

Peningkatan Kualitas Karakter Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

Estuning Dewi Hapsari¹, Dedy Richi Rizaldy², Asri Musandi Waraulia³

^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun, Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118
estuning@unipma.ac.id

Abstract

Character education has the task of developing students' potential to have a good heart and behavior. This research aims to improve the quality of students' character through android-based interactive learning media. The character developed is discipline, honesty, mutual respect and appreciation. This research is a type of classroom action research (PTK). The research design uses the action research model from Stringer with core activities consisting of three stages. The stages consist of observation, data analysis, and actions and evaluations. Data collection techniques were obtained through observation and questionnaires. The results of the research were from each character of cycle I on each score: discipline, never 3, rarely 19, often 22, and always 20. Honest aspect, never 0, rarely 19, often 24, always 21. The aspect of appreciating and respecting, never 1, rarely 17, often 23, always 24. Cycle II, discipline aspect, never 1, rarely 14, often 27, always 24. The honest aspect is never 0, rarely 13, often 27, always 24. The aspect of appreciating and respecting, never 0, rarely 12, often 25, always 27.

Keyword: Learning media, Character education, Android.

Abstrak

Pendidikan karakter memiliki tugas mengembangkan potensi siswa agar memiliki hati dan perilaku baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas karakter siswa melalui media pembelajaran interaktif berbasis android. Adapun karakter yang dikembangkan yaitu disiplin, jujur, saling menghormati dan menghargai. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan kelas (PTK). Desain penelitian menggunakan model action research dari Stringer dengan kegiatan inti yang terdiri dari tiga tahap. Tahapan terdiri dari observasi, analisis data, dan tindakan serta evaluasi. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan angket. Hasil penelitian dari setiap karakter siklus I pada setiap skor: disiplin, tidak pernah 3, jarang 19, sering 22, dan selalu 20. Aspek jujur, tidak pernah 0, jarang 19, sering 24, selalu 21. Aspek menghargai dan menghormati, tidak pernah 1, jarang 17, sering 23, selalu 24. Siklus II, aspek disiplin, tidak pernah 1, jarang 14, sering 27, selalu 24. Aspek jujur tidak pernah 0, jarang 13, sering 27, selalu 24. Aspek menghargai dan menghormati, tidak pernah 0, jarang 12, sering 25, selalu 27.

Kata kunci: Media pembelajaran, Pendidikan karakter, Android.

Copyright (c) 2024 Estuning Dewi Hapsari, Dedy Richi Rizaldy, Asri Musandi Waraulia

Corresponding author: Harun Batlajery

Email Address: harunharun11061996@gmail.com (Jl. Galala Atas, Halong, Kec. Baguala, Kota Ambon, Maluku)

Received 23 June 2024, Accepted 28 June 2024, Published 5 July 2024

PENDAHULUAN

Di era yang serba digital, masa depan negara dipengaruhi oleh kondisi generasi muda. Generasi yang hidupnya serba digital dan instan selalu berhubungan dengan teknologi. Setiap hari mereka selalu berinteraksi dengan smartphone, laptop, video game, dan teknologi lain. Melalui interaksi dengan teknologi, generasi muda menjadi generasi yang rentan dari pengaruh budaya dan perkembangan zaman. Melalui pemanfaatan teknologi yang semakin pesat, akan berdampak pada cara berpikir, berperilaku dan cara pandang hidup nilai-nilai dan karakter budaya bangsa (Shrivastava, 2017).

(Rusdiyani, 2016) menyatakan bahwa generasi digital telah terpengaruh gaya hidup modern yang hedonis. Dengan demikian mereka sering meninggalkan budaya bangsa yang bernilai Pancasila. Mereka sering berpenampilan yang cenderung mengandung unsur pornografi dan pornoaksi di media sosial. Kebiasaan bermain media sosial juga membuat mereka rentan terhadap tindakan bullying. Di dalam media social juga sering membuat video prank atau penipuan dengan adegan kurang pantas dan diskriminatif. Perilaku yang dilakukan generasi muda telah banyak yang bertentangan dengan karakter bangsa.

Peran generasi muda menjadi hal yang sangat penting untuk pendorong kemajuan bangsa. Pembentukan karakter bagi peserta didik menjadi modal masa depan bangsa. Menyiapkan siswa yang memiliki karakter menjadi pekerjaan negara dan guru sebagai pendidik. Pendidikan karakter sangat diperlukan agar siswa memiliki moral, toleransi, dan akhlak mulia. Generasi digital hidupnya tidak dapat lepas dari teknologi. Mereka akan menghabiskan waktu dengan menjelajah dunia maya yang tanpa batas selama berjam-jam. Kebiasaan mereka berselancar di dunia maya berdampak pada perilaku yang ditunjukkan. Mereka sering meninggalkan

Globalisasi cukup berpengaruh pada pembentukan paradigma baru di usia sekolah atau peserta didik. Terdapat budaya luar yang kurang sejalan dengan nilai budaya di Indonesia. Kondisi tersebut memberikan dampak negatif bagi peserta didik dalam berperilaku. Berdasarkan fakta, saat ini masih banyak siswa yang tidak memiliki sopan santun, melakukan bullying, kurang disiplin, serta tidak memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Karakter yang telah terbentuk jika dibiarkan hidup di masyarakat akan membuat karakter anak semakin tidak baik.

