

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah peneliti dalam melakukan pengembangan penelitian, batasan masalah penelitian berdasarkan hasil observasi dan studi pendahuluan dalam latar belakang masalah, lalu rumusan masalah dan tujuan penelitian yang akan mengarahkan kepada kajian penelitian serta *state of the art* atau kebaruan dari penelitian yang diuraikan melalui kajian literatur menggunakan apikilasi *publish or perish* dan *vos viewer*. Semua tahapan dalam pendahuluan penelitian diuraikan sebagaimana berikut ini:

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ketika perkembangan IPTEK menjadi lebih intens, kualitas sumber daya manusia akan dituntut menjadi lebih berbobot dan berkualitas, sehingga sumber daya manusia harus memiliki tiga pilar penting, yaitu penguasaan literasi, kompetensi, dan karakter di abad 21. Seiring dengan perkembangan informasi dan teknologi, topik penelitian mengenai literasi semakin meningkat (Miller, 2018) (Nurasiah et al., 2022). Berbagai model pembelajaran yang tepat diselidiki untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa. Tetapi masih sedikit investigasi tentang model pembelajaran berbasis nilai yang secara bersamaan meningkatkan keterampilan literasi. Menghadapi abad ke 21 di era revolusi industri 4.0, kebutuhan model pembelajaran melek huruf dan nilai adalah untuk mendidik anak-anak hidup bersama dengan orang lain dalam keragaman (Supartinah & Adi, 2018).

Anak-anak mampu mengidentifikasi, membaca, dan mengalami segala sesuatu dengan cara yang sangat dinamis. Pemaknaan terhadap pengalaman dan informasi ini dilakukan anak-anak dengan cara menghubungkannya dengan tata nilai yang dikenal dan diyakininya (Barratt-Pugh & Rohl, 2020). Proses belajar mengajar pada umumnya akan dinaungi oleh nilai-nilai yang menggambarkan budaya lebih dominan melingkupinya (Harefa & Fatolosa Hulu, 2020). Selanjutnya, kerangka nilai ini dapat dibiasakan dan dididik sedini mungkin sejak anak masuk sekolah, pendidikan di sekolah dasar harus dikoordinasikan secara

siselementis dengan mendasarkan kegiatan instruksionalnya pada tata nilai yang diesksplisitkan.

Pendidikan berbasis nilai menjadi penting karena perubahan sosial dan moral yang mengganggu disebabkan oleh kemajuan teknologi yang serba cepat. Perpindahan di rumah, kejahatan, nilai-nilai negatif dan bias di media, korupsi, dan penurunan agama masih menjadi perhatian yang luar biasa diungkapkan oleh para pendidik saat ini dan para profesional pendidikan karakter (McKown, 1935)(Chin et al., 2020). Sudah lama disadari bahwa anak-anak memahami yang didengar, dibaca, dan dialami dengan cara yang sangat aktif. Makna pengalaman dan informasi ini dilakukan oleh anak-anak melalui menghubungkannya dengan sistem nilai yang dikenal dan dipercaya. Proses belajar mengajar cenderung dikolaborasikan dengan nilai-nilai yang menjadi ciri budaya dominan di sekitarnya, artinya sistem nilai ini juga dapat digunakan dan diajarkan sedini mungkin sejak anak-anak memasuki dunia sekolah (Zulhaini, 2019).

Sejalan dengan Ki Hadjar Dewantara yang mengungkapkan bahwa Pendidikan merdeka itu berdaya upaya dengan sengaja untuk memajukan hidup-tumbuhnya budi pekerti (rasa, pikiran, roh) dan badan anak dengan jalan pengajaran, teladan, dan pembiasaan jangan disertai perintah dan paksaan (Ikmal, 2021). Selanjutnya dalam kerangka OECD 2030, menawarkan tiga kategori kompetensi yang disebut dengan *transformative competencies* atau kompetensi transformatif, agar generasi muda mampu bersikap inovatif, bertanggung jawab dan mempunyai kesadaran. Ketiga jenis kompetensi tersebut adalah mampu: 1) menciptakan nilai baru, 2) merekonsiliasi ketegangan dan dilema, dan 3) mengambil tanggung jawab. Sikap dan nilai merupakan komponen kunci dari OECD Learning Compass 2030, yang membantu siswa menavigasi menuju kesejahteraan dan masa depan yang kita inginkan (Howells, 2018).

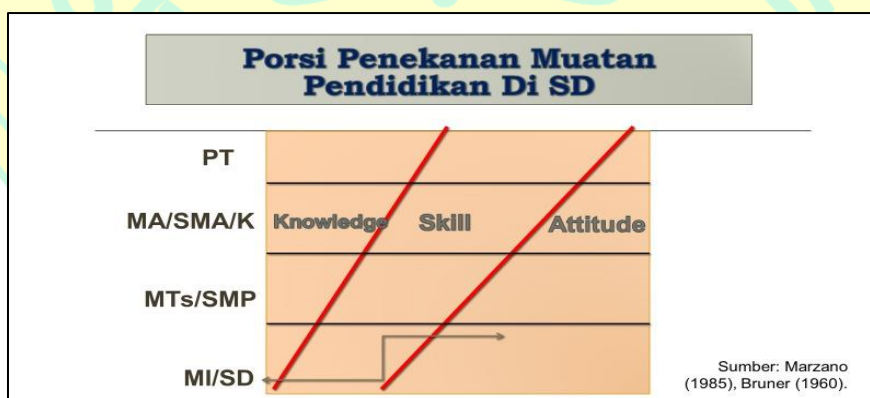
Meninjau kerangka OECD 2030 dan jalur pendidikan Indonesia menurut Kemendikbud 2021 bahwa Visi Pendidikan Indonesia 2035 adalah membangun rakyat Indonesia menjadi pembelajar seumur hidup yang unggul, terus berkembang, sejahtera, berakhlak mulia dengan menumbuhkan nilai-nilai budaya dan nilai-nilai Pancasila (Sukiyat, 2020a). Hal ini juga diperkuat oleh Jayanti dalam analisis peta

jalan pendidikan kurikulum Merdeka Belajar bahwa diperlukan profil/kompetensi yang dapat membangun bangsa Indonesia dengan memiliki sumber daya manusia Pancasila dalam menghadapi tantangan zaman dengan adanya enam dimensi dalam meningkatkan sumber daya manusia yang unggul menuju profil pelajar Pancasila seperti nampak di bawah ini (Jayanti et al., 2021):



**Gambar 1. 1 Enam Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka**

Berdasarkan OECD dan profil pelajar Pancasila tersebut trend terbaru dalam teknologi, terutama pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai bukanlah konsep yang bersaing, mereka dikembangkan secara interdependen. Ketika sekolah, tempat kerja dan masyarakat menjadi lebih beragam secara etnis, budaya dan bahasa, akan menjadi lebih penting dari sebelumnya untuk menekankan keterkaitan antara pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai (Suyahman, 2020) . Gambar di bawah ini menunjukkan urgensi pendidikan nilai/sikap sejak usia dini termasuk sekolah dasar.



