

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan dan Model Penelitian

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah “pengembangan” diartikan sebagai proses, cara, atau tindakan dalam mengembangkan sesuatu, yang menunjukkan bahwa konsep tersebut dapat diterapkan dalam berbagai bidang.²⁵ Pengembangan merupakan proses mengubah spesifikasi desain menjadi suatu bentuk fisik. Proses ini termasuk dalam pendekatan yang sistematis, yang meliputi tahap perancangan, pengembangan, dan evaluasi, dengan tujuan membangun landasan empiris dalam menghasilkan produk baru, baik yang berkaitan dengan pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Selain itu, pengembangan juga dapat mencakup penciptaan model pembelajaran baru atau penyempurnaan terhadap model yang telah ada.²⁶

Menurut ahli Sugiyono dalam Mujiarti²⁷ mengatakan bahwa pengembangan digunakan untuk menciptakan sebuah produk tertentu sehingga memiliki uji coba yang efektif. Selain itu pengembangan juga memiliki beberapa fungsi yang begitu penting dalam pembelajaran yakni: 1)

²⁵ Marini Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.

²⁶ Abdul Karim, Dini Savitri, and Hasbullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar,” *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Dan Statistika* 1, no. 2 (2020): 63–75.

²⁷ Lia Mujiarti, “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Kenampakan Alam Dan Buatan Kelas V Semester I MI Islamiyah Jatisari Nganjuk” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024).

dapat memberikan sebuah petunjuk dalam mengelola kegiatan belajar mengajar dengan jelas dan efektif, 2) menyediakan sebuah media atau alat yang lengkap selama proses kegiatan pembelajaran, 3) mampu menjadi penghubung media antara pendidik dan peserta didik sehingga memudahkan para guru dalam mencapai pendidikan yang berkualitas dan efektif.

Penelitian dan pengembangan pendidikan yang biasa disebut Research & Development (R&D) memfokuskan kajiannya pada desain. Model perancangan ini mencakup bahan ajar, atau suatu produk seperti media, bahan ajar, dan proses yang terkait. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk melalui tahapan pengembangan yang sistematis. Penelitian ini ditandai dengan adanya langkah-langkah atau prosedur tertentu yang dilakukan secara berurutan guna menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada, dengan hasil akhir yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Dengan demikian, pengembangan dapat dipahami sebagai suatu proses yang terstruktur dalam mengubah rancangan desain menjadi bentuk nyata, yang mencakup tahap perancangan, pembuatan, dan evaluasi. Proses ini bertujuan untuk menyediakan dasar empiris dalam menciptakan maupun menyempurnakan suatu produk, baik dalam konteks pembelajaran maupun di luar bidang tersebut. Dalam dunia pendidikan, penelitian dan pengembangan (Research and Development) berfokus pada perancangan bahan ajar, media, serta proses pembelajaran, guna menghasilkan produk baru atau

menyempurnakan produk yang telah ada. Seluruh tahapan dalam proses ini dilaksanakan secara sistematis, jelas, dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Model Penelitian dan Pengembangan

1) Model Pengembangan Borg and Gall

Menurut Borg & Gall yang terdapat pada Kibtiyah,²⁸ Model pengembangan ini menerapkan alur waterfall dalam proses pelaksanaannya. Model pengembangan Borg dan Gall memiliki tahapan yang cukup kompleks, yang terdiri atas sepuluh langkah pelaksanaan sebagai berikut:

- a) Penelitian dan pengumpulan *data (Research and Information Colleting)*
- b) Perencanaan (*Planning*)
- c) Pengembangan draft produk (*Develop Preliminary form of Product*)
- d) Uji coba lapangan (*Preliminary Field Testing*)
- e) Penyempurnaan produk awal (*Main Product Revision*)
- f) Uji coba lapangan (*Main Field Testing*)
- g) Menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*Operational Product Revision*)
- h) Uji pelaksanaan lapangan (*Operasional Field Testing*)
- i) Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*)
- j) Diseminasi dan implementasi (*Disemination and Implementation*)

²⁸ Asna Mariatul Kibtiyah, "Pengembangan Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Pati Kabupaten Pati," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 18 (2022): 57–65.

Model pengembangan Borg & Gall memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Keunggulannya terletak pada kemampuannya dalam menghasilkan produk dengan tingkat validitas yang tinggi serta mendorong terciptanya inovasi secara berkelanjutan. Namun, di sisi lain, model ini memiliki kelemahan, yaitu proses pelaksanaannya yang relatif lama karena melibatkan tahapan yang kompleks serta membutuhkan biaya yang cukup besar.²⁹

2) Model Pengembangan 4D

Berdasarkan Thiagarajan dalam Lestari³⁰, terdapat empat tahap dalam pengembangan. Berikut 4 tahapan model pengembangan 4D:

- a) *Define* (Pendefinisian), yang juga dikenal sebagai tahap analisis kebutuhan. *Design* (Perancangan), yang melibatkan penyusunan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran.
- b) *Development* (Pengembangan), yang mencakup uji validasi atau evaluasi kelayakan media.
- c) *Disseminate* (Penyebaran), yang melibatkan implementasi pada subjek penelitian yang sebenarnya.

Dalam model pengembangan 4D juga terdapat keunggulan dan kelemahan. Salah satu keunggulan model ini adalah efisiensi waktu, karena tahapan yang dilalui relatif sederhana dan tidak memerlukan waktu yang lama. Namun, kelemahannya terletak pada terbatasnya

²⁹ Agus Syarif Hidayatullah, Tholib Hariono, and Ambar Susanti, "Rancang Bangun LCMS Berbasis Website Pada Prodi Informatika Universitas KH. A. Wahab Hasbullah," *Exact Papers in Compilation (EPiC)* 5, no. 4 (2023): 1–12.

³⁰ Nurdiah Lestari, "Prosedural Mengadopsi Model 4D Dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan Lkm Bioteknologi Menggunakan Model PBL Bagi Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Teknologi FT Undana* 12, no. 2 (2018): 56–65.

aspek evaluasi, padahal evaluasi memiliki peran yang sangat penting dalam menilai kualitas produk setelah digunakan serta dalam memperoleh data perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan produk.

3) Model Pengembangan *ASSURE*

Model pengembangan *ASSURE* merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam merancang pembelajaran untuk menghasilkan proses belajar yang menarik, efisien, dan efektif bagi peserta didik.³¹ Model *ASSURE* memiliki beberapa tahapan pengembangan yakni:

- a) *Analyze Learner* (Analisis Pembelajaran)
- b) *State Standards and Objectives* (Menentukan Standard Dan Tujuan)
- c) *Select Strategis, Teknology, Media, and Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar)
- d) *Utilize method, media, and Materials* (menggunakan metode, media, dan materi)
- e) *Require Learner Participation* (menuntut partisipasi peserta didik)
- f) *Evaluate and Revise* (mengevaluasi dan merevisi).³²

Model pengembangan *ASSURE* memiliki kelebihan, seperti memberikan panduan yang terstruktur dan sistematis untuk merancang pembelajaran berbasis media, dengan menekankan analisis

³¹ Lamina, Alfiani Athma Putri Rosyadi, and Rini Lidiawati, "Implementasi Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kurikulum Merdeka Peserta Didik Kelas I Sdn Ngaglik 01 Batu," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 4368–84.

³² Budi Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure," *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (2015): 42–47.

karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, pemilihan media, dan evaluasi yang komprehensif. Meskipun model ini memiliki sifat yang fleksibel, namun kelemahannya adalah membutuhkan waktu dan sumber daya yang cukup besar, terutama untuk melakukan analisis yang mendalam serta pengujian media pembelajaran. Selain itu, model ini lebih fokus pada aspek teknis dan mungkin kurang memperhatikan elemen inovatif atau kreatif dalam desain pembelajaran.

