

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**ADITYA MAHENDRA
NPM 2053053012**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Oleh :

ADITYA MAHENDRA

Masalah dalam penelitian adalah masih terdapat kurangnya karakter disiplin dan toleransi peserta didik kelas III SD Negeri 1 Kalirejo. Tujuan pada penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik. Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non equivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 62 peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi yaitu lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi sederhana. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas III SD Negeri 1 Kalirejo.

Kata kunci: *contextual teaching and learning*, karakter, media interaktif *canva*.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF USE OF LEARNING MEDIA INTERACTIVE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING ON FORMATION STUDENT CHARACTER AT PRIMARY SCHOOL

By

ADITYA MAHENDRA

The problem in the research was that there is still a lack of discipline and tolerance of third grade students at SD Negeri 1 Kalirejo. The aim of the research is to describe and analyze the influence of using Canva interactive learning media based on contextual teaching and learning on the formation of students' character. Type of quantitative research with an experimental approach. The research design used was a non-equivalent control group design. The population in this study was 62 students. The research sampling technique used saturated sampling. The data collection technique is carried out by observation, namely an observation sheet. The data analysis technique uses a simple regression test. The conclusion of this research is that there is an influence of using Canva interactive learning media based on contextual teaching and learning on the character formation of class III students at SD Negeri 1 Kalirejo.

Keywords: character, contextual teaching and learning, interactive media
Canva

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

ADITYA MAHENDRA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapat Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Aditya Mahendra**

No. Pokok Mahasiswa : **2053053012**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Muhisom, M.Pd.I.
NIK 2321502850709101

Alif Luthvi Azizah, M.Pd.
NIP 19930523 202203 2 011

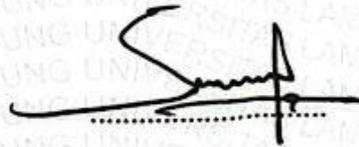
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Muhisom, M.Pd.I.



Sekretaris : Alif Luthvi Azizah, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Darsono, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 22 Juli 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aditya Mahendra
NPM : 2053053012
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 8 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



Aditya Mahendra
NPM 2053053012

RIWAYAT HIDUP



Aditya Mahendra, dilahirkan di Kalirejo, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 18 Februari 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Mulyono dan Ibu Suparsih. Peneliti telah menyelesaikan pendidikan formal:

1. SD Negeri 2 Sukosari, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 1 Kalirejo, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Kalirejo, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah, lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur seleksi SMMPTN. Pada tahun 2023 peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Gedong Meneng, Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan serta melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Gedong Meneng, Negeri Agung Way Kanan.

MOTTO

“Apa yang ditakdirkan menjadi milikmu, akan menemukanmu”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Sujud syukur kusembahkan kepadamu Ya Allah, telah engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini, Segala puji hanya milik engkau Ya Allah, bersama keridhaanmu, kupersembahkan skripsi ini kepada

Kedua Orang Tuaku, Bapak Mulyono dan Ibu Suparsih.

Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna , atas doa yang selalu dipanjatkan untuk anaknya, serta memberi arahan dan juga dukungan, terima kasih atas semua pengorbanan dan kesabaran.

Serta para guru dan dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga. Semua saudara dan sahabat yang selalu memberi motivasi dan semangat.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Dr. Darsono, M.Pd. Dosen penguji yang telah memberikan motivasi serta saran untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
6. Muhisom M.Pd.I. Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan motivasi guna penyempurnaan skripsi ini.
7. Alif Luthvi Azizah, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta

- memberikan motivasi-motivasi guna penyempurnaan skripsi ini
8. Drs. Maman Surahman, M.Pd., yang telah dengan sabar, mengarahkan dan memberikan saran dari awal pengajuan judul sampai seminar proposal.
 9. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
 10. Kepala SD Negeri 1 Kalirejo, Ibu Sri Astuti, S.Pd. SD, yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
 11. Kepala SD Negeri 2 Sridadi, Sri Panuti, S.Pd., yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrumen.
 12. Teman-teman PGSD tercinta karena telah membantu, memberikan motivasi dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
 13. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.
Aamiin.

Metro, 8 Juli 2024



Aditya Mahendra

NPM 2053053012

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Belajar dan Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Belajar	9
2.1.2 Tujuan Belajar	9
2.1.3 Teori Belajar	10
2.1.4 Pengertian Pembelajaran.....	11
2.1.5 Tujuan Pembelajaran	12
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	13
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	14
2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif <i>Canva</i>	15
2.3 Pendidikan Karakter	17
2.3.1 Pengertian Pendidikan Karakter	17
2.3.2 Peran Pendidikan Dalam Pembentukan Karakter.....	18
2.3.3 Prinsip Pendidikan Karakter.....	20
2.3.4 Nilai-Nilai Pendidikan Karakter.....	20
2.3.5 Karakter Disiplin	22
2.3.6 Karakter Toleransi	24
2.4 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	26
2.4.1 Pengertian Pembelajaran PPKn.....	26
2.4.2 Tujuan Pembelajaran PPKn	28
2.4.3 Karakteristik PPKn	29

2.5 Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i>	30
2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i>	30
2.5.2 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i>	32
2.5.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i>	33
2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i>	34
2.6 Kerangka Pikir	35
2.7 Penelitian Relevan.....	36
2.8 Hipotesis Penelitian.....	37
III. METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	38
3.2 <i>Setting</i> Penelitian.....	39
3.2.1 Subjek Penelitian	39
3.2.2 Tempat Penelitian	39
3.2.3 Waktu Penelitian.....	39
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	40
3.3.1 Populasi Penelitian.....	40
3.3.2 Sampel Penelitian	40
3.4 Variabel Penelitian	41
3.4.1 Variabel <i>Independen</i> (Variabel Bebas).....	41
3.4.2 Variabel <i>Dependen</i> (Variabel Terikat).....	41
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	41
3.5.1 Definisi Konseptual	41
3.5.2 Definisi Operasional	43
3.6 Teknik Pengumpulan Data	45
3.6.1 Observasi.....	45
3.6.2 Dokumentasi.....	45
3.7 Instrumen Penilaian.....	46
3.7.1 Pengembangan Instrumen	46
3.7.2 Uji Instrumen.....	47
3.8 Teknik Analisis Data	49
3.8.1 Uji Persyaratan Analisis Data.....	49
a. Uji Normalitas	49
b. Uji Homogenitas	49
3.9 Uji Hipotesis	50
3.9.1 Uji Regresi Sederhana.....	50
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Pelaksanaan Penelitian	52
4.2 Hasil Penelitian	52
4.3 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	61
4.3.1 Uji Normalitas	61
4.3.2 Uji Homogenitas.....	62
4.4 Hasil Uji Hipotesis	62

4.5 Pembahasan	63
4.6 Keterbatasan Penelitian	65
V. KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Karakter Disiplin	24
2. Indikator Karakter Toleransi	26
3. Sintaks model pembelajaran <i>contextual teaching and learning</i>	34
4. Jumlah Data Peserta Didik kelas III SD Negeri 1 Kalirejo.....	40
5. Kisi-kisi Observasi Karakter Disiplin dan Toleransi.....	46
6. Skor Jawaban Lembar Observasi	47
7. Klasifikasi Validitas.....	48
8. Hasil Uji Validitas Soal.....	48
9. Klasifikasi Reliabilitas	49
10. Deskripsi Hasil Penelitian	53
11. Distribusi Frekuensi Lembar Observasi Awal Kelas Eksperimen	54
12. Distribusi Frekuensi Lembar Observasi Awal Kelas Kontrol.....	55
13. Rekapitulasi Nilai Lembar Observasi Awal	56
14. Distribusi Frekuensi Lembar Observasi Akhir Kelas Eksperimenl.....	57
15. Distribusi Frekuensi Lembar Observasi Akhir Kelas Kontrol	58
16. Rekapitulasi nilai Lembar Observasi Akhir	59
17. Presentase Peningkatan Belajar	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir Penelitian	37
2. <i>Non Equiavalent Control Group Design</i>	39
3. Grafik Distribusi Frekuensi Lembar Observasi Awal Kelas Eksperimen	55
4. Grafik Distribusi Frekuensi Lembar Observasi Awal Kelas Kontrol.....	56
5. Grafik Rata-rata Hasil Lembar Observasi Awal.....	57
6. Grafik Distribusi Frekuensi Lembar Observasi Akhir Kelas Eksperimen....	58
7. Grafik Distribusi Frekuensi Lembar Observasi Akhir Kelas Kontrol	59
8. Grafik Rata-rata Hasil Lembar Observasi Akhir	60
9. Grafik Peningkatan Nilai Lembar Observasi Awal dan Lembar Observasi Akhir	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	75
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	76
3. Surat Izin Uji Instrumen	77
4. Surat Balasan Uji Instrumen.....	78
5. Surat Izin Penelitian	79
6. Surat Balasan Izin Penelitian	80
7. Surat Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran	81
8. Surat Uji Validitas Ahli Lembar Observasi	82
9. RPP Kelas Eksperimen	87
10. RPP Kelas Kontrol.....	93
11. Media Pembelajaran Interaktif <i>canva</i>	99
12. Uji Validitas.....	100
13. Uji Reliabilitas	101
14. Lembar Observasi Awal Kelas Kontrol	103
15. Lembar Observasi Awal Kelas Eksperimen.....	105
16. Lembar Observasi Akhir Kelas Kontrol.....	107
17. Lembar Observasi Akhir Kelas Eksperimen	109
18. Data Nilai Lembar Observasi Awal	111
19. Data Nilai Lembar Observasi Akhir	112
20. Uji Normalitas Lembar Observasi Awal Kelas Kontrol	113
21. Uji Normalitas Lembar Observasi Awal Kelas Eksperimen.....	115
22. Uji Normalitas Lembar Observasi Akhir Kelas Kontrol.....	117
23. Uji Normalitas Lembar Observasi Akhir Kelas Eksperimen	119

24. Uji Homogenitas Lembar Observasi Awal	121
25. Uji Homogenitas Lembar Observasi Akhir	122
26. Uji Regresi Linear Sederhana	123
27. Dokumentasi	127

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di Indonesia pada saat ini sangat terasa khususnya dalam bidang pendidikan, tak terkecuali di sekolah dasar. Hal itu membuat pendidik harus memiliki kompetensi dan berbagai persyaratan dalam menjalankan tugas menjadi pendidik secara profesional (Ratnawati, 2018). Peran seorang pendidik sebagai profesional harus memiliki kemampuan menjadi fasilitator yang mendorong, menginspirasi, dan memfasilitasi belajar peserta didik dengan memberikan bimbingan yang diperlukan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Yestiani & Zahwa (2020) bahwa tugas pendidik sebagai fasilitator yaitu memberikan pelayanan agar peserta didik dapat dengan mudah menerima dan memahami materi-materi pelajaran. Nantinya proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien. Seorang pendidik harus merencanakan persiapan terlebih dahulu agar dapat memastikan tercapainya tujuan suatu pembelajaran.