**Gambar 1. 2 Komposisi Pembelajaran di sekolah Dasar berdasarkan teori Marzono dan Bruner**

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Marzano (1960) dan Brunner (1985) bahwa idealnya di sekolah dasar pembelajaran diarahkan kepada sikap sebanyak 80%, 20% pengetahuan dan 30% keterampilan sesuai dengan gambar di atas (Gandamana & Handayani, n.d,2022). Selanjutnya hasil kajian meta analisis pendidikan karakter di sekolah ditemukan bahwa pendidikan karakter sebaiknya diberikan mulai dari pendidikan di masa anak-anak karena pada masa ini anak cenderung menyimpan lebih mana perbuatan baik atau sikap baik yang akan digunakan dirinya di masa depan (Jeynes, 2019).

Filosofi yang diutarakan oleh Ki Hadjar Dewantara, dan teori Marzano(1960) dan Bruner (1985) merupakan *grand theory* dalam penelitian ini dikarenakan peneliti meyakini bahwa sikap dalam pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan prioritas utama dan selalu menjadi tujuan utama pendidikan, Sikap yang positif dapat dibangun melalui pendidikan karakter atau pendidikan nilai, karena merupakan dasar pembelajaran yang harus diberikan di sekolah. Namun, memerlukan kerjasama dari semua pihak dan terintegrasikan perangkat pembelajaran, pembiasaan dan tindak lanjut. Sejalan dengan ungkapan Ki Hadjar Dewantara bahwa dalam segala ajaran dan cita-cita yang kita anut diperlukan pengertian, kesadaran dan kesungguhan dalam pelaksanaannya atau “Ngeriti, Ngeraso, dan Ngelakoni”.

Di Indonesia, meskipun kepedulian pendidikan karakter untuk menghadapi inisiatif perubahan sosial sejak masa kepresidenan pertama, minat pendidikan literasi dan moral di Indonesia mulai muncul selama masa presiden Jokowi, terutama dari upaya Anies Baswedan (Menteri dari Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan Indonesia). Pada 2015, menandatangani peraturan No.23 / 2015 tentang penumbuhan karakter dalam program Nawa Cita (Wulandari, 2020). Peraturan ini mengatur jenis kegiatan untuk semua tingkat pendidikan berdasarkan tujuh nilai dasar kemanusiaan.

Hal ini mengandung nilai-nilai yang menginternalisasi sikap moral dan spiritual; keteguhan menjaga semangat kebangsaan dan keanekaragaman untuk merekatkan persatuan nasional; menjaga lingkungan sekolah, saling bekerja sama untuk menjaga keamanan, ketertiban, kenyamanan dan kebersihan lingkungan

sekolah; interaksi sosial positif antara siswa; interaksi sosial positif antara peserta didik siswa dengan tokoh dewasa; menghormati potensi unik siswa yang terbelakang; memperkuat peran orang tua dan elemen masyarakat terkait (Hatati, n.d.2022). Seluruh implementasi harus menjadi aktivitas kontekstual, yang disesuaikan dengan nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa sebagai upaya untuk memperkuat nilai-nilai kemanusiaan (Herlambang, 2021).

Sejalan dengan itu, Fajri dkk (2020) mengatakan bahwa Pendidikan merupakan bagian penting dari kebijaksanaan kebudayaan suatu bangsa. Proses pendidikan yang benar dan bermutu akan memberikan bekal dan kekuatan untuk memelihara jati diri, tidak hanya untuk kepentingan individu, tetapi juga untuk kepentingan kehidupan masyarakat dan negara yang lebih baik (Fajri et al., 2020). Sebagaimana Kartadinata dalam TVRI Jabar Banten (25.10.2022: 20.45 WIB) mengatakan bahwa Pendidikan Karakter dan Pendidikan Kecerdasan bukan merupakan dikotomi melainkan satu kesatuan pendidikan.

Selanjutnya dalam kebijakan kurikulum merdeka menjelaskan bahwa pendidikan karakter dan kompetensi menjadi fokus utama dalam sistem pendidikan Indonesia melalui Profil Pelajar Pancasila, dimana setiap profil dikembangkan elemen-elemennya, sehingga dapat dipahami secara utuh dan diimplementasikan dalam segala kesempatan belajar. Tahapan implementasi profil pelajar Pancasila sesuai OECD (2020) berprinsip ketat dalam hal tujuan, longgar dalam hal pelaksanaan.

Tujuan pendidikan berbasis nilai, moral, atau karakter adalah untuk berkontribusi pada realisasi nilai-nilai moral yang diterima secara universal (Berkowitz et al., 2020). Sayangnya, masih didapati kurangnya model untuk mempromosikan lingkungan belajar yang produktif dan nilai yang jelas untuk membimbing praktik di sekolah. Selain itu, kurikulum 2020 dengan profil pelajar Pancasila mengedepankan guru untuk menguatkan model pembelajaran yang sarat akan 6 dimensi pendidikan karakter, dimana proyek ini dilandasi oleh *pembelajaran based learning* dan *student center*. Model pembelajaran berbasis masalah dapat dikembangkan guru dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang bersumber ke dalam nilai-nilai Pancasila.

Peneliti berusaha untuk menguatkan model pembelajaran pendidikan karakter yang berorientasi kepada pemecahan masalah dengan menjunjung filosofi Ki Hadjar Dewantara yaitu olah hati, olah rasa, olah karsa, dan olah raga (4O) serta mencoba mengangkat kearifan lokal tempat penelitian sehingga dihasilkan model pembelajaran pendidikan karakter dengan kearifan lokal Sukabumi yaitu wayang Sukuraga. Penelitian sebelumnya dilakukan peneliti dalam hibah penelitian kerjasama perguruan tinggi (UMMI dan UNJ) tahun 2018 dengan mengangkat wayang Sukuraga sebagai media pendidikan karakter dan PKM di tahun yang sama melalui pengembangan wayang Sukuraga ke dalam Bengkel *EduArt* di Rumah Budaya Sukuraga, sehingga peneliti mencoba menguatkan pendidikan karakter dengan menggunakan wayang Sukuraga yang diimplementasikan ke dalam model pembelajaran, inilah yang menjadi kebaruan penelitian. Penelitian sebelumnya tahun 2018, peneliti mengkaji wayang Sukuraga sebagai media pengembangan karakter dan literasi di sekolah dasar. Tahun 2019 peneliti juga menggunakan wayang Sukuraga untuk meningkatkan literasi, kemudian tahun 2022 peneliti mengkaji nilai kearifan lokal sebagai proyek paradigma baru sekolah penggerak untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila. Kebaruan penelitian lebih lanjut akan peneliti deskripsikan di bab selanjutnya.