4) Model Pengembangan *ADDIE*

Model *ADDIE* adalah model perancangan pembelajaran yang menekankan adanya interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar. Model ini didasarkan pada pendekatan sistematis yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran secara efektif dan efisien. Model *ADDIE* memiliki lima tahapan pengembangan yang meliputi:

- a) Analisis (*Analyze*)
- b) Perancangan (*Design*)
- c) Pengembangan (*Development*)
- d) Pelaksanaan (*Implementation*)
- e) Evaluasi (*Evaluation*).

Model pengembangan *ADDIE* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan model *ADDIE* ini di antaranya:

- a) Model desain pembelajaran yang mudah dipahami karena memiliki struktur yang sederhana dan tersusun secara sistematis.
- b) Model perancangan pembelajaran ini mencakup lima komponen yang saling berhubungan dan harus dijalankan secara berurutan serta

sistematis, sehingga tidak bisa disusun secara acak atau dipilih sesuai keinginan.

- c) Model desain pembelajaran memperhatikan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik serta konsisten dalam penerapannya, memastikan semua unsur saling terkait dan tidak terpisah dari sistem.
- d) Model ini dapat diterapkan pada berbagai jenis proyek, baik pembelajaran berbasis teknologi maupun tradisional.
- e) Model ini menekankan pentingnya evaluasi di setiap tahap untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi produk pembelajaran.³³

Selain beberapa kelebihan tersebut model pengembangan *ADDIE* juga memiliki kekurangan yaitu sifatnya yang cenderung linear dan memakan waktu, sehingga kurang efisien untuk proyek dengan kebutuhan cepat. Selain itu, tahap analisis yang mendalam sering kali membutuhkan sumber daya yang besar, dan model ini kurang fleksibel untuk menyesuaikan perubahan mendadak dalam pengembangan.

Untuk mengembangkan produk dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Menggunakan model *ADDIE* untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran Bucerba (Buku cerita bergambar) berbasis karakter. Adalah pilihan yang tepat karena beberapa alasan:

- a) Memiliki struktur sistematis, *ADDIE* menyediakan kerangka kerja yang terorganisasi dengan baik, sehingga memudahkan Anda untuk

³³ Ika Nafisatus Zuhro, Moh Sutomo, and Mashudi, "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Addie," *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2022): 180–93.

merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa kelas 1 MI Al-Miftahiyah Purwodadi Ringinrejo Kediri.

- b) Analisis kebutuhan pada tahap analisis dalam *ADDIE* membantu untuk mencari tahu kebutuhan siswa Ketika proses pembelajaran. Sehingga media Bucerba dapat dirancang untuk meningkatkan minat membaca siswa.
- c) Berbasis evaluasi karena model ini memungkinkan revisi pada setiap tahap, memastikan bahwa media Bucerba terus disempurnakan hingga memenuhi standar kualitas yang diinginkan.
- d) Pada tahap implementasi, pengujian validasi produk dilakukan oleh para ahli, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Selain itu, juga diuji coba secara langsung kepada siswa kelas 1

Dengan tahapan evaluasi yang kuat, *ADDIE* membantu memastikan bahwa media Bucerba mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, seperti meningkatkan minat membaca siswa kelas 1.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medium berarti perantara atau pengantar. Menurut Yusufhadi Miarso media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke siswa agar lebih mudah dimengerti sesuai tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar.³⁴

³⁴ Amka, *Media Pembelajaran Inklusi* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), 16.

Selanjutnya menurut Hubbard Sukkarman mengusulkan sembilan kriteria yang digunakan dalam mengukur keefektifan suatu produk media pembelajaran. Sembilan kriteria tersebut adalah biaya ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan ,pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan. Selain itu, juga terdapat kriteria yang lain, di antaranya adalah. Ketersediaan fasilitas pendukung seperti ketersediaan listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan materi, kemampuan untuk diubah, dan pengaruh yang akan ditimbulkan pada media pembelajaran tersebut.³⁵

Pada dasarnya, media merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Media dalam pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar, dengan adanya media proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran.³⁶ Media pembelajaran yang menarik dan inovatif merupakan sarana yang berorientasi pada peserta didik, dengan tujuan meningkatkan semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, serta kemandirian secara maksimal. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat merupakan bagian dari

³⁵ Sukarman, "Indikator Keefektifan Media Pembelajaran," 2021.

³⁶ Heni Listiana et al., "Eksplorasi Eco-Print Untuk Anak Sekolah Dasar Di SDN Ponteh 1 Galis Pamekasan," *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2024): 126–35.

kompetensi pedagogis yang harus dimiliki oleh guru, sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.³⁷

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi oleh guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima, dengan tujuan mendorong motivasi belajar siswa agar mereka dapat terlibat secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, terdapat lima unsur utama dalam definisi media pembelajaran. Pertama, berperan sebagai penyampai pesan atau materi dalam proses belajar mengajar. Kedua, berfungsi sebagai sumber belajar. Ketiga, digunakan untuk mendorong motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Keempat, menjadi alat bantu yang efektif dalam mencapai hasil belajar yang menyeluruh dan bermakna. Kelima, sebagai media untuk memperoleh serta mengembangkan keterampilan. Jika kelima unsur ini saling mendukung dan berjalan selaras, maka mampu memberikan pengaruh yang kuat terhadap pencapaian hasil belajar sesuai tujuan yang diharapkan.³⁸ Menurut teori media pembelajaran dari Edgar Dale, media yang efektif adalah media yang mengikuti prinsip *cone of experience*, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila melibatkan pengalaman langsung dan visualisasi konkret.

Berdasarkan berbagai pendapat dari para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen penting dalam sistem pembelajaran yang berperan sebagai sarana untuk menyampaikan

³⁷ Made Agus Wijaya and I Nyoman Kanca, "Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK Untuk Pendidikan Dasar Dan Menengah," *JOSSAE: Journa of Sport Science and Education* 4, no. 1 (2019).

³⁸ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Tahta Media Grup, 2021), 8.

materi, menstimulasi motivasi peserta didik, serta memudahkan pemahaman. Media yang atraktif dan inovatif membantu menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Selain itu, media ini berperan dalam meningkatkan keterampilan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian dari kompetensi pedagogik guru yang mendukung keberhasilan pencapaian hasil belajar peserta didik secara optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Sebab telah dikaji dan diteliti pembelajaran dengan menggunakan media hasilnya lebih optimal. Dalam bagian ini dipaparkan berbagai fungsi media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Dalam proses pembelajaran, media tidak terpisahkan dengan komponen lainnya artinya saling berhubungan.
- 3) Media pembelajaran yang akan diterapkan juga harus sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 4) Dengan menggunakan media pembelajaran bukan hanya untuk bermain saja, namun mempermudah siswa menangkap pembelajaran.
- 5) Mempercepat proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan proses pembelajaran.

- 6) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran menggunakan media akan lebih bermakna dan mudah di ingat siswa.
- 7) Media pembelajaran memberikan contoh nyata yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.³⁹

c. Manfaat Media Pembelajaran

1) Meningkatkan Pemahaman Siswa

Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama konsep yang kompleks atau abstrak. Penggunaan media seperti visual, audio, atau audiovisual memungkinkan penyajian informasi secara lebih konkret, sehingga memudahkan proses belajar siswa.

2) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Media pembelajaran yang menarik, seperti video, *game*, atau simulasi, mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Penggunaan media yang variatif dapat mengurangi kejenuhan dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

3) Memfasilitasi Belajar Mandiri

Media pembelajaran berbasis teknologi seperti *e-learning* atau video tutorial memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan waktu mereka. Hal ini mendukung perkembangan kemampuan siswa untuk belajar tanpa selalu bergantung pada pengajar.

³⁹ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran: Anak Berkebutuhan Khusus* (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2016), 12.

4) Meningkatkan Interaksi dan Partisipasi Siswa

Media interaktif seperti simulasi komputer, aplikasi pembelajaran, dan *game* edukasi dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini mendorong siswa untuk berinteraksi, baik dengan materi pembelajaran maupun dengan sesama siswa, sehingga meningkatkan pengalaman belajar kolaboratif

5) Meningkatkan Interaksi dan Partisipasi Siswa

Media interaktif seperti simulasi komputer, aplikasi pembelajaran, dan *game* edukasi dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini mendorong siswa untuk berinteraksi, baik dengan materi pembelajaran maupun dengan sesama siswa, sehingga meningkatkan pengalaman belajar kolaboratif

Berdasarkan pemaparan di atas maka disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki dua manfaat utama bagi pembelajaran, di antaranya:

1) Bagi pendidik atau guru

Sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi agar materi pembelajaran dapat tersampaikan secara sistematis dan terarah, sehingga tujuan pembelajaran akan dengan mudah tercapai.

2) Bagi peserta didik

Agar peserta didik memiliki rasa ketertarikan dan motivasi belajar yang tinggi, sehingga mereka bisa berfikir serta menganalisis informasi yang diberikan oleh guru.

d. Jenis-Jenis Media

1) Media Audio Visual

Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar-mengajar, seperti menggunakan proyektor film atau proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa.

Contoh: drama, pementasan, film, televisi, video, *sound slide*, dan sebagainya.

2) Media Audio

Media audio adalah salah satu bentuk perantara atau pengantar non cetak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan cara dimainkan atau diperdengarkan secara langsung sehingga peserta didik mampu

menguasai kompetensi tertentu dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Contoh: suara, musik, lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara, atau CD (audio), rekaman pidato, *podcast*, dan sebagainya.

3) Media Visual

Media visual merupakan sarana penunjang keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah, serta dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, membantu guru dalam menjelaskan materi baik yang bersifat konkret maupun abstrak. Sebagai alat bantu mengajar maka media pengajaran dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Dalam interaksi belajar mengajar sering terjadi hambatan komunikasi, hal ini bisa berasal dari peserta didik (daya tangkap yang rendah), dan juga bahan yang diajarkan guru terlalu sulit dengan menggunakan alat atau media pengajaran maka hambatan komunikasi tersebut dapat di atasi, sehingga dapat dicapai kualitas belajar mengajar yang baik.⁴⁰

Contoh: foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, alat peraga, grafik, diagram, bagan, peta, dan sebagainya.

4) Multimedia

Multimedia adalah perpaduan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif yang akan disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik untuk

⁴⁰ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), 12.

menyampaikan informasi dan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

Contoh: program pembelajaran interaktif, situs web edukasi, aplikasi edukasi, e-book interaktif, dan lain-lain.

e. Keefektifan Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran yang dipilih tepat, maka ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Faktor-faktor yang dimaksud meliputi: objektivitas, efektivitas, dan efisiensi penggunaan media pembelajaran. Keefektifan produk sebagaimana yang dikemukakan Plomp et al., dan Akker dalam Purwaningrum dibuktikan dengan hasil belajar siswa (penguasaan siswa terhadap produk yang disusun), respon pengamat (keterlaksanaan produk dan aktivitas siswa), serta respon siswa.⁴¹

Efektivitas media pembelajaran adalah ukuran keberhasilan suatu media yang disajikan oleh guru kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pemilihan media pembelajaran didasarkan oleh kebutuhan nyata yang telah direncanakan khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang dirumuskan dalam bahan ajar yang hendak disampaikan. Pemilihan media pembelajaran benar-benar disesuaikan dengan karakteristik umum siswa akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang akan disajikan guru.⁴²

⁴¹ Septiana Purwaningrum et al., *Inovasi Bahan Ajar Pengayaan Pendidikan Agama Islam Berbasis Multidisipliner Di Sekolah* (Batu: Literasi Nusantara, 2021).

⁴² Ainun Mardhiah and Said Ali Akbar, "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh," *Lantanida Jurnal* 6, no. 1 (2018): 50–61.

Hal-hal yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien adalah.⁴³

- 1) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan Pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir anak

f. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media adalah serangkaian penelitian yang dilakukan secara mendalam untuk menentukan apakah media yang dijalankan atau digunakan ini memberikan manfaat yang baik pada pembelajaran. Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, diperlukan kriteria kelayakan media. Menurut Mais, terdapat tiga kriteria kelayakan media pembelajaran berikut :

- 1) Kualitas praktis didasarkan pada kemudahan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media, seperti keakraban pengguna mengoperasikan atau menggunakan media tersebut, dapat diperoleh atau kemudahan mengakses dan menjangkau media, mudah dibawa dan mudah untuk mengelolanya
- 2) Kelayakan teknis adalah kemampuan media yang berkaitan dengan kualitas media. ada beberapa faktor dalam menentukan keefektifan, seperti keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan

⁴³ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, 16.

pembelajaran dalam memberikan kejelasan informasi, dan susunan sistematis. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila dapat memberikan informasi yang cukup bagi pengguna Kelayakan biaya pada media pembelajaran, terletak pada efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran, dengan menggunakan biaya yang dapat menghemat.⁴⁴

3. Media Bucerba (Buku Cerita Bergambar)

a. Pengertian media pembelajaran buku cerita bergambar

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” ,”perantara”, atau ”pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini , guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photo* grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴⁵ Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat efektif. Di samping

⁴⁴ Mais, *Media Pembelajaran: Anak Berkebutuhan Khusus*, 19-20.

⁴⁵ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2019), 3.

menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.⁴⁶

Media buku cerita bergambar merupakan sarana pembelajaran yang menyajikan cerita dengan ilustrasi visual yang menarik, menghibur, dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan minat serta kegemaran anak dalam membaca.⁴⁷ Media cerita bergambar ini berupa buku yang di dalamnya terdapat cerita dengan gambar-gambar atau visualisasi yang juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitas berpikir.⁴⁸ Media cerita bergambar ini juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca. Seperti yang kita ketahui bahwa membaca adalah aspek penting yang harus dimiliki peserta didik.⁴⁹ Menurut Damayanti media cerita bergambar merupakan sebuah buku yang memiliki isi berupa gambar yang disertai dengan kata-kata di mana antara gambar dengan kata saling berkaitan satu sama lain.⁵⁰ Sedangkan menurut Ardiyanto⁵¹ media cerita bergambar merupakan media yang menggunakan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif dan dapat menarik perhatian siswa.

⁴⁶ Azhar, 21.

⁴⁷ Dewa Ayu Kesumadewi, A A Gede Agung, and Ni Wayan Rati, "Model Pembelajaran CIRC Berbantuan Media Cerita Bergambar Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD," *Mimbar PGSD Undiksha* 8, no. 2 (2020): 303–14.

⁴⁸ H. Hartoto, A. Syawaluddin, and N. Nurdewi, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar," *Global Journal Basic Education* 2, no. 3 (2023): 250–61.

