

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aspek terbesar dalam kehidupan meliputi banyak hal, agama, sosial, budaya, sains, dan pendidikan. Aspek tersebut adalah penunjang kemajuan suatu negara dan pendidikan menjadi salahsatu alasan mendasar mengapa suatu negara bisa menjadi maju. Begitu besar peranan pendidikan terhadap suatu negara, menjadikan pendidikan sebagai kebutuhan bagi setiap warga negaranya. Dalam hal tersebut pendidikan dapat dilakukan oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun bahkan pendidikan dapat berlangsung sepanjang hayat. Hal tersebut selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Henderson, (dalam Sadulloh, 2010, hlm. 55) bahwa “Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir”. Lalu Syah, (2010, hlm. 10) mengatakan bahwa “Pendidikan berasal dari kata ‘didik’, lalu kata ini mendapat awalan ‘men’ sehingga menjadi ‘mendidik’ artinya, memelihara dan memberi latihan.” Artinya dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

Menurut Nurkholis (2013, hlm. 25) “Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat.”

Banyak dari ahli yang mendefinisikan kata pendidikan, namun pada hakikatnya pendidikan itu merupakan belajar atau menuntut sebuah perubahan ke arah yang lebih positif. Pendidikan seringkali dijadikan sorotan pertama dalam kemajuan suatu negara, oleh karena itu di setiap negara akan menjadikan pendidikan sebagai fokus pembangunan di negaranya. Salahsatu cara negara maju memaksimalkan pendidikan adalah dengan selalu meng-*upgrade* sistem pembelajaran di negaranya.

Perubahan zaman menjadikan dunia menjadi lebih modern. Bergeraknya kehidupan manusia yang sangat cepat serta terbuka mengharuskan manusia membuka pola pikir dan membuat sebuah perubahan-perubahan tatanan

kehidupan manusia. Adanya kesadaran bahwa tantangan perubahan zaman dan globalisasi tidak mampu dihindari, membuat manusia harus benar-benar tersadar atas perubahan dan memikirkan bagaimana cara mengikuti kehidupan baru yang telah berubah ini. Oleh karena itu, saat ini dunia sangat memerlukan sumber daya manusia handal yang mampu bersaing di zaman modern. Cara untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang handal adalah dengan mengembangkan pola pikir yang tinggi dan mempunyai dasar pendidikan karakter yang kuat.

Menurut Suyitno, (2012, hlm. 2) mengatakan “Rapuhnya karakter dan budaya dalam kehidupan berbangsa bisa membawa kemunduran peradaban bangsa.” Sedangkan menurut Hendriana, (2016, hlm. 25) mengatakan “Persoalan di Indonesia muncul karena lunturnya nilai-nilai karakter bangsa” Artinya, sifat seseorang jika tidak dilandasi dengan karakter yang kuat justru tidak akan memajukan negaranya melainkan memundurkan negaranya. Kemampuan berpikir yang didampingi dengan pendidikan karakter yang kuat akan menandakan bahwa manusia dapat berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu masalah tapi tetap dengan menggunakan hati nurani dalam bersosialisasi. Tentu hal tersebut sangat dibutuhkan untuk manusia dalam menghadapi kemajuan zaman.

Berdasarkan pemaparan tersebut, bisa dikatakan bahwa yang harus disoroti dalam kemajuan pendidikan bukan hanya ilmunya saja tetapi harus juga dengan melihat subjek pendidikannya itu sendiri. Untuk meningkatkan pendidikan, maka seorang pendidik harus membuat suatu pembelajaran yang inovatif. Di negara maju seperti Jepang, Australia, dll, pendidikan sudah menjadi tolak ukur kemajuan ilmu. Jerman kini juga menjadi salahsatu negara dengan pendidikan terbaik di dunia menurut Isri, (2015, hlm. 27) menyebutkan bahwa “Dengan sejarah kelam yang bertumpu pada pengalaman kekalahan dalam dua perang dunia dan hancurnya negara Jerman, masyarakat Jerman mulai membangun sistem pendidikan yang terbebas dari potensi membuat kesalahan.” Berdasarkan pernyataan tersebut, Jerman menjadi salahsatu negara maju di bidang pendidikan yang membangun pendidikannya dari kekalahan perang atau dapat dikatakan ‘motivasi’ dan itu adalah istilah dalam pendidikan karakter. Karakter yang dibentuk di Jerman akan berbeda dengan pembentukan karakter yang ada di negara lain termasuk di Indonesia. Jika mereka dapat termotivasi untuk tidak kalah lagi dalam aspek pendidikan, maka