Maka dari itu, optimalisasi pendidikan karakter di sekolah dasar harus dilakukan agar dapat membentuk dan memperkuat akhlak mulia. Siswa harus dibekali dan disadarkan betapa pentingnya nilai-nilai kebaikan melalui komitmen bersama dan selalu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Optimalisasi yang dilakukan di sekolah akan membantu siswa dapat memilah dan memilih pergaulan, perbuatan, serta tindakan yang sesuai norma yang berlaku. Pendidikan karakter ini dapat diterapkan di dalam kegiatan belajar mengajar melalui materi yang ada. Guru harus mampu menyelipkan pendidikan karakter dari materi yang disampaikan. Nilai seperti religius, jujur, saling menghargai, disiplin, mandiri, sopan santun, cinta damai, peduli lingkungan, dan tanggung jawab. Maka dari itu guru membutuhkan sebuah media sebagai bentuk inovasi untuk menumbuhkan karakter siswa (Amelia et al., 2022).

Pemerintah perlu memberikan perhatian terhadap degradasi karakter generasi saat ini. Pemerintah harus mampu menghargai kelebihan yang dimiliki generasi saat ini terkait dengan keterampilan dalam teknologi. Namun, harus ada aturan agar pemanfaatan teknologi dapat digunakan

secara bijak. Penanaman pendidikan karakter untuk generasi digital harus diupayakan sebagai bagian dari penyukseskan pendidikan nasional. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 menetapkan jika sistem pendidikan harus mengutamakan pendidikan karakter. Di dalam Rencana Pembangunan

Nasional Jangka Panjang 2005-2025 memiliki tujuan membangun karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, bermoral, beretika, dan berlandaskan nilai Pancasila. Menanamkan pendidikan karakter untuk generasi digital perlu solusi tepat melalui media pembelajaran yang sesuai. Media yang sesuai adalah media yang menggabungkan isi pendidikan karakter dengan karakter generasi digital.

Pencapaian tujuan pendidikan memerlukan metode pembelajaran yang tepat agar efektif. Penanaman pendidikan karakter memerlukan metode agar dapat dipahami oleh siswa. Adapun metode pendidikan karakter menurut Nahlawi (dalam Gunawan, 2022) antara lain percakapan, cerita, perumpamaan, keteladanan, pembiasaan, janji, dan ancaman. Berdasarkan metode tersebut, metode cerita akan digunakan untuk membantu membentuk karakter siswa di SDN Nglambangan 02. Pembentukan karakter akan dilakukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui materi cerita. Metode cerita yang dipilih akan dibantu dengan media berbasis android sesuai dengan minat siswa. Karakter yang diharapkan muncul diantaranya ketaatan beribadah, tolong-menolong, saling menghargai, dan kasih sayang dengan sesama.

SDN 02 Nglambangan merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. Sekolah yang berada di lingkungan pedesaan dengan masyarakat yang umumnya bekerja sebagai petani. Sekolah senantiasa mewujudkan pendidikan sesuai dengan kurikulum merdeka diantaranya adalah menanamkan karakter baik bagi siswa. Di era yang serba digital ini, sekolah membentengi karakter siswa melalui penambahan kegiatan keagamaan. Kegiatan hafalan dan murottal diharapkan dapat membentuk perilaku disiplin agar siswa datang lebih awal, memiliki tanggung jawab, sopan santun, dan meningkatnya ilmu agama. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi perilaku siswa masih sulit dikendalikan. Kondisi tersebut diperparah dengan orang tua yang tidak selalu bisa mendampingi anak karena bekerja. Tidak jarang orang tua bekerja menjadi TKI dan TKW sedangkan anak tinggal bersama keluarga di rumah. Siswa yang lebih banyak bermain dengan memanfaatkan smartphone.

Siswa kurang terbiasa belajar secara mandiri terbukti dari PR yang jarang dikerjakan. Dampak lain dari bermain smartphone diantaranya siswa jadi pemarah, tidak disiplin, berkata kotor karena menirukan bahasa yang mereka lihat dan dengar, serta kurang memiliki sopan santun. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya perbaikan peningkatan kualitas pendidikan yang selalu menamakan pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah usaha pendidikan dalam mengupayakan terbentuknya karakter dalam diri peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan tetapi juga kepribadian baik (dahlia)

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian yang memanfaatkan teknologi digital dan pendidikan karakter. Penelitian bertujuan meningkatkan kualitas karakter siswa melalui media pembelajaran interaktif pendidikan karakter berbasis android. Penerapan media pembelajaran karakter yang akan diterapkan di SDN Negeri Nglambangan 02 memperhatikan karakter siswa yang memiliki katertarikan cukup tinggi dengan game serta animasi.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan terkait pembentukan pendidikan karakter oleh (Nurhikmah et al., 2023) yang menggunakan permainan Educandy. Berdasarkan penelitian diketahui jika game Educandy dapat meningkatkan dan membangkitkan semangat siswa untuk belajar. Siswa mencapai pembelajaran bermakna dan menerapkan kebiasaan positif seperti patuh aturan, tepat waktu, dan tertib. Penelitian lain dilakukan oleh (Maheswari et al., 2023) dengan menggunakan Electronic Wordless Picture Book. Melalui bantuan buku, siswa mulai terbiasa mencari dan menemukan makna dari kisah yang telah dibaca. Siswa juga mulai terbiasa dengan membaca sehingga literasi akan selalu dibutuhkan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis permasalahan, dipilihlah upaya peningkatan karakter melalui media android yang berisi cerita. Subjek penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas 4 semester II. Pada observasi awal disimpulkan jika sikap dan perilaku siswa terkait nilai karakter mengalami penurunan. Kondisi ini dibuktikan dengan tindakan berbohong kepada guru, mengganggu teman, tidak disiplin.