⁴⁹ Pratama Nadiyah Nur Anjani, "Kemampuan Membaca Puisi Menggunakan Media Komik Strip Pada Siswa Kelas III SDN 1 Jenangan Ponorogo" (IAIN Ponorogo, 2024).

⁵⁰ Lely Damayanti, "Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015," *Jurnal CARE* 03, no. 2 (2016): 11–23.

⁵¹ Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, and Siti Karlinah, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar* (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2014).

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar dapat membantu siswa dalam memahami isi bacaan dengan satu kali melihat, berbeda dengan tulisan yang harus dipahami secara bertahap. Melalui gambar, siswa akan diajak untuk menghubungkan apa yang dibaca dengan ilustrasi yang ada di dalam buku. Dengan gambar dapat menciptakan sebuah suasana membuat siswa lebih memahami tentang karakter tokoh dengan melihat ekspresi wajah, pakaian, dan lainnya. Siswa bisa melihat warna baju, bentuk rupa tokoh, suasana cerita dan sebagainya menggunakan bantuan dari ilustrasi cerita.⁵²

b. Kelebihan dan kekurangan media cerita bergambar

Menurut Sadiman, cerita bergambar memiliki beberapa keunggulan, antara lain bersifat konkret dan sesuai dengan kehidupan nyata (*realistic*), penggunaan alat dan bahan yang mudah diperoleh tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu, mampu merangsang perkembangan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa, dan juga dapat memperjelas proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.⁵³ Kekurangan cerita bergambar antara lain hanya mengandalkan indra penglihatan sehingga informasi yang disampaikan terbatas pada akses visual. Selain itu, keterangan atau teks pendukung yang tersedia biasanya tidak banyak, dan ukuran media yang relatif kecil membuatnya kurang efektif digunakan untuk kelompok yang berjumlah besar.⁵⁴

⁵² Rebecca J. Lukens, *Critical Handbook of Children's Literature* (United States of America: Pearson Education, 2003).

⁵³ Mutiasih Palupi, Prana Dwija Iswara, and Trisna Nugraha, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menumbuhkan Budaya Literasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Taman Cendekia* 5, no. 1 (2021).

⁵⁴ Ermaniatu Nyihana, *Metode PjBL: Project Based Learning* (Jawa Barat: Adanu Abimata, 2021).

c. Ciri-ciri buku cerita bergambar

Ciri - ciri buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Buku cerita bergambar harus cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan peserta didik
- 2) Bersahaja yaitu dalam arti tidak terlalu kompleks, karena dengan adanya gambar, siswa akan mendapat gambaran yang lebih pokok.
- 3) Realistis yaitu bearati gambar pada buku itu yang sesuai dengan yang akan di gambarkan sehingga harus lebih memperhatikan perbandingan ukuran suatu buku dan gambar sebagai salah satu media pembelajaran.⁵⁵

Dengan adanya ciri-ciri buku cerita bergambar pendidik lebih mudah dan mampu dalam membuat salah satu bahan ajar yang baik untuk siswa, Dalam pembuatannya buku cerita bergambar harus sesuai dengan tingkatan umur siswa, jika tidak sesuai dengan tingkatan umur siswa akan lebih sulit untuk memahami buku cerita bergambar tersebut,karena siswa dilihat dari tingkatan umur memiliki kemampuan yang berbeda.

d. Fungsi buku cerita bergambar.

Cerita bergambar adalah salah satu alat komunikasi yang kuat. Fungsifungsi yang b dapat digunakan oleh cergam anatara lain adalah sebagai media pendidikan, untuk advertising,maupun sebagai sarana hiburan. Setiap jenis cerita bergambar pasti mempunyai syarat-syarat tertentu yang harus di penuhi agar pesan yang hendak disampaikan oleh

⁵⁵ Damayanti, "Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015."

pembuat cerita bergambar dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.

Fungsi dan peranan cerita bergambar yaitu:

- e. Cerita bergambar dapat menjadi penyaluran informasi pendidikan, dalam cerita ataupun desainnya dibentuk khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas, misalnya “hindari pemecahan masalah dengan kekerasan”.
- f. Cerita bergambar juga dapat menjadi salah satu sarana hiburan yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Dalam cerita dapat di muatan muatan yang baik, nilai-nilai terpuji di lingkungan sekitar seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah yang dapat digambar kan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

Siswa sekolah dasar umumnya memiliki minat yang besar terhadap media visual berupa gambar serta berbagai bentuk cerita. Minat tersebut berperan penting dalam mendukung keberhasilan dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ketertarikan ini menurut Hurlock disebabkan karena beberapa hal di antaranya:

- 1) Anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantu memecahkan masalahnya.
- 2) Menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural.
- 3) Memberi anak pelarian sementara tentang kehidupan sehari-hari.

- 4) Mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya.
- 5) Tidak mahal dan juga di tayangkan di televisi sehingga semua anak mengenalnya.
- 6) Mendorong anak untuk membaca yang tidak di berikan buku lain.
- 7) Memberi sesuatu yang diharapkan (bila berbentuk serial)
- 8) Tokoh sering melakukan hal-hal yang tidak berani dilakukan sendiri oleh anak-anak, walaupun mereka ingin melakukannya untuk memberikan kegembiraan
- 9) Tokohnya dalam cerita yang sering kuat, berani, dan berwajah tampan, jadi memberikan tokoh pahlawan bagi anak-anak untuk mengidentifikasinya.
- 10) Gambar dalam cerita bergambar berwarna-warni dan cukup sederhana untuk di mengerti anak.⁵⁶

4. Buku Cerita Berkarakter

a. Pengertian karakter

Dalam KBBI, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.⁵⁷ Karakter dapat diartikan sebagai pola pikir dan perilaku yang menjadi ciri khas seseorang dalam menjalani kehidupan serta berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain di lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara.

⁵⁶ Umi Fauziah, "Keefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan Nilai Dan Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Cakrawala Pendidikan* 1, no. 3 (2009): 249–56.

⁵⁷ Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, *Panduan Pengembangan Pendidikan Karakter* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012).

Pendidikan karakter merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik agar nilai-nilai tersebut menjadi bagian dari kepribadiannya.⁵⁸ Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu menerapkan sikap religius, nasionalis, produktif, dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Gunawan, karakter adalah keadaan asli yang ada dalam diri individu seseorang yang membedakan antara dirinya dengan orang lain. Menurut Doni Koesoema yang dikutip oleh Gunawan, karakter diartikan sebagai kepribadian seseorang. Kepribadian tersebut merupakan ciri, sifat, gaya, atau karakteristik khas yang dimiliki individu dan terbentuk melalui berbagai pengaruh serta pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya.⁵⁹

Menurut Wiyani, karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus, yang menjadi pendorong dan penggerak, serta membedakannya dengan individu lain.⁶⁰ Sedangkan menurut Alwisol, karakter adalah penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk) baik secara implisit dan eksplisit.⁶¹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan ciri khas yang dimiliki setiap individu dan

⁵⁸ Samami, *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*, 42.

⁵⁹ Samami, 43.

⁶⁰ Novan Ardy Wiyani, *Membumikan Pendidikan Karakter di SD* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 42.