Studi pendahuluan mengenai model pembelajaran karakter berbasis masalah pernah dilakukan oleh Kristin dkk (Utama & Kristin, 2020) dalam meta analisis model berbasis masalah dalam bernalar kritis siswa di sekolah dasar, kemudian Airlanda melakukan penelitian model PBL berbasis kearifan lokal dalam bernalar kritis (Budiarti & Airlanda, 2019), dan penggunaan PBL berbasis wayang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis juga dilakukan oleh Purwati dkk (Rahmawati et al., 2023). Namun, dari penelusuran artikel belum ada model PBL yang dikembangkan menjadi model pembelajaran karakter melalui aktivasi pancaindera (hati, rasa, karsa dan karya) dengan media wayang yang berbentuk pancaindera untuk meningkatkan karakter bernalar kritis dilakukn di sekolah dasar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan hasil penelusuran melalui software *publish or perish* dan *vos viewer* menunjukkan gap penelitian ini, karena model TIASA merupakan perpaduan model yang berorientasi kepada penyelesaian

masalah disertai dengan memaksimalkan pancaindera dalam pembelajaran berbantu media wayang sukuraga dalam bentuk digital.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan melalui observasi awal berupa wawancara dan kuisioner terhadap guru di lingkungan sekolah dasar kecamatan Cibeureum dengan jumlah 80 orang. Hasil kuisioner dihasilkan bahwa, 76,3% guru memerlukan referensi model pembelajaran sisanya 23,7 % belum memerlukan model karena metode lebih sering digunakan, 87,5% guru belum menggunakan model berbasis masalah sedangkan 13,5% menggunakan model konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, 98,8% guru sudah mengetahui bahwa model pembelajaran dapat dikembangkan 0,2% belum mengetahui, 87,5% guru belum mengetahui model pembelajaran berbasis nilai karakter kearifal lokal 13,5% hanya mengetahui bahwa nilai karakter bisa diberikan dalam bentuk pembiasaan saja, 100% guru menyetujui bahwa media diperlukan dalam pembelajaran, 70% guru belum mengenal wayang Sukuraga 30% guru mengenal wayang Sukuraga karena sekolah berada dalam lingkungan kampung Sukuraga, 98,8% guru memerlukan model pembelajaran berbasis nilai karakter kearifan lokal dengan alasan sangat penting diajarkan pada siswa sekolah dasar untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan kurikulum merdeka, guru juga setuju jika media disajikan dalam bentuk digital lebih lagi jika dapat digunakan di rumah maupun sekolah agar proses pembelajaran dapat mengikuti perkembangan teknologi, dan setuju jika media yang digunakan berdeferisiansi dengan nilai karakter dalam kearifan lokal, dan 98,8% setuju jika model pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran mengarah kepada pendidikan karakter siswa.

Hasil wawancara dengan 10 guru kelas IV menunjukkan bahwa pasca pembelajaran pandemi guru kesulitan dalam menghadapi karakter siswa. Guru mengatakan bahwa siswa kesulitan memahami bacaan, mengungkapkan pendapat, memperoleh dan memproses informasi sebagai suatu gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir dalam pengambilan keputusan. Siswa cenderung sulit untuk menguatkan pemikirannya dari permasalahan yang disajikan guru terutama dalam hal bernalar kritis, sedangkan kurikulum merdeka belajar mengharuskan guru memiliki inovasi dalam

menguatkan daya nalar kritis sebagai salah satu dimensi profil pelajar Pancasila. Guru memerlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan nalar siswa berbantu media yang menarik siswa sehingga siswa mendapatkan pembelajaran bermakna.

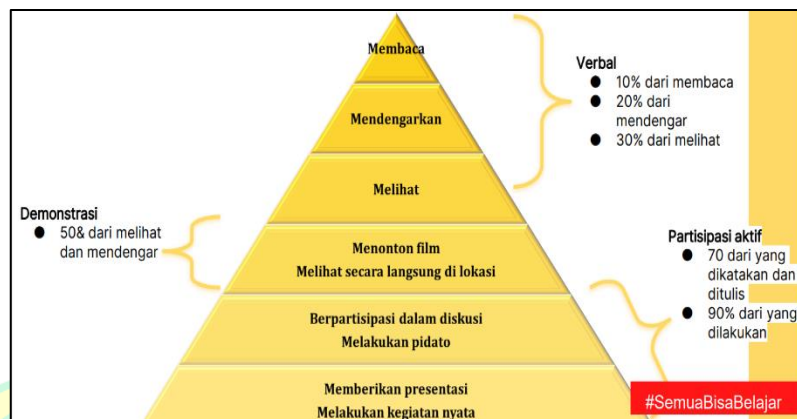
Wawancara dengan kepala sekolah peneliti lakukan untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang dipergunakan guru, hasilnya sebagian besar guru hanya mengandalkan hasil download dan belum memahami pembuatan modul ajar, guru belum menggunakan model pembelajaran sebagai sintaks dalam proses KBM dan modul ajar, guru menggunakan media sebatas hanya media yang ada di lingkungan kelas dan guru belum menggunakan kearifan lokal sebagai media atau materi ajar.

Kemudian peneliti melakukan observasi melalui kuisioner kepada 142 siswa kelas IV di sekolah dasar kecamatan Cibereum. Hasil kuisioner siswa didapatkan informasi bahwa 59,9% pembelajaran di kelas tidak dilakukan guru secara bervariasi 31,1% pembelajaran dilakukan secara bervariasi namun hanya melalui tanya jawab, penugasan dan diskusi, 88,7% guru sering memberikan pertanyaan sebelum mengajar 12,3% guru langsung memberikan materi atau tugas, 58,5% menggunakan video saat pembelajaran 42,5% menggunakan benda di sekitar kelas sebagai media, 78,9% guru sudah menggunakan media atau alat peraga 22,1% belum menggunakan media guru menggunakan buku guru dan siswa, 62,2% kegiatan siswa lebih sering menggunakan soal di kelas 38,8% kegiatan siswa berorientasi pada aktivitas membaca, menulis dan mengerjakan soal, 88,7% siswa menyukai media yang menggunakan teknologi 12,3% menyukai semua media, 45,1% media gambar adalah media yang sering siswa pakai sedangkan 54,9% menggunakan media yang ada di sekolah, 90,8% siswa sudah memiliki *handphone* 9,2% *handphone* tidak digunakan sendiri namun bersama orang tua atau saudara, 76,8% *handphone* digunakan siswa untuk bermain 13,2% digunakan untuk komunikasi, 51,4% mereka tidak mengenal wayang Sukuraga 48,6% mengenal dari guru berupa wayang Sukuraga dari bahan kertas, dan 64,1% lebih menyukai media wayang dalam bentuk digital dengan alasan mudah digunakan 36,9% menyukai dalam bentuk kertas atau boneka.



Hasil observasi awal menunjukkan betapa pentingnya suatu model berbantu media dikembangkan karena melalui model pembelajaran guru dapat menjalankan proses pembelajaran secara terstruktur sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan hingga evaluasi yang sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran sehingga dirasakan peserta didik sebagai pembelajaran menyenangkan dan bermakna. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Gage dengan hasil analisis penelitiannya bahwa implementasi model pembelajaran saat mengajar sangat diperlukan untuk mengubah kebiasaan belajar siswa dan membantu pembelajaran terpusat pada siswa (Gage et al., 2018). Pernyataan ini diperkuat oleh Renzulli bahwa jika pembelajaran ingin menghasilkan siswa yang berbakat dan bertalenta maka diperlukan model pembelajaran yang mendukung keberhasilan tersebut (Renzulli, 2021).