Upaya yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran pembentukan karakter berbasis android pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Melalui media yang digunakan, siswa diajak berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui kelompok kecil yang telah dibentuk. Di dalam media tersebut, didalamnya terdapat menu cerita islami, Siswa diajak untuk menganalisis unsur cerita yang dilihat. Siswa diajak berperan aktif dalam kelompok kecil untuk mengukur tingkat kerja sama dan saing menghormati. Siswa dibagi di dalam kelompok dengan kemampuan akademik yang berbeda

Pengertian media menurut National Educational Association (NEA) adalah semua objek yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, didiskusikan, dan peralatan yang dipakai dalam kegiatan tersebut (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran digunakan untuk membantu meningkatkan daya pikir, perasaan, kemampuan memperhatikan proses belajar-mengajar di kelas, Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta siswa mudah memahami materi (Nurrita, 2018).

Media disebut interaktif jika didesain dengan tujuan melibatkan respon aktif pengguna (Wandah 2017). Media interaktif digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan memperjelas materi atau konsep sehingga yang abstrak menjadi nyata dengan berbagai tools. Melalui mulrimedia interaktif, pengguna dapat menggambarkan isi materi sehingga dapat memahami bagian pembelajaran yang sulit dipahami melalui media lain (Munir, 2012). Melalui multimedia interaktif, materi sulit dapat dipahami dan dijelaskan dengan konkret melalui tampilan yang dimiliki.

Melalui media interaktif diharapkan karakter siswa akan terbentuk. Karakter merupakan kepribadian yang menjadi ciri atau karakteristik, sifat, gaya yang dimiliki seseorang berasal dari bentuk lingkungan misalnya keluarga dan pembawaan lahir. Menurut (Nurjanah, 2020) pendidikan karakter adalah usaha mewujudkan kebijakan, yaitu kualitas manusia secara objektif, tidak hanya untuk individu melainkan untuk masyarakat secara menyeluruh.

Pendidikan karakter mengemban tugas menjadikan siswa berkarakter (Setiawati, 2017). Pendidikan karakter juga memiliki fungsi mengembangkan potensi dasar agar memiliki hati yang baik, berpikir baik, dan berperilaku baik sesuai nilai luhur Pancasila. Melalui pendidikan karakter akan membentuk masyarakat kuat dan dapat bersaing serta moral yang baik dengan orientasi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui pendidikan karakter diharapkan dapat memperbaiki tingkah laku siswa agar beretika dan bermoral dalam kehidupan bermasyarakat (Sofyan et al., 2018). Menurut Rohman, (2019) karakter mengacu pada beberapa sikap yang terdiri dari sikap (attitudes), perilaku (behavior), motivasi (motivation), dan keterampilan (skills).

Pendidikan karakter harus mampu mengembangkan nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya yang dirumuskan melalui tujuan pendidikan nasional. Nilai menjadi kepercayaan seseorang bagaimana orang dianggap layak atau tidak layak dalam melaksanakan sesuatu yang dianggap berharga dan tidak berharga untuk dicapai (Wahid, 2019). Kementerian Pendidikan Nasional merumuskan nilai karakter bangsa terdiri dari 18 bagian, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli social, dan tanggung jawab. Android adalah sebuah program yang memungkinkan pengguna dapat melaksanakan aktivitas dengan mobile melalui perangkat seperti PDA, telepon seluler, dan handphone. Penggunaan aplikasi android akan memudahkan terselesaikannya beberapa aktivitas seperti hiburan, berdagang, pendidikan, pekerjaan kantor, menjelajah internet, dan kegiatan lain (Ceryna Dewi et al., 2018).

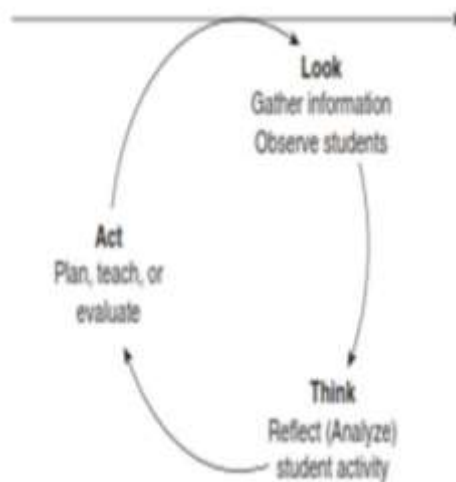
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang memiliki tujuan meningkatkan karakter siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif pendidikan berbasis android. Penelitian ini merupakan upaya meningkatkan nilai karakter melalui media berbasis android. Desain penelitian menggunakan model action research dari (Stringer et al., 2010). Adapun tahapan sebagai berikut, LOOK acquire information, THINK reflect on the information, ACT use outcome of reflection and analysis. Inti kegiatan ini ada tiga tahap yaitu observasi (mengumpulkan data), mengolah menggambarkan informasi (menganalisis), dan melaksanakan tindakan (merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi).