⁶¹ Alwisol, *Psikologi Kepribadian* (Malang: UMM Press, 2009), 6.

membedakannya dari orang lain, yang tercermin dalam perilaku sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai dan norma moral yang berlaku.

b. Faktor-faktor Pembentukan Karakter

Menurut Gunawan, faktor-faktor pembentuk karakter dibedakan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1) Faktor Internal

Terdapat 5 hal yang termasuk dalam faktor intern yang dapat mempengaruhi karakter, yaitu:

a) Insting atau naluri

Insting merupakan sifat yang mendorong seseorang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu tanpa melalui proses berpikir terlebih dahulu dan tanpa melakukan latihan sebelumnya. Sementara itu, naluri adalah sifat bawaan yang telah dimiliki sejak lahir sebagai bagian dari pembawaan asli individu. dengan demikian, perilaku seseorang dapat dipengaruhi baik oleh hasil latihan maupun oleh sifat bawaan yang dimilikinya.

b) Adat atau kebiasaan

Kebiasaan adalah tindakan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadi mudah dan otomatis untuk dikerjakan. Oleh karena itu, suatu perilaku yang terus menerus diulang dapat melekat pada diri seseorang dan akhirnya menjadi bagian dari kebiasaan dalam kehidupannya sehari-hari.

c) Kehendak atau kemauan

Kemauan merupakan tekad yang kuat untuk mewujudkan berbagai gagasan dan tujuan yang ingin dicapai meskipun harus menghadapi beragam hambatan dan kesulitan. Seseorang memiliki kemauan yang kuat tidak mudah menyerah terhadap rintangan yang dihadapi. Adapun manfaat dari kemauan adalah mendorong seseorang untuk bersungguh-sungguh dalam melakukan suatu pekerjaan. Terutama dalam upaya berperilaku baik, kemauan yang sangat kuat sangat diperlukan agar keinginan tersebut dapat diwujudkan dalam tindakan yang nyata.

d) Suara batin atau suara hati

Suara hati berfungsi memperingatkan bahaya berbuat buruk dan berusaha mencegahnya, di samping dorongan untuk melakukan hal baik. Dalam diri manusia terhadap suara batin yang dapat mendorong manusia untuk membuat keputusan melakukan kebaikan, dan tidak melakukan perbuatan yang buruk.

e) Keturunan⁶²

Keturunan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku manusia. Melalui keturunan, orang tua dapat mewariskan dua jenis sifat kepada anaknya, yaitu sifat jasmani dan sifat rohani. Sifat jasmani mencakup kondisi fisik seperti kekuatan atau kelemahan otot serta sistem saraf yang dapat diturunkan kepada anak. Sementara itu, sifat rohani berkaitan

⁶² Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi* (Bandung: Alfabeta, 2012), 20-23.

dengan kecenderungan naluri atau watak tertentu yang juga dapat diwariskan dan berpengaruh terhadap perilaku anak hingga keturunan berikutnya.

2) Faktor Eksternal

a) Pendidikan

Pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan karakter. Pendidikan untuk mematangkan kepribadian manusia sehingga tingkah lakunya sesuai dengan pendidikan yang telah diterima oleh orang baik pendidikan formal, informal maupun nonformal. Pendidikan digunakan sebagai sarana atau tempat latihan dan memperoleh informasi mengenai karakter, sehingga dianggap penting jika pendidikan dijadikan sara pembentuk karakter.

b) Lingkungan⁶³

Lingkungan merupakan segala sesuatu yang berada di sekitar makhluk hidup dan mempengaruhi kehiduannya, seperti tumbuhan, kondisi udara, serta interaksi sosial dengan sesama manusia maupun alam sekitarnya. Secara umum, lngkungan dapat dibedakan menjadi dua jenis atau bagian utama.

c. Nilai – Nilai karakter

Pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: dijelaskan semuanya.

⁶³ Gunawan, 24-25.

1) Religius,

Artinya, sikap dan perilaku patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, serta hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2) Jujur

Artinya, perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.

3) Toleransi

Artinya, sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4) Disiplin

Artinya, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5) Kerja keras

Artinya, perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

6) Kreatif

Artinya, berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari apa yang telah dimiliki.

7) Mandiri

Artinya, sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8) Demokratis

Artinya, cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9) Rasa ingin tahu

Artinya, sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

10) Semangat kebangsaan

Artinya, cara berpikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11) Mencintai tanah air

Artinya, cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.

12) Menghargai prestasi

Artinya, sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, dan menghormati keberhasilan orang lain.

13) Bersahabat/komunikatif

Artinya, tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

14) Cinta damai

Artinya, sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya.

15) Gemar membaca

Artinya, kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan baginya.

16) Peduli lingkungan

Artinya, sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17) Tolong menolong / peduli sosial

Artinya, sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18) Tanggung jawab⁶⁴

Artinya, sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Dari sejumlah 18 nilai karakter di atas, peneliti akan berfokus kepada 6 dari 18 nilai karakter tersebut, antara lain:

⁶⁴ Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar, *Panduan Pengembangan Pendidikan Karakter*.

1) Jujur

Seseorang yang memiliki karakter jujur pada umumnya akan memiliki karakter yang baik. Hal itu memang benar adanya. Merujuk pada sebuah pepatah yang mengatakan “kejujuran bagaikan emas permata bagi kehidupan”. Maka menanamkan jujur pada setiap anak atau individu adalah suatu kewajiban baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Agar kelak anak tersebut menjadi jujur dalam segala hal.⁶⁵

Ash-Shidqu adalah kebalikan dari dusta, (*shadaqa, yashduqu, shadqan, shidqan, dan tashdiqan*). Jujur dapat diartikan sebagai amanah dan dapat dipercaya. Orang yang memiliki sifat jujur biasanya mendapat kepercayaan dari orang lain. Karakter jujur merupakan salah satu rahasia diri seseorang untuk menarik kepercayaan umum, karena orang yang jujur senantiasa berusaha untuk menjaga amanah. Orang yang memiliki kejujuran, masuk dalam kategori orang yang pantas diberi amanah sebab memegang teguh terhadap sesuatu dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.

Sikap jujur tidak hanya relevan dalam konteks akademik, tumbuh seperti mengerjakan tugas tanpa menyontek atau mengakui kesalahan, tetapi juga dalam kehidupan sosial siswa sehari-hari. Anak yang dibiasakan bersikap jujur akan menjadi pribadi yang berani mengatakan kebenaran, tidak menyembunyikan kesalahan, menjaga amanah yang diberikan oleh orang tua, guru, dan teman temannya.

⁶⁵ Imam Musbikin, *Pendidikan Karakter Jujur* (Nusa Media, 2021).

Kejujuran juga memiliki peran penting dalam membentuk budaya sekolah yang sehat dan positif. Lingkungan belajar yang menjunjung nilai jujur akan menciptakan rasa aman, saling percaya, dan keterbukaan di antara seluruh warga sekolah. Oleh karena itu, penanaman nilai jujur di sekolah dasar tidak hanya membentuk karakter pribadi siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan iklim pendidikan yang bermoral dan bermartabat.

2) Tolong – Menolong

Nilai karakter tolong menolong-merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan kepribadian peserta didik sejak usia dini. Tolong-menolong dapat dimaknai sebagai suatu sikap dan Tindakan yang didasarkan pada rasa empati dan kepedulian terhadap sesama, yang diwujudkan dalam bentuk pemberian bantuan secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), penanaman nilai ini sangat relevan dengan tahap perkembangan sosial dan emosional anak, di mana siswa mulai belajar berinteraksi, bekerja sama, serta mengenal pentingnya keberadaan orang lain dalam kehidupan.

Nilai tolong-menolong juga merupakan bagian integral dari pendidikan karakter yang dicanangkan dalam berbagai kebijakan pendidikan nasional, termasuk dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Nilai ini sejalan dengan semangat gotong royong yang menjadi ciri khas budaya bangsa Indonesia dan tercermin dalam sila ketiga Pancasila, yakni Persatuan Indonesia. Melalui nilai tolong menolong,

peserta didik diarahkan untuk tumbuh menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga peka terhadap kondisi sosial di sekitarnya.