Pendidik sebagai fasilitator, tentunya harus memiliki keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi yang berkembang secara pesat saat ini. Media pembelajaran interaktif merupakan contoh dari perkembangan suatu teknologi dalam bidang pendidikan. Pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi yang tentunya akan memudahkan di dalam suatu pembelajaran dan pemanfaatan media yang sesuai dengan suatu topik pembelajaran di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran (Karo & Rohani, 2018). Pendidik, dalam proses pemilihan media pembelajaran, selain mempertimbangkan aspek kognitif, juga penting bagi seorang pendidik untuk mempertimbangkan pembentukan karakter peserta didik.

Upaya dalam membentuk karakter peserta didik ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia, yang tercantum dalam pasal 3 ayat 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) tahun (2003) menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional Indonesia adalah pendidikan sebagai wadah untuk melakukan proses pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan agar peserta didik mampu bersaing secara nasional dan internasional serta menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Membangun karakter peserta didik adalah tugas penting yang harus diperhatikan oleh berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, dan masyarakat di sebuah negara. Hal ini karena karakter baik atau buruk dari masyarakat sebuah negara dapat memengaruhi citra negara tersebut di mata dunia internasional. Suatu negara jika memiliki masyarakat dengan karakter buruk, maka negara tersebut dapat mengalami penurunan kualitas dalam berbagai aspek. Kondisi ini dapat membuat negara tersebut kesulitan untuk bangkit dari berbagai bencana yang kompleks dan multidimensi. Penguatan pendidikan karakter di sekolah belum berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini terjadi karena dalam proses pelaksanaannya, para pemangku kepentingan belum memahami teori dan konsep yang seharusnya diimplementasikan sesuai dengan aturan yang diharapkan (Faiz, 2018).

Adapun pengembangan nilai-nilai karakter berdasarkan permendikbud RI nomor 20 tahun 2018 pasal 2 ayat 1 meliputi : religius, jujur, toleran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. Beberapa nilai karakter yang harus ditanamkan, termasuk disiplin diri dan toleransi dianggap sebagai nilai karakter yang krusial untuk dikembangkan. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada implementasi karakter disiplin dan toleransi.

Disiplin merupakan suatu tindakan yang menunjukkan ketaatan pada aturan atau norma, seperti waktu, pekerjaan, pekerjaan, serta tanggung jawab sosial dan nasional. Memiliki karakter disiplin bisa tercermin dalam kepatuhan pada berbagai hal. Ketika dilakukan dengan baik, perilaku disiplin dapat menciptakan lingkungan yang harmonis dan tenang. Karakter disiplin sangat penting dimiliki oleh manusia agar kemudian muncul karakter positif lainnya (Sobri, 2019). Perilaku karakter disiplin menjadi penting karena banyaknya perilaku menyimpang yang melanggar norma kedisiplinan.

Toleransi merupakan sebuah nilai karakter dalam menghargai keberagaman dan kemajemukan yang ada. Penumbuhan nilai toleransi dapat dilakukan oleh orang tua dalam keluarga, dan dapat dilakukan oleh pendidik di sekolah (Nuswantari, 2018). Toleransi merupakan nilai yang penting untuk dipraktikkan dalam program pendidikan demi mencapai tujuan nasional. Penting bagi anak usia dini dalam memahami nilai toleransi karena sensitivitas mereka terhadap perbedaan memungkinkan mereka belajar bagaimana menghargai dan merespon perbedaan dengan bijaksana. Nilai karakter toleransi sangat penting ditanamkan dalam keberagaman masyarakat maupun di lingkungan sekolah, namun dalam penerapannya masih banyak ditemui penyimpangan nilai toleransi.

Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan di SD N 1 Kalirejo untuk lebih memahami permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Dalam studi ini, peneliti melakukan pengamatan dengan mengamati proses pembelajaran, peneliti melihat bahwa dalam pembelajaran pendidik masih menggunakan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik. Pendidik juga belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai sebuah alat dalam mengajarkan materi pelajaran di sana khususnya pada media pembelajaran interaktif. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas III A dan III B, di kelas tersebut diperoleh beberapa hasil penyimpangan karakter antara lain; terlambat masuk sekolah, keluar masuk saat jam pelajaran, tidak mengerjakan tugas, mencoret bangku dan meja, tidak mendengarkan teman yang berbicara, membedakan teman dalam bergaul,

tidak mau menerima masukan dari teman, dll. Hal tersebut menunjukkan sebuah penyimpangan dari karakter peserta didik khususnya pada karakter disiplin dan toleransi, oleh sebab itu karakter disiplin dan toleransi di sekolah tersebut bisa dibilang masih rendah.

Salah satu yang dapat dilakukan pendidik untuk mendukung pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran tersebut. Lebih dalam lagi media pembelajaran yang cocok menurut peneliti berdasarkan melihat permasalahan yang ada yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning*. Media interaktif ini sebagai salah satu program aplikatif yang kemungkinan cukup efektif dalam dunia pendidikan, karena bisa mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dan memungkinkan mereka terlibat langsung dalam pembentukan karakter. Penyajian materi pembelajaran dalam konteks nyata dan relevan bagi kehidupan peserta didik, tentunya dapat memperkuat pemahaman tentang pentingnya karakter disiplin dan toleransi dalam interaksi sehari-hari.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muslimin, 2017) yang melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran yaitu berupa video animasi yang hasilnya berpengaruh terhadap hasil belajar pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hal ini menunjukkan kesamaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu pada penggunaan media pembelajaran interaktif berupa video interaktif namun pada penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada pembentukan karakter peserta didik.

Penelitian relevan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Gempita, 2021) yang melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *TPACK* terhadap pembentukan karakter tanggung jawab peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti terdahulu berbeda dengan yang digunakan oleh

peneliti yaitu media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning*, pada fokus objek penelitian ini berbeda yaitu fokusnya tanggung jawab sedangkan pada penelitian ini akan berfokus pada karakter disiplin peserta didik. Dampak media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter ini menjadi topik penelitian yang menarik oleh peneliti.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar**"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Penerapan karakter pada peserta didik masih kurang optimal.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi
3. Kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih menjadi kendala.
4. Banyak peserta didik yang terlalu sering berbicara saat pembelajaran berlangsung dan kurang memberikan perhatian yang cukup saat penjelasan diberikan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan batasan masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif (*Canva*) berbasis *Contextual teaching and learning* (X)
2. Pembentukan karakter peserta didik di Sekolah Dasar (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah penelitian adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual teaching and learning* berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik di Sekolah Dasar?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Kalirejo.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi yang berguna mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. Ini dapat memperkaya pemahaman dalam bidang pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi penting bagi penelitian-penelitian lain yang ingin mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik, sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan literatur terkait.

1.6.2 Manfaat Praktis.

- a. Peserta Didik
Membentuk karakter disiplin dan toleransi peserta didik, serta dapat memberikan pengalaman belajar dengan cara yang baru

dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual teaching and learning*.

b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik tentang metode pembelajaran, khususnya pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual teaching and learning*, guna memperbaiki kualitas pembelajaran.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan karakter yang baik khususnya di SD Negeri 1 Kalirejo.

d. Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai alat untuk memperluas pemahaman tentang metode pembelajaran dan juga dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada peneliti mengenai penelitian eksperimental dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual teaching and learning*

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Secara keseluruhan, belajar dapat dijelaskan sebagai proses di mana tingkah laku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat dari interaksi mereka dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Menurut Festiawan (2020) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang menghasilkan perubahan dalam tingkah laku dan kemampuan reaksi mereka, yang cenderung bersifat permanen atau menetap, karena interaksi individu dengan lingkungannya.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku internal untuk memperoleh hal baru seperti kompetensi, keterampilan, dan sikap, bukan sekadar mengumpulkan dan menghafal materi, (Herawati, 2020) Sifat perubahan dalam belajar bersifat relatif permanen, artinya perubahan tersebut tidak akan kembali kepada keadaan semula. Belajar dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga ada perbedaan tingkah laku sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tersebut mencakup tingkah laku baru yang muncul akibat pengalaman baru, penguasaan ilmu, dan pelaksanaan latihan (Djamaludin & Wardana, 2019). Perubahan kemampuan atau tingkah laku yang disebabkan oleh faktor seperti kematangan pertumbuhan, dan perkembangan tidak termasuk dalam kategori proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai belajar dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, belajar merupakan proses di mana individu mengalami perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Belajar melibatkan perolehan pengetahuan dan pengalaman yang menghasilkan perubahan dalam tingkah laku dan kemampuan reaksi individu, yang cenderung permanen karena interaksi dengan lingkungan.

Belajar bukan hanya tentang mengumpulkan dan menghafal materi, melainkan tentang perubahan internal untuk memperoleh kompetensi, keterampilan, dan sikap baru. Perubahan tersebut bersifat relatif permanen dan tidak akan kembali seperti semula. Dalam belajar, individu melakukan aktivitas psikis yang menghasilkan perbedaan dalam tingkah laku sebelum dan sesudahnya, seperti munculnya tingkah laku baru karena pengalaman baru, penguasaan ilmu, dan latihan.

2.1.2 Tujuan Belajar

Masalah belajar merupakan aspek yang terlibat dalam kegiatan pendidikan, yang relevan bagi setiap individu. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa belajar adalah aktivitas yang tidak terbatas pada satu golongan saja; semua orang, termasuk para pendidik, terlibat dalam proses belajar. Menjadi pendidik yang profesional dan efektif, penting bagi kita untuk memahami esensi belajar serta tujuan belajar tersebut, sehingga kita dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Herawati (2020) mengatakan bahwa Tujuan dari belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan agar menjadi individu yang memiliki wawasan luas dan mampu mengatasi berbagai masalah yang dihadapinya. Selain itu, belajar juga bertujuan untuk melatih kemampuan dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Tujuan lainnya

adalah agar individu memperoleh sikap dan nilai yang sesuai dengan norma yang berlaku, baik itu norma agama maupun norma hukum lainnya.