Kegiatan yang dilakukan berupa mengumpulkan informasi agar dapat diklasifikasi masalah yang ada. Pada kegiatan ini, peneliti bertindak sebagai subjek penelitian dalam melaksanakan observasi agar dapat mengidentifikasi karakter siswa dengan bantuan media pembelajaran. Peneliti melaksanakan observasi untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi awal akan dituliskan dalam rumusan masalah secara rinci. Melalui rumusan masalah akan ditentukan cara memperbaiki permasalahan. Tahap kedua berupa pengolahan informasi (THINK). Melalui observasi di awal pembelajaran siswa kelas IV ditemukan beberapa permasalahan sebagai

berikut (1) permasalahan dari siswa berupa: penyimpangan karakter siswa, sebagian siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, siswa bosan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan, siswa kesulitan menerima materi yang diberikan guru. (2) permasalahan dari guru, yaitu: sulit menjadi contoh yang baik dalam menerapkan nilai karakter, penggunaan alat peraga atau media yang terbatas, pemberian tugas yang tidak diimbangi dengan kemampuan siswa dalam memahami materi. Tahap ketiga berupa tindakan (ACT). Melalui gambaran hasil observasi awal serta analisis masalah akan ditetapkan tindakan agar karakter siswa akan meningkat.

Penelitian ini dilakukan Kelas 4 SDN Nglambangan 02 yang beralamat di Desa Nglambangan, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kualitas karakter siswa di SDN Nglambangan 02. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus. Kegiatan pada setiap siklus bertolak dari tiga tahapan, yaitu observasi (mengumpulkan informasi), mengolah (menganalisis informasi), dan melakukan tindakan. Tahapan pada setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan

Sumber: Stringer, T.E., McFadyen, C.L., & Baldwin, C.S. (2010, p.8)

Adapun tahapan penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahap. Pertama, melakukan observasi (LOOK). Pada kegiatan ini peneliti mengumpulkan informasi agar dapat mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi. Peneliti bertindak sebagai subjek penelitian melakukan identifikasi karakter siswa melalui pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pengalaman belajar siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi awal di kelas IV SD Negeri Nglambangan 02. Berdasarkan hasil observasi, anakan dilakukan pemecahan masalah untuk pembelajaran bahasa Indonesia berikutnya.

Kedua, berupa mengolah informasi (THINK). Permasalahan yang dapat dirumuskan berdasarkan hasil observasi antara lain: (1) karakter siswa yang kurang baik, seperti tidak disiplin, suka berbohong, dan kurang menghormati guru dan teman dalam proses pembelajaran; (2)

pembelajaran yang kurang menarik untuk siswa. Guru hanya menggunakan buku paket dan meminta siswa mengerjakan latihan soal. Ketiga, melakukan tindakan (ACT). Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi agar masalah dapat dipecahkan. Peneliti menerapkan beberapa hal yang terkait dengan pembentukan karakter siswa. Adapun kegiatan pada setiap siklus meliputi observasi, mengolah informasi, melakukan tindakan. Kegiatan tindakan terdiri dari: penyusunan RPP, pelaksanaan pembelajaran melalui media android, evaluasi, serta refleksi.

Subjek penelitian ini siswa kelas IV SDN Nglambangan 02, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. Penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran android yang berisi cerita untuk menanamkan karakter siswa. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif (pengalaman) dan kuantitatif (jumlah/nilai). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket karakter.

Adapun instrument penelitian yang digunakan yaitu, lembar observasi dan angket penilaian karakter. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teori Miles&Huberman yang terdiri dari (a) pengumpulan data, (b) reduksi data, (c) penyajian data, (d) penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pembelajaran Pra Siklus

Kegiatan pra-siklus merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum penelitian sebenarnya dilakukan. Pada kegiatan ini, peneliti ikut masuk di kelas dan mengamati proses pembelajaran serta karakter siswa pada saat mata pelajaran bahasa Indonesia dilakukan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan serta karakter siswa (jujur, saling menghormati, dan disiplin). Peneliti juga merumuskan minat dan pemahaman siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Adapun persentase karakter siswa dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Aspek karakter “Disiplin” Siswa pada Pra Siklus

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mendengarkan dan mengikuti setiap perintah guru	0	6	5	5
2	Saya mengerjakan soal setelah selesai penjelasan dari guru	2	3	5	5
3	Saya mencatat setiap keterangan penting yang dijelaskan guru	5	4	4	3
4	Saya mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan guru	6	5	2	3

Keterangan:

1= tidak pernah

2= jarang

3= sering

4= selalu

Hasil observasi pra siklus pada aspek disiplin dari 16 siswa menunjukkan jika siswa mendengarkan dan mengikuti perintah dari guru secara konsisten sebanyak 5 siswa atau 31,25%, siswa yang sering mendengarkan sebanyak 5 siswa (31,25%) dan jarang mengikuti perintah guru sebanyak 6 siswa (37,5%). Kedisiplinan mengerjakan soal siswa terlihat bervariasi, siswa yang tidak pernah mengerjakan soal sebanyak 2 siswa (12,5%), jarang mengerjakan soal sebanyak 3 siswa (18,75%), siswa sering mengerjakan soal sebanyak 5 siswa (21,25%) dan selalu mengerjakan soal sebanyak 5 siswa (31,25%). Kedisiplinan siswa dalam mencatat keterangan penting yang tergolong tidak pernah mencatat sebanyak 5 siswa (31,25%), jarang mencatat sebanyak 4 siswa (25%), sering mencatat sebanyak 4 siswa (25%) dan selalu mencatat sebanyak 3 siswa (18,75%). Pada kegiatan kedisiplinan mengulang kembali materi yang tidak pernah mengulang sebanyak 6 siswa (37,5%), jarang mencatat sebanyak 5 siswa (31,25), sering mencatat 2 siswa (12,5%) dan selalu mencatat 3 siswa (18,75%).