Dalam praktik pembelajaran, karakter tolong-menolong dapat ditumbuhkan melalui berbagai pendekatan kontekstual dan berbasis pengalaman. Salah satu cara efektif yang dapat digunakan di kelas rendah SD adalah melalui media buku cerita bergambar. Cerita bergambar dengan tokoh-tokoh yang menunjukkan sikap saling membantu dapat memberikan teladan yang konkret dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, melalui kegiatan pembelajaran kolaboratif, siswa juga dilatih untuk bekerja dalam kelompok, saling berbagi tugas, dan membantu teman yang mengalami kesulitan, baik dalam aspek akademik maupun sosial.

Penanaman nilai ini tidak hanya penting untuk membentuk pribadi yang peduli, tetapi juga untuk menciptakan iklim kelas yang positif, penuh kebersamaan, dan minim konflik. Siswa yang terbiasa membantu sesama akan lebih mudah membangun relasi sosial yang sehat dan memiliki kepekaan terhadap orang lain. Oleh karena itu, guru dan lingkungan sekolah memiliki peran strategis dalam menumbuhkan dan menginternalisasi nilai tolong-menolong secara konsisten dalam belajar maupun aktivitas sehari-hari di sekolah.

3) Toleransi

Definisi toleransi terbagi menjadi beberapa macam, meliputi:

(1) Toleransi sosial, merupakan toleransi yang berhubungan dengan

kedudukan seseorang di dalam masyarakat, dikarenakan dalam kehidupan bermasyarakat harus ada sikap saling menghargai antara status sosial individu satu dengan individu lain. (2) Toleransi budaya, yang berarti sikap menghargai keberagaman budaya serta adat istiadat yang dimiliki setiap masyarakat dan tidak bersikap etnosentris atau menganggap budayanya yang paling bagus atau benar. (3) Toleransi agama, yang sikap menghargai keyakinan orang lain yang berbeda dengan dirinya, keberagaman agama dan keyakinan serta tidak menjadikan orang yang berbeda keyakinan dengan kita sebagai musuh, maka toleransi agama sangat penting kita lakukan.⁶⁶

Pendidikan toleransi memiliki landasan kuat dalam nilai-nilai luhur bangsa Indonesia, sebagaimana tercermin dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika serta sila pertama dan kedua Pancasila. Sikap toleransi juga menjadi indikator penting dalam pembentukan warga negara yang demokratis, berkepribadian, dan berjiwa sosial tinggi. Oleh karena itu, sejak dini siswa perlu diajarkan untuk menghargai teman yang berbeda latar belakang, menerima pendapat orang lain, dan menghindari perilaku diskriminatif atau eksklusif.

Dalam proses pembelajaran, nilai toleransi dapat ditanamkan melalui berbagai pendekatan, seperti penguatan pembelajaran tematik berbasis cerita yang menggambarkan kehidupan sosial yang beragam, kegiatan diskusi kelompok, serta pembiasaan sikap saling menghargai di kelas. Guru memiliki peran penting sebagai model dalam

⁶⁶ Dyah Sriwilujeng, *Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter* (Jakarta: Erlangga, 2017).

menunjukkan sikap toleran, baik melalui bahasa, tindakan, maupun dalam mengelola konflik kecil yang muncul di antara siswa. Dengan begitu, siswa tidak hanya mengetahui pentingnya toleransi, tetapi juga merasakan dan mempraktikkannya dalam kehidupan nyata.

4) Mandiri

Kemandirian merupakan salah satu nilai karakter yang sangat esensial dalam membentuk pribadi peserta didik yang bertanggung jawab, percaya diri, dan mampu menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada orang lain. Nilai ini mencerminkan kemampuan seseorang untuk mengambil keputusan, menyelesaikan permasalahan, dan menjalankan kewajibannya secara mandiri sesuai dengan kapasitas dan usianya. Bagi anak usia sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, nilai mandiri menjadi pondasi awal dalam mengembangkan disiplin serta tanggung jawab terhadap proses belajar maupun kegiatan sehari-hari.

Penanaman karakter mandiri pada siswa dapat dimulai dari hal-hal sederhana, seperti membiasakan anak untuk menyiapkan perlengkapan sekolah sendiri, mengerjakan tugas tanpa harus disuruh, atau membereskan mainan dan buku setelah digunakan. Kegiatan-kegiatan kecil ini jika dibiasakan secara konsisten akan membentuk sikap tangguh, tidak mudah menyerah, dan mampu mengelola dirinya dengan baik dalam berbagai situasi.

5) Disiplin

Disiplin merupakan nilai karakter fundamental yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan. Disiplin dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menaati aturan, menjalankan kewajiban, serta mengatur perilaku sesuai dengan tata tertib yang telah disepakati. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, sikap disiplin tidak hanya mencakup keteraturan dalam mengikuti jadwal atau tata tertib sekolah, tetapi juga mencerminkan tanggung jawab peserta didik dalam belajar, menghargai waktu, dan menjaga ketertiban lingkungan belajar.

Penanaman nilai disiplin sejak dini menjadi sangat krusial karena anak-anak berada dalam masa pembentukan kebiasaan yang akan melekat hingga dewasa. Melalui disiplin, siswa belajar mengenai pentingnya keteraturan, konsistensi, dan pengendalian diri dalam berbagai situasi. Sikap ini membantu mereka tumbuh menjadi pribadi yang bertanggung jawab, dapat diandalkan, dan siap menghadapi tuntutan kehidupan yang lebih kompleks di masa depan.

6) Tanggung Jawab⁶⁷

Nilai karakter tanggung jawab merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter yang bertujuan membentuk peserta didik yang mampu memahami dan menjalankan kewajibannya dengan penuh kesadaran. Tanggung jawab dapat dimaknai sebagai sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas serta menanggung

⁶⁷ Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini* (Sumedang: Royyan Press, 2019).

akibat dari setiap tindakan yang dilakukannya. Dalam lingkungan pendidikan dasar, nilai ini sangat relevan untuk dikembangkan karena membantu siswa mengenali peran dan kewajiban mereka sebagai pelajar, anggota keluarga, maupun bagian dari masyarakat sekolah.

Penanaman tanggung jawab sejak usia dini akan membentuk pribadi yang disiplin, mandiri, dan konsisten dalam menyelesaikan tugas tanpa harus diawasi secara terus-menerus. Dalam konteks pembelajaran, tanggung jawab dapat tercermin dari perilaku siswa yang mengerjakan tugas sekolah tepat waktu, menjaga kebersihan kelas, mengikuti peraturan, dan menghormati hak orang lain. Anak yang bertanggung jawab juga akan berusaha memperbaiki kesalahan yang dilakukan serta belajar dari pengalaman untuk menjadi lebih baik.

5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pembelajaran peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk

memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan menghargai ,mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.⁶⁸

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di semua jenjang pendidikan. Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran di pendidikan formal karena Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang penting dalam kehidupan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki merupakan Bahasa Nasional dan bahasa pemersatu yang berperan besar dalam kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara ,maupun secara individual.

Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan manusia, maka setia manusia harus mengembangkan kemampuan berbahasa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan memasukkan bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran di pendidikan formal. Tentu saja pembelajaran bahasa Indonesia tidak bisa diberikan begitu saja tanpa mempertimbangkan hal-hal tertentu, dalam proses pembelajaran bahasa, guru harus memperhatikan beberapa faktor agar pembelajaran bahasa dapat berjalan dengan baik. Guru sebagai perencana dan pelaksana perencanaan pembelajaran harus memahami faktor-faktor apa saja yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran. Faktor yang harus

⁶⁸ Atmazaki, “Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas” (Universitas Negeri Padang, 2013).

diperhatikan secara cermat yaitu: tujuan pembelajaran, guru, materi ajar, metode dan faktor lingkungan.⁶⁹

6. Materi Tentang Menyimak Cerita dan Menyampaikan Pendapat

Materi menyimak cerita dan menyampaikan pendapat apun Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Menyimak Peserta didik dapat mendengarkan cerita atau informasi dari bacaan atau audio dengan baik	Melalui membaca cerita, peserta didik bisa memahami cerita dan menyimpulkan dengan baik.
Membaca dan Memirsa Peserta didik dapat memahami pesan dari cerita dan informasi tentang kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat membaca kata-kata baru dengan lancar berdasarkan huruf yang sudah mereka kenal.	Melalui membaca, peserta didik bisa menemukan informasi penting dalam cerita dengan tepat. Melalui membaca, peserta didik dapat mengidentifikasi tokoh utama, dan latar belakang dalam cerita yang dibacakan atau didengar.
Berbicara dan Mempresentasikan Peserta didik dapat berbicara dengan kata-kata yang sopan dan gerakan tubuh yang sesuai, serta menggunakan suara dan nada yang pas. Peserta didik dapat bertanya dan menjawab dalam percakapan atau diskusi dengan aktif. Peserta didik dapat menceritakan kembali apa yang mereka dengar atau baca dengan jelas.	Melalui membaca, peserta didik dapat menyampaikan pendapat berdasarkan cerita yang didengar.

7. Minat Membaca

a. Definisi Membaca

Menurut Muhibbin, minat didefinisikan sebagai kecenderungan dan ketertarikan yang mendalam terhadap suatu hal. Minat juga dapat diartikan sebagai rasa suka yang ditunjukkan oleh seseorang terhadap suatu objek baik itu benda hidup ataupun benda mati.⁷⁰ Menurut Evi Yani, minat ialah suatu kecenderungan secara sadar melalui sebuah

⁶⁹ Novi Resmini, Dadan Djuanda, and Dian Indihadi, "Pembinaan Dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia," 2007, <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:192066517>.

⁷⁰ Syah, *Psikologi Pendidikan*, 152.

pertumbuhan seseorang dan dapat berubah seiring dengan perkembangannya. Minat merupakan rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas yang tumbuh dari diri seseorang tanpa adanya dorongan dari orang lain.⁷¹ Menurut Hidayat, minat adalah suatu hal yang bersumber dari perasaan yang berupa kecenderungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perbuatan-perbuatan atau kegiatan-kegiatan tertentu.⁷²

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu hal yang berkaitan dengan perasaan seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang menurutnya tindakan tersebut berkaitan dengan jati diri atau kemampuannya. Ketika seseorang tidak berminat pada satu tindakan, maka mereka akan melakukan tindakan tersebut tidak dengan sempurna, berbeda ketika seseorang melakukan suatu tindakan yang ia sukai atau ia berminat, maka ia akan melakukan tindakan tersebut dengan benar.

Sedangkan Menurut Ana Widyastuti, membaca merupakan kegiatan yang melibatkan unsur aditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balikan buku.⁷³ Menurut Siti, membaca merupakan proses pengubahan lambang visual menjadi lambang bunyi. Membaca juga dapat dikatakan sebagai

⁷¹ Evi Yani et al., "Peangaruh Internet Banking Terhadap Minat Nasabh Dalam Bertecnology Acceptance Model," *Jurnal Informatika* 5, no. 1 (2018).

⁷² Yani et al.

⁷³ Ana Widyastuti, *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017).

proses *decoding* yakni mengubah kode-kode atau lambang verbal yang berupa rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa yang dapat dipahami.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan yang berupaya untuk memahami isi dari suatu bacaan secara menyeluruh. Dengan kegiatan membaca, kita akan memperoleh informasi, serta memahami isi bacaan yang kemungkinan besar akan kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah dan Masyarakat.

b. Faktor yang mempengaruhi minat membaca

Menurut Dalman, minat membaca sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor tersebut antara lain :

1) Faktor lingkungan keluarga

Di tengah kesibukan sebaiknya orang tua menyisihkan waktu untuk menemani anaknya membaca buku, dengan begitu orang tua dapat memberikan contoh yang baik dalam meningkatkan kreativitas membaca anak.

2) Faktor kurikulum dan lingkungan sekolah yang kurang kondusif

Kurikulum yang tidak secara tegas mencantumkan kegiatan membaca dalam suatu bahan kajian, serta para tenaga kependidikan baik sebagai guru, dosen maupun para pustakawan yang tidak memberikan motivasi kepada anak-anak peserta didik bahwa membaca itu penting untuk menambah ilmu pengetahuan, melatih berpikir kritis, menganalisis persoalan, dan sebagainya.

3) Faktor Masyarakat

Kurangnya minat baca masyarakat ini bisa dilihat dari kebiasaan sehari-hari. Banyak orang yang lebih memilih menghabiskan uang demi hal lain daripada membeli buku. Orang juga kadang lebih suka pergi ke tempat hiburan daripada pergi ke toko buku. Mereka hanya pergi ke toko atau perpustakaan bila memang diperlukan saja.

4) Faktor ketersediaan bahan bacaan

Ketersediaan bahan bacaan merupakan salah satu faktor pemicu dari minat membaca siswa. Jika bahan bacaan yang ada di perpustakaan sekolah hanya itu-itu saja akan membuat siswa bosan membaca buku di perpustakaan.⁷⁴

c. Indikator Minat Membaca

Menurut Arinda Sari, terdapat beberapa indikator minat membaca, antara lain:

1) Kesenangan membaca

Kesenangan membaca memiliki arti bahwa siswa memiliki perasaan senang terhadap aktivitas membaca sehingga siswa akan mempelajarinya.

2) Kesadaran akan manfaat bacaan

Hal tersebut memiliki arti bahwa siswa memiliki sebuah ketertarikan terhadap suatu bacaan dan mengetahui dampak dari kegiatan membaca.

⁷⁴ Dalman, *Keterampilan Membaca* (Jakarta: Rajawali Press, 2017), 142.

3) Perhatian siswa

Hal ini memiliki arti yang berkaitan dengan konsentrasi siswa terhadap aktivitas membaca.

4) Kuantitas sumber bacaan

Hal ini memiliki arti bahwa ketika siswa memiliki ketertarikan terhadap aktivitas membaca, maka mereka akan menambah sumber bacaan mereka, atau dalam kata lain mereka akan senang untuk mengoleksi sumber bacaan.⁷⁵

Selain itu, terdapat juga indikator minat membaca menurut Anjani yaitu siswa memiliki ketertarikan dalam membaca, memiliki kesadaran akan pentingnya membaca, memiliki semangat untuk membaca, mencari bahan bacaan dan senantiasa meluangkan waktunya untuk membaca.⁷⁶ Berdasarkan indikator minat membaca di atas, minat membaca siswa kelas 1 MI Al-Miftahiyah Purwodadi Ringinrejo Kediri menunjukkan bahwa minat baca siswa rendah di kalangan siswa dikarenakan siswa belum mengenal huruf, siswa belum bisa membedakan huruf m dengan huruf n, huruf d dengan huruf b. Selain itu, juga terdapat 4 siswa yang belum lancar membaca buku, sehingga guru harus membantu mereka untuk mengeja kata.

⁷⁵ Arinda Sari, "Pengaruh Minat Baca Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Mojosari," *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 6, no. 3 (2018): 362–66.

