



**PENDIDIKAN KARAKTER DAN *REWARD*
DALAM MENGUATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 KELAS IV
SDN PURWOSARI 02 SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Ferindra Sari
1401416167**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Pendidikan Karakter dan *Reward* dalam Menguatkan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02 Kota Semarang" karya:

Nama : Ferindra Sari

NIM : 1401416167

Jurusan : S1, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Skripsi.

Semarang,

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 19600820 198703 1 003

Pembimbing

Drs. A. Busyairi, M.Ag.
NIP. 19580105 198703 1 001

Pengesahan Ujian Skripsi

Skripsi berjudul “Pendidikan Karakter dan *Reward* dalam Menguatkan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang” karya:

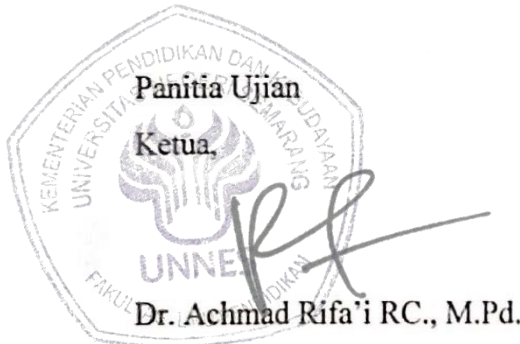
Nama : Ferindra Sari

NIM :140416167

Program Studi : S1, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari.....tanggal2020.

Semarang,2020



Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifa'i RC., M.Pd.

NIP. 195908211981031001

Sekretaris,

Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.

NIP. 198005052008011015

Penguji I,

Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd.

NIP.198312172009122003

Penguji II,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

Penguji III,

Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag.

NIP. 195801051987031001

Pernyataan Keaslian

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ferindra Sari

NIM : 1401416167

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pendidikan Karakter dan *Reward* dalam Menguatkan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02 Kota Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat pada skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,

Peneliti,
TERAI
MPEL
D4AFF81821803
6000
RUBU RUPIAH
Ferindra Sari

NIM.1401416167

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. *“Allah mengangkat orang-orang beriman diantara kamu dan juga orang-orang yang dikaruniai ilmu pengetahuan hingga beberapa derajat”. (QS. Al-Mujadalah: 11)*
2. *Jika kamu ingin menguji karakter seseorang, maka hormatilah dia. Jika dia memiliki karakter yang bagus, dia akan lebih menghormatimu, namun jika dia memiliki karakter yang buruk dia akan merasa dirinya paling baik dari semuanya. (Sayyidina Ali bin Abi Tholib)*
3. *Penghargaan terhadap kebaikan itu bagaikan udara yang menyejukkan bagi tanaman dan bunga, yang membuat mereka berkembang dan makmur. (Lord Halifax)*

PERSEMBAHAN

Peneliti mempersembahkan penelitian ini kepada:

1. *Keluarga (Bapak Muslimin, Ibu Maisun dan Kunthi Febriana) yang selalu mendoa dan memberi dukungan lahir dan batin.*
2. *Semua guru yang telah membimbing.*
3. *Almamater, Universitas Negeri Semarang.*

PRAKATA

Puji syukur atas rahmat yang telah diberikan Allah SWT, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pendidikan Karakter dan *Reward* dalam Menguatkan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menimba ilmu di UNNES.
2. Dr. Ahmad Rifa’i, RC., M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan izin untuk penelitian dan mengesahkan skripsi.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di kampus PGSD.
4. Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen penguji kesatu yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd. sebagai dosen penguji kedua yang telah memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag. sebagai dosen pembimbing dan penguji ketiga yang telah membimbing peneliti dari studi pendahuluan hingga akhir tahap skripsi.
7. Dwi Utomo, S.Pd. sebagai kepala SDN Purwosari 02 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh dosen PGSD yang telah memberikan ilmu dan memperlancar studi peneliti selama di kampus, serta memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 23 April 2020

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ferindra Sari', with a stylized flourish at the end.

