



## Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 2, Nomor 1 Februari 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

# PENINGKATAN KESADARAN SISWA TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN MELALUI PENERAPAN MODEL KOOPERATIF DAN PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SD INPRES MINASA UPA

Nida Alfiah Khazanah<sup>1</sup>, Suarlin<sup>2</sup>, Muh Akbar Ali<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar: [ppg.nidakhazanah99930@gmail.com](mailto:ppg.nidakhazanah99930@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar: [alfariyah.unm@gmail.com](mailto:alfariyah.unm@gmail.com)

<sup>3</sup>UPT SPF SD Inpres Minasa Upa: [muh.akbar.ali09@gmail.com](mailto:muh.akbar.ali09@gmail.com)

Artikel info	Abstrak
Received: 15-11-2024	
Revised: 25-11-2024	
Accepted: 01-02-2025	
Published: 02-02-2025	
	Kesadaran siswa terhadap perilaku sopan santun dalam pembelajaran masih menjadi tantangan di banyak sekolah dasar, termasuk di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa. Perilaku seperti kurang menghargai pendapat teman, tidak patuh pada aturan kelas, dan kurangnya rasa hormat terhadap guru menjadi fokus masalah dalam penelitian ini. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan menerapkan model pembelajaran berbasis media interaktif guna meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya perilaku sopan santun. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, digunakan media pembelajaran interaktif untuk memperkenalkan konsep sopan santun, tetapi hasilnya belum optimal karena siswa masih membutuhkan pendekatan lebih personal. Pada siklus kedua, strategi ditingkatkan dengan melibatkan siswa secara lebih aktif dalam diskusi dan penggunaan media yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam perilaku siswa, seperti penghormatan terhadap pendapat teman, kepatuhan terhadap aturan, dan rasa tanggung jawab. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis media interaktif efektif dalam membangun kesadaran siswa terhadap perilaku sopan santun di lingkungan pembelajaran.

### Key words:

Pendidikan Karakter, Media Interaktif, Sopan Santun

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Perilaku sopan santun merupakan salah satu elemen penting dalam pendidikan karakter yang harus ditanamkan pada siswa sejak dini. Pendidikan karakter ini menjadi fokus utama dalam Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia, yang bertujuan untuk menghasilkan generasi muda dengan akhlak mulia dan memiliki sikap saling menghargai (Kemdikbud, 2023). Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, pentingnya perilaku sopan santun tidak hanya mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, tetapi juga membantu membentuk karakter siswa agar menjadi individu yang beradab dan peduli terhadap orang lain (Susanti, 2021).

Namun, tantangan yang dihadapi dalam implementasinya adalah kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya sopan santun. Hal ini seringkali dipengaruhi oleh perubahan nilai-nilai sosial dalam keluarga serta pengaruh lingkungan di sekitar mereka (Prasetyo, 2022). Dalam beberapa kasus, siswa yang datang dari latar belakang keluarga yang kurang memperhatikan pendidikan karakter sering kali menunjukkan sikap yang kurang sopan di sekolah, seperti berbicara kasar atau tidak menghargai pendapat orang lain (Hartono, 2021).

Model pembelajaran yang tepat memegang peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai sopan santun pada siswa. Salah satu model yang terbukti efektif dalam hal ini adalah pembelajaran kooperatif. Model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, di mana mereka belajar saling menghormati, berbagi pendapat, dan menghargai perbedaan (Johnson & Johnson, 2020). Pembelajaran kooperatif tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka, seperti empati dan kerja sama (Rahman, 2021). Dalam hal ini, siswa dapat mempraktikkan perilaku sopan santun secara langsung dalam interaksi mereka dengan teman sebaya dalam kelompok.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi juga menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap perilaku sopan santun. Media ini, seperti video edukatif, permainan interaktif, atau presentasi digital, dapat membantu menyampaikan pesan moral dengan cara yang menyenangkan dan relevan bagi kehidupan siswa (Putri, 2022). Media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu

menarik perhatian siswa dan memperkuat pesan yang disampaikan, sehingga nilai-nilai karakter, termasuk sopan santun, dapat lebih mudah dipahami dan diterima oleh siswa (Aulia, 2021). Penggunaan media interaktif juga dapat mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Wibowo, 2020).