Aktivitas belajar berakar pada pemenuhan kebutuhan individu. Oleh karena itu, tujuan perilaku belajar adalah menyelesaikan masalah untuk memenuhi kebutuhan, seperti contohnya, seorang anak yang belajar cara mendapatkan makanan ketika merasa lapar (Suardi, 2018). Tujuan belajar menurut Akhiruddin (2019) adalah merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan

Setelah meilihat beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar memiliki beberapa aspek seperti memperoleh pengetahuan untuk mengembangkan wawasan luas dan kemampuan dalam mengatasi berbagai masalah yang dihadapi., melatih kemampuan dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan individu dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan mereka.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar adalah kombinasi dari prinsip-prinsip yang saling terhubung serta penjelasan mengenai berbagai fakta dan penemuan yang terkait dengan proses belajar. Menurut Masruro, dkk(2022) teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Menerapkan teori belajar secara tepat melalui langkah-langkah pengembangan yang sesuai, pemilihan materi

pembelajaran yang tepat, dan penggunaan unsur desain pesan yang efektif, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari dengan lebih mudah. Sani (2022) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori Belajar Behavioristik
Teori ini berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat dilakukan melalui manipulasi lingkungan yang mempengaruhi peserta didik.
- b. Teori Belajar Kognitivistik
Teori ini berpendapat bahwa belajar adalah proses mental dalam mengolah informasi menggunakan strategi kognitif. Teori ini menekankan pada proses belajar
- c. Teori Belajar Humanistik
Teori ini berpendapat bahwa belajar merupakan proses pengembangan diri peserta didik. Teori ini menekankan pada proses isi yang dipelajari.
- d. Teori Belajar Konstruktivistik
Teori ini berpendapat bahwa belajar merupakan konstruksi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Teori ini mengondisikan peserta didik untuk aktif membangun konsep dan pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman nyata.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menggunakan teori belajar konstruktivistik karena pada pembelajarannya mengaitkan peserta didik dengan kehidupan nyata.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai baru melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman. Ini melibatkan aktivitas mental dan fisik yang bertujuan untuk memperluas pemahaman dan meningkatkan kemampuan seseorang dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Trianto dalam (Anggraini & Wulandari, 2021) pembelajaran adalah suatu aspek kegiatan manusia yang kompleks dan tidak sepenuhnya dapat dijelaskan secara sederhana. Secara sederhana, pembelajaran dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi antara pengembangan dan pengalaman hidup individu. Pembelajaran

pada dasarnya melibatkan usaha sadar dari seorang pendidik untuk mengarahkan interaksi peserta didiknya dengan berbagai sumber belajar, dengan tujuan mencapai hasil yang diharapkan. Pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, di mana terjadi komunikasi intens dan terarah untuk mencapai target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pembelajaran dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran menurut pendapat lain adalah suatu metode, proses, atau tindakan yang bertujuan membuat seseorang belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan cara yang sengaja diimplementasikan agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan (Sutianah, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bukanlah sesuatu yang statis, tetapi merupakan perjalanan yang melibatkan aktivitas mental dan fisik yang berkelanjutan. Pembelajaran adalah proses dinamis yang melibatkan interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya, didukung oleh komunikasi intens antara pendidik dan peserta didik, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya..

2.1.5 Tujuan Pembelajaran

Saat dalam merencanakan pembelajaran didalamnya ada yang dinamakan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran sangat penting untuk dirumuskan karena akan dijadikan acuan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Di sisi lain, tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan saat proses pembelajaran dilakukan. Tujuan pembelajaran dapat

digunakan juga sebagai acuan untuk mengembangkan desain pembelajaran.

Sudarman dan Nego (2021) mengatakan bahwa tujuan akhir dari proses pembelajaran adalah tercapainya target penguasaan materi dan suatu nilai edukatif yang disampaikan pendidik kepada peserta didik dengan indikator pencapaian target tersebut berupa hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Sedangkan menurut Daryanto dalam (Ubabuddin, 2019) tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang menggambarkan hasil dari pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan landasan yang penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.

2.2 Media Pembelajaran Interaktif

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” secara etimologi berasal dari bahasa latin “*medius*” yang artinya “tengah”, “pengantar”, atau “perantara” (Nurfadhillah, 2021). Pendidik sebagai perantara serta pelaksana sebuah kegiatan pembelajaran harus mencari sebuah referensi atau cara dalam menyampaikannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar (Hasan, dkk 2021). Media pembelajaran adalah alat, materi, atau sumber daya yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran atau informasi kepada peserta didik.

Media pembelajaran adalah berbagai alat atau sumber yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari pendidik selaku pemberi informasi ke peserta didik selaku penerima informasi. Tujuannya adalah untuk merangsang minat peserta didik dan memotivasi mereka agar dapat terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran dan memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam dan bermakna.. Terdapat lima komponen dalam sebuah pengertian media pembelajaran (Hasan, dkk, 2021).

- a. pertama, media pembelajaran berperan sebagai pengantar pesan atau konten dalam proses pembelajaran.
- b. Kedua, berfungsi sebagai sumber pengetahuan yang dapat diakses oleh peserta didik.
- c. Ketiga, bertindak sebagai perangsang motivasi bagi peserta didik agar lebih antusias dalam belajar.
- d. Keempat, membantu mencapai hasil belajar yang menyeluruh dan bermakna dengan efektivitas yang tinggi.
- e. Kelima, menjadi sarana untuk memperoleh dan mengembangkan kemampuan atau keterampilan.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa fungsi dari media pembelajaran yang berkembang secara lebih kompleks, Munadi (Hasan, dkk, 2021).

- a) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar
Media pembelajaran dapat berfungsi untuk menggantikan fungsi pendidik dalam proses pembelajaran dengan pendekatan teacher center. Jika pelaksanaan pembelajaran pendidik menggunakan metode ceramah, maka pendidik dapat menggantinya dengan menggunakan media berupa video untuk menyampaikan materi pelajaran.
- b) Fungsi Semantik
Kemampuan media pembelajaran untuk meningkatkan perbendaharaan arti atau makna dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, semantik dapat diilustrasikan melalui penggunaan gambar harimau sebagai lambang keberanian. Dalam konteks pendidikan, pendidik memainkan peran penting dalam mengungkapkan makna dari simbol-simbol yang muncul selama proses pembelajaran. Penggunaan media seringkali memberikan kemudahan dalam penyampaian dan pemahaman makna dalam proses pembelajaran.
- c) Fungsi Manipulatif
Fungsi manipulatif pada media pembelajaran merujuk pada kemampuan media tersebut untuk merekam, menyimpan,

melestarikan, merekonstruksi, dan mentransfer suatu peristiwa atau objek. Misalnya, media pembelajaran berbasis teknologi seperti kamera, mikrofon, atau perangkat penyimpanan digital dapat merekam gambar atau suara, menyimpannya dalam format digital, dan melestarikan materi pelajaran dengan cara memfotokopi atau mendokumentasikan materi dalam bentuk file digital atau fisik. Fungsi manipulatif ini memungkinkan materi pelajaran dapat disajikan kembali, dimodifikasi, atau dibagikan dengan mudah dan efisien.

d) Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis dalam media pembelajaran merujuk pada kemampuan media tersebut untuk mempengaruhi kondisi mental, pemikiran, dan perilaku manusia. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian peserta didik, membangun minat dan motivasi, serta membantu mereka fokus pada materi pelajaran. Melalui penggunaan elemen-elemen visual, audio, interaktif, dan kinestetik, media pembelajaran dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan menantang, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi proses belajar. Fungsi psikologis ini sangat penting dalam membangun lingkungan belajar yang positif dan efektif.

e) Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi sosio-kultural dalam media pembelajaran merujuk pada kemampuan media tersebut untuk memperhitungkan dan mengatasi hambatan sosiokultural yang mungkin timbul di antara peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dirancang dan dipilih untuk mempromosikan keragaman budaya, menghormati latar belakang sosial dan budaya peserta didik, dan memfasilitasi interaksi antarbudaya yang positif. Dengan cara ini, media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kesadaran dan pemahaman yang lebih dalam tentang keberagaman sosial dan budaya, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama secara efektif dengan orang lain dari latar belakang yang berbeda.

2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif *Canva*

Seorang pendidik harus bisa memanfaatkan sebuah teknologi yang ada. Apalagi di era digital seperti ini banyak sekali aplikasi yang bisa menunjang dalam memanfaatkan media pembelajaran salah satunya adalah aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* dapat dijadikan referensi oleh para pendidik untuk membuat video pembelajaran, PPT, poster atau

yang lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Aplikasi ini sangat menguntungkan bagi pendidik dan peserta didik (Fauziah, dkk, 2022).

Aplikasi *canva* bisa dijadikan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran agar penyampaian materi lebih mudah dan dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Mila, dkk, 2021).

Pemilihan *canva* sebagai media pembelajaran tentunya digunakan peneliti dengan berbagai pertimbangan karena dalam pembuatan *canva*, pendidik dapat dengan mudah membuat materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan tentunya dapat diakses lewat komputer, laptop, HP, dll. Ada beberapa pertimbangan menurut Insani, dkk (2023) yang membuat *Canva* dipilih sebagai aplikasi yang tepat, diantaranya.

- 1) *Canva* merupakan aplikasi online yang dapat diunduh secara gratis.
- 2) *Canva* dapat digunakan tidak hanya di laptop, tapi juga bisa digunakan di gawai.
- 3) *Canva* memiliki banyak fitur menarik dan template gratis yang dapat dipakai.
- 4) Hasil desain dapat dengan mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi yang lain, seperti Power Point.

Kedudukan *canva* sebagai salah satu media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, selain itu media memiliki manfaat lainnya dalam proses pembelajaran kepada peserta didik yakni sebagai berikut.

Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dapat dipahami peserta didik, peserta didik menguasai tujuan pengajaran, metode mengajar lebih bervariasi, peserta didik tidak bosan, memudahkan pendidik mengajar, aktifitas peserta

didik akan semakin banyak, seperti mengamati, mempraktikkan, dan mendemonstrasikan (Resmini, dkk, 2021).

Selalu terhubung dengan internet adalah salah satu kekurangan *canva* yang membuatnya tidak dapat digunakan secara *offline*, sehingga pengguna harus memiliki paket data untuk dapat menggunakan aplikasi *canva*. Meskipun *canva* menawarkan desain dan template berbayar di aplikasinya, hal ini bukanlah suatu hambatan bagi pengguna karena *canva* juga menyediakan desain dan template gratis yang dapat digunakan.