Ferindra Sari

NIM. 1401416167

ABSTRAK

Sari, Ferindra. 2020. *Pendidikan Karakter dan Reward dalam Menguatkan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Drs. A Busyairi Harits, M.Ag. 262 Halaman.

Kemajuan suatu bangsa dilihat pada kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor yang ikut dalam menentukan keberhasilan peningkatan kualitas pendidikan. Untuk menghadapi tantangan motivasi belajar di era revolusi industri 4.0, siswa perlu dibekali pendidikan karakter luhur. Selain itu, strategi guru dalam mengelola pembelajaran, misalnya dengan pemberian *reward*. Melalui pendidikan karakter dan *reward*, pembiasaan untuk memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan positif sehingga mampu menguatkan motivasi belajar siswa. Tujuan diadakannya penelitian ini guna mendeskripsikan pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 di SDN Purwosari 02.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Data utama yang digunakan untuk hasil wawancara, observasi, dan angket. Selain itu, data sekunder juga diperoleh melalui dokumentasi dokumen-dokumen yang terkait dengan pendidikan karakter, *reward*, dan motivasi belajar siswa. Teknik pengambilan data menggunakan observasi partisipan, wawancara semiterstruktur, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan sesudah di lapangan. Adapun sebelum di lapangan dilakukan dengan melakukan prapenelitian, sedangkan setelah di lapangan analisis data menggunakan miles and hubberman. Teknik keabsahan data terdiri atas derajat kepercayaan, keteralihan, konsistensi dan kepastian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter secara perlahan mampu menanamkan dan membentuk pembiasaan baik terutama pada karakter religius, jujur dan gemar membaca. *Reward* mampu menguatkan motivasi belajar siswa, terlihat bahwa siswa lebih antusias dan aktif saat pembelajaran ketika guru menunjukkan *reward* yang akan diberikan. Secara garis besar, faktor pendukung pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar siswa adalah melalui program sekolah yang berkaitan dengan pembiasaan karakter luhur. Pemberian *reward* berupa ucapan dan benda mampu menguatkan motivasi belajar siswa. Faktor penghambatnya adalah karakter bawaan yang sudah melekat pada diri siswa susah untuk dirubah dan *reward* yang diberikan kurang menarik perhatian siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajarnya.

Simpulan penelitian ini adalah pendidikan karakter dan *reward* mampu menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0. Sesudah pendidikan karakter dan *reward* diterapkan motivasi belajar siswa menguat secara bertahap. Peneliti berharap pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar tidak hanya berlaku di lingkungan sekolah dan bersifat sementara. Sehingga masalah degradasi moral dan dirupsi teknologi tidak menjadi masalah yang dikhawatirkan negara ini.

Kata kunci: Motivasi Belajar Siswa; Pendidikan Karakter; *Reward*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Fokus Penelitian.....	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.6.1 Manfaat Teoretis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teoretis.....	14
2.1.1 Pendidikan Karakter.....	14
2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Karakter	14
2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Karakter	17
2.1.1.3 Nilai Pendidikan Karakter	19
2.1.1.4 Problem Mendidik Karakter Positif Anak	22
2.1.1.5 Implementasi Pendidikan Karakter	23
2.1.1.6 Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter	25

2.1.2	<i>Reward</i>	26
2.1.2.1	Pengertian <i>Reward and Punishment</i>	26
2.1.2.2	Tujuan <i>Reward</i>	28
2.1.2.3	Macam-Macam <i>Reward</i>	29
2.1.2.4	Implementasi <i>Reward</i>	30
2.1.3	Motivasi Belajar	31
2.1.3.1	Hakikat Belajar	31
2.1.3.2	Teori Belajar	33
2.1.3.3	Pengertian Motivasi	35
2.1.3.4	Fungsi Motivasi	36
2.1.3.5	Jenis-Jenis Motivasi	36
2.1.3.6	Prinsip Motivasi	38
2.1.3.7	Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar	42
2.1.3.8	Membangkitkan Motivasi Belajar.....	43
2.1.4	Revolusi Industri 4.0.....	47
2.1.4.1	Sejarah Revolusi Industri	47
2.1.4.2	Ciri-Ciri Revolusi Industri 4.0	54
2.1.4.3	Peranan Teknologi bagi Anak Era Revolusi Industri 4.0	56
2.1.4.4	Dampak Revolusi Industri 4.0 pada Sistem Pendidikan	56
2.2	Kajian Empiris	60
2.3	Kerangka Berfikir	64
BAB III METODE PENELITIAN		69
3.1	Desain Penelitian	69
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	72
3.3	Prosedur Penelitian	73
3.3.1	Tahap Persiapan	73
3.3.2	Tahap Pelaksanaan.....	73
3.3.3	Tahap Penyelesaian.....	73
3.4	Data dan Sumber Data	73
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	75
3.5.1	Instrumen Penelitian	75