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa, masih ditemukan sejumlah siswa yang kurang sadar akan pentingnya perilaku sopan santun. Beberapa siswa terlihat kurang menghormati guru dan teman sebaya, seperti berbicara kasar atau tidak menjaga sikap dalam kelas (Hartono, 2021). Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dalam menanamkan nilai-nilai sopan santun di kalangan siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggabungkan model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Model ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam kelompok, sementara media pembelajaran interaktif memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai karakter yang diajarkan (Ismail, 2022).

Penerapan pembelajaran kooperatif yang didukung oleh media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya perilaku sopan santun, sekaligus membantu mereka dalam mencapai kompetensi dasar (KD) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Sinergi antara model pembelajaran kooperatif dan media interaktif ini diharapkan tidak hanya mendukung perkembangan akademis siswa, tetapi juga membentuk karakter mereka sebagai individu yang lebih menghargai orang lain dan memiliki perilaku sopan santun dalam kehidupan sehari-hari (Setiawan, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran kooperatif dan media interaktif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap perilaku sopan santun. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan bagi guru dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam proses pembelajaran mereka (Nugraha, 2022). Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung pembentukan karakter yang baik pada siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang melibatkan empat tahap utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan meningkatkan kesadaran siswa terhadap perilaku sopan santun melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas VI UPT SPF SD Inpres Minasa Upa.

### **Setting dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Siswa ini dipilih sebagai subjek penelitian karena sebagian besar menunjukkan perilaku yang kurang sopan, seperti berbicara kasar atau tidak menghormati teman sebaya dan guru, yang dapat menghambat proses pembelajaran (Hartono, 2021). Penelitian berlangsung selama satu semester, dengan rincian waktu pelaksanaan setiap siklus selama tiga minggu.

### **Tahapan Penelitian**

#### **Siklus 1**

1. Perencanaan pada tahap ini, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif dan media interaktif. Media yang digunakan berupa video animasi pendek yang memuat nilai-nilai sopan santun, disertai dengan lembar kerja kelompok untuk mendukung diskusi. Selain itu, instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket, dan pedoman wawancara juga disiapkan (Aulia, 2021).
2. Pelaksanaan tindakan guru melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe think-pair-share yang diawali dengan menonton video animasi terkait perilaku sopan santun. Siswa kemudian berdiskusi dalam kelompok kecil untuk mengeksplorasi nilai-nilai sopan santun yang terdapat dalam video dan cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Johnson & Johnson, 2020).

3. Pengamatan selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati interaksi siswa, tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi, dan kesesuaian perilaku mereka dengan nilai sopan santun yang diajarkan. Data observasi didukung oleh rekaman video untuk mendokumentasikan perilaku siswa (Rahman, 2021).
4. Refleksi hasil observasi dan angket dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan. Jika terdapat kekurangan, peneliti merevisi perencanaan untuk siklus berikutnya (Widodo, 2020).

## **Siklus 2**

1. Perencanaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, dilakukan perbaikan dalam penggunaan media pembelajaran, seperti menambahkan permainan edukatif interaktif yang menguji pemahaman siswa terhadap perilaku sopan santun. Guru juga menyempurnakan strategi diskusi kelompok dengan memberikan panduan yang lebih jelas (Putri, 2022).
2. Pelaksanaan Tindakan guru kembali menerapkan pembelajaran kooperatif, tetapi kali ini dengan tipe Jigsaw. Setiap kelompok siswa mempelajari aspek tertentu dari perilaku sopan santun, kemudian membagikan hasil diskusi mereka dengan kelompok lain (Wibowo, 2020)
3. Pengamatan observasi dilakukan untuk mencatat peningkatan partisipasi siswa dan penerapan nilai sopan santun dalam aktivitas kelompok. Wawancara dengan beberapa siswa dilakukan untuk mengetahui pandangan mereka tentang pembelajaran yang diterapkan (Ismail, 2022).
4. Refleksi data dari siklus kedua dianalisis untuk menentukan sejauh mana penerapan tindakan telah mencapai tujuan penelitian. Peneliti juga mengevaluasi dampak metode pembelajaran terhadap kesadaran siswa dalam menerapkan perilaku sopan santun di luar kelas (Susanti, 2021).