2.3 Pendidikan Karakter

2.3.1 Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi dari pendidikan moral, sebab pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan sebuah masalah benar-salah, tetapi bagaimana kebiasaan (habit) tentang hal-hal baik dalam kehidupan bisa ditanamkan kepada anak/peserta didik sehingga memiliki kesadaran, kebiasaan, dan pemahaman yang tinggi untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan lainnya. Karakter dapat dikatakan sebagai sifat alami seseorang dalam merespon segala situasi secara bermoral, yang diwujudkan dalam tindakan nyata melalui perilaku jujur, baik, bertanggung jawab, hormat kepada yang lebih tua, dan sebagainya.

Pendidikan karakter merupakan upaya yang disengaja dan terstruktur yang dilakukan oleh manusia untuk mendidik dan mengembangkan kemampuan peserta didik, dengan tujuan untuk membentuk karakter pribadi mereka (Annur, Yuriska & Arditasari, 2021). Dapat diungkapkan bahwa pendidikan karakter memiliki keterkaitan yang sangat kuat dengan pendidikan moral, di mana tujuannya adalah untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan individu secara

berkelanjutan demi mencapai perbaikan diri menuju kehidupan yang lebih baik.

2.3.2 Peran Pendidikan Dalam Pembentukan Karakter

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan canggih menimbulkan tantangan khusus bagi para generasi muda untuk mencapai karakteristik moral yang lebih baik. Telah terjadi berbagai kasus moral yang banyak dilaporkan di media massa, seperti kasus yang sering terjadi dan semakin marak yaitu KKN (korupsi, kolusi, dan nepotisme), serta kasus lain seperti pornografi, narkoba, pelanggaran hak asasi manusia, plagiarisme karya seni, dan pelecehan seksual. Maka dari itu perlu ditanamkan pendidikan moral yang baik kepada anak/peserta didik agar bisa memiliki kesadaran, kebiasaan, dan pemahaman yang tinggi untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menanamkan karakteristik moral yang lebih baik, usia peserta didik sekolah dasar dianggap sebagai waktu yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai moral yang efektif. Menurut Desmita dalam (Gunawan & Najicha, 2022), berdasarkan teori perkembangan moral Kohlberg, anak-anak di sekolah dasar berada pada tahap prakonvensional untuk peserta didik kelas rendah dan tahap konvensional untuk peserta didik kelas tinggi.

Pendidikan karakter adalah proses pembelajaran yang menunjukkan cara berpikir, bertindak, membantu orang lain, saling membantu dan berkolaborasi, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun dalam konteks kebangsaan. Penerapan pendidikan karakter secara konsisten, peserta didik dapat mengembangkan kecerdasan emosional oleh Setiawan dalam (Safitri, dkk, 2021). Pendidikan karakter pada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar sangat penting karena pendidikan karakter merupakan sebuah sistem yang mengajarkan kebiasaan anak untuk terbiasa dalam berpikir dan berperilaku. Pendidikan karakter sendiri memiliki beberapa tujuan yakni :

1. Meningkatkan kapabilitas peserta didik untuk tumbuh sebagai warga negara dengan karakter yang bernilai.
2. Memupuk perilaku dan kebiasaan peserta didik yang positif dan terhormat, sesuai dengan nilai-nilai budaya dan norma negara.
3. Menumbuhkan semangat kepemimpinan sejak usia dini dan melatih para peserta didik untuk menjadi individu yang bertanggung jawab sebagai pewaris generasi bangsa.
4. Mengasah keterampilan peserta didik untuk menjadi lebih independen, memiliki pandangan nasional, serta patuh terhadap norma dan aturan yang ada.
5. Menanamkan nilai-nilai seperti ketaatan, kesopanan, kejujuran, dan rasa cinta yang tinggi terhadap tanah air.

Beberapa fungsi dari pendidikan karakter meliputi:

1. Menjadi sarana untuk menggali dan mengembangkan potensi peserta didik dalam rangka membentuk perilaku yang positif.
2. Berfungsi sebagai wadah untuk memperbaiki sistem pendidikan agar mampu melahirkan generasi yang memiliki karakter kuat dan tanggung jawab.
3. Berperan sebagai tempat untuk mengembangkan dan memelihara budaya lokal yang sesuai dengan nilai-nilai karakter.

Pendidikan karakter sangat penting dalam konteks perkembangan teknologi saat ini karena dapat membantu generasi muda mengatasi tantangan moral yang timbul, seperti korupsi, kolusi, nepotisme, pornografi, narkoba, pelanggaran HAM, plagiarisme, dan pelecehan seksual. Pendidikan moral yang baik dapat menanamkan kesadaran, kebiasaan, dan pemahaman pada peserta didik agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Usia sekolah dasar dianggap sebagai waktu yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai moral secara efektif. Pendidikan karakter memiliki beberapa tujuan penting, yaitu meningkatkan kapabilitas peserta didik, memupuk perilaku positif dan terhormat, menumbuhkan semangat kepemimpinan, mengasah keterampilan mandiri dan pandangan nasional, serta menanamkan nilai-nilai seperti ketaatan, kesopanan, kejujuran, dan cinta tanah air. Pendidikan karakter juga berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi peserta didik, wadah perbaikan sistem pendidikan, dan tempat pengembangan budaya lokal yang sesuai dengan nilai-nilai karakter.

2.3.3 Prinsip Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter pada prinsipnya tidak dapat dibangun dengan cepat, melainkan harus melalui proses yang sistematis. Berdasarkan Permendikbud RI nomor 20 tahun 2018 pasal 3 dijelaskan bahwa penguatan pendidikan karakter pada satuan pendidikan formal dilakukan dengan menggunakan prinsip sebagai berikut.

- a. Berorientasi pada berkembangnya potensi peserta didik secara menyeluruh dan terpadu;
- b. Keteladanan dalam penerapan pendidikan karakter pada masing-masing lingkungan pendidikan; dan
- c. Berlangsung melalui pembiasaan dan sepanjang waktu dalam kehidupan sehari-hari.

2.3.4 Nilai-nilai Pendidikan Karakter

Sebagaimana dijelaskan dalam Permendikbud RI nomor 20 tahun 2018 pasal 2 ayat 1 bahwa penguatan pendidikan karakter dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi :

- a) Religius
Perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya.
- b) Jujur
Perilaku yang mencerminkan sikap dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- c) Toleran
Sikap menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain.
- d) Disiplin
Perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- e) Bekerja Keras
Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- f) Kreatif
Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

- g) Mandiri
Tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- h) Demokratis
Cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- i) Rasa Ingin Tahu
Sikap yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.
- j) Semangat Kebangsaan
Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- k) Cinta Tanah Air
Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
- l) Menghargai Prestasi
Sikap dan tindakan yang mendorong untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
- m) Komunikatif
Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.
- n) Cinta Damai
Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
- o) Gemar Membaca
Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, ada banyak nilai karakter yang penting bagi peserta didik untuk dikembangkan. Fokus pada penelitian kali ini akan diberikan kepada karakter disiplin dan toleransi, karena keduanya dianggap sebagai nilai yang krusial dalam pembentukan individu yang berperan dalam masyarakat.

2.3.5 Karakter Disiplin

a) Pengertian Karakter Disiplin

Disiplin dianggap sebagai salah satu nilai karakter yang penting untuk dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pendidikan karakter, nilai disiplin terbentuk melalui tindakan yang mencerminkan ketaatan terhadap tata tertib atau peraturan yang berlaku. Menurut Musbikin (2021), disiplin merupakan sikap moral peserta didik yang terbentuk melalui serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan, dan ketertiban, yang berakar pada nilai moral. Yalida (2019) menambahkan bahwa disiplin berperan sebagai motor penggerak bagi semua nilai karakter yang terealisasi.

Disiplin mewajibkan peserta didik untuk tidak melanggar tata tertib atau aturan yang telah ditetapkan oleh sekolah, dengan kata lain, disiplin menjadi fondasi utama untuk implementasi nilai-nilai karakter lainnya. Musbikin (2021) menyatakan bahwa, Pembentukan sikap disiplin harus dilakukan di setiap sekolah atau madrasah, karena kedisiplinan merupakan pendidikan karakter yang dapat menjadi suatu kebiasaan yang berpengaruh dalam prestasi belajar. Sikap disiplin yang diterapkan di setiap sekolah harus dapat membantu mereka untuk mengembangkan kebijakankebijakan sekolah dan dapat menghormati serta dapat mengendalikan diri terhadap perilaku yang tidak baik.

Kehidupan dalam bermasyarakat, disiplin dianggap sebagai nilai karakter yang esensial untuk dikembangkan. Dalam konteks pendidikan karakter, disiplin terbentuk melalui tindakan yang menunjukkan ketaatan terhadap tata tertib atau peraturan yang berlaku. Disiplin mencakup aspek moral, seperti ketaatan, kepatuhan, keteraturan, dan ketertiban. Disiplin dianggap sebagai landasan yang diperlukan untuk mengimplementasikan nilai-nilai

karakter lainnya. Peran disiplin sebagai motor penggerak bagi nilai-nilai karakter lainnya diperkuat dengan kewajiban peserta didik untuk mematuhi aturan sekolah. Disiplin diartikan sebagai fondasi utama yang mendukung realisasi nilai-nilai karakter lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

b) **Macam-macam Disiplin**

Perilaku disiplin muncul sebagai hasil dari keragaman sifat dan kepribadian setiap individu. Di lingkungan sekolah, terdapat berbagai nilai disiplin yang diharapkan dapat ditanamkan pada peserta didik, seperti: 1) ketaatan terhadap peraturan tata tertib sekolah; 2) ketidakterlambatan ke sekolah; 3) ketidakterbolosan selama jam sekolah; 4) tidak masuk dan keluar kelas tanpa alasan yang jelas; 5) penyelesaian dan pengumpulan tugas sesuai dengan batas waktu yang ditentukan pendidik; 6) partisipasi aktif dan serius dalam pembelajaran; 7) menjaga kebersihan, ketertiban, dan keindahan lingkungan; dan sebagainya. Jauhary (2021) menjelaskan bahwa dalam praktiknya, terdapat berbagai nilai disiplin, antara lain:

- a. Kedisiplinan dalam kehidupan pribadi, yang mencakup sikap ketaatan untuk menghormati dan menjalankan sistem yang mengharuskan individu tunduk pada keputusan, perintah, dan peraturan yang berlaku dalam kehidupan pribadinya.
- b. Kedisiplinan dalam berinteraksi dalam masyarakat, di mana terdapat norma-norma, nilai-nilai kemasyarakatan, serta peraturan yang perlu disetujui, dihormati, dihargai, dan dipatuhi oleh setiap anggota masyarakat.
- c. Disiplin dalam konteks berbangsa dan bernegara melibatkan aspek masyarakat yang bersifat lebih luas dan kompleks, mengingat melibatkan berbagai jenis individu dengan karakteristik pribadi dan sifat yang beragam. Hal ini membuka peluang terjadinya ketidakcocokan yang semakin meluas.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis nilai disiplin yang dapat dikembangkan oleh setiap individu, termasuk disiplin pada tingkat pribadi, disiplin dalam interaksi bermasyarakat, dan disiplin dalam konteks berbangsa dan bernegara. Berikut ini merupakan indikator dari karakter disiplin.