3.5.2	Teknik Pengumpulan Data.....	75
3.5.2.1	Observasi (Pengamatan)	75
3.5.2.2	<i>Interview</i> (Wawancara)	76
3.5.2.3	<i>Questionaries</i> (Angket)	76
3.5.2.4	Dokumentsi	77
3.5.2.5	<i>Fieldnotes</i> (Catatan Lapangan)	77
3.6	Teknik Keabsahan Data	78
3.6.1	Derajat Kepercayaan (<i>Credibility</i>).....	78
3.6.1.1	Triangulasi	78
3.6.1.2	Kecukupan Bahan Referensi	80
3.6.2	Keteralihan (<i>Transfability</i>).....	80
3.6.3	Ketergantungan (<i>Dependibility</i>).....	80
3.6.4	Kepastian (<i>Confarmibility</i>)	81
3.7	Teknik Analisis Data.....	81
3.8	Proses Analisis Data	82
3.8.1	Analisis Sebelum di SDN Purwosari 02	82
3.8.2	Analisis Setelah di SDN Purwosari 02	82
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		85
4.1	Hasil Penelitian	85
4.1.1	Pendidikan Karakter di SDN Purwosari 02	89
4.1.1.1	Pertemuan Kesatu Pendidikan Karakter	90
4.1.1.2	Pertemuan Kedua Pendidikan Karakter	99
4.1.1.3	Pertemuan Ketiga Pendidikan Karakter	104
4.1.2	Pemberian <i>Reward</i>	110
4.1.2.1	Pertemuan Kesatu <i>Reward</i>	110
4.1.2.2	Pertemuan Kedua <i>Reward</i>	115
4.1.2.3	Pertemuan Ketiga <i>Reward</i>	119
4.1.3	Motivasi Belajar Siswa	124
4.1.3.1	Pertemuan Kesatu Motivasi Belajar Siswa	125
4.1.3.2	Pertemuan Kedua Motivasi Belajar Siswa.....	130
4.1.3.3	Pertemuan Ketiga Motivasi Belajar Siswa	134

4.2	Pembahasan	139
4.2.1	Pendidikan Karakter pada Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02	139
4.2.2	<i>Reward</i> pada Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02	143
4.2.3	Penguatan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02	145
4.2.4	Pendidikan Karakter dan <i>Reward</i> dalam Menguatkan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02	148
4.3	Implikasi	154
4.3.1	Implikasi Teoretis	155
4.3.2	Implikasi Praktis	155
4.3.3	Implikasi Pedagogis	156
BAB V PENUTUP		157
5.1	Simpulan	157
5.2	Saran	158
5.2.1	Saran Teoretis	159
5.2.2	Saran Praktis	159
DAFTAR PUSTAKA		161
LAMPIRAN		166