Selanjutnya masa usia sekolah dasar yang berada pada tahap berpikir operasional konkrit akan menangkap langsung media atau sumber belajar oleh panca indera, karena menurut Olena sebagian besar manusia memperoleh pengetahuan melalui panca indera terutama penglihatan dan pendengaran (Hrybiuk, 2019). Hal ini diperkuat oleh Piaget bahwa pemahaman usia sekolah dasar sudah memiliki kemampuan berpikir positif, rasa ingin tahu besar, mandiri dan sudah mulai mengetahui kebutuhan diri melalui panca indera (Lambert & Spinath, 2018). Model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki alur langkah pembelajaran yang menggerakkan semua panca indera siswa dalam pelaksanaannya dengan aktivitas hati, rasa, karsa dan karya. Selain itu perkembangan yang signifikan terjadi dalam keadaan fisik, kemampuan sosial, keterampilan, moral, emosional dan sikap religius. Hal ini diperkuat oleh Edgar Dale bahwa aktivitas pembelajaran tidak hanya melihat dan mendengarkan saja namun tindakan nyata dan partisipasi aktif siswa sangat diperlukan, seperti nampak pada gambar di bawah ini :



**Gambar 1. 3 Cone Experience Dale's**

Melalui gambar *cone experience Dale's* terlihat bahwa model pembelajaran dengan kegiatan membaca, mendengarkan hanya dihasilkan pembelajaran secara verbal, sedangkan pembelajaran yang menggunakan indera melihat dan menonton hanya 50% dirasakan siswa tetapi jika pembelajaran dilakukan melalui partisipasi aktif siswa dengan menggunakan aktivasi hati, aktivasi rasa, aktivasi karsa dan aktivasi karya maka 70% siswa menuangkan dalam bentuk perkataan dan tulisan bahkan 90% jika pembelajaran dilakukan dengan tindakan nyata maka akan diperoleh partisipasi aktif siswa. Gambar *Cone Experience Dale's* dengan model TIASA memiliki keterkaitan dengan sintaks yang dikembangkan dalam model karena sintaks dalam model ini menstimulasi daya nalar siswa melalui aktivasi hati dan aktivasi rasa dimana kegiatan membaca, mendengarkan, melihat, menonton ada dalam aktivasi ini, karena siswa diberikan permasalahan yang ada di sekitar melalui cerita, lagu atau tayangan video. Aktivasi hati dan aktivasi rasa merupakan sintaks awal model ini sesuai dengan teori Piaget bahwa siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret, dimana diperlukan stimulasi dari lingkungan agar pikiran yang diintegrasikan ke dalam hati dan perasaan siswa akan muncul sebagai bagian dari proses pembelajaran. Selanjutnya aktivasi karsa, mengajarkan siswa unruk belajar berkelompok untuk melakukan investigasi dan penyelesaian masalah, siswa berpartisipasi dalam diskusi dan pidato melalui komunikasi verbal mengeluarkan ide dan pendapatnya, sedangkan aktivasi karya sesuai dengan tahapan terakhir dari *Cone Experience Dale's* siswa melakukan kegiatan nyata dengan

mempresentasikan hasil diskusi berupa cara atau ide penyelesaian masalah dalam berbagai bentuk seperti cerita pendek, puisi atau lagu. Tahapan langkah model ini juga mengacu kepada taksonomi Karthwool dalam kurikulum merdeka dimana ada dalam domain afektif yang terdiri dari (1) pengalaman yaitu, menerima akan sesuatu, (2) merespon (aktif berpartisipasi), (3) penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu), (4) pengorganisasian (menghibungkan nilai-nilai yang diyakininya), (6) pengamalan (menjadikan nilai-nilai bagian dari pola hidupnya).

Yovan P. Putra dkk (2013) juga menguatkan bahwa dalam teori Erikson, peningkatan afektif atau sikap lebih maksimal hasilnya jika menggunakan semua panca indra dalam pembelajaran karena saat manusia memperoleh informasi mata, telinga dan kulit berada pada posisi ketiga teratas dalam kecepatan memperoleh informasi, sehingga pembelajaran efektif adalah pembelajaran dengan menggunakan panca indra (Issetyadi & Putra, 2013).

Karena itulah diperlukan rancangan model pembelajaran sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa yang dapat diketahui dari observasi awal, wawancara atau interview, sedangkan observasi dan tes dilakukan agar ditemukan kelengkapan data. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Vongkulluksn dkk menguraikan betapa pentingnya model pembelajaran yang mendukung berkembangnya pendidikan karakter siswa dimana siswa dihadapkan pada permasalahan nyata (Vongkulluksn et al., 2018). Senada dengan hal ini Benerjee dkk juga meneliti bahwa keberhasilan model pembelajaran harus disesuaikan dengan pengetahuan guru tentang karakteristik siswa (Banerjee, 2018). White dkk juga menguatkan bahwa teori Maslow dalam perspektif pendidikan karakter sebagai proses pendidikan nilai, konsep awalnya merupakan komponen yang menyentuh filosofi tujuan pendidikan memanusiakan manusia atau *humanistic learning* (White & Shin, 2017), sedangkan Borba dengan 7 cara menanamkan kecerdasan moral salah satunya adalah dengan menguatkan empatinya melalui hati, pikiran dan perasaan siswa dalam memahami permasalahan yang ada di sekitarnya (Apriani, 2019).

Model pembelajaran yang relevan dengan konsep tersebut adalah pembelajaran konstruktivis dengan menstimulasi hati siswa melalui pikiran dan

perasaannya sehingga kecerdasan emosional siswa terasah dan pembelajaran berbasis masalah yang dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis dalam menyelesaikan masalah dengan kecerdasan moral yang menyertainya. Dengan model-model tersebut, siswa akan menemukan dan memahami nilai-nilai karakter bangsa sebagai landasan untuk mengambil sikap dan tindakan tertentu melalui proses internalisasi, yakni perubahan perkembangan dari perilaku yang dikontrol secara eksternal menjadi perilaku yang dikontrol secara internal (Hartono et al., 2018)

Perbedaan karakteristik siswa di era 5.0 mengalami perkembangan dalam teknologi, terlihat siswa lebih banyak menggunakan *handphone* dalam mencari informasi dengan akses internet dan melakukan interaksi sosial. Selain itu Ulfini Niswi dalam Diklat Online Media Pembelajaran Abad 21 mengatakan bahwa karakteristik pembelajaran masa kini adalah pembelajaran terpersonalisasi, kolaboratif, kontekstual dan berorientasi tindakan. Kemudian beliau mengatakan bahwa peserta didik masa kini merupakan generasi *digital native*, artinya generasi berkembang dewasa dengan adanya perkembangan teknologi, sehingga diperlukan pembelajaran terintegrasi dengan teknologi (Niswi, 2022).

Hal ini menyebabkan pengaruh terhadap gaya belajar siswa, sehingga diperlukan model pembelajaran disertai media atau bahan ajar yang mendukung perubahan dan kebutuhan siswa saat ini, karena itu penelitian ini menggunakan media kearifan lokal yaitu wayang Sukuraga dalam bentuk digital. Wayang sebagai kearifan lokal dalam bentuk simbol dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa sesuai dengan tahapan teori Bruner yaitu media dapat menjadi bentuk komunikasi yang digunakan oleh siswa dengan menggunakan banyak simbol. Semakin matang peserta didik dalam proses berfikirnya, semakin dominan sistem simbol yang digunakan, atau secara sederhana teori perkembangan pada fase enaktif, pictorial, dan simbolik ini yaitu ketika peserta didik menjelaskan suatu hal dengan perbuatannya ini dinamakan fase enaktif. Kemudian pada fase pictorial peserta didik akan menjelaskan apa yang didapatkannya dengan memanfaatkan gambar atau bagan dan pada akhirnya dia hanya akan menggunakan bahasa dalam menjelaskan

prinsip yang ada dalam materi yang diberikan dan inilah fase simbolik (Nasurillah et al., 2021).