Tabel 1. Indikator Karakter Disiplin

No	Karakter	Indikator
1	Disiplin	Datang Tepat Waktu
		Patuh pada tata tertib sekolah
		Mengumpulkan tugas rumah sesuai dengan waktu yang ditentukan

Sumber : Supriyanto dan Wahyudi (2017)

2.3.6 Karakter Toleransi

a) Pengertian Karakter Toleransi

Toleransi merupakan suatu sikap penting dalam karakter yang penting untuk diterapkan dalam bermasyarakat. Toleransi adalah sikap menerima dan menghargai segala perbedaan yang ada. Menurut Kusumohamidjojo dalam (Rahmawati & Harmanto, 2020). Keberagaman yang ada di Indonesia seharusnya menjadikan sebagai sebab bangsanya semakin erat untuk saling menerima dan menjadikannya sebagai suatu perbedaan. Sikap menghargai perbedaan tersebut sudah seharusnya diajarkan orang tua maupun pendidik dari kecil agar tertanam pada dirinya sikap toleransi tersebut.

Selanjutnya Nuswantari (2018) berpendapat bahwa sikap toleransi dapat dilakukan oleh orang tua dan pendidik di sekolah. Pengembangan nilai toleransi dalam program pendidikan sekolah, sangat diperlukan guna mencapai tujuan

program pendidikan tersebut. Nilai karakter toleransi harus ditanamkan sejak sekolah dasar, karena anak-anak pada usia tersebut sangat peka terhadap perbedaan, sehingga perlu mendapatkan panduan untuk menyikapi dan menghargai perbedaan tersebut. Oleh karena itu, karakter toleransi menjadi aspek krusial dalam membentuk sikap positif yang mendukung harmoni antar individu di tengah keberagaman.

b) Macam-macam Karakter Toleransi

Toleransi adalah nilai yang mencerminkan sikap menghargai satu sama lain. Penerapan toleransi, terdapat beberapa bentuk yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari berikut ini.

1. Toleransi Beragama

Toleransi beragama adalah sikap menghargai perbedaan dalam keyakinan agama tanpa mengganggu atau merendahkan agama lainnya.

2. Toleransi Berbudaya

Toleransi berbudaya adalah sikap menghargai serta menghormati keberagaman budaya, bertujuan menciptakan harmoni di tengah perbedaan latar belakang budaya yang ada.

3. Toleransi Pergaulan

Sikap toleransi pergaulan merupakan sikap menghargai dan tidak membeda-bedakan sesama dalam bergaul.

4. Toleransi Berpolitik

Toleransi berpolitik adalah sikap menghargai dan menghormati perbedaan pendapat politik yang dimiliki oleh orang lain (Djuniasih & Kosasih, 2019).

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah toleransi merupakan nilai yang penting dalam menghargai perbedaan

di berbagai aspek kehidupan, termasuk agama, budaya, pergaulan, dan politik. Toleransi berarti tidak hanya menerima keberagaman ini, tetapi juga menghormatinya dengan cara tidak mengganggu atau merendahkan pihak lain yang memiliki keyakinan atau pendapat yang berbeda. Dengan menerapkan toleransi secara aktif dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat menciptakan harmoni sosial dan mengurangi konflik yang disebabkan oleh perbedaan-perbedaan tersebut. Berikut merupakan indikator dari karakter toleransi.

Tabel 2. Indikator Karakter Toleransi

No	Karakter	Indikator
1	Toleransi	Berteman tanpa membeda-bedakan
		Mendengarkan teman
		Menghargai perbedaan

Sumber : Supriyanto dan Wahyudi (2017)

2.4 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

2.4.1 Pengertian PPKn

Mata pelajaran PPKn secara esensial mencakup materi tentang konsep dan nilai-nilai Pancasila, yang harus dipahami, diterapkan, dan dihayati dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan usia dan lingkungan masing-masing, dengan memperhatikan norma hukum dan peraturan yang berlaku. PPKn bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Pengertian pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah , menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, PPKn merupakan usaha untuk membekali

peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga negara serta pendidikan pendahulu bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. PPKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakteristik warga Negara dalam hal, terutama membangun bangsa dan Negara dengan mengandalkan pengetahuan dan kemampuan dasar dari matapelajaran PPKn dengan materi pokoknya demokrasi politik atau peran warga Negara dalam aspek kehidupan (Wulandari, Dewi, & Furnamasari,2022).

PPKn adalah mata pelajaran yang berperan sebagai alat untuk mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai mulia dan moral yang berakar dalam budaya bangsa Indonesia (Susanto, 2013). PPKn adalah suatu mata pelajaran yang membentuk rangkaian proses untuk membimbing peserta didik agar memiliki tanggung jawab dan mampu berperan aktif dalam masyarakat, sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945 (Madiung, 2018). Hal ini menunjukkan pentingnya pendidikan kewarganegaraan dalam mempromosikan dan menjaga nilai-nilai budaya dan etika yang merupakan bagian integral dari identitas dan karakter warga negara Indonesia.

Berdasarkan pengertian yang diberikan oleh beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang esensial dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. PPKn mencakup pembelajaran tentang konsep dan nilai-nilai Pancasila yang harus dipahami, diterapkan, dan dihayati dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan usia dan lingkungan masing-masing peserta didik. Mata pelajaran ini juga bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

2.4.2 Tujuan Pembelajaran PPKn

PPKn bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki identitas, karakter, dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan norma-norma kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah agar peserta didik mampu.

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara bermutu, bertanggungjawab, dan bertidak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup Bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Munthe, dkk, 2019)

Tujuan pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah dengan mewujudkan warga negara sadar bela negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam perikehidupan bangsa (Wulandari, Dewi, & Furnamasari, 2022). Tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah membentuk warganegara yang baik, yang memiliki kesadaran akan hak dan kewajibannya, serta senantiasa mampu berpikir kritis terhadap isu-isu kewarganegaraan di negaranya (Aziz, 2018). Selain itu, tujuan tersebut juga mencakup kemauan untuk mengikuti kemajuan teknologi modern. Tujuan pembelajaran PPKn adalah membentuk warga negara yang memiliki pemahaman dan komitmen kuat terhadap prinsip-prinsip dan nilai-nilai dasar Negara Indonesia.

Tujuan pembelajaran PPKn yang diungkapkan oleh berbagai ahli mencakup pembentukan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, serta penanaman rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Selain itu, PPKn juga bertujuan untuk

membentuk kesadaran multikultural, mendorong berpikir kritis terhadap isu-isu kewarganegaraan, dan mengikuti kemajuan teknologi modern, sekaligus memastikan pemahaman dan komitmen terhadap prinsip-prinsip dan nilai-nilai dasar Negara Indonesia. Dengan demikian, tujuan pembelajaran PPKn secara holistik berupaya membentuk generasi muda yang berkualitas, bertanggung jawab, dan siap berperan aktif dalam membangun masyarakat dan negara

2.4.3 Karakteristik PPKn

Menurut Somantri (Tusriyanto, 2013), Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan memiliki atribut khas yang membedakannya dari jenis pembelajaran lainnya. Hal ini tergambar melalui beberapa ciri khusus yang dapat diidentifikasi, termasuk keterlibatan dalam seluruh program sekolah, penggunaan beragam metode pembelajaran, penekanan pada pengalaman, keterkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat, serta kebutuhan akan pemahaman untuk menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. Karakteristik ini mencerminkan peran penting PPKn dalam memfasilitasi peserta didik dalam memahami peran dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara dalam konteks masyarakat yang demokratis.

Menurut Cicilia, dkk (2022) karakteristik PPKn dimaksudkan untuk sejalan dengan ide pokok pelajaran PPKn yang bertujuan membentuk warga negara yang ideal. Warga negara ideal tersebut diharapkan memiliki iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan yang memadai, keterampilan yang terasah, dan nilai-nilai yang sesuai dengan prinsip-prinsip kewarganegaraan. Karakteristik PPKn juga diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, sebagai berikut.

- a. PPKn termasuk dalam proses ilmu sosial (IS).
- b. PPKn diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari berbagai jenjang pendidikan.

- c. PPKn menanamkan berbagai macam nilai tentang kesadaran.
- d. PPKn memiliki sasaran akhir atau tujuan untuk terwujudnya fungsi sebagai pembinaan watak bangsa.
- e. PPKn n memiliki ruang berbagai lingkup baik persatuan, norma, kenegaraan, pancasila, politik, dan globalisasi.
- f. PPKn mempunyai tiga pusat perhatian yaitu, (1) kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, dan sosial, (2) kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab, dan (3) kemampuan berpartisipasi atas dasar tanggung jawab, baik secara individual ataupun sosial sebagai seorang pemimpin.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa PPKn memiliki karakteristik yang membedakannya dari jenis pembelajaran lainnya. PPKn memperlihatkan beberapa ciri khusus, seperti keterlibatan dalam seluruh program sekolah, penggunaan beragam metode pembelajaran, penekanan pada pengalaman, keterkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat, serta kebutuhan akan pemahaman untuk menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. Karakteristik ini mencerminkan peran penting PPKn dalam memfasilitasi peserta didik dalam memahami peran dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara dalam konteks masyarakat yang demokratis.

2.5 Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Pendekatan pembelajaran adalah sekelompok prinsip yang saling terkait dan berhubungan dengan proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai teori pembelajaran yang digunakan sebagai dasar dalam penyampaian materi pelajaran. Pendekatan pembelajaran menggambarkan cara individu memperoleh pemahaman tentang materi pelajaran tertentu. Selain itu, pendekatan pembelajaran mencerminkan perspektif seorang pendidik terhadap proses pembelajaran secara umum, yang berasal dari teori-teori khusus.

Pengertian model pembelajaran *contextual teaching and learning* menurut Towary, dkk (2021) model *contextual teaching and learning* adalah suatu konsep pembelajaran di mana pendidik membawa dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong peserta didik untuk membentuk hubungan antara pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas. Proses ini bertujuan untuk secara bertahap membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.

Menurut Pangastutik (2022) model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Keunggulan model ini terletak pada penekanannya pada keterkaitan antara materi pembelajaran yang disampaikan dengan kehidupan nyata peserta didik.