Indonesia pun mulai mengikuti beberapa tren kemajuan pendidikan di dunia. Selain dasar karakter yang kuat, alangkah lebih baik jika pendidikan tetap mengikuti arus gelombang teknologi dunia. Misalnya di Jepang, pemerintah menyediakan sarana belajar bukan hanya di sekolah, namun ada fasilitas bernama ‘kominkan’ menurut Devita, (2017, hlm. 184) “Kominkan sebagai salah satu fasilitas layanan pendidikan sosial yang secara terintegrasi memiliki tugas dalam mengembangkan pendidikan masyarakat dan pendidikan orang dewasa dengan fasilitas-fasilitas pendidikan sosial lainnya seperti: perpustakaan, museum, pusat pengembangan pemuda dan anak-anak, pusat pengembangan perempuan dan lain-lain.” Dengan menggunakan fasilitas tersebut, masyarakat di Jepang akan lebih leluasa mengembangkan pemikiran dan inovasinya. Di Indonesia pemerintah belum bisa meningkatkan fasilitas secanggih di negara maju, namun bukan berarti Indonesia tidak dapat meningkatkan kualitas pendidikannya. Saat ini, Indonesia sendiri masih menjadi konsumen teknologi namun belum dapat menjadi produsen. Sehingga, sarana prasarana untuk mewujudkan pendidikan berbasis teknologi menjadi hambatan. Padahal ketertarikan peserta didik terhadap teknologi ini sangat baik.

Hasil penelitian memperlihatkan perkembangan pendidikan berbasis teknologi di dunia masih saja berfokus pada kemampuan kognitif dan keterampilannya saja, padahal Bloom (dalam Siregar, dkk, 2010) mengungkapkan, terdapat tiga domain belajar yaitu *cognitive domain* (kawasan kognitif), *affective domain* (kawasan afektif), dan *pschyomotor domain* (kawasan psikomotor). Ketiga hal tersebut pula yang harus dimunculkan dalam pembelajaran. Dengan munculnya 3 ranah tersebut, maka timbulah pemahaman, bahwa ternyata kemampuan berpikir dan keterampilan saja tidak cukup untuk menjadikan peserta didik yang berperilaku baik dalam kehidupan.

Menurut Solihatin, (2012) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam konsep ilmu sosial di Indonesia yaitu interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman, konflik dan konsesus, pola, tempat (lokasi), kekuasaan, nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme. Semua konsep tersebut tentu harus sangat diperhatikan, terutama dalam penelitian pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia.

Pernyataan mengenai konsep dalam pembelajaran IPS ini juga menjadi landasan bahwa dalam pembelajaran IPS bukan hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan saja yang menjadi ketercapaian dalam pembelajaran IPS, namun pembelajaran IPS peserta didik akan diajarkan mengenai pendidikan nilai dan moral dalam berperilaku di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan Pendidikan *Good Character* yang diusung oleh Thomas Lickona (2013) bahwa cerdas dan berperilaku baik adalah dua tujuan utama pendidikan.

Di Indonesia untuk meningkatkan karakter peserta didik sudah dirumuskan dalam tujuan pendidikan. Hal ini tercantum dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pada tujuan tersebut ditekankan bahwa suasana belajar dan proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan potensi dirinya dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, dan akhlak mulia. Bahkan jika dilihat dari tujuan pendidikan di Indonesia hampir seluruh gagasannya mengacu pada pendidikan karakter atau sikap afektif peserta didik.