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Nilai Dan Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter Bangsa.....	19
Tabel 4.1 Hasil Observasi Pendidikan Karakter Pertemuan Kesatu	90
Tabel 4.2 Hasil Observasi Pendidikan Karakter Pertemuan Kedua	99
Tabel 4.3 Hasil Observasi Pendidikan Karakter Pertemuan Ketiga	104
Tabel 4.4 Hasil Observasi <i>Reward</i> Pertemuan Kesatu	110
Tabel 4.5 Hasil Observasi <i>Reward</i> Pertemuan Kedua	115
Tabel 4.6 Hasil Observasi <i>Reward</i> Pertemuan Ketiga	119
Tabel 4.7 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Kesatu	125
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Kedua	130
Tabel 4.9 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Ketiga	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	65
Gambar 3.1 Desain Penelitian	71
Gambar 3.2 Komponen Analisis Data	88
Gambar 4.1 Siswa tidak memakai atribut (topi dan dasi) saat apel PPK	95
Gambar 4.2 Siswa berbicara dengan teman sebelahnya saat kegiatan apel PPK dimulai	95
Gambar 4.3 Siswa melamun dan bermain sendiri saat temannya berbicara di depan	96
Gambar 4.4 Siswa berjalan rapi saat kembali ke kelas	97
Gambar 4.5 Siswa sedang melaksanakan salat dhuha dengan tidak sungguh- sungguh	98
Gambar 4.6 FZ dan YB sedang mengganggu teman yang mengikuti apel pagi di halaman sekolah	103
Gambar 4.7 Suasana apel PPK setelah FZ dan YB mengganggu temannya saat apel, suasana nampak tertib dan kondusif.....	103
Gambar 4.8 YB dan ANS sedang membuang sampah di tempat yang sudah disediakan	108
Gambar 4.9 Siswa kelas IV sedang melakukan Jumat Bersih di lingkungan SDN Purwosari 02	112
Gambar 4.10 ASN berjalan-jalan di kelas dan tidak mengerjakan tugas yang diberi guru.....	114

Gambar 4.11 Siswa kelas IV mengerjakan tugas dengan tenang saat di tinggal guru ke kelas IV.....	118
Gambar 4.12 Guru berjalan mendekati siswa saat siswa mengerjakan tugas	119
Gambar 4.13 Siswa antusias mendengarkan penjelasan guru saat menggunakan media pembelajaran	122
Gambar 4.14 Siswa maju menjawab pertanyaan guru dan mendapat <i>reward</i> berupa benda (bolpen)	123
Gambar 4.15 Siswa FZ bicara dan asik sendiri saat siswa lainnya mengerjakan tugas yang diberi guru	128
Gambar 4.16 Siswa SDN Purwosari 02 mengisi kegiatan apel PPK dengan menceritakan proklamasi kemerdekaan	133
Gambar 4.17 Siswa kelas IV SDN Purwosari 02 meluangkan waktu saat jam istirahat untuk membaca di perpustakaan	136
Gambar 4.18 Siswa kelas IV berebut menjawab pertanyaan guru setelah guru menggunakan media pembelajaran dan <i>reward</i>	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah Penelitian	167
Lampiran 2 Daftar Guru dan Karyawan SDN Purwosari 02	168
Lampiran 3 Daftar Siswa Kelas IV SDN Purwosari 02 tahun 2019/2020	169
Lampiran 4 Pedoman dan Hasil <i>Checklist</i> Dokumentasi, Observasi, dan Catatan Lapangan Keadaan Lingkungan dan Fisik SDN Purwosari 02	170
Lampiran 5 Pedoman dan Hasil <i>Checklist</i> Dokumentasi, Observasi, dan Catatan Lapangan Keadaan Non Fisik SDN Purwosari 02	174
Lampiran 6 Pedoman dan Hasil Observasi Pendidikan Karakter, <i>Reward</i> , dan Penguatan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang.....	176
Lampiran 7 Daftar Sumber Data Sekunder	197
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	198
Lampiran 9 Pedoman dan Hasil Wawancara Kepala Sekolah SDN Purwosari 02	199
Lampiran 10 Pedoman dan Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDN Purwosari 02	203
Lampiran 11 Pedoman dan Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDN Purwosari 02	206
Lampiran 12 Pedoman dan Hasil Wawancara Wali Murid Kelas IV SDN Purwosari 02	209
Lampiran 13 Kisi-Kisi Angket Pendidikan Karakter	212

Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket <i>Reward</i>	216
Lampiran 15 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	218
Lampiran 16 Angket Siswa	220
Lampiran 17 Contoh Hasil Angket Siswa	241
Lampiran 18 Rekapitulasi Data Angket Siswa SDN Purwosari 02	247
Lampiran 19 Dokumentasi	258
Lampiran 20 Surat izin observasi	261
Lampiran 21 Surat izin penelitian	262