Tabel 2. Persentase Aspek karakter “Jujur” Siswa pada Pra Siklus

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik dan tidak ngomong sendiri.	3	6	4	3
2	Saya mendengarkan teman yang sedang berpendapat.	0	7	6	3
3	Saya tidak mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas.	1	5	5	5
4	Saya tidak marah jika jawaban saya dikoreksi teman	0	6	4	6

Pada karakter kejujuran berdasarkan tabel di atas, dapat dipaparkan jika terdapat 3 siswa (18,75%) yang mendengarkan penjelasan guru dan tidak bicara sendiri. Terdapat 6 siswa (37,5%) yang terkadang mendengarkan penjelasan guru. Siswa yang sering mendengarkan penjelasan guru sebanyak 4 siswa (25%) dan selalu mendengarkan penjelasan guru sebanyak 3 siswa (18,75%). Siswa yang kadang bersedia mendengarkan penjelasan teman sebanyak 7 siswa (43,75%), sering mendengarkan pendapat teman ada 6 siswa (37,25%), dan selalu mendengarkan penjelasan teman sebanyak 3 siswa (18,75%). Pada aspek tidak mengganggu teman yang mengerjakan tugas masih ada siswa yang selalu mengganggu teman mengerjakan tugas sebanyak 1 siswa (6,25%). Kadang masih suka mengganggu sebanyak 5 siswa (31,25%), sering mengganggu teman pada saat mengganggu teman sebanyak 5 siswa (31,25%), dan selalu mengganggu teman sebanyak 5 siswa (31,25%). Karakter siswa yang marah pada saat pekerjaan dikoreksi teman kadang marah sebanyak 6 siswa (37,5%), sering marah sebanyak 4 siswa (25%) dan selalu marah sebanyak 6 siswa (37,5%).

Tabel 3. Persentase Aspek karakter “saling menghormati dan menghargai” Siswa pada Pra Siklus

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mendapat nilai bagus karena mengerjakan soal dengan baik dan belajar tanpa mengganggu teman.	1	5	5	5
2	Saya mengerjakan soal setelah secara mandiri tanpa melihat milik teman.	0	6	6	4
3	Saya berani minta maaf jika mengganggu teman atau melakukan kesalahan.	3	5	5	3
4	Saya meminta izin jika menggunakan barang milik teman (pensil, penghapus, dll)	2	5	5	4

Karakter saling menghargai dan menghormati pada tabel di atas dapat dipaparkan sebagai berikut. Karakter siswa yang tidak pernah mengerjakan soal secara baik dan benar ada 1 siswa (6,25%), siswa jarang mengerjakan soal dengan baik dan benar sebanyak 5 siswa (31,25%), sering mengerjakan soal dengan baik dan benar 5 siswa (31,25%), dan selalu mengerjakan soal dengan baik dan benar ada 5 siswa (31,25%). Siswa jarang mengerjakan soal secara mandiri tanpa melihat milik teman ada 6 siswa (37,5%), sering mengerjakan soal secara mandiri ada 6 siswa (37,5%), dan selalu mengerjakan soal mandiri ada 4 siswa (25%). Karakter siswa yang tidak pernah minta maaf jika mengganggu dan melakukan kesalahan sebanyak 3 siswa (18,75%), siswa yang jarang dan sering minta maaf jika mengganggu dan melakukan kesalahan sebanyak 5 siswa (31,25%), dan selalu minta maaf jika mengganggu teman sebanyak 3 siswa (18,75%). Karakter siswa yang tidak pernah meminta izin jika menggunakan barang milik teman ada 2 siswa (12,5%), jarang dan sering meminta izin jika menggunakan barang milik teman ada 5 siswa (31,25%), dan selalu meminta izin jika menggunakan barang milik teman ada 4 siswa (25%).

Tindakan pembelajaran yang akan dilakukan di kelas IV SDN 02 Nglambangan ditekankan pada pendidikan karakter dengan memanfaatkan cerita yang bernuansa agama. Adapun maksud menggunakan cerita agama adalah mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu siswa dapat memahami dan menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil uraian pra siklus dapat dilihat jika presentase tanggapan karakter negatif (tidak pernah dan jarang) lebih banyak dari tanggapan positif (sering dan selalu). Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, dirancang pembelajaran bermakna yang mampu mengintegrasikan sikap siswa. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan sebagai berikut.

Pertama, menetapkan cerita yang akan digunakan sebagai media pembentukan karakter. Cerita rakyat akan diterapkan untuk diambil nilai karakter. Cerita dipilih yang memiliki karakter disiplin, jujur, dan menghargai atau menghormati.

Kedua, menggunakan media cerita agar dapat digunakan untuk membentuk nilai karakter. Penggunaan media cerita bahasa Indonesia akan dilakukan dengan membuat kelompok yang beranggotakan 4 orang. Setiap kelompok akan diberi warna sesuai buah sesuai dengan kesepakatan kelompok. Guru akan menyediakan berbagai macam gambar buah yang akan digunakan sebagai reward.