Penelitian ini adalah upaya investigasi terhadap manifestasi konkret dari pendidikan berbasis pendidikan karakter, juga menyelidiki terhadap wujud konkret pendidikan berbasis nilai, pendekatan, desain, dan prosedur pembelajaran seperti apa yang dapat dirumuskan dari basis nilai universal yang disuarakan para penulis profesional yang gagasan-gagasannya tersebar dalam jurnal-jurnal profesional untuk Pendidikan Dasar, dan apakah tata nilai universal dapat disepadankan dengan nilai-nilai kearifan lokal tertentu, misalnya kearifan lokal Jawa Barat yang dalam hal ini adalah Wayang Sukuraga (WS). Berdasarkan paparan di atas peneliti mencoba meneliti pengembangan model pembelajaran dengan aktivitas olah hati, olah rasa, olah karsa, dan olah karya (TIASA) dengan menggunakan wayang Sukuraga dalam menguatkan karakter siswa di sekolah dasar.

### **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tentang pendidikan nilai/karakter sebagai bagian penting untuk mewujudkan Visi Pendidikan Indonesia 2035 dan permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, pengembangan model pembelajaran dengan menggunakan wayang Sukuraga dibatasi pada langkah-langkah pembelajaran seperti apa yang dapat dilakukan dalam mengkonstruksi nilai karakter yang ada dalam wayang Sukuraga sehingga memungkinkan dapat diadopsi dalam pembelajaran dan pendidikan karakter di sekolah dasar. Luasnya cakupan dalam pendidikan karakter, peneliti merujuk kepada 6 dimensi profil pelajar Pancasila yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, mandiri, bernalar kritis, bergotong royong, kreatif dan berkebhinekaan global, sehingga dalam penelitian ini peneliti membatasi dimensi profil yang akan dijadikan objek penelitian yaitu karakter bernalar kritis siswa.

### **C. Pertanyaan Penelitian atau Rumusan Masalah**

Masalah utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana desain model pembelajaran berbasis nilai kearifan lokal yang optimal untuk menguatkan karakter

siswa di Sekolah Dasar?”. Adapun pertanyaan penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan model pembelajaran TIASA dengan menggunakan wayang Sukuraga dalam menguatkan karakter bernalar kritis siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran TIASA dengan menggunakan wayang Sukuraga dalam menguatkan karakter bernalar kritis siswa di kelas IV sekolah dasar?
3. Apakah efektivitas penggunaan model pembelajaran TIASA dengan menggunakan wayang Sukuraga dalam menguatkan karakter bernalar kritis siswa kelas IV sekolah dasar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Meneliti dan menguatkan desain model pembelajaran TIASA dengan menggunakan wayang Sukuraga dalam menguatkan karakter bernalar kritis siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Menguji kelayakan model pembelajaran TIASA dengan menggunakan wayang Sukuraga dalam menguatkan karakter bernalar kritis siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Menguji efektivitas penggunaan model pembelajaran TIASA dengan menggunakan wayang Sukuraga dalam menguatkan karakter bernalar kritis siswa kelas IV sekolah dasar.

#### **E. State of The Art**

Gagasan penelitian ini difokuskan pada model pembelajaran berbasis karakter di sekolah dasar dengan penggunaan kearifan lokal wayang Sukuraga dalam bentuk digital. Penelusuran melalui *Publish or Perish* menghasilkan meta analisis dan sejumlah penelitian tentang variabel model pembelajaran berbasis karakter dengan harapan mendapatkan meta data. Hasil pencarian seperti nampak pada gambar di bawah ini:

The screenshot displays the Google Scholar search results for the query "model pembelajaran berbasis karakter". The search was conducted on Google Scholar on 15/05/2022. The results show 160 papers with a total of 389 citations and an average of 97.25 citations per year. The search metrics are as follows:

Search terms	Source	Papers	Cites	Cites/y...	h	g	hl, no...	hl, ann...	hA	acc...	Search date	Cache date	Las...
model pembelajaran berbasis k...	Google Sc...	160	389	97.25	9	17	7	1.75	5	3	15/05/2022	15/05/2022	0

The main results table lists the following articles:

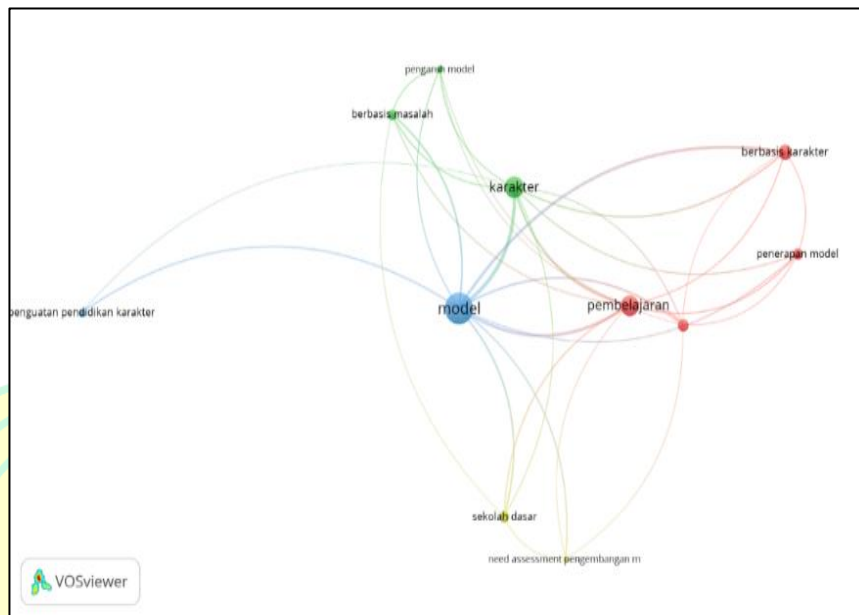
Cites	Per year	Rank	Authors	Title	Year	Publication	Publisher	Type
h 49	12.25	1	E Martini	Membangun karakter generasi m...	2018	JPK (Jurnal Pancasila dan ...	journal.lumpo.ac.id	
h 35	11.67	2	S Handayani	Buku Model Pembelajaran Speaki...	2019		books.google.com	BOOK
h 17	5.67	3	A Amran, M Perka...	Model pembelajaran berbasis nila...	2019	... Ilmu Tarbiyah dan ...	journal3.uin-alauddin.ac.id	
h 84	21.00	4	E Ramdani	Model pembelajaran kontekstual ...	2018	JUPIIS: Jurnal Pendidikan L...	journal.unimed.ac.id	
h 8	4.00	5	S Supriadi, W Wild...	Implementasi Model Pembelajara...	2020	... Penelitian Pendidikan IPA	jpippa.unram.ac.id	
h 11	3.67	6	FD Prasetyaningtyas	Inovasi Model Quantum Learning...	2019	... : Jurnal Pendidikan Da...	103.114.35.30	
h 6	2.00	7	RT Sudrajat, W Wu...	Model Pembelajaran Kalimat Me...	2019	Semantik	e-journal.stkipilwangsari.ac...	
h 3	1.00	8	D Suhaide, F Syarif...	Analisis model pembelajaran ber...	2019	Jurnal Civics: Media Kaja...	journal.uny.ac.id	
h 0	0.00	9	AM Hudha, S Suk...	Penerapan model pembelajaran ...	2021	Jurnal Inovasi Hasil ...	riset.unisma.ac.id	
h 0	0.00	10	F Nisa, AAG Agun...	Model Pembelajaran Berbasis Kar...	2021	Jurnal Pendidikan Anak ...	ejournal.undiksha.ac.id	
h 3	1.00	11	UL Yosefina, IBP A...	Pengaruh model pembelajaran b...	2019	Indonesian Values and ...	ejournal.undiksha.ac.id	
h 3	1.50	12	AZ Khoirunisa, IK ...	Dampak implementasi model pe...	2020	... Vokasional Teknik Mesin	ejournal.uny.ac.id	
h 4	1.00	13	INNR Sawitri, NW ...	Pengaruh Model Pembelajaran Ci...	2018	Mimbar Ilmu	ejournal.undiksha.ac.id	
h 4	4.00	14	A Anngga, Y Abidin...	Penerapan Pendidikan Karakter d...	2022	Jurnal Basicedu	jbasic.org	
h 4	1.00	15	NL De Leonani	Pengaruh Model Pembelajaran Pi...	2018	Journal for Lesson and Le...	ejournal.undiksha.ac.id	
h 13	4.33	16	S Purwanto	Penanaman Nilai Karakter pada A...	2019	ThufuLA: Jurnal Inovasi P...	journal.iainkudus.ac.id	
h 0	0.00	17	RD Utari	Model Pembelajaran Matematika...	2021	Universitas Muhammadiyah...	eprints.umsida.ac.id	PDF