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat melalui kualitas sumber daya manusiannya. Negara Indonesia membutuhkan sumber daya manusia (SDM) dalam mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam pembangunan. Faktor keberhasilan utama dalam menghadapi dan mengatasi tantangan revolusi industri yang terjadi di Indonesia terletak pada SDM yang berkarakter dan berbudaya. Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan manusia untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan seseorang dimanapun mereka berada serta berlangsung seumur hidup. Pendidikan menjadi salah satu hak dan kewajiban bagi seluruh warga Negara Indonesia. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia 1945 Pasal 31 yaitu:

(1) setiap warga negara berhak mendapat pendidikan dan (2) setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.

Selain itu, dalam meningkatkan kualitas pendidikan, tujuan pendidikan Indonesia sebagaimana diperjelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003) yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Merujuk pada UU Sisdiknas tersebut, tujuan diselenggarakannya pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa menjadi pribadi yang berakhlak baik. Dalam mewujudkan siswa yang berkarakter perlu adanya program yang dapat mendukung untuk mengembangkan potensi dalam dirinya. Program tersebut diantaranya pramuka, upacara, apel pagi, pembiasaan asmaul husna, pembiasaan literasi dan masih banyak lainnya. Diharapkan dengan adanya program tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah sehingga tujuan nasional pendidikan dapat tercapai.

Linckona dalam Fitri (2012:11) menyatakan ada sepuluh tanda kehancuran suatu bangsa yang berdampak pada karakter peserta didik, antara lain: (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; (2) penggunaan bahasa dan kata-kata yang buruk; (3) pengaruh *peer group* yang kuat dalam tindak kekerasan; (4) meningkatnya perilaku merusak diri, seperti penggunaan narkoba, seks bebas, dan lain-lain; (5) pedoman moral baik dan buruk semakin kabur; (6) etos kerja menurun; (7) rasa hormat kepada orang tua dan guru semakin rendah; (8) rasa tanggung jawab individu dan warga negara yang semakin rendah; (9) ketidakjujuran yang semakin membudaya; (10) adanya rasa saling curiga dan kebencian diantara sesama.

Merujuk pada permasalahan di atas, pemerintah telah melegalkan gerakan mengembangkan potensi positif siswa dengan diputuskannya Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter bangsa sebagai berikut:

Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Sedangkan pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan

formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Pendidikan karakter dapat diimplementasikan melalui beberapa strategi dan pendekatan meliputi: (1) pengintegrasian nilai dan etika pada setiap mata pelajaran; (2) internalisasi nilai positif yang ditanamkan oleh semua warga sekolah (kepala sekolah, guru dan orang tua); (3) pembiasaan dan latihan; (4) pemberian contoh/teladan; (5) penciptaan suasana berkarakter di sekolah; (6) pembudayaan (Fitri, 2012:45). Merujuk pada pendapat di atas, pendidikan karakter tidak hanya diberikan melalui satu strategi saja, melainkan semua komponen harus saling mendukung untuk keberhasilan peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan karakter dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara terus menerus dengan melalui beberapa strategi di atas.

Tingkat keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di suatu sekolah dilihat dengan membandingkan kondisi awal dan waktu tertentu setelah melaksanakan program tertentu yang diketahui dari indikator keberhasilannya (Wibowo, 2012:98). Misalnya untuk mengukur nilai karakter rasa ingin tahu, dapat dilihat dari sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar. Jika motivasi belajar siswa lebih meningkat maka program pendidikan karakter yang dikembangkan di sekolah tersebut dapat dikatakan berhasil.