Oleh sebab itu, peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan dan mengaplikasikan hasil pembelajaran mereka dalam situasi kehidupan sehari-hari. Menurut Primayana (2019) model pembelajaran *contextual teaching and learning* menekankan pada keterkaitan setiap materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Guna mencapai keterkaitan tersebut, berbagai metode dapat diterapkan, selain karena materi yang dipelajari secara langsung terkait dengan kondisi faktual, pendekatan ini juga dapat diwujudkan melalui pemberian ilustrasi atau contoh, penggunaan sumber belajar yang relevan, pemanfaatan media pembelajaran, dan metode lainnya.

Berdasarkan dari beberapa pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah konsep di mana pendidik membawa dunia nyata ke dalam kelas, membantu peserta didik membentuk hubungan antara pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang terbatas. Keunggulannya terletak pada penekanan pada keterkaitan materi pembelajaran dengan

kehidupan nyata, memungkinkan peserta didik mengaplikasikan pembelajaran dalam situasi sehari-hari. Pendekatan ini menggunakan berbagai metode, seperti ilustrasi, sumber belajar relevan, dan media pembelajaran. Tujuan akhirnya adalah membantu peserta didik mengkonstruksi pemahaman untuk memecahkan masalah dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.

2.5.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning*

Adapun beberapa karakteristik dari pembelajaran *contextual teaching and learning* sebagai berikut.

- a) Membuat hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*): peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- b) Melakukan kegiatan-kegiatan yang signifikan (*doing significant work*): peserta didik dapat menerapkan pembelajaran dalam konteks kehidupan nyata atau menyelesaikan masalah yang disimulasikan.
- c) Pembelajaran yang diatur sendiri (*self-regulated learning*): peserta didik terlibat dalam kegiatan yang memiliki tujuan yang jelas.
- d) Kerja sama (*collaborating*): peserta didik belajar dari teman sekelas melalui kerja kelompok, diskusi, dan saling memberikan umpan balik.
- e) Berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*): peserta didik mampu menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.
- f) Mengasuh atau memelihara pribadi peserta didik (*nurturing the individual*): Perilaku peserta didik dikembangkan melalui kesadaran diri.
- g) Mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*): peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis, terlibat sepenuhnya dalam mencapai proses pembelajaran yang efektif, dan bertanggung jawab terhadap kesuksesan pembelajaran.
- h) Menerapkan penilaian autentik (*using authentic assessment*): peserta didik mengaplikasikan pengetahuan akademis mereka dalam situasi dunia nyata untuk mencapai tujuan yang memiliki makna praktis. (Jannah & Safitri: 2021)

2.5.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Berikut merupakan langkah-langkah dalam pembelajaran *contextual teaching and learning* (Hasibuan, 2014).

- a) Fokus utama pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah mengembangkan kemampuan berpikir mandiri peserta didik. Dengan cara ini, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui usaha independen, penemuan pengetahuan sendiri, dan aktif membangun pengetahuan serta keterampilan baru.
- b) Pelaksanaan pembelajaran *contextual teaching and learning* menekankan kegiatan inquiri, di mana peserta didik didorong sebanyak mungkin untuk melakukan penyelidikan terhadap semua topik pembelajaran. Peserta didik diajak untuk aktif mencari jawaban dan pemahaman melalui eksplorasi.
- c) Pengembangan sifat ingin tahu peserta didik menjadi salah satu tujuan pembelajaran, di mana pendidik membantu peserta didik mengembangkan minat untuk bertanya dan mencari jawaban atas pertanyaan mereka.
- d) Pembelajaran *contextual teaching and learning* menciptakan lingkungan masyarakat belajar, di mana peserta didik bekerja sama, berkolaborasi, dan saling mendukung.
- e) Peran pendidik dalam pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah sebagai model dan contoh dalam proses pembelajaran. Pendidik perlu menunjukkan bagaimana cara belajar dengan baik dan efektif.
- f) Kegiatan refleksi dilakukan pada akhir pertemuan oleh peserta didik dan pendidik untuk mengidentifikasi apa yang telah dipelajari, relevansinya dengan kehidupan sehari-hari, dan cara meningkatkan proses pembelajaran.
- g) Penilaian dalam pembelajaran *contextual teaching and learning* melibatkan metode autentik yang mencerminkan situasi dunia nyata. Tujuan penilaian adalah untuk mengukur pemahaman peserta didik dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan ke dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Tabel 3. Sintak Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Langkah-Langkah Pembelajaran	Kegiatan Peserta didik
Konstruktivisme (<i>constructivism</i>)	Pendekatan pembelajaran yang menekankan pembentukan pemahaman peserta didik melalui konstruksi pengetahuan mereka sendiri.
(Menemukan) <i>Inquiri</i>	Melibatkan peserta didik dalam kegiatan penemuan dan eksplorasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam.
Bertanya (<i>questioning</i>)	Mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dan mencari jawaban atas pertanyaan mereka sendiri.
Masyarakat belajar (<i>learning community</i>)	Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif di antara peserta didik dan pendidik.
Pemodelan (<i>modelling</i>)	Menghadirkan contoh atau model pembelajaran sebagai panduan bagi peserta didik.
Refleksi (<i>reflection</i>)	Memungkinkan peserta didik untuk merenungkan pengalaman belajar mereka dan mengevaluasi diri.
Penilaian sebenarnya (<i>authentic assessment</i>)	Menggunakan penilaian yang relevan dengan situasi nyata untuk mengukur kemajuan peserta didik.

Sumber : Ansori dkk (2020)

2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Menurut Hosnan (Nengsi, dkk, 2021) mengatakan bahwa terdapat kelebihan melalui pendekatan *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran.

- a) Pembelajaran menjadi lebih berarti dan nyata karena peserta didik diajak untuk memahami keterkaitan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih produktif dan efektif dalam menguatkan konsep kepada peserta didik.
- b) Pembelajaran *contextual teaching and learning*, konsep konstruktivisme diterapkan, di mana peserta didik

diberdayakan untuk menemukan pengetahuan secara mandiri. Proses pembelajaran mengedepankan pengalaman langsung daripada sekadar menghafal, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran mereka.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran *contextual teaching and learning* juga memiliki kekurangan sebagai berikut.

- a) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan karena peserta didik diajak untuk menyadari hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif dalam memperkuat pemahaman konsep bagi peserta didik.
- b) Pembelajaran dalam konteks *contextual teaching and learning*, prinsip konstruktivisme diterapkan, di mana peserta didik didorong untuk aktif mencari dan menemukan pengetahuan sendiri. Proses pembelajaran menekankan pengalaman langsung, bukan sekadar menghafal, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran mereka.

2.6 Penelitian Relevan

Sebagai bahan rujukan penulis untuk melakukan sebuah penelitian, berikut ini dikemukakan penelitian terdahulu, yaitu:

1. Muslimin (2017)
Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pada penggunaan video animasi terhadap hasil belajar pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
2. Gempita (2021)
Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pada penggunaan media pembelajaran berbasis TPACK terhadap pembentukan karakter tanggung jawab peserta didik.
3. Wika, O.S. (2023)
Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh peran orang tua sebagai pendidikan dan teman sebaya terhadap karakter disiplin dan toleransi peserta didik kelas V SD Negeri Gugus R.A. Kartini Kecamatan Metro Timur.

4. Safitri dan Dedy (2023)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pada penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* terhadap hasil belajar Pkn peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kayu Agung.

5. Tarigan (2024)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media video animasi menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar kelas IV mata pelajaran Pkn di UPT SD Negeri 064025 Medan.

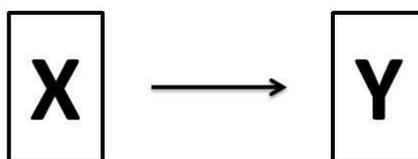
2.7 Kerangka Pikir

Media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning* adalah alat atau sumber belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, serta mengintegrasikan konteks atau situasi nyata dalam proses pembelajaran. *contextual teaching and learning* sendiri adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya konteks atau latar belakang kehidupan sehari-hari peserta didik dalam proses belajar, sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik.

Pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan, karena pada usia ini, peserta didik mulai membentuk nilai-nilai dan perilaku yang akan membentuk kepribadian mereka di masa depan. Karakter adalah kualitas atau sifat yang mencirikan perilaku dan sikap seseorang, dan meliputi aspek seperti kejujuran, disiplin, integritas, tanggung jawab, empati, dan rasa hormat. Media *canva* berbasis *contextual teaching and learning* dapat membantu peserta didik memahami relevansi dan pentingnya nilai-nilai dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Ini dapat memotivasi peserta didik untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dan menerapkannya dalam tindakan mereka. Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, mengerjakan soal atau aktivitas, dan mendapatkan umpan balik langsung. Ini dapat meningkatkan keterlibatan

peserta didik dalam proses belajar dan membantu mereka memahami konsekuensi dari tindakan mereka.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning* ini tentunya dapat menarik minat peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dan penggunaan media tersebut tentunya dapat mendukung pembentukan karakter di sekolah dasar karena dapat membantu peserta didik memahami relevansi dan pentingnya nilai-nilai dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari melalui *contextual teaching and learning* materi pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir peneliti dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.

Keterangan:

Variabel X : media pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching and learning*.

Variabel Y : pembentukan karakter

—————> : pengaruh

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik di Sekolah Dasar.

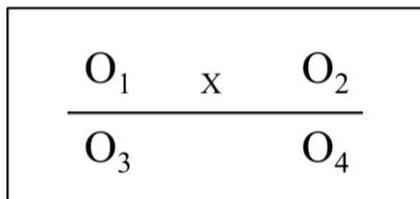
III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan untuk meneliti sebab akibat dan pengaruh pada pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Sugiyono (2013) yang mengatakan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai suatu metode dalam melakukan penelitian yang dilakukan untuk mencari apakah ada pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penjelasan mengenai penelitian eksperimen ialah jenis penelitian yang bersifat kuantitatif, dimana tujuannya adalah untuk menemukan hubungan sebab-akibat yang dihasilkan oleh peneliti melalui pemberian perlakuan tertentu. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasy experimental design* (eksperimen semu). Desain eksperimen kuasi adalah jenis desain eksperimen yang mencakup kelompok kontrol, tetapi tidak mampu sepenuhnya mengontrol variabel luar yang dapat memengaruhi eksperimen. Desain eksperimen kuasi terdiri dari *desain time series* dan *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2013).

Desain penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan menggunakan desain "*nonequivalent control group design*" karena bertujuan untuk mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar.

Non equiavalent control group design digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. *Non equiavalent control group design*.