The 'Citation metrics' sidebar shows the following data:

- Publication years: 2018-2022
- Citation years: 4 (2018-2022)
- Papers: 160
- Citations: 389
- Cites/year: 97.25
- Cites/paper: 2.43
- Authors/paper: 1.72
- h-index: 9
- g-index: 17
- hl, norm: 7
- hl, annual: 1.75
- hA-index: 5
- Papers with ACC >= 1, 2, 5, 10, 20: 33, 17, 5, 3, 1

**Gambar 1. 4 Output Publish or Perish Model Pembelajaran Berbasis Karakter**

Penelusuran menggunakan *Google Scholar* dengan 1000 artikel ditemukan 160 artikel dengan rentang waktu 2018-2022, didapatkan diketahui terdapat 5640 sitasi dengan rerata sitasi 765/tahun. Jumlah sitasi per artikel 22,56 dan rerata 2,56 disetiap penulis. Nilai h-index 9, ini menandakan jumlah (h) artikel yang masing-masing artikel itu dikutip minimal sejumlah h atau titik temu antara jumlah artikel dan jumlah dikutip adalah 9. Besar g-index 17, artinya jumlah rata-rata dikutip secara keseluruhan, setelah diurutkan sampai angka di angka 17. Dilihat dari hasil *output Publish or Perish* sebelumnya dapat disimpulkan sementara variabel model pendidikan berbasis karakter belum banyak diteliti. Untuk melihat variabel penyerta atau dimensi yang mengikuti pada variabel model pendidikan berbasis karakter, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *VosViewer* agar dapat melihat jejaring term (variabel) yang menyertai model pembelajaran. Luaran dari aplikasi *VosViewer* menggunakan hasil data RIS/Ref manager yang telah disimpan ditunjukkan di bawah ini:



**Gambar 1.5 Overlay Visual Model Pembelajaran TIASA Dengan Vos Viewer**

Gambar 1.5 dapat terlihat jejaring variabel yang muncul menyertai variabel model, pembelajaran, dan karakter jelas terlihat. ukuran huruf menandakan variabel tersebut sering muncul. Namun model pembelajaran olah hati, olah rasa, olah karsa dan olah karya (TIASA) tidak nampak. Gambar tersebut juga memperlihatkan bahwa penelitian model pembelajaran TIASA ditingkat sekolah dasar belum ada (pada gambar tidak nampak), hal ini dapat memberi peluang peneliti sebagai kebaruan penelitian. Agar memberikan simpulan yang kuat tentang dugaan kebaruan yang ditemukan peneliti juga melakukan pencarian meta data pada artikel yang hanya terindeks scopus. Peneliti menelusuri model pembelajaran berbasis karakter dikarenakan model pembelajaran TIASA adalah model yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Penelusuran menggunakan aplikasi *Publish or Perish* didapatkan hasil seperti tampak pada gambar berikut :



Harzing's Publish or Perish (Windows GUI Edition) 0.2.3944.8118

Search terms: character-based learning model. Source: Scopus

Papers	Cites	Cites/y...	h	g	h/nc...	h/ann...	hA	acc...	Search date	Cache date	Las...
33	66	16.50	4	6	4	1.00	2	0	15/05/2022	15/05/2022	0

Citation metrics: 2018-2022  
 Citation years: 4 (2018-2022)  
 Papers: 33  
 Citations: 66  
 Cites/year: 16.50  
 Cites/paper: 2.00  
 Authors/paper: 1.00  
 h-index: 4  
 g-index: 6  
 h/nc: 4  
 h/annual: 1.00  
 hA-index: 2  
 Papers with ACC >= 1,2,5,10,20: 11,6,1,0,0

Scopus search: Authors: \_\_\_\_\_ Years: 2018 - 2022 Search  
 Affiliations: \_\_\_\_\_ Search Direct  
 Publication name: \_\_\_\_\_ ISSN: \_\_\_\_\_ Clear All  
 Title words: character-based learning model Revert  
 Keywords: \_\_\_\_\_ New

Cites	Per year	Rank	Authors	Title	Year	Publication	Publisher	Type
18	6.00	1	A. Maini	Model of student character based...	2019	Universal Journal of Educ...		Article
6	2.00	2	S. Sudarmin	Implementing the model of proje...	2019	Journal of Physics: Confer...		Conference Pa...
5	1.25	3	D. Divayana	Development of ANEKA-based ...	2018	Journal of Engineering an...		Article
4	4.00	4	M.M. Khan	A squeeze and excitation ResNet...	2021	Journal of King Saud Univ...		Article
4	2.00	5	T. Muhtar	Character development-based ph...	2020	International Journal of H...		Article
4	2.00	6	A. Maini	Applying model of mobile web b...	2020	International Journal of A...		Article
4	1.00	7	H. Ding	Building compact CNN-DBLSTM ...	2018	Proceedings of Internatio...		Conference Pa...
3	1.50	8	D.A. Sudjimat	Implementation of Project-Based...	2020	International Journal of In...		Article
3	0.75	9	Wardono	Development of innovative probl...	2018	Journal of Physics: Confer...		Conference Pa...
2	2.00	10	Y. Hu	What's in a name? - gender classi...	2021	Data Mining and Knowled...		Article
2	0.67	11	D. Rosana	Development Model of Students' ...	2019	Journal of Physics: Confer...		Conference Pa...
2	0.67	12	D. Yulianti	Problem based learning models b...	2019	Journal of Physics: Confer...		Conference Pa...
2	0.67	13	A. Ramadoni	Development of physics module ...	2019	Journal of Physics: Confer...		Conference Pa...
1	1.00	14	Z. Liu	Character Recognition Algorithm...	2021	Computer Journal		Article
1	1.00	15	A. Syamsuddin	Mathematics learning interest of ...	2021	European Journal of Educ...		Article
1	0.50	16	A. Trisiana	Digital Media-based Character Ed...	2020	Webology		Article
1	0.50	17	B.D. Polii	Character learning model in hotel...	2020	International Journal of In...		Conference Pa...