Penentuan anggota kelompok dilakukan dengan mengundi agar adil dan tidak ribut. Siswa akan berkumpul dengan kelompok dan mendengarkan penjelasan guru untuk kegiatan berikutnya. Guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan siswa di dalam kelompok. Guru akan mengamati kegiatan yang dilakukan siswa, baik secara individu atau kegiatan berkelompok. Guru mengavaluasi hasil kerja dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru akan menyiapkan siswa untuk melakukan presentasi hasil pekerjaan kelompok secara bergantian.

Siklus I

Kegiatan siklus I dilakukan sesuai rencana pembelajaran, yaitu dua kali pertemuan. Cerita yang akan digunakan bertema kejujuran. Setiap akhir pertemuan akan dievaluasi untuk perbaikan tindakan berikutnya. Peneliti bertindak sebagai guru. Guru memusatkan kegiatan pembelajaran pada siswa. Siswa diajak membaca cerita yang telah diberikan. Guru memberikan penjelasan unsur-unsur cerita yang harus dianalisis. Siswa mendiskusikan unsur cerita dengan kelompoknya. Hasil diskusi kelompok kemudian dipresentasikan di depan kelompok yang lain secara bergantian.

Kegiatan siklus I dipaparkan sebagai berikut. Capaian pembelajaran pada pertemuan ini adalah pentingnya kejujuran dan perilaku yang mencerminkan kejujuran. Pada awal pembelajaran, guru memberikan motivasi agar tujuan pembelajaran tercapai. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan melalui media android. Media android yang telah disambungkan dengan proyektor. Siswa cukup antusias mendengarkan penjelasan guru. Suasana pembelajaran juga terkendali. Ketua kelompok memimpin diskusi untuk menentukan unsur cerita. Adapun unsur yang dianalisis meliputi tokoh, karakter/sifat, latar tempat dan waktu, serta tema. Setiap kelompok akan menyampaikan hasil analisis melalui diskusi kelas. Guru menyampaikan karakter apa yang harus dimiliki dalam kehidupan bermasyarakat yang memiliki banyak perbedaan. Siswa secara spontan menjawab karakter-karakter positif yang harus dimiliki.

Pertemuan berikutnya diawali dengan ice breaking. Guru merefleksikan kegiatan sebelumnya. Kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi. Pada pertemuan ini, cerita yang digunakan bertema kedisiplinan. Suasana pembelajaran cukup ramai dengan perbedaan pendapat yang disampaikan. Mereka berlomba-lomba untuk menyelesaikan tugas dengan baik dan benar. Pada saat presentasi, suasana cukup hidup. Terdapat kelompok yang menyanggah dan menguatkan pendapat kelompok lain. Siswa mulai berani menyampaikan pendapatnya. Pada akhir presentasi guru memberikan kesimpulan dari materi yang dipelajari. Guru memberikan kesimpulan diakhir

pembelajaran dengan memberikan gambaran karakter disiplin yang telah dipelajari. Siswa memberika respon manfaat orang yang disiplin dalam kehidupan.

Siklus I yang telah selesai dilakukan, akan dilanjutkan dengan pengukuran karakter siswa. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan angket karakter (kejujuran, toleransi, dan saling menghormati). Aspek karakter disiplin mengalami peningkatan dibandingkan kegiatan pra siklus.

Tabel 4. Persentase Aspek karakter “Disiplin” Siswa pada Siklus Siklus I

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mendengarkan dan mengikuti setiap perintah guru	0	4	6	6
2	Saya mengerjakan soal setelah selesai penjelasan dari guru	0	3	7	6
3	Saya mencatat setiap keterangan penting yang dijelaskan guru	1	6	5	4
4	Saya mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan guru	2	6	4	4

Pada siklus I, pernyataan jarang mendengarkan dan mengikuti perintah guru naik (12,5%), Sering dan selalu mendengarkan naik (6,25%). Pernyataan tidak pernah mengerjakan soal naik (12,5%), sering mengerjakan soal naik (12,5%), dan selalu mengerjakan soal naik (6,25%). Pernyataan tidak pernah mencatat penjelasan turun (25%), jarang mencatat naik (12,5%), Sering dan selalu mencatat naik (6,25%). Pernyataan tidak pernah mengulang kembali materi yang telah dipelajari turun (25%), jarang mencatat (6,25%), sering mencatat naik (12,5%), dan selalu mencatat naik (6,25%).

Tabel 5. Persentase Aspek karakter “Jujur” Siswa pada Siklus Siklus I

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik dan tidak ngomong sendiri.	0	7	5	4
2	Saya mendengarkan teman yang sedang berpendapat.	0	5	7	4
3	Saya tidak mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas.	0	3	6	7
4	Saya tidak marah jika jawaban saya dikoreksi teman	0	4	6	6

Pada karakter jujur pernyataan tidak pernah mendengarkan penjelasan guru mengalami peningkatan (18,75%), jarang, sering, dan selalu mendengarkan naik sebesar (6,25%). Pernyataan jarang mendengarkan teman yang berpendapat (12,5%), sering dan selalu mendegarkan teman (6,25%). Pernyataan tidak mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas, tidak pernah mengalami peningkatan (6,25%), jarang (12,25%), sering (6,25%), dan selalu (12,5%). Pernyataan jarang, sering marah jika jawaban dikoreksi teman sebesar (12,5%), tidak pernah marah tetap.