Sumber : Sugiyono(2013)

Keterangan:

- O_1 : hasil observasi awal kelas ekperimen
- O_2 : hasil observasi akhir kelas ekperimen
- O_3 : hasil observasi awal kelas kontrol
- O_4 : hasil observasi akhir kelas kontrol
- X : perlakuan media pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching learning*.

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Kalirejo dengan jumlah peserta didik kelas III A 31 peserta didik dan kelas III B 31 peserta didik.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 1 Kalirejo yang terletak di Jalan Kesehatan, Desa Kalirejo, Kecamatan Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah.

3.2.3 Waktu Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan yang menjadi sebuah subjek penelitian. “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2019). Populasi bukan hanya sekedar jumlah yang terdapat pada objek atau subyek, tetapi juga mencakup karakteristiknya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas III SD Negeri 1 Kalirejo dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 4. Jumlah Data Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Kalirejo

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
III A	21	10	31
III B	16	15	31
Jumlah	38	26	62

(Sumber : Daftar absen peserta didik kelas III SD Negeri 1 Kalirejo tahun pelajaran 2023/2024)

3.3.2 Sampel

Sebelum memulai penelitian, peneliti perlu menyiapkan sampel penelitian sebagai langkah awal. “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2019). Ada berbagai macam teknik sampling penelitian yang tersedia dan pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan teknik sampling jenuh. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa “Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua”. Kelas III SD Negeri 1 Kalirejo terdiri dari dua kelas, maka semua peserta didik pada kelas III yang berjumlah 64 peserta didik akan menjadi sampel yang digunakan pada penelitian ini. Peneliti menggunakan kelas III A sebagai kelas eksperimen karena masih kurangnya

karakter disiplin dan toleransi sehingga harus diberi perlakuan dengan menggunakan pembelajaran media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning* dan kelas III B sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) mengatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala faktor atau elemen yang telah ditentukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi terkait dengan topik tertentu, dan dari data tersebut, peneliti akan mencapai suatu kesimpulan. Variabel penelitian dibedakan menjadi variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat) sehingga pada penelitian ini bisa diuraikan sebagai berikut.

3.4.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang tidak terpengaruh oleh variabel lain yaitu media pembelajaran interaktif *canva* berbasis *contextual teaching and learning* (X)

3.4.2 Variabel Terikat (*Depeden*)

Variabel terikat merupakan variabel yang terpengaruh oleh variabel bebas pada penelitian ini yaitu pembentukan karakter peserta didik (Y)

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

a) Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (X)

Media pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching and learning* bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata mereka. Pendekatan ini

menekankan penggunaan media atau teknologi sebagai alat bantu yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, berbasis *contextual teaching and learning* juga mengacu pada upaya untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik guna meningkatkan motivasi dan relevansi pembelajaran.

b) Pembentukan Karakter (Y)

Pembentukan karakter disiplin dan toleransi adalah proses yang esensial dalam membentuk individu yang bertanggung jawab dan mampu berinteraksi dengan baik dalam masyarakat. Disiplin dalam konteks ini mencakup kemampuan untuk mengendalikan diri, mematuhi aturan, dan konsisten dalam menjalankan tanggung jawab. Ini melibatkan kesadaran terhadap norma yang berlaku, konsistensi dalam tindakan, serta kemauan untuk mengatasi tantangan dan distraksi. Sementara itu, toleransi mengacu pada sikap terbuka dan penghargaan terhadap perbedaan pendapat, keyakinan, dan budaya. Proses pembentukan karakter ini mendorong individu untuk memahami dan menghormati keberagaman, serta untuk bersikap inklusif dalam interaksi sosial. Secara bersama-sama, pembentukan karakter disiplin dan toleransi membantu individu untuk menjadi anggota masyarakat yang lebih baik dan berkontribusi positif dalam menjaga harmoni dan kerjasama antarindividu.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

a) **Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (X)**

Media pembelajaran interaktif berbasis *contextual teaching and learning* adalah suatu bentuk alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, dirancang untuk memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran, dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada konteks dan situasi nyata. Berikut merupakan langkah-langkah pada model *contextual teaching and learning* guna membantu pembelajaran:

Konstruktivisme, pendekatan pembelajaran yang menekankan pembentukan pemahaman peserta didik melalui konstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Menemukan, melibatkan peserta didik dalam kegiatan penemuan dan eksplorasi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam.

Bertanya, mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dan mencari jawaban atas pertanyaan mereka sendiri.

Masyarakat belajar, menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif di antara peserta didik dan pendidik.

Pemodelan, menghadirkan contoh atau model pembelajaran sebagai panduan bagi peserta didik.

Refleksi, memungkinkan peserta didik untuk merenungkan pengalaman belajar mereka dan mengevaluasi diri

Penilaian sebenarnya, menggunakan penilaian yang relevan dengan situasi nyata untuk mengukur kemajuan peserta didik.

b) Pembentukan Karakter (Y)

Operasional pembentukan karakter disiplin melibatkan pengaturan rutinitas harian yang konsisten serta penegakan aturan pribadi yang jelas dan diikuti secara konsisten. Ini mencakup kemampuan untuk mengatasi godaan atau gangguan yang mengganggu fokus atau kedisiplinan. Sementara itu, pembentukan karakter toleransi melibatkan pengembangan empati dan kemampuan untuk memahami perspektif orang lain, serta partisipasi aktif dalam aktivitas yang mempromosikan penghargaan terhadap keberagaman dan kemampuan untuk mengelola konflik dengan cara yang mempromosikan dialog dan pemahaman bersama. Dengan pendekatan ini, individu dapat secara efektif mengintegrasikan nilai-nilai disiplin dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Berikut ini merupakan fokus indikator yang akan dari karakter disiplin dan toleransi di sekolah dasar:

Karakter disiplin;

Datang tepat waktu, peserta didik tiba di area sekolah sebelum bel berbunyi.

Patuh pada tata tertib sekolah, peserta didik harus mentaati peraturan yang berlaku di sekolah.

Mengumpulkan tugas rumah tepat waktu, peserta didik harus mengumpulkan tugas yang diberikan pendidik dengan tepat waktu.

Karakter toleransi,

Berteman tanpa membeda-bedakan, peserta didik harus menerima dan memberikan perlakuan yang sama terhadap teman tanpa membeda-bedakan.

Mendengarkan teman, mendengarkan secara sungguh-sungguh ketika teman sedang berbicara.

Menghargai perbedaan, menghargai peserta didik lain tanpa memandang suku, agama, ras, dll.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Observasi menjadi metode pengumpulan data non-tes yang signifikan dan turun langsung ke lapangan. Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2013) mengatakan bahwa proses observasi melibatkan serangkaian proses biologis dan psikologis yang kompleks, yang muncul melalui tindakan pengamatan dan perekaman informasi. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.

3.6.2 Dokumentasi

Salah satu metode pengumpulan data non-tes lainnya adalah teknik dokumentasi. Pendekatan ini dilaksanakan untuk mengevaluasi data yang esensial dalam penelitian, yang diperoleh dari institusi pendidikan atau individu, seperti catatan jumlah peserta didik, dan sumber informasi lainnya. Dokumentasi juga dapat mencakup pengambilan gambar sebagai sarana untuk memperkuat validitas data yang dihasilkan dari penelitian.

3.7 Instrumen Penelitian

3.7.1 Lembar Observasi

a. Kisi-kisi Lembar Observasi

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Karakter Disiplin dan Toleransi

No	Karakter	Indikator	Pernyataan	Makna Konotasi
1	Disiplin	Datang Tepat Waktu	1,2	(+)
		Patuh pada tata tertib sekolah	3, 4, 5	(+)
		Mengumpulkan tugas rumah sesuai dengan waktu yang ditentukan	6	(+)
2	Toleransi	Berteman tanpa membedakan	7, 8	(+)
		Mendengarkan teman	9, 10	(+)
		Menghargai perbedaan	11, 12	(+)

Sumber : Dimodifikasi, Supriyanto dan Wahyudi (2017: 66-67)

b. Penetapan Skor

Dalam penelitian ini, evaluasi skor pada lembar observasi dilakukan melalui penggunaan skala Likert. Menurut Raihan (2017), skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap gejala sosial dalam suatu penelitian, dengan variabel dan indikator yang telah ditetapkan. Berikut adalah tabel skor jawaban untuk setiap pernyataan yang menggunakan skala *Likert*.

Tabel 6. Skor Jawaban Lembar Observasi

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2

Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Sumber : Sugiyono (2022)

3.7.2 Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen (butir lembar observasi) adalah proses untuk menilai sejauh mana suatu instrumen pengukuran atau pertanyaan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto (2013) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Penelitian ini, peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dalam menguji validitas instrumen yang divaliditas oleh dosen ahli (Nur Aini, M.Pd) yang tertera pada **lampiran 8 halaman 82** dan hasilnya layak. Pada (butir lembar observasi) yaitu yang dikemukakan Pearson dalam (Arikunto, 2013) dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- N : Jumlah responden
- ΣXY : Total perkalian skor X dan Y
- ΣX : Jumlah skor
- ΣY : Jumlah skor total

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0.05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Nilai koefisien korelasi	Kriteria Validitas
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2013)

Jumlah butir lembar observasi yang diujicobakan sebanyak 12 butir yang dilaksanakan dengan jumlah responden 20 peserta didik.

Setelah dilaksanakan uji coba instrumen observasi, peneliti melakukan analisis validitas butir lembar observasi menggunakan bantuan program Excel 2010. Berikut hasil analisis uji validitas butir lembar observasi

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Butir Lembar Observasi

Nomor butir lembar observasi	Jumlah	Keterangan
1,2,3,5,6,7,8,10,11	8	Valid
4,12	2	Tidak Valid

.Sumber: Hasil Penelitian

Hasil uji validitas butir lembar observasi tertera pada **lampiran 12 halaman 96**

b. Uji Reliabilitas

Sebagai alat ukur, instrumen tidak hanya perlu valid tetapi juga harus lulus uji reliabilitas. Instrumen dianggap reliabel ketika mampu menghasilkan data yang konsisten dan seragam dari waktu ke waktu. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen dapat menggunakan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut.