**Gambar 1. 6 Output Publish or Perish Model Pembelajaran Berbasis Karakter Terindeks Scopus**

Dari 33 artikel jurnal yang terindeks scopus pada rentang waktu 2018- 2022 dengan judul *Character-based learning model* diketahui terdapat 66 sitasi dengan rerata sitasi 16,5/tahun. Jumlah sitasi per artikel 2 dan rerata 1disetiap penulis. Nilai h-index 4, ini menandakan jumlah (h) artikel yang masing-masing artikel itu dikutip minimal sejumlah h atau titik temu antara jumlah artikel dan jumlah dikutip adalah 33. Besar g-index 6, artinya jumlah rata-rata dikutip secara keseluruhan, setelah diurutkan sampai angka di angka 6

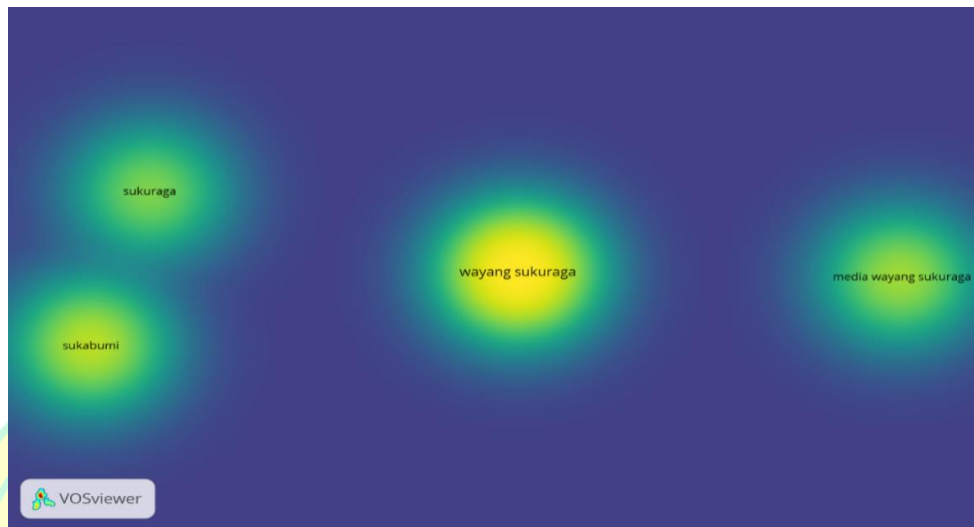
Selanjutnya peneliti menelusuri variabel wayang Sukuraga dalam *google scholar*, dengan hasil penelusuran seperti nampak di bawah ini:

The screenshot displays the Harzing's Publish or Perish software interface. The search terms are 'wayang sukuraga' and the search is performed on Google Scholar. The results table shows 19 articles with a total of 15 citations and an average of 3.75 citations per year. The citation metrics on the right indicate a total of 19 papers, 15 citations, and an h-index of 9. The top results are as follows:

Cites	Per year	Rank	Authors	Title	Year	Publication	Publisher	Type
2	2.00	1	ZAA Sari, I Nurasia...	Wayang Sukuraga: Media Penge...	2022	Jurnal basicedu	jbasic.org	
6	3.00	2	AD Juliana, I Nura...	Peningkatan Keterampilan Berce...	2020	Attadib: Journal of ...	jurnalfai-ukabogor.org	
0	0.00	3	B Mustika, DA Us...	Pengaruh Penggunaan Media Wa...	2022	Jurnal Basicedu	jbasic.org	
0	0.00	4	I Nurasia, A Arita...	ANALISIS PENGGUNAAN APLIKA...	2022	Jurnal Cakrawala ...	ejournal.unma.ac.id	
2	1.00	5	AS Suandi	Wayang Sukuraga Dari Bahasa Ru...	2020	PANTUN	jurnalibbi.ac.id	
1	0.50	6	SL Lina, A Sutisna...	Pengembangan Media Wayang S...	2020	DIDAKTIKA: JURNAL STK...	eprints.ummi.ac.id	
1	0.33	7	I Nurasia, D Lyes...	Pengaruh wayang sukuraga terha...	2019	Jurnal Holistika	jurnal.umj.ac.id	
0	0.00	8	N Hilwa, I Nurasia...	Pengaruh Media Wayang Sukura...	2021	Primary: Jurnal Pendidika...	scholar.archive.org	PDF
0	0.00	9	N Angraeni, D Lye...	MENINGKATKAN KETERAMPILAN...	2021	Attadib: Journal of ...	jurnalfai-ukabogor.org	
1	0.50	10	A Sutisnawati, I N...	Sawa'an lisa ilina PENGEMBANG...	2020	Didaktik: Jurnal Ilmiah ...	jurnal.stkipsubang.ac.id	
0	0.00	11	K Winangun Pessa...	Perancangan Informasi Melalui ...	2018		repository.unikom.ac.id	
0	0.00	12	W Mery	MAKNA VISUAL WYANG SUKUR...	2020		repository.nusaputra.ac.id	PDF
0	0.00	13	A Taufik	Analisis Semiotika Charles Sander...	2021		elibrary.unikom.ac.id	
0	0.00	14	A Agriansyah	PENGARUH MEDIA WYANG SUK...	2019		eprints.ummi.ac.id	
0	0.00	15	D Lyemaya, A Sut...	Integrity Value in Local Wisdom (...)	2019	...: Proceedings of the ...	books.google.com	
0	0.00	16	WF Aryati	PENINGKATAN KETERAMPILAN B...	2019		eprints.ummi.ac.id	
0	0.00	17	I Nurasia, D Lyes...	Bengkel EduArt Wayang Sukurag...	2019		eprints.ummi.ac.id	

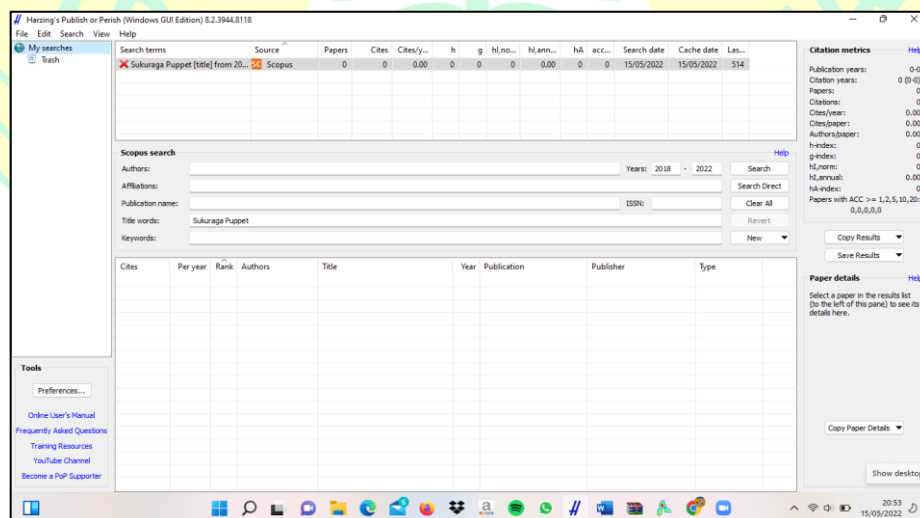
**Gambar 1. 7 Output Publish or Perish Wayang Sukuraga**