Tabel 6. Persentase Aspek karakter “saling menghormati dan menghargai” Siswa pada Siklus I

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mendapat nilai bagus karena mengerjakan soal dengan baik dan belajar tanpa mengganggu teman.	0	4	6	6
2	Saya mengerjakan soal setelah secara mandiri tanpa melihat milik teman.	0	5	5	6
3	Saya berani minta maaf jika mengganggu teman atau melakukan kesalahan.	1	4	6	6
4	Saya meminta izin jika menggunakan barang milik teman (pensil, penghapus, dll)	0	4	6	6

Karakter menghargai dan menghormati pada aspek mendapat nilai bagus karena mengerjakan soal dengan baik dan benar, jarang (25%), sering (37,5%), dan selalu (37,5%). Kemandirian siswa mengerjakan tanpa melihat milik teman, jarang (31,25%). Sering (31,25%), dan selalu (37,5%). Keberanian minta maaf ketika melakukan kesalahan, tidak pernah (6,25%), jarang (25%), sering (37,5%), dan selalu (37,5%). Aspek meminta izin saat menggunakan barang milik teman, jarang (25%), sering (37,5%), dan selalu (37,5%).

Siklus II

Kegiatan siklus II diawali dengan tahap perencanaan. Tindakan siklus II akan mengambil tema bersyukur. Pelaksanaan siklus II terdiri dari tiga dua pertemuan. Setiap siklus akan dievaluasi untuk tindakan berikutnya.

Pelaksanaan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Guru bertindak sebagai guru klasikal dengan memusatkan kegiatan pembelajaran pada siswa. Siswa dibiasakan untuk berdiskusi agar berani menyampaikan gagasan dan menghormati pendapat orang lain. Hasil diskusi dipresentasikan di depan teman-temannya. Berdasarkan evaluasi kegiatan siklus I, guru menyusun rencana pembelajaran. Langkah yang ditempuh pada siklus II terdiri dari (a) menyusun RPP; (b) menyiapkan cerita sebagai materi ajar; (c) membentuk aktivitas kelompok kecil; (d) menyusun alat evaluasi.

Nilai karakter siklus II dari setiap karakter dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 7. Persentase Aspek karakter “Disiplin” Siswa pada Siklus II

NNo.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mendengarkan dan mengikuti setiap perintah guru	0	4	6	6
2	Saya mengerjakan soal setelah selesai penjelasan dari guru	0	3	7	6
3	Saya mencatat setiap keterangan penting yang dijelaskan guru	1	6	5	4
4	Saya mengulang kembali materi yang sudah dijelaskan guru	2	6	4	4

Karakter disiplin, aspek mendengarkan dan mengikuti penjelasan guru, jarang (12,5%), sering (43,75%), dan selalu (43,75%). Aspek kesadaran mengerjakan soal setelah dijelaskan guru, jarang (18,75%), sering (50%), dan selalu (43,75%). Mencatat keterangan penting dari guru, jarang (31,25%), sering (37,5%), dan selalu (31,25%). Kemauan mengulang kembali materi yang telah dijelaskan, tidak pernah (6,25%), jarang (25%), sering (37,5%), dan selalu (31,25%).

Tabel 8. Persentase Aspek karakter “Jujur” Siswa pada Siklus Siklus II

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik dan tidak ngomong sendiri.	3	6	4	3
2	Saya mendengarkan teman yang sedang berpendapat.	0	7	6	3
3	Saya tidak mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas.	1	5	5	5
4	Saya tidak marah jika jawaban saya dikoreksi teman	0	6	4	6

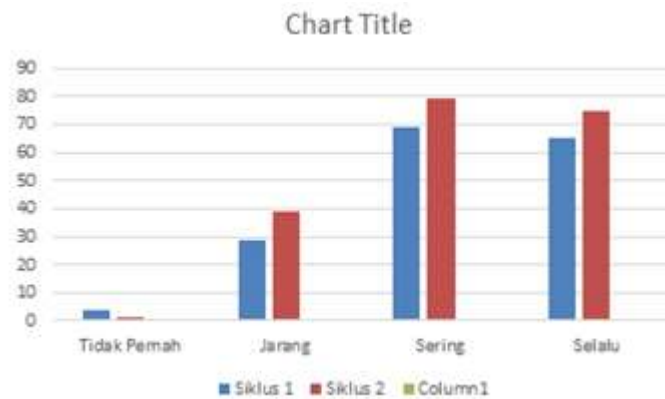
Karakter jujur, aspek kesadaran untuk mendengarkan penjelasan guru dan tidak ngobrol sendiri, jarang (18,75%), sering (50%), dan selalu (31,25%). Kebiasaan mendengarkan teman yang sedang berpendapat, jarang (18,75%), sering (50%), dan selalu (31,25%). Kesadaran tidak mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas, jarang (12,5%), sering (43,75%), dan selalu (43,75%). Kesadaran tidak marah ketika jawaban dikoreksi teman, jarang (18,75%), sering (37,5%), dan selalu (43,75%)

Tabel 9. Persentase Aspek karakter “saling menghormati dan menghargai” Siswa pada Siklus II

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya mendapat nilai bagus karena mengerjakan soal dengan baik dan belajar tanpa mengganggu teman.	0	2	7	7
2	Saya mengerjakan soal setelah secara mandiri tanpa melihat milik teman.	0	3	6	7
3	Saya berani minta maaf jika mengganggu teman atau melakukan kesalahan.	0	4	6	6
4	Saya meminta izin jika menggunakan barang milik teman (pensil, penghapus, dll)	0	3	6	7