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a^2}{a^2} \right|$$

Keterangan :

- r_{11} : reliabilitas instrumen
- n : banyaknya butir soal
- $\sum a^2$: jumlah varian skor tiap butir
- a^2 : varians skor total

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai koefisien Reliabilitas	Kriteria Reliabilitas
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Kuat
0,81 – 1,00	Sangat kuat

Sumber : Arikunto (2013)

Hasil uji reliabilitas tertera pada **lampiran13 halaman 101**

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menunjukkan apakah data sampel berasal dari distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan *chi kuadrat*, sebagaimana dijelaskan oleh Muncarno (2017), dengan rumus sebagai berikut.

$$X^2 = \sum_{t=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X^2 : *Chi kuadrat*

f_o : frekuensi hasil pengamatan

f_h : frekuensi harapan

k : Banyaknya kelas interval

Terdapat kriteria dalam kaidah pengujian dengan taraf signifikansi

$\alpha = 0,05$, dengan Jika $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$, maka distribusi data

normal, dan Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$, maka distribusi data tidak

normal. Lebih rinci tertera pada **lampiran 20-23 halaman 113-119**

b. Uji Homogenitas

Pada penelitian, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui darimana asal kedua sampel, apakah dari populasi dengan variasi yang sama atau tidak. Rumus untuk melakukan uji homogenitas yaitu sebagai berikut.

1. Penentuan hipotesis dilakukan dalam bentuk kalimat
2. Ditentukannya taraf signifikan dengan $\alpha = 5\%$ atau 0,005
3. Uji homogenitas menggunakan rumus dibawah ini.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber : Muncarno (2017)

Untuk kriteria pengambilan keputusan, perlu dibandingkan hasil nilai dari F_{hitung} dengan F_{tabel} sebagai berikut.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 diterima atau data bersifat homogen
 Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen
 Lebih rinci tertera pada **lampiran 24 dan 25 halaman 121 dan 122**

3.9 Uji Hipotesis

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Berikut merupakan hasil uji hipotesis pada penelitian ini.

H_a = Terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik di Sekolah Dasar

H_0 = Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik di Sekolah Dasar

3.9.1 Uji Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana adalah suatu prosedur statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara dua

variabel. Adapun langkah-langkah regresi sederhana adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} : Variabel terikat

a : Konstanta (harga \hat{Y} jika $X = 0$)

b : Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) Variabel Y

X : Variabel bebas yang mempunyai kriteria tertentu untuk diproyeksikan

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2} \quad \alpha = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Sumber: (Muncarno, 2017: 105)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *interaktif* berbasis *contextual teaching and learning* terhadap pembentukan karakter peserta didik kelas III SD Negeri 1 Kalirejo. Media pembelajaran *interaktif canva* berbasis *contextual teaching and learning* dapat membantu peserta didik memahami relevansi dan pentingnya nilai-nilai dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran *interaktif* berbasis *contextual teaching and learning* maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

5.2.1 Peserta didik

Diharapkan penerapan media pembelajaran *interaktif* berbasis *contextual teaching and learning* dapat membantu peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan optimal agar mampu memahami materi pembelajaran sehingga dapat membentuk karakter peserta didik.

5.2.2 Pendidik

Pendidik diharapkan lebih memotivasi peserta didik untuk belajar di sekolah dengan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran *interaktif* berbasis *contextual*

teaching and learning dalam proses pembelajaran di sekolah agar dapat membentuk karakter disiplin dan toleransi peserta didik.

5.2.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu memperhatikan faktor – faktor penunjang pembelajaran seperti sarana prasarana dan kompetensi pendidik guna membentuk karakter disiplin dan toleransi peserta didik.

5.2.4 Peneliti Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk menerapkan media pembelajaran *interaktif* berbasis *contextual teaching and learning* dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan membantu peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. 2021. Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. 2021,. Pendidikan Karakter dan Etika dalam pendidikan. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Ansori, L. I., Jaelani, A. K., & Affandi, L. H. 2020. Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning Dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SDN 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Progres Pendidikan*, 1(1), 33–41.
- Arikunto. 2013. *Metode Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Azis, A. 2018. Implementasi Pendekatan Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Pada Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(2), 37–47
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. 2017. *Internalisasi Pendidikan Karakter Ke Dalam Media Pembelajaran*. 082272641489, 1–14.
- Cicilia, I., Marsidi, M., & Santoso, G. 2022. *Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Upaya Membentuk Generasi Penerus Bangsa yang Berkarakter*.
- Darwin, M. 2020. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Media Sains Indonesia, Bandung.
- Djuniasih, E., & Kosasih, A. 2019. Penerapan Karakter Toleransi Beragama Pada Masyarakat Cigugur Yang Pluralisme. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1).
- Djamaluddin., & Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. In CV Kaaffah Learning Center.
- Fadilah, M. P., Alim, W. S., Zumurudiana, A., Lestari, I. W., Baidawi, A., Elisanti, A. D., & KM, S. 2021. *Pendidikan karakter*. Agrapana Media.

- Faiz, A. 2020. *Evaluasi Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Program Pembiasaan Menyanyikan Lagu- Lagu*. 8(3), 176–181.
- Faiz, A. 2018. *Internalisasi nilai cinta tanah air melalui lagu-lagu kebangsaan dalam meningkatkan Pendidikan Karakter di Indonesia – Aiman Faiz, Bukhori Soleh, Imas Kurniawaty, Purwati Purwati DOI*
- Faqih, M. 2020. Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. 2022. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Madinah: *Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7-18.
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Gempita, L.E.2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TPACK (Website) Terhadap Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Di SMP Negeri 1 Sekayu. Palembang
- Gunawan, R. Z., & Najicha, F. U. 2022. Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Moral Pelajar di Era Modern. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 422-427.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Indra, I. 2021. *Media pembelajaran*.
- Hasibuan, H. A., & Indonesia, U. P. 2021. Pendidikan Kewarganegaraan : Internalisasi Nilai Toleransi untuk Mencegah Tindakan Diskriminatif. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 440–453.
- Hasibuan, D. H. M. I., & Pd, M. 2014. *Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Oleh*. II(01), 1–12.
- Ariani, N. H., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
- Herawati, H. 2020. Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Imamah, Y. H., Pujianti, E., & Apriansyah, D. 2021. Kontribusi pendidik pendidikan agama islam dalam pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Mubtadiin*, 7(02).
- Insani, M., Wartariyus, W., Febriansyah, F. E., Mutiarani, A., Putri, N.A., Aziz, A.F., Fadillah, A., Kholis, Y.N., Nurani, S., Rineksowati, A.F., Kusuma, I.L.,

- Febiyanti, D., & Putri, A.S. 2023. Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Pendidik Di Kecamatan Gunung Labuhan Kabupaten Way Kanan. *Buguh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Jannah, N. A. S., & Safitri, K. 2021. Model Pembelajaran Contextual teaching and learning Sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, (7), 272-286.
- Jauhary, H.2021. *Hidup Sukses dengan Disiplin*. Mutiara Aksara. Semarang.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Madiong, B. 2018. *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Celebes Media Perkasa. Makasar:
- Mawardi. 2017. Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26-40
- Mila, N. 2021. *Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring*. Universitas Negri Semarang.
- Mulyasa, H. E. 2022. *Manajemen pendidikan karakter*. Bumi Aksara.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar : Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Musbikin, I. 2021. *Pendidikan Karakter Disiplin*. Nusamedia, Bandung.
- Muslimin, M. I. 2017. Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26-34.
- Nengsi, S., Zulyetti, D., & Nelvi, M. H. 2021. Pengembangan LKS Biologi Dengan Pendekatan Contextual teaching and learning Materi Sistem Ekskresi Peserta didik Kelas. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 12-28.
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nuswantari, N. 2018. Model Pembelajaran Nilai-Nilai Toleransi untuk Anak Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 41-53.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Deepublish.

- Pangastutik, D. A. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Contextual teaching and learning Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 4 MI Ma'arif Polorejo Babadan Ponorogo (*Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo*).
- Primayana, K. H., Lasmawan, I. W., & Adnyana, P. B. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Contextual teaching and learning Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Peserta didik Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(2), 72-79.
- Putrianasari, D. 2015. *Pengaruh penerapan pendekatan*. *Scholaria*, 5(20), 62–70.
- Raihan. 2017. *Metodologi Penelitian*. Universitas Islam Jakarta, Jakarta.
- Ratnawati. 2018. Pendidikan Peranan Pendidik Sebagai Model Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Ratnawati STMIK AKBA Email : ratnawati@akba.ac.id *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 1–11.
- Rahmawati, M., & Harmanto, H. 2020. Pembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewapembentukan nilai karakter toleransi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan bagi peserta didik tunagrahita. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(1), 59-72.
- Resmini, S., Satriani, I., Studi, P., & Bahasa, P. 2021. *Abdimas Siliwangi Abdimas Siliwangi*. 4(2), 335–343.
- Safitri, A. O., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. 2021. Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Pribadi yang Berkarakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5328-5335.
- Safitri, T. M., & Dedy, A. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Kayu Agung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 548-555.
- Sani, R. A. 2022. *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Santika, I. W. E. 2020. Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19.
- Sobri, M., Nursaptini, Widodo, A., & Deni, S. 2019. Pembentukan karakter disiplin peserta didik melalui kultur sekolah. *Harmoni Sosial; Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 61-71
- Suardi, M. 2018. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.

- Sudarman, S. W., & Nego, L. 2021. Penerapan Pembelajaran MEA (Means-End Analysis) Berbantuan Schoology Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat*, 8(1), 32-40.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Supriyanto, A., & Wahyudi, A. 2017. Skala Karakter Toleransi: Konsep dan Operasional Aspek Kedamaian, Menghargai Perbedaan dan Kesadaran Individu. *Jurnal Ilmiah Counsellia*, 7(2), 61-71.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana
- Sutianah, D. C, PD, S, & PD, M. 2022. *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Suwarno, S. 2020. Studi Agama Islam Melalui Pendekatan Interdisipliner. *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, 7(2), 140-154.
- Tarigan, W. R. B. 2024. Pengaruh Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Mata Pelajaran PKn DI UPT SD Negeri 064025 Medan TP 2023/2024 (*Doctoral dissertation, Universitas Quality*)
- Towary, M. Y. D. D., Kaka, P. W., & Lawe, Y. U. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Tema Lingkungan Sahabat Kita Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbasis Spirit Meda Mazi Pada Peserta Didik Kelas V Sdk Piga Kecamatan Soa Kabupaten Ngada Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(1), 115-124.
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*. 5(1). 18-27.
- Wardhani, N. W., & Wahono, M. 2017. Keteladanan Guru Sebagai Penguat Proses Pendidikan Karakter. *Untirta Civic Education Journal*, 2(1), 49–60.
- Wika, O. S. 2023. Pengaruh Peran Orang Tua Sebagai Pendidik Dan Teman Sebaya Terhadap Karakter Disiplin Dan Toleransi Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus RA Kartini Kecamatan Metro Timur.
- Yalida, A. 2019. Pendidikan Karakter yang Berbasis Pada Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV SDN No. 88 Kota Tengah Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 2(1), 23-32.

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. 2020. *Peran Pendidik dalam Pembelajaran pada Peserta didik Sekolah Dasar*. *Fondatia*, 4(1), 41-47.