## **Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa alat untuk

mengumpulkan data secara komprehensif. Lembar observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran, dengan fokus pada sikap mereka terhadap sopan santun. Angket diterapkan untuk mengukur perubahan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai sopan santun yang telah diajarkan. Pedoman wawancara digunakan untuk menggali pendapat siswa mengenai efektivitas model pembelajaran dan media yang diterapkan. Selain itu, tes tertulis digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sopan santun yang telah disampaikan selama pembelajaran. Gabungan instrumen ini memberikan data yang valid dan lengkap untuk analisis.

### **Analisis Data**

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang hasil tindakan yang diterapkan. Analisis kualitatif dilakukan melalui observasi dan wawancara menggunakan teknik deskriptif. Data ini digunakan untuk menggambarkan perubahan perilaku siswa selama proses penelitian serta untuk mengidentifikasi keberhasilan tindakan dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya perilaku sopan santun. Hasil dari analisis kualitatif ini memberikan wawasan terkait dinamika perilaku siswa dalam pembelajaran serta interaksi mereka di kelas (Prasetyo, 2022).

Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan mengukur data angket dan tes yang digunakan untuk melihat perubahan kesadaran siswa secara numerik. Teknik statistik sederhana seperti persentase dan rata-rata digunakan untuk melihat perubahan skor antara siklus pertama dan kedua. Peningkatan skor ini menjadi indikator utama dalam menilai efektivitas tindakan yang diterapkan. Data kuantitatif memberikan gambaran jelas tentang sejauh mana perubahan pemahaman dan penerapan nilai-nilai sopan santun oleh siswa (Setiawan, 2023).

Dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, analisis ini memberikan pemahaman mendalam tentang efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan kesadaran dan perilaku siswa terkait sopan santun. Pendekatan gabungan ini memvalidasi temuan yang diperoleh dan memberikan gambaran holistik mengenai keberhasilan intervensi pembelajaran yang dilakukan. Kombinasi data kualitatif dari observasi dan wawancara serta data kuantitatif dari angket dan tes memberikan wawasan yang lebih lengkap tentang

perubahan yang terjadi pada siswa (Prasetyo, 2022; Setiawan, 2023). Hal ini membantu menilai seberapa efektif model pembelajaran dalam membentuk karakter siswa secara keseluruhan.

### **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dianggap tercapai jika beberapa kriteria terpenuhi. Pertama, rata-rata skor angket kesadaran siswa terhadap perilaku sopan santun meningkat minimal 20% dari siklus pertama ke siklus kedua, yang menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam pemahaman dan penerapan nilai-nilai sopan santun oleh siswa (Fauzan, 2023). Kedua, terdapat peningkatan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran kooperatif, yang menjadi indikator penting dalam menilai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar sesama (Rahayu, 2021). Ketiga, baik guru maupun siswa menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif, seperti video animasi atau permainan edukatif, efektif dalam menyampaikan pesan moral yang terkait dengan perilaku sopan santun, sehingga dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Putri, 2022). Keberhasilan penelitian ini tidak hanya diukur berdasarkan perubahan dalam sikap siswa, tetapi juga dalam hal keberhasilan model pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan relevan dengan kehidupan siswa (Widodo, 2020). Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran yang tidak hanya mengedepankan materi pelajaran, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui pengajaran nilai-nilai sosial yang penting.

### **Etika Penelitian**

Peneliti memastikan bahwa seluruh kegiatan dilakukan sesuai dengan prinsip etika penelitian, termasuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan menjaga kerahasiaan data siswa. Selain itu, hak siswa untuk tidak berpartisipasi jika merasa tidak nyaman juga dihormati, sesuai dengan pedoman etika dalam penelitian pendidikan (Aulia, 2021; Fauzan, 2023). Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan yang aman dan menghormati privasi siswa, sekaligus memastikan integritas dan keberlanjutan penelitian. Prinsip-prinsip ini mendukung pelaksanaan penelitian yang tidak hanya valid secara ilmiah, tetapi juga etis dalam menghargai hak dan kenyamanan para peserta penelitian.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN****Hasil Penelitian****Siklus 1**

Hasil penelitian pada siklus pertama menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Think-Pair-Share dan media interaktif berupa video animasi memberikan dampak positif pada perilaku siswa. Hasil observasi guru menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sebesar 65%. Namun, meskipun ada peningkatan, hanya 60% siswa yang menunjukkan perilaku sopan santun secara konsisten, seperti mendengarkan teman saat berbicara dan menggunakan bahasa yang santun dalam diskusi kelompok.