Karakter menghargai dan menghormati orang lain, mendapatkan nilai bagus karena mengerjakan soal dengan baik dan benar, jarang (12,5%), sering (43,75%), dan selalu (43,75%). Kesadaran mengerjakan soal secara mandiri, jarang (18,75%), sering (37,5%), selalu (43,75%). Aspek keberanian minta maaf jika telah mengganggu teman, jarang (25%), sering (37,5%), selalu (37,5%). Karakter meminta izin menggunakan barang milik teman, jarang (18,75%), sering (37,5%), dan selalu (43,75%).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel 1. Perbandingan pernyataan positif dan negatif siklus I dan II

Berdasarkan paparan tabel di atas dapat dilihat jika pernyataan negatif terus mengalami penurunan setiap siklus. Pernyataan tidak pernah siklus I turun dari 4 menjadi 1. Pernyataan negatif jarang dari 55 turun menjadi 39. Pernyataan positif sering naik dari 69 menuju 79. Pernyataan positif selalu naik dari 65 menjadi 75.

Hasil refleksi dari pelaksanaan siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) guru telah mampu mengelola kelas dengan baik saat pembelajaran berlangsung; (2) guru telah berhasil memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa mulai berani menyampaikan pendapat; (3) siswa dapat memahami materi dengan baik serta nilai karakter mulai dapat dipraktikkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, permasalahan yang muncul pada siklus I dapat diselesaikan di siklus II. Siswa mulai terbiasa untuk disiplin, jujur, dan menghormati orang lain. Maka dari itu, siklus III tidak perlu dilaksanakan. Melalui pembelajaran bahasa anak-anak akan diajarkan banyak karakter melalui tokoh, lakuan, isi, dan makna dari bahasa yang dipelajari. Maka dari itu, guru bahasa Indonesia harus mampu mengubah pola pikir yang telah melekat. Siswa harus senang ketika belajar bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media dan metode yang ada.

KESIMPULAN

Berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penelitian ini mencoba menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan cukup dekat siswa. Media pembelajaran berbasis android dipilih untuk membantu membentuk karakter siswa melalui pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif pendidikan karakter berbasis android dapat membantu meningkatkan kualitas karakter siswa. Peningkatan nilai karakter dapat dilihat dari aspek disiplin, kejujuran, dan menghormati orang lain. Melalui media yang digunakan, dapat menarik perhatian siswa dan menanamkan karakter baik siswa. Bukti adanya peningkatan nilai karakter siswa dari aspek, disiplin, jujur, saling menghargai dan menghormati dapat dilihat melalui angket siswa pada setiap siklus. Pada siklus 1 pernyataan atau jawaban negatif (tidak pernah dan jarang) sebesar dari 4 (2,1%) turun

menjadi 1 (0,5%) dan 55 (28,65%) menjadi 39 (20,3%). Pernyataan positif (sering dan selalu) 69 (35,9%) menjadi 79 (41%) dan 65 (33,8%) menjadi 75 (39%).

UCAPAN TERIMA KASIH

Ahamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan ramhat-Nya saya bisa menyelesaikan artikel saya yang berjudul “Peningkatan Kualitas Karakter Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android”. Saya juga berterimakasih kepada kedua orang tua saya yang sudah memberi support untuk saya setiap harinya, serta teman-teman yang sudah membantu saya dalam pengambilan data penelitian saya ini.

REFERENSI

- Amelia, W., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengelolaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Nafiah, M*, 8, 520–531.
- Ceryna Dewi, N. K., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100–107.
- Gunawan, H. (2022). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasinya*. Alfabeta.
- Maheswari, N., Silma, N., Wulandari, P. N., Ramadhan, T. S., & Marini, A. (2023). Peningkatan Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran IPS Pada Siswa SD Melalui Electronic Wordless Picture Book. *Jurnal Pendidikan Dasar Sosial Dan Humaniora*, 4, 479–490.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Edu Candy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Sosial Dan Humaniora*, 2, 439–448.
- Nurjanah, S. (2020). Metode PBL (Problem Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Matapelajaran IPS Peserta Didik di SMPN jetis 1 Bantul. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 81–92.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. . *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rohman, M. A. A. (2019). Pendidikan karakter di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Teori, Metodologi dan Implementasi. . . *Qolamuna*, 11(2), 125–146.
- Rusdiyani, I. (2016). The Effect of Learning Methodology and Personality Type on Cognitive Abilities. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, 5(2), 89–95.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 470–477.
- Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan karakter sebagai pilar pembentukan karakter bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negri Medan*, 348–352.

- Shrivastava, S. (2017). Digital Disruption is Redefining the Customer Experience: The Digital Transformation Approach of the Communications Service Providers. *Telecom Business Review: SITM Journal*, 10(1), 41–52.
- Sofyan, M., M.Japar, & Julela MS. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Jakad Publishing.
- Stringer, T. E., McFadyen. C.L, & Baldwin, C. S. (2010). *Integrating teaching, learning, and action research*. SAGE Publications.
- Wahid, A. (2019). Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang I Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI: Harmonisasi Pembelajaran Biologi Pada Era Revolusi 4.0*, 54–70.
- Wandah Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (D. Febiharsa, Ed.). . Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.