Meskipun aspek afektif sudah dimasukkan dalam penilaian pembelajaran, namun hal tersebut belum sepenuhnya meningkatkan sikap peserta didik ke arah yang positif. Perkembangan zaman dan era globalisasi tanpa disengaja telah mengubah keaslian budaya Indonesia yang unik dan beranekaragam. Di sekolah dasar, budaya sosial Indonesia masih diajarkan, yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS).

Berdasarkan hakikatnya, IPS merupakan mata pelajaran yang penting untuk pendidikan Indonesia, karena merupakan mata pelajaran yang akan mengenalkan peserta didik akan budaya dan keanekaragaman. IPS merupakan mata pelajaran yang harusnya dicintai oleh peserta didik, karena IPS akan menjadi landasan sikap peserta didik untuk meningkatkan cinta tanah air dan mensikapi ilmu yang ia miliki.

Namun ternyata, pada fakta yang terjadi di lapangan, IPS seringkali dianggap sebagai pelajaran yang kaku dan membosankan, sehingga sedikit guru yang

menginovasikan pembelajaran IPS di dalam kelas. Menurut Setyowati, dkk (2018 hlm. 15) “Selama ini pembelajaran IPS di Indonesia dan berbagai negara lain masih kurang menarik. Salahsatu penyebab utamanya adalah faktor guru. Kemampuan guru membelajarkan IPS secara bermakna, sehingga IPS menjadi mata pelajaran yang menarik dan menantang masih kurang.”

Berdasarkan pernyataan tersebut guru harus bisa menunjukkan antusias yang tinggi dalam pelajaran IPS dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Peningkatan kualitas belajar dapat ditunjang oleh penerapan cara-cara belajar yang efektif dan inovatif.

Pembelajaran IPS dapat lebih memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih tertarik dan memahami materi. Selain itu, proses pembelajaran pun harus lebih menitikberatkan kepada peserta didik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Setyowati, dkk (2018) bahwa “Guru harus bisa menunjukkan antusias yang tinggi dalam pembelajaran IPS dan memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran.”

Teori konstruktivisme menjadi salahsatu landasan agar kita dapat membangun pemikiran peserta didik dari dasar untuk menerapkan pembelajaran IPS pada posisi yang tepat sehingga IPS akan menjadi pembelajaran yang bermakna karena dikaitkan dengan fakta yang ada di kehidupan peserta didik. Menurut Zaman, (2018) “Konstruktivisme berasal dari kata konstruksi yang berarti ‘membangun’. Ketika masuk ke dalam konteks filsafat pendidikan maka konstruksi itu diartikan dengan upaya dalam membangun susunan kehidupan yang berbudaya maju.”

Ada beberapa faktor penyebab kurangnya gairah untuk belajar IPS di dalam kelas, yaitu berasal dari peserta didik sendiri maupun dari guru. Selain faktor dari peserta didiknya, adapula faktor lain yang tidak kalah penting yaitu guru atau pendidik. Guru atau pendidik pada umumnya menyampaikan materi secara konvensional atau pembelajaran hanya berpusat pada guru saja, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta kurang efektifnya dalam penggunaan model, metode maupun media yang sesuai. Beberapa guru berpendapat bahwa, materi IPS yang kaku dianggap sulit untuk diinovasikan, padahal ilmu sosial itu adalah ilmu yang fleksibel.

Pandangan guru tersebut dapat menjadi hambatan bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang kemudian nantinya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Paseh 1 pada Selasa, 26 Februari 2019, dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar terdapat beberapa masalah yang ditemukan diantaranya yaitu pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan satu metode yaitu ceramah, pandangan pembelajaran yang hanya mengikuti buku guru dan buku peserta didik pada Kurikulum 2013 tanpa adanya penyesuaian, keaktifan peserta didik yang cenderung ke arah negatif, kurangnya rasa cinta peserta didik terhadap belajar, dan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap orang yang berbicara di depan.

Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan *Good Character* pada peserta didik yaitu keluarga, suasana belajar, dan cara guru. Lingkungan kelas juga menentukan terbentuknya sikap dan sifat peserta didik di dalam kelas, misalnya karena pembagian posisi duduk yang kurang sesuai akan menyebabkan adanya kelompok-kelompok paten peserta didik sehingga yang terjadi adalah kurang meratanya persebaran informasi pembelajaran. menyebabkan ada beberapa peserta didik yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan RPP konvensional pada materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia, hampir seluruh peserta didik dapat memahami materi pembelajaran, dan sudah mendapatkan hasil lebih dari KKM hanya saja karena kurang menariknya pembelajaran, dan berapa aspek lainnya, menyebabkan nilai sikap peserta didik yang kurang dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan data nilai yang terlampir, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik sudah cukup baik, hanya atmosfer belajar di dalam kelas kurang memuaskan. Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap materi dan guru sebagai media pembelajaran menjadi hambatan untuk terciptanya atmosfer belajar peserta didik. Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Thomas Lickona pada tahun 1900-an. Thomas Lickona dianggap sebagai pengusung dari berkembangnya pendidikan karakter dalam pembelajaran. Dalam jurnal Mawardi (2014) , Thomas Lickona menulis sebuah buku yang berjudul *The Return of*

Character Education dan kemudian disusul bukunya, *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Pada saat itu melalui buku-buku tersebut, ia menyadarkan dunia Barat akan pentingnya pendidikan karakter. Menurut Mawardi (2014) Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*).

Berdasarkan pendidikan karakter mulia yang diusung oleh Thomas Lickona, ternyata pendidikan karakter bukan hanya sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan hal baik. Jadi, pendidikan karakter ini membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral.

Secara terminologis, Thomas Lickona (dalam Mawardi, 2014) makna karakter yaitu “*A reliable inner disposition to respond to situations in amorally good way.*” Selanjutnya dia menambahkan, “*Character soconceived has three interrelated parts: moral knowing, moral feeling, andmoral behavior*”. Jadi, *good character* meliputi pengetahuan tentang kebaikan, lalu akhirnya akan menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan, dan akhirnya benar-benar melakukan kebaikan.

Pendidikan berbasis karakter ini seharusnya bukan hanya sekedar diajarkan tetapi diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti menurut Suryana, dkk (2013, hlm. 57) “*Culture and National Character education is not a subject that stands alone or is a value that is taught, but rather the effort to plant good values through subjects, self-development program and school culture.*”

Berdasarkan temuan lapangan tersebut, untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dan agar merubah perspektif peserta didik terhadap IPS, media pembelajaran haruslah didesain dengan inovatif. Salahsatu cara agar peserta didik tertarik dengan pembelajaran, maka dipilihlah sebuah media interaktif.

Berdasarkan tujuan di atas, media interaktif akan mendukung pembelajaran IPS untuk menghasilkan *good character*. Dengan landasan tersebutlah maka didesain sebuah media pembelajaran berupa media interaktif yang akan meningkatkan *good character* peserta didik di dalam kelas. Oleh karena itu penulis

mendesain sebuah skripsi berjudul “Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan *Good Character* Peserta Didik”

1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1.2.1 Rumusan Masalah Penelitian

- 1) Bagaimana perencanaan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan *Good Character* peserta didik pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia di kelas IV SDN Paseh 1 Sumedang?
- 2) Bagaimana pelaksanaan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan *Good Character* peserta didik pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia di kelas IV SDN Paseh 1 Sumedang?
- 3) Bagaimana peningkatan *Good Character* peserta didik pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia di kelas IV SDN Paseh 1 Sumedang?