Reward and Punishment adalah metode pembelajaran interaktif antara guru dan peserta didik yang menerapkan sistem pemberian hadiah bagi peserta didik yang aktif dalam menjawab soal latihan dan memberikan hukuman bagi peserta

didik yang tidak aktif dan tidak benar dalam menjawab soal latihan, (Muliawan dalam Kusyairi *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol.6 No.2 2018). Merujuk pada pendapat di atas, dalam menguatkan motivasi belajar siswa perlu adanya tindakan yang mampu merubah perilaku siswa. Tujuan yang harus dicapai dalam pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan motivasi yang bersifat intrinsik dari motivasi ekstrinsik, dalam artian peserta didik melakukan suatu perbuatan maka perbuatan itu timbul dari dalam dirinya sendiri.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak di dalam belajar, Rifa'i (2016:103). Sebagian besar pakar psikologi menyatakan bahwa motivasi merupakan konsep yang menjelaskan alasan seseorang berperilaku. Motivasi tidak hanya penting untuk membuat peserta didik melakukan aktivitas belajar melainkan juga menentukan berapa banyak peserta didik dapat belajar dari aktivitas yang mereka lakukan atau informasi yang mereka peroleh. Peserta didik yang termotivasi akan menunjukkan proses kognitif yang tinggi saat belajar.

Haqqi (2019:8) mengungkapkan bahwa revolusi industri (RI) merujuk pada sebuah konsep yang telah mengubah hidup dan pola kerja manusia, setiap kali terjadi memontem revolusi ini, akan terjadi pola hidup dan kerja manusia. Revolusi industri diawali dengan periode industrialisasi besar-besaran tahun 1700an hingga 1800an. Revolusi industri kedua berlangsung antara 1850-1914. Dilanjutkan dengan revolusi industri ketiga terjadi sekitar tahun 1950, revolusi industri ketiga dijadikan sebagai pijakan revolusi industri 4.0 sekarang ini. *Society 5.0* adalah

konsep yang lahir untuk menanggapi fenomena yang hadir akibat revolusi industri 4.0.

Era Revolusi Industri 4.0 secara fundamental mengakibatkan berubahnya cara berpikir, hidup, dan berhubungan satu dengan yang lain. Era ini akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia dalam berbagai bidang, tidak hanya dalam bidang teknologi saja, namun juga bidang yang lain seperti ekonomi, pendidikan, sosial dan politik (Prasetyo *Jurnal Teknik Industri* 2018). Hal ini terlihat bahwa teknologi yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana dan prasarana interaksi pendidik dan peserta didik. Revolusi industri 4.0 memiliki banyak dampak bagi pendidikan di Indonesia. Misalnya memengaruhi kesenjangan kesetaraan/ kesetaraan gender dalam pendidikan, (Linh dalam *International Journal of Engineering Science Invention* Vol. 8 No. 6 tahun 2019).

Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) penilaian peringkat pendidikan Indonesia di dunia tahun 2018 menunjukkan bahwa matematika skor 379, membaca skor 371 dan sains skor 396, skor ini jauh menurun dibanding di tahun 2015 yaitu matematika skor 386, membaca 397 dan sains 403. Lebih menyedihkan lagi bila dilihat dari segi nomor urut dari negara peserta, untuk membaca Indonesia di urutan 73 dari total peserta 79 atau 6 dari bawah. Untuk matematika, Indonesia di nomor urut 73 dari total peserta 79 atau 7 dari bawah, sedangkan untuk sains Indonesia di nomor urut 71 dari total peserta 79 atau 9 dari bawah. (Kompasiana, diakses Minggu, 8 Desember 2019 Pukul 06.10).

PISA adalah sebuah program yang diinisiasi oleh negara-negara yang tergabung dalam *Organisation for Economic Cooperation and Development*

(OECD), PISA pertama kali diselenggarakan pada tahun 2000 untuk membantu negara-negara dalam mempersiapkan sumber daya manusia agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan yang diharapkan dalam pasar internasional (Pratiwi *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol.4 No.1* 2019). Seperti diketahui, demi menyongsong revolusi industri 4.0 pemerintah mulai menggeser fokusnya dari pembangunan infrastruktur ke pembangunan sumber daya manusia. Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat mempengaruhi cara berpikir, berperilaku, dan karakter siswa.