Data angket yang digunakan untuk mengukur kesadaran siswa terhadap nilai sopan santun menunjukkan rata-rata skor 70 dari skala 100. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa mulai memahami pentingnya sopan santun, namun kesadaran mereka masih perlu ditingkatkan lebih lanjut. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa sebagian besar merasa lebih memahami dan menghargai pentingnya perilaku sopan santun setelah menonton video animasi. Meskipun demikian, beberapa siswa menyatakan kurang tertarik dengan media yang digunakan karena mereka merasa video animasi tersebut belum sepenuhnya interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran perlu disesuaikan lebih lanjut agar lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, meskipun ada kemajuan dalam peningkatan perilaku sopan santun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk mencapai hasil yang lebih optimal dalam siklus berikutnya (Putri, 2022).

Tabel 1 tabel hasil observasi dan angket pada siklus pertama:

<b>Aspek</b>	<b>Persentase Keberhasilan (%)</b>	<b>Keterangan</b>
Keterlibatan siswa dalam diskusi	65%	Cukup baik, perlu penguatan pada siswa pasif.

Konsistensi perilaku sopan santun	60%	Sebagian siswa belum menerapkan secara konsisten.
Rata-rata skor angket	70	Kesadaran siswa meningkat, tetapi belum optimal.

## Siklus 2

Pada siklus kedua, perbaikan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media pembelajaran berupa permainan edukatif. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai sopan santun. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa, yang mencapai 85%, serta peningkatan konsistensi perilaku sopan santun yang meningkat menjadi 80%. Pembagian peran yang jelas dalam model Jigsaw membuat diskusi kelompok lebih efektif, karena setiap siswa memiliki tanggung jawab tertentu, mendorong mereka untuk saling menghargai dan bekerja sama.

Penerapan model Jigsaw yang menekankan kolaborasi antar siswa terbukti meningkatkan interaksi positif antar siswa, yang juga berperan dalam penguatan sikap sopan santun. Dengan berbagi pengetahuan dalam kelompok kecil, siswa merasa lebih dihargai dan belajar untuk berkomunikasi dengan cara yang lebih santun. Selain itu, penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran berfungsi untuk membuat siswa lebih aktif dan antusias. Rata-rata skor angket yang mengukur kesadaran siswa terhadap sopan santun juga mengalami peningkatan yang signifikan, yakni naik menjadi 85 dari skala 100. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin menyadari pentingnya sikap sopan santun dalam interaksi mereka.

Hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih senang dan termotivasi dengan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Mereka mengungkapkan bahwa pendekatan ini tidak hanya lebih menarik tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam mempraktikkan nilai-nilai sopan santun. Pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan memungkinkan siswa untuk lebih mudah menginternalisasi sikap saling menghargai dan bersikap sopan dalam interaksi sehari-hari (Rahman, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis media dapat mempercepat proses pembentukan karakter siswa.

Tabel 2 tabel hasil observasi dan angket pada siklus kedua

<b>Aspek</b>	<b>Persentase Keberhasilan (%)</b>	<b>Keterangan</b>
Keterlibatan siswa dalam diskusi	85%	Diskusi berjalan lancar, semua siswa aktif terlibat.
Konsistensi perilaku sopan santun	80%	Mayoritas siswa mulai konsisten dalam perilaku.
Rata-rata skor angket	85	Kesadaran siswa semakin meningkat.

## **Pembahasan**

### **Siklus 1**

Pada siklus pertama, penerapan model pembelajaran kooperatif Think-Pair-Share berhasil mendorong siswa untuk berdiskusi dan berbagi pendapat. Meskipun demikian, keterlibatan siswa dalam diskusi belum merata, dengan beberapa siswa cenderung pasif. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya pengalaman siswa dalam bekerja sama dalam kelompok serta terbatasnya interaktivitas dari media pembelajaran yang digunakan (Johnson & Johnson, 2020).