1.2.2 Pemecahan Masalah Penelitian

Guru seringkali mendapatkan berbagaimacam kendala saat pembelajaran, baik faktor dalam maupun luar. Media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sadiman (2008, hlm. 7) menjelaskan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan.” Maksudnya adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar.

Cara untuk memecahkan permasalahan tersebut, maka dirancanglah sebuah media pembelajaran berupa interaktif. Alasan peneliti menggunakan interaktif adalah berdasarkan hasil temuan pada saat observasi di SDN Paseh 1, yaitu diantaranya karena:

- 1) Kurangnya rasa tertarik peserta didik terhadap guru yang mengajar.
- 2) Kurangnya rasa tertarik peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

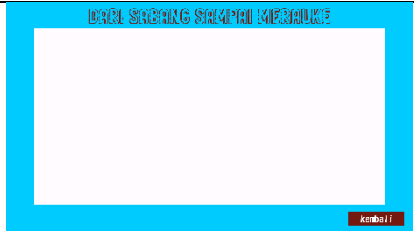


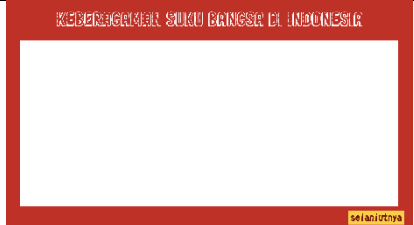

- 3) Model konvensional yang sudah tidak diterima oleh peserta didik.
- 4) Pengaturan tempat duduk yang kurang cocok.
- 5) Keaktifan peserta didik yang cenderung ke arah negatif.
- 6) Atmosfer belajar yang kurang.

Berdasarkan alasan tersebut, maka interaktif yang dirancang akan berupa yang akan mengatur atmosfer belajar peserta didik ke arah yang positif. Adapun rancangan *storyboard* dari media pembelajaran interaktif ini yaitu:

Tabel 1. 1

Storyboard Media Interaktif

1		Tampilan awal media interaktif Keragaman Suku Bangsa di Indonesia.
2		Tokoh Tasya berkenalan dengan peserta didik.
3		Tasya menjelaskan tentang indahny Keragaman suku bangsa di Indonesia.
4		Tasya menjelaskan tentang semboyan bangsa Indonesia. Dan pentingnya menjaga toleransi.
5		Menu utama setelah kegiatan pembukaan.

6		<p>Kegiatan inti yang pertama adalah menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke. Fungsinya adalah agar peserta didik lebih mencintai keanekaragaman yang ada di Indonesia.</p>
7		<p>Masuk ke dalam kegiatan yang kedua yaitu “Bertemu Teman Satu Provinsi” Untuk membentuk kelompok. Tasya mengajak peserta didik untuk berhitung lalu berkumpul dengan teman yang angkanya sama. Selanjutnya Tasya akan menginstruksikan guru untuk membantunya membagikan LKS kepada peserta didik.</p>
8		<p>Tasya bertanya “Apakah peserta didik sudah berkumpul dengan teman provinsinya?”</p>
9		<p>Sebelum masuk ke permainan, peserta didik diajak untuk menonton tayangan tentang Keragaman suku bangsa di Indonesia.</p>
10		<p>Tasya menginstruksikan pekerjaan apa yang harus dilakukan peserta didik. Klik selesai jika seluruh peserta didik sudah menjalankan misinya.</p>