Penelusuran menggunakan *Google Scholar* dengan 1000 artikel ditemukan 19 artikel dengan rentang waktu 2018-2022, terdapat 15 sitasi dengan rerata sitasi 3,75/tahun. Dan sebanyak 12 artikel merupakan hasil penelitian peneliti. Jumlah sitasi per artikel 0,79 dan rerata 2,47 disetiap penulis. Nilai h-index 9, ini menandakan jumlah (h) artikel yang masing-masing artikel itu dikutip minimal sejumlah h atau titik temu antara jumlah artikel dan jumlah dikutip adalah 2. Besar g-index 3, artinya jumlah rata-rata dikutip secara keseluruhan, setelah diurutkan sampai angka di angka 3. Dilihat dari hasil output *Publish or Perish* sebelumnya dapat disimpulkan sementara variabel media wayang Sukuraga belum banyak diteliti. Untuk melihat variabel penyerta atau dimensi yang mengikuti pada variabel model pendidikan berbasis karakter, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *VosViewer* agar dapat melihat jejaring term (variabel) yang menyertai blended learning. Luaran dari aplikasi *VosViewer* menggunakan hasil data RIS/Ref manager yang telah disimpan ditunjukkan di bawah ini:



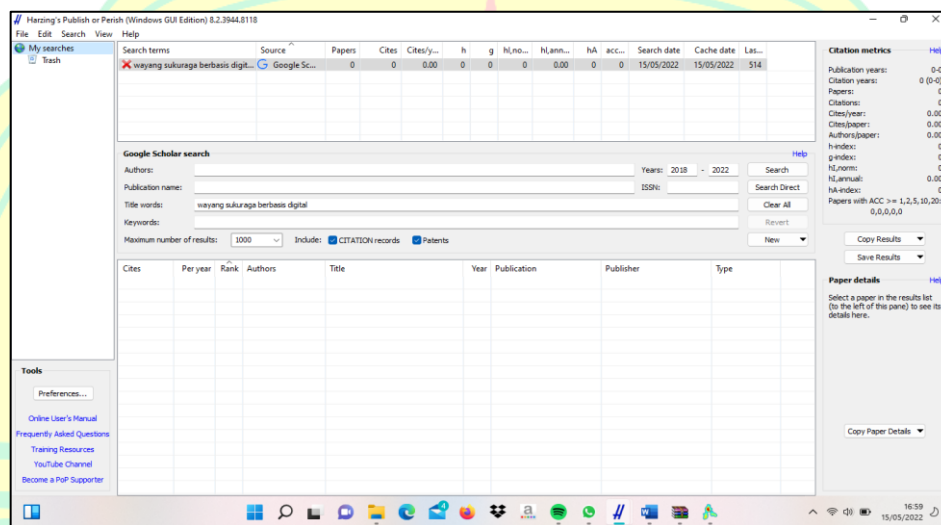
**Gambar 1. 8 Density Visualization Wayang Sukuraga**

Gambar 1.8 terlihat jejaring variabel yang muncul menyertai variabel wayang Sukuraga, ukuran huruf menandakan variabel tersebut sering muncul. Gambar tersebut juga memperlihatkan bahwa penelitian model pembelajaran dengan media kearifan lokal wayang Sukuraga ditingkat Sekolah Dasar masih jarang (pada gambar tidak nampak), hal ini dapat memberi peluang peneliti sebagai kebaruan penelitian. Agar memberikan simpulan yang kuat tentang dugaan kebaruan yang ditemukan peneliti juga melakukan pencarian metadata pada artikel yang hanya terindeks scopus. Menggunakan aplikasi *Publish or Perish* didapatkan hasil seperti tampak pada gambar berikut :



**Gambar 1. 9 Output Publish or Perish Wayang Sukuraga**

Gambar tersebut belum menunjukkan adanya penelitian Wayang Sukuraga terideks Scopus sehingga kebaruan dari penelitian ini tidak dapat diragukan. Peneliti mencoba mengembangkan media wayang dalam bentuk aplikasi yang dapat didownload melalui *google playstore* dan peneliti mencoba mengkaji apakah penelitian wayang Sukuraga berbasis digital sudah ada dengan penelusuran melalui *Publish or Perish*, hasilnya nampak di bawah ini:

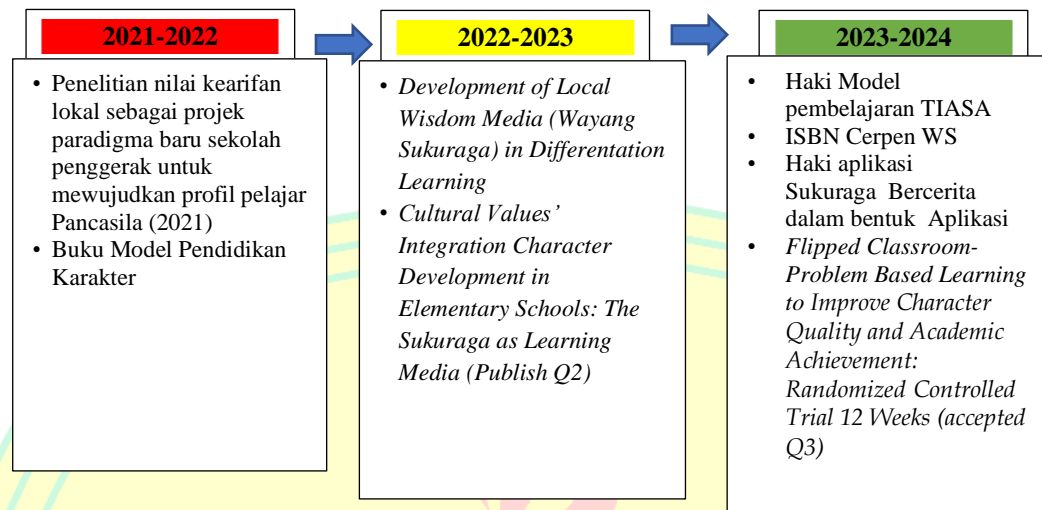


**Gambar 1. 10 Output Publish or Perish Wayang Sukuraga**

Gambar di atas menunjukkan kebaruan dari penelitian, karena belum ada penelitian yang menggunakan media wayang Sukuraga dalam bentuk digital. Demikian pula penelusuran melalui scopus, belum ditemukan variabel ini. Berdasarkan uraian di atas melalui *software vos viewer*, *publish or perish* dan studi pendahuluan, disimpulkan bahwa kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan model pembelajaran karakter dengan menggunakan wayang sukuraga dalam bentuk digital sebagai upaya menguatkan karakter bernalar kritis siswa sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

## **F. Road Map Penelitian**

Rencana penelitian dilakukan mulai dari pertengahan tahun 2021 akan berjalan selama 2 tahun dengan rincian seperti di bawah ini:



**Gambar 1. 11 Road Map penelitian di tahun 2021-2024**

Berdasarkan *road map* penelitian di atas, ketercapaian penelitian sudah mencapai hampir 100% dengan dihasilkannya luaran di tahun ke-3 berupa hak media Sukuraga Bercerita, ISBN Cerpen Wayang Sukuraga, desiminasi melalui seminar internasional sebagai presenter, artikel terindeks Q2 dalam kategori *publish* dan artikel terindeks Q3 kategori *accepted*.