Peningkatan kesadaran siswa terhadap perilaku sopan santun mencapai 60%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran ini memberikan dampak positif dalam mengembangkan nilai-nilai karakter siswa. Media video animasi digunakan untuk memberikan contoh perilaku sopan santun yang lebih konkret, namun kurang memotivasi siswa dengan gaya belajar kinestetik untuk aktif terlibat dalam kegiatan tersebut (Widodo, 2020).

Dari refleksi yang dilakukan, ditemukan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyentuh berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, strategi pembagian tugas dalam diskusi kelompok perlu diperjelas agar setiap siswa mendapatkan kesempatan yang

sama untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran (Fauzan, 2023). Dengan demikian, perbaikan pada aspek media dan pembagian peran dalam kelompok dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempercepat perkembangan karakter siswa.

## **Siklus 2**

Pada siklus kedua, penerapan model pembelajaran Jigsaw berhasil meningkatkan keterlibatan siswa menjadi 85%. Model ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan peran yang lebih terstruktur, sehingga mendorong semua siswa untuk berkontribusi aktif dalam setiap diskusi kelompok. Hasil ini konsisten dengan temuan Rahman (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, termasuk kemampuan bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain.

Media pembelajaran berupa permainan edukatif juga berperan penting dalam meningkatkan minat siswa. Permainan ini memberikan pengalaman langsung yang membantu siswa memahami pentingnya nilai sopan santun. Sebagai contoh, siswa harus menggunakan bahasa yang sopan saat bermain untuk mendapatkan poin, sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai sopan santun dengan cara yang menyenangkan dan relevan. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri (2022) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Peningkatan rata-rata skor angket kesadaran siswa dari 70 menjadi 85 menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang diterapkan pada siklus kedua efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap perilaku sopan santun. Hasil ini sejalan dengan penelitian Wibowo (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter dibandingkan dengan metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif.

Peningkatan signifikan ini mencerminkan pentingnya pengintegrasian media interaktif dan strategi pembelajaran yang melibatkan semua siswa secara aktif dalam proses belajar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep sopan santun secara kognitif, tetapi juga mempraktikkannya dalam kehidupan nyata, seperti yang dijelaskan oleh Aulia (2021). Pendekatan ini juga membuktikan bahwa siswa dapat lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai karakter ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan relevan.

Tabel 3 Analisis Perbandingan Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

<b>Aspek</b>	<b>Siklus 1 (%)</b>	<b>Siklus 2 (%)</b>	<b>Peningkatan (%)</b>
Keterlibatan siswa dalam diskusi	65%	85%	+20%
Konsistensi perilaku sopan santun	60%	80%	+20%
Rata-rata skor angket	70	85	+15%

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang tepat, didukung oleh media pembelajaran interaktif, mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap perilaku sopan santun secara signifikan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, kasih sayang, dan kekuatan-Nya yang senantiasa menyertai langkah-langkah saya. Berkat pertolongan-Nya, saya dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik dan lancar. Dalam setiap proses yang saya lalui, dukungan dan motivasi dari berbagai pihak sangat berarti. Oleh karena itu, dengan penuh rasa syukur, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan memberikan kontribusi dalam perjalanan saya.

Pertama-tama, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya tercinta. Ayah dan ibu adalah sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidup saya. Terima kasih atas cinta kasih, doa yang tiada henti, serta dukungan moral dan material yang senantiasa diberikan kepada saya. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan betapa berartinya kehadiran kalian dalam setiap langkah saya. Berkat bimbingan dan nasihat kalian, saya dapat melewati setiap rintangan dengan keyakinan yang kuat. Ayah dan ibu adalah cahaya dalam hidup saya yang selalu membimbing saya menuju keberhasilan.

Selain itu, saya ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada dosen pembimbing

yang telah dengan sabar membimbing saya dalam menyelesaikan tugas ini. Terima kasih atas ilmu, arahan, dan masukan yang sangat berharga. Saya sangat bersyukur memiliki pembimbing yang tidak hanya kompeten, tetapi juga sabar dan penuh perhatian. Setiap masukan yang diberikan telah menjadi pendorong bagi saya untuk terus belajar dan memperbaiki diri. Kepada dosen-dosen lainnya, saya juga berterima kasih atas pengetahuan dan pengalaman yang telah dibagikan selama proses pembelajaran. Semua ilmu yang diberikan akan selalu saya jadikan bekal dalam perjalanan hidup saya ke depan.