11	<p>Sekarang kita akan bertemu dengan teman di luar provinsi mu. Warga Negara Indonesia akan berteman dengan siapapun. Meskipun berbeda ras, suku, budaya, dan agama. Ayo sebar teman kelompoku untuk datang ke setiap provinsi.</p>  <p>SIAP BERMAIN?</p> <p>SIAP BONG TIDAK AH</p>	Jika tugas provinsi sudah dilaksanakan. Peserta didik diarahkan untuk membuat kelompok baru beranggotakan peserta didik dari berbagai provinsi.
12	<p>Sudah berkumpul dengan teman Indonesia mu?</p> <p>SUDAH BELUM</p>	Tasya menanyakan keadaan peserta didik setelah berkumpul dengan kelompok Indonesia.
13	<p>Ayo bagikan informasi mengenai provinsi mu kepada teman Indonesiamu. Tasya tunggu selama 30 menit yah.</p>  <p>Berbagi akan membantu kita untuk mencapai kesuksesan. Apalagi dengan menjalin pertemanan.</p> 	Tasya menginstruksikan tugas untuk saling berbagi informasi.
14	<p>Jika sudah, ayo kita pulang ke provinsi asal. Kita akan bermain kuis. SIAP?</p> <p>SIAP BELUM</p>	Jika misi selesai, maka peserta didik akan kembali ke kelompok provinsi mereka.
15	<p>SEBELUM BERMAIN KUIS, AYO KITA TEMPEL POSTER HASIL KERJA KALIAN</p> <p>SUDAH????</p> <p>SUDAH BELUM</p>	Tasya menginstruksikan untuk menempel poster
16	<p>KUIS KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DI INDONESIA Setiap soal bernilai 1 bintang. Kumpulkan bintang sebanyak-banyaknya dengan menjawab setiap soal.</p> 	Peserta didik melakukan kuis bersama Tasya.
17	 <p>Bagaimana, senang belajar bersama Tasya?</p> <p>SENANG TIDAK</p>	Tasya menanyakan kesan untuk pembelajaran hari ini.

18		Menyanyikan lagu Satu Nusa Satu Bangsa, sebagai penutup pembelajaran.
19		Penutup

Peran guru dalam pembelajaran ini adalah sebagai operator dan fasilitator bagi peserta didik.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan perencanaan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan *Good Character* peserta didik pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia di kelas IV SDN Paseh 1 Sumedang.
- 2) Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan *Good Character* peserta didik pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia di kelas IV SDN Paseh 1 Sumedang.
- 3) Mendeskripsikan peningkatan *Good Character* peserta didik pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia di kelas IV SDN Paseh 1 Sumedang.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1.3.2.1 Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan *good character* peserta didik setelah pembelajaran materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia menggunakan media interaktif.
- 2) Memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna pada peserta didik karena diberikan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mengingat materi pelajaran yang telah diajarkan
- 3) Meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam kelas.

1.3.2.2 Bagi Guru

- 1) Guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.
- 2) Guru dapat memberikan suasana belajar yang baru dan inovatif.
- 3) Guru dapat mengembangkan *good character* peserta didik setelah melakukan pembelajaran materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia menggunakan media interaktif

1.3.2.3 Bagi Lembaga (Sekolah)

Dapat dijadikan acuan sekaligus masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran lainnya, sehingga berdampak baik bagi peningkatan prestasi sekolah tersebut.

1.3.2.4 Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, disertai dengan keterampilan yang juga harus didapat dari suatu pembelajaran.
- 2) Menambah wawasan tentang teori dan media pembelajaran seperti apa yang harus dipakai disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.
- 3) Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi peserta didik ataupun guru dalam hal ini ditingkat sekolah dasar.

1.3.2.5 Bagi Peneliti Lainnya

- 1) Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.

- 2) Menjadi tolak ukur bagaimana mendesain penelitian yang lebih baik dari penelitian ini.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi yang terdapat di dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMAKASIH

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Penelitian

1.2 Rumusan dan Pemecahan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

1.2.2 Pemecahan Masalah

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

1.3.2 Manfaat Penelitian

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

1.5 Batasan Istilah

BAB II Landasan Teoritis

2.1 Kajian Pustaka

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

2.3 Hipotesis Tindakan

BAB III Metode Penelitian

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2 Subjek Penelitian

3.3 Metode dan Desain Penelitian

3.3.1 Metode Penelitian

3.3.2 Desain Penelitian

- 3.4 Prosedur Penelitian
- 3.5 Pengumpulan Data
- 3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data
- 3.7 Validasi Data