⁷⁶ Sri Anjani, Nyoman Dantes, and Gde Artawan, "Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II Kuta Utara," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 3, no. 2 (2019): 74–83.

8. Karakter Peserta Didik

Menurut Nurani⁷⁷ masa usia dini merupakan masa awal perkembangan setelah anak dilahirkan ke dunia ini. Banyak pakar perkembangan meyakini bahwa masa ini merupakan masa kemasakan untuk melakukan stimulasi fungsi otak melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi organ penginderaan berupa kemampuan visual, auditori, sensori dan motorik.

Berdasarkan hukum perkembangan otak, diketahui bahwa apabila otak diberi rangsangan melalui stimulus yang masuk melalui panca indra, maka otak akan terus bekerja dan sebaliknya apabila otak tidak dirangsang maka akan di musnahkan. Berkaitan dengan hal tersebut stimulasi otak pada anak usia dini mengacu pada proses kerja otak, yaitu mengindra segala sesuatu yang ada dilingkungan melalui serabut-serabut otak menjadi gelombang listrik disimpan dalam otak menjadi memori atau ingatan yang kemudian dimunculkan kembali persis seperti aslinya.

Hurlock menyatakan akhir masa kanak-kanak (*late childhood*) berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saatnya individu matang secara seksual.⁷⁸ Permulaan masa akhir kanak-kanak ditandai dengan masuknya anak dikelas satu sekolah dasar. Masuk kelas satu sekolah dasar merupakan peristiwa penting bagi kehidupan setiap anak sehingga dapat mengakibatkan perubahan dalam sikap, nilai dan perilaku.

⁷⁷ Yuliani Nurani, *Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jember: UNJ Press, 2023), 50.

⁷⁸ Nurani, 146.

Menurut Havighurst dalam Desmita Menyebutkan tugas perkembangan anak usia sekolah Dasar meliputi: 1) menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik, 2) Membina hidup sehari-hari dilingkungan di mana anak tersebut tinggal, 3) belajar bergaul dan bekerja dalam teman sebaya, 4) belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin, 5) belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat, 6) memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif, 7) mengembangkan kata hati moral dan nilai-nilai, 8) mencapai kemandirian pribadi.⁷⁹ Perkembangan biologis pada masa ini berkembang pesat, tetapi secara sosiologis masih sangat terikat oleh lingkungan keluarganya. Oleh karena itu, fungsionalisasi lingkungan keluarga pada fase ini penting untuk mempersiapkan anak terjun ke dalam lingkungan yang lebih luas terutama dilingkungan sekolah.

Salah satu ciri anak usia sekolah dasar adalah usia bermain, di mana anak memiliki minat dan kegiatan bermain yang luas. Permainan menjadi alternatif upaya yang mendorong kreativitas anak, karena di samping bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, bermain juga merupakan salah satu ciri khas anak usia sekolah.

Piaget dalam Nurani mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi diri seseorang. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta mengenal lingkungan tempat di mana ia

⁷⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 35.

hidup.⁸⁰ Bermain dapat menciptakan suatu zona perkembangan proximal pada anak. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri dan beraktivitas. Anak-anak memiliki motivasi diri dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah diketahui.⁸¹

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain pada anak adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif dan pada dasarnya bermain mendapat pengalaman penting dalam dunia anak yang menjadi dasar pengembangan kurikulum bermain kreatif.

Siswa di tingkat sekolah dasar umumnya berada pada rentang usia antara 6 hingga 12 tahun yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Perkembangan anak pada masa ini meliputi perkembangan fisik dan mental. Secara mental, anak-anak pada usia tersebut mengalami perkembangan dalam berbagai aspek, termasuk intelektual, bahasa, sosial, emosional, dan moral. Menurut Jean Piaget, tahap-tahap perkembangan kognitif anak terbagi menjadi empat fase di antaranya yaitu:⁸²

⁸⁰ Farida Nurani, *Membentuk Karakter Anak Dengan Dongeng* (Surakarta: Indeparent, 2010), 34.

⁸¹ Nurani, 35.

⁸² Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget" (Bandar Lampung, 2015).

a. Fase Sensorimotor (usia 0 sampai 2 tahun)

Pada fase sensorimotor Individu memahami dunia sekitar dengan mengintegrasikan pengalaman sensoris, seperti penglihatan dan pendengaran, serta melalui gerakan fisik motorik. Dengan kata lain, pada tahap ini, individu memahami lingkungan luar melalui tindakan, suara, atau gerakan yang dapat dilihat dan dirasakan oleh panca inderanya. Secara bertahap, individu mulai mengembangkan kemampuan untuk membedakan dirinya dari objek-objek lain di sekitarnya.

b. Fase Pra-Operasional (usia 2 tahun sampai 6 tahun)

Pada fase pra-operasional Individu mulai menggambarkan dunia melalui perilaku dan kata-kata, tetapi belum mampu melakukan operasi mental, yaitu memproses tindakan yang telah diinternalisasi atau merefleksikan secara mental terhadap tindakan fisik yang sebelumnya dilakukan. Pada tahap ini, individu mulai memiliki kemampuan motorik untuk melakukan sesuatu yang dilihat dan didengarnya, namun belum sepenuhnya memahami makna dari tindakan tersebut secara mental.

c. Fase Operasional Konkret (usia 7 tahun sampai 11 tahun)

Pada fase operasional konkret Individu mulai berpikir secara logis tentang peristiwa-peristiwa konkret. Mereka memahami perbedaan kondisi dari suatu benda meskipun benda tersebut tetap sama, atau kemampuan untuk membedakan benda dalam situasi yang berbeda.

d. Fase Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Pada fase Operasional Formal Individu mulai memasuki dunia kemungkinan dari dunia nyata, yang menunjukkan perkembangan

kemampuan berpikir abstrak. Pada tahap ini, individu dapat berpikir secara lebih abstrak, logis, dan idealis, memungkinkan mereka mempertimbangkan ide-ide yang tidak hanya berkaitan dengan situasi nyata, tetapi juga skenario hipotetis dan konsep yang lebih kompleks

Berdasarkan tahap perkembangan dari pembagian fase tersebut dapat diketahui bahwa siswa kelas 1 termasuk pada tahap operasional konkret yang mana anak dapat berpikir secara sistematis tentang hal-hal yang nyata. Pada tahap, peserta didik lebih fokus pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Minat yang tinggi dan rasa ingin tahu mendorong mereka untuk aktif belajar dan mengeksplorasi lingkungan sekitar, namun kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada situasi yang konkret.⁸³

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir berisi tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Komponen tujuan pembelajaran pada aspek perkembangan agama dan moral yang ingin dicapai dalam setiap pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia dini.⁸⁴

Ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi perkembangan minat baca siswa kelas 1 MI Al-Miftahiyah masalah utama yang teridentifikasi adalah minat baca yang rendah di kalangan siswa yaitu: (1). Siswa masih mengeja kata,

⁸³ Leni Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020).

⁸⁴ Apriliya, G. (2024). *Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Penanaman Nilai-Nilai Agama dan Moral di Paud Ariya Desa Bungin Tambun I Kabupaten Kaur* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

(2) Siswa belum mengenal semua huruf, (3) siswa belum bisa membedakan huruf *m* dengan huruf *n*, huruf *d* dengan huruf *b*. Salah satu Upaya untuk mengatasi masalah ini dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media Bucerba (Buku cerita bergambar) berbasis karakter yang khusus dirancang untuk peserta didik kelas 1 MI Al-Miftahiyah Purwodadi Ringinrejo Kediri.

Dengan adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan minat membaca peserta didik. Maka kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