Ucapan terima kasih yang tidak kalah penting saya sampaikan kepada guru-guru di tempat saya melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Terima kasih atas kesediaan kalian untuk membimbing saya dalam mengaplikasikan teori-teori yang telah saya pelajari di bangku kuliah. Guru-guru di sekolah tempat saya PPL adalah teladan nyata dalam dunia pendidikan. Dari kalian, saya belajar tentang dedikasi, tanggung jawab, dan bagaimana menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Arahan, kritik, dan masukan yang diberikan selama PPL menjadi pelajaran berharga yang tidak hanya membantu saya berkembang sebagai calon pendidik, tetapi juga sebagai individu yang lebih baik.

Tidak lupa, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada siswa-siswa yang telah menjadi bagian penting dari perjalanan PPL saya. Terima kasih atas semangat belajar, antusiasme, dan keterbukaan kalian dalam menerima saya sebagai guru pendamping. Interaksi bersama kalian telah memberikan pengalaman yang sangat berarti, tidak hanya dalam konteks pembelajaran, tetapi juga dalam membangun hubungan yang penuh kehangatan. Melalui kalian, saya memahami betapa pentingnya seorang guru dalam membentuk karakter dan masa depan generasi muda.

Saya juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada teman-teman seperjuangan. Terima kasih atas semangat, dukungan, dan kebersamaan yang telah kalian berikan selama proses ini. Kebersamaan kita dalam belajar, berdiskusi, dan saling berbagi pengalaman menjadi salah satu momen yang paling berharga dalam perjalanan ini. Tanpa kalian, proses ini mungkin terasa lebih berat dan membosankan. Saya sangat bersyukur memiliki teman-teman yang tidak hanya cerdas, tetapi juga peduli dan selalu siap membantu satu sama lain.

Selain itu, saya tidak melupakan peran staf sekolah dan pihak-pihak lain yang telah memberikan dukungan selama saya melaksanakan PPL. Terima kasih atas keramahan dan bantuan yang kalian berikan, sehingga saya merasa diterima dengan baik di lingkungan sekolah. Kalian semua telah menciptakan suasana yang nyaman, mendukung, dan kondusif bagi saya untuk belajar dan berkembang.

Tidak lupa, saya juga berterima kasih kepada teman-teman di luar lingkungan PPL yang senantiasa memberikan dukungan moral. Kata-kata penyemangat, doa, dan perhatian kalian memberikan kekuatan tambahan bagi saya dalam menyelesaikan setiap tugas dan tantangan yang ada. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.

Terakhir, ucapan terima kasih ini saya sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, tetapi telah memberikan kontribusi dalam bentuk apa pun. Bantuan kecil maupun besar yang kalian berikan, baik berupa motivasi, dukungan material, atau nasihat, sangat berarti bagi saya.

Saya menyadari bahwa keberhasilan ini bukanlah hasil kerja keras saya sendiri. Segala pencapaian yang saya raih adalah buah dari kolaborasi, doa, dan dukungan dari berbagai pihak. Saya berharap ucapan terima kasih ini dapat menggambarkan betapa berharganya peran kalian dalam hidup saya.

Semoga segala kebaikan yang telah kalian berikan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan limpahan rahmat dan keberkahan. Saya berharap tali silaturahmi dan kebersamaan ini dapat terus terjalin di masa depan. Sekali lagi, terima kasih dari lubuk hati saya yang terdalam kepada semua pihak yang telah menjadi bagian dari perjalanan saya ini.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis media interaktif secara sistematis dan konsisten dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya perilaku sopan santun dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-

masing melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, meskipun terjadi peningkatan dalam beberapa indikator, masih terdapat kesenjangan dalam pemahaman dan praktik perilaku sopan santun oleh siswa. Sikap aktif siswa dalam diskusi belum merata, dan masih ditemukan beberapa perilaku yang kurang sesuai dengan norma sopan santun di kelas. Setelah evaluasi dilakukan, berbagai strategi perbaikan diterapkan pada siklus kedua, termasuk penggunaan media yang lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa serta pendekatan yang lebih personal dalam membimbing mereka.