BAB IV Paparan Data dan Pembahasan

- 4.1 Paparan Data Paparan Data Tindakan
 - 4.1.1 Paparan Data Tindakan Siklus I
 - 4.1.1.1 Paparan Data Perencanaan Siklus I
 - 4.1.1.2 Paparan Data Proses Siklus I
 - 4.1.1.3 Analisis Siklus I
 - 4.1.1.4 Refleksi Siklus I
 - 4.1.2 Paparan Data Tindakan Siklus II
 - 4.1.2.1 Paparan Data Perencanaan Siklus II
 - 4.1.2.2 Paparan Data Proses Siklus II
 - 4.1.2.3 Analisis Siklus II
 - 4.1.2.4 Refleksi Siklus II
 - 4.1.3 Paparan Data Tindakan Siklus III
 - 4.1.3.1 Paparan Data Perencanaan Siklus III
 - 4.1.3.2 Paparan Data Proses Siklus III
 - 4.1.3.3 Analisis Siklus III
 - 4.1.3.4 Refleksi Siklus III
- 4.2 Paparan Pendapat Guru dan Peserta didik
- 4.3 Pembahasan
- 4.4 Validasi Data

BAB V Simpulan dan Saran

- 5.1 Simpulan
- 5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1.5 Batasan Istilah

Adapun fokus pada penelitian ini, penulis memberikan batasan istilah yaitu sebagai berikut:

1.3.3 Media Interaktif

Media interaktif adalah metode komunikasi dimana *output* dari media berasal dari masukan pengguna. Media memiliki tujuan yang sama tetapi masukan pengguna akan menambahkan interaksi dan membawa fitur-fitur menarik untuk sistem yang lebih baik. Berdasarkan penjelasan pada jenis-jenis media pembelajaran, bahwa Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2011 hlm 33) mengelompokkan “Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misalkan *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis mikroprosesor, misalkan *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.”

Media yang dibuat oleh peneliti termasuk ke dalam media berbasis mikroprosesor karena berupa media interaktif yang di dalamnya berisi cuplikan dan beberapa proses tanya jawab bersama tokoh *virtual* yang ada di dalam media.

1.3.4 Pendidikan *Good Character*

Menurut Maward (2014) Thomas Lickona dianggap sebagai pengusung dari berkembangnya pendidikan karakter dalam pembelajaran, terutama ketika ia menulis sebuah buku yang berjudul *The Return of Character Education* dan kemudian disusul bukunya, *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Melalui buku-buku itulah, beliau menyadarkan dunia Barat pada saat itu akan pentingnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Pendidikan karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik. Jadi, pendidikan karakter ini membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak

atau pendidikan moral. Indikator dari *Good Character* menurut Thomas Lickona (2013) yaitu:

- a) Pengetahuan Moral
 - 1) Kesadaran moral
 - 2) Pengetahuan nilai moral
 - 3) Penentuan Perspektif
 - 4) Pemikiran Moral
 - 5) Pengambilan keputusan
 - 6) Pengetahuan Pribadi
- b) Perasaan Moral
 - 1) Hati Nurani
 - 2) Harga diri
 - 3) Empati
 - 4) Mencintai hal yang baik
 - 5) Kendali diri
 - 6) Kerendahan hati
- c) Tindakan Moral
 - 1) Kompetensi
 - 2) Keinginan
 - 3) Kebiasaan

1.3.5 Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia

Materi keragaman suku bangsa di Indonesia ini termasuk dalam Kurikulum 2013 ada pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, Sub Tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, Pembelajaran ke-3.

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini berpusat tentang Keragaman suku bangsa di Indonesia berkaitan dengan keterkaitan Keragaman suku bangsa dengan kondisi geografis di Indonesia. Materi tersebut mendukung media pembelajaran yang telah dibuat yaitu media interaktif yang akan meningkatkan pendidikan karakter mulia peserta didik.