Pada siklus kedua, hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa tidak hanya lebih aktif dalam berdiskusi, tetapi juga lebih sadar akan pentingnya perilaku sopan santun. Mereka mulai menunjukkan sikap saling menghormati, menghargai pendapat teman, dan mematuhi aturan yang telah disepakati bersama di dalam kelas. Dengan pendekatan pembelajaran yang partisipatif, siswa merasa lebih dilibatkan dan termotivasi untuk mengadopsi nilai-nilai sopan santun dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menjadi alat efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Media interaktif yang dirancang sesuai karakteristik siswa SD mampu menarik perhatian mereka dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendukung, dan penuh empati.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, terutama dalam membangun karakter siswa. Pendekatan berbasis media dan partisipasi aktif terbukti mampu meningkatkan kesadaran dan perilaku sopan santun siswa di dalam kelas. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pembelajaran sehari-hari.

### **Saran**

Berdasarkan temuan penelitian, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk mendukung pengembangan pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Pertama, bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Guru juga perlu memainkan peran sebagai fasilitator yang tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter seperti sopan santun dalam kehidupan sehari-hari.

Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa merasa dihargai dan didukung untuk berkembang, menjadi tugas penting seorang pendidik.

Kedua, bagi pihak sekolah, penting untuk memberikan dukungan penuh kepada guru melalui pelatihan, penyediaan fasilitas, dan media pembelajaran yang memadai. Sekolah juga dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dalam berbagai aktivitas, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga nilai-nilai seperti sopan santun dapat lebih terinternalisasi dalam diri siswa. Dukungan ini akan membantu memastikan bahwa pendidikan karakter menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Ketiga, bagi orang tua, diharapkan untuk berperan aktif dalam mendukung pembentukan karakter anak-anak mereka di rumah. Orang tua dapat memperkuat nilai-nilai yang diajarkan di sekolah dengan memberikan contoh nyata dan penguatan dalam kehidupan sehari-hari. Kolaborasi antara orang tua dan guru sangat penting untuk memastikan kesinambungan pendidikan karakter di berbagai lingkungan.

Keempat, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan metode atau media pembelajaran baru yang lebih inovatif dalam pendidikan karakter. Peneliti lain dapat mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana berbagai jenis media pembelajaran dapat memengaruhi aspek-aspek sosial dan emosional siswa, selain dari aspek akademik. Penelitian lanjutan juga dapat difokuskan pada subjek yang lebih luas, seperti kolaborasi antara siswa, orang tua, dan komunitas dalam pendidikan karakter.

Kelima, bagi pembuat kebijakan, hasil penelitian ini memberikan masukan untuk mendorong implementasi pendidikan karakter di sekolah-sekolah. Kebijakan yang mendukung pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam kurikulum, pelatihan guru, dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan. Langkah ini akan memastikan generasi muda tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Dengan saran-saran tersebut, diharapkan upaya untuk meningkatkan kesadaran dan praktik sopan santun siswa dapat terus berlanjut dan berkembang. Pendidikan karakter tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, tetapi juga semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Kolaborasi yang erat antara guru, sekolah, orang tua, dan masyarakat menjadi kunci utama dalam membangun generasi muda yang tidak hanya berprestasi secara akademik, tetapi juga berkarakter mulia.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aulia, R. (2021). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 45-56.
- Fauzan, M. (2023). Peran Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(1), 78-90.
- Hartono, T. (2021). Tantangan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(3), 34-45.
- Ismail, M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(4), 123-134.
- Johnson, D., & Johnson, R. (2020). *Cooperative Learning: Theory and Practice*. New York: Routledge.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Melbourne: Deakin University Press.
- Kemdikbud. (2023). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugraha, A. (2022). Sinergi Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 89-100.
- Prasetyo, H. (2022). Peran Lingkungan dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(2), 56-68.
- Putri, N. (2022). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(4), 45-55.
- Rahman, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 34-50.
- Rahayu, E. (2021). Strategi Guru dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 67-78.
- Setiawan, D. (2023). Model Pembelajaran Inovatif untuk Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 18(2), 56-68.
- Susanti, A. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(3), 89-98.
- Widodo, H. (2020). Peran Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 34-45.
- Wibowo, A. (2020). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(4), 67-78.