International Civic and Citizenship Education study (ICCS) menyatakan bahwa Indonesia ada pada peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia lebih rendah dari rata-rata ICCS. Perkembangan pendidikan karakter merupakan respon dari persiapan generasi muda dalam menghadapi abad 21, (Ahmadi dkk *Jurnal Penelitian Pendidikan vol.34 no.2* tahun 2017 hal 128).

Merujuk pada studi yang dilakukan ICCS dan PISA, juga peneliti temui di kelas IV SDN Purwosari 02 dengan jumlah 26 terdiri atas 15 siswa dan 11 siswi yang memiliki masalah motivasi belajar sehingga berpengaruh pada nilai siswa. Sebanyak 17 siswa mendapat nilai kurang dari 70 dan 9 siswa mendapat nilai di atas 70 pada tema 5 (Pahlawanku). Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa yang berbeda. Selain itu pengembangan pendidikan karakter juga perlu ditingkatkan agar mampu merubah siswa yang mulanya memiliki motivasi belajar rendah mampu merubah dirinya agar motivasi belajarnya tinggi.

Penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diangkat peneliti adalah penelitian oleh Dini Palupi Putri dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 2 No. 1 halaman 37-50 tahun 2018 tentang peran keluarga, guru dan masyarakat sekitar dalam perkembangan karakter sangat penting di era digital. Keluarga sebagai tempat pertama siswa mendapatkan pendidikan hendaklah menjadi pengawas dan pembimbing yang penuh kasih sayang. Guru mengarahkan siswa untuk dapat mengimplementasikan pendidikan karakter pada kehidupan sehari-hari. Masyarakat sekitar ikut serta memantau dan memotivasi perkembangan karakter siswa.

Jurnal yang relevan dengan penelitian ini adalah jurnal oleh Silvia Anggraini dkk dalam *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* Vol. 7 No. 3 halaman 221-229 tahun 2019 tentang “Analisis Dampak Pemberian *Reward and Punishment* bagi Siswa SD Negeri Kaliwiro Semarang” hasil penelitian ini menunjukkan pemberian *reward and punishment* berdampak positif bagi siswa. Salah satu kebutuhan yang dimiliki siswa adalah *reward* yang terdapat pada kebutuhan intelektual. Melalui penelitian tersebut saran yang dapat disampaikan adalah sekolah diharapkan lebih kreatif dan inovatif dengan menciptakan bentuk *reward and punishment* yang baru serta dapat dikembangkan lebih lanjut.

Jurnal selanjutnya oleh Hendra Suwardana dalam *Jurnal Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental* Vol.1 No.2 halaman 102-110 tahun 2017, jurnal ini menyatakan bahwa revolusi industri bukan peristiwa masa datang tetapi juga masa sekarang. Dalam pembangunan perlu ditunjukkan dua arah yaitu pembangunan kesejahteraan dan pembangunan manusia. Manusia yang unggul akan membawa

Indonesia lebih maju dan dapat menjunjung pembangunan nasional. Makna pembentukan karakter merupakan refleksi sosiologis dalam kehidupan sosial yang harmonis, sedangkan refleksi revolusi industri terwujud dalam kemauan penerimaan untuk menyesuaikan diri pada perkembangan ilmu dan teknologi.

Merujuk pada observasi awal yang dilakukan berkaitan dengan pendidikan karakter, *reward* dan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Purwosari 02 mulanya belum ada kegiatan apel PPK sehingga pembiasaan pendidikan karakter belum membudaya. Selain itu, adanya revolusi industri 4.0 juga berdampak pada kegiatan pembelajaran di kelas IV. Hal ini terlihat bahwa pada proses pembelajaran terkadang guru SDN Purwosari 02 memanfaatkan teknologi dengan menggunakan media laptop dan LCD proyektor untuk menyampaikan materi pelajaran. Sebelumnya di SDN Purwosari 02 memiliki ekstrakurikuler komputer yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada teknologi, namun sekarang masih dihentikan karena ada beberapa perangkat yang rusak. Era revolusi industri 4.0 pemanfaatan teknologi seharusnya dapat digunakan untuk hal positif seperti pemanfaatan jaringan untuk mencari bahan referensi, namun merujuk wawancara dengan siswa, sebagian besar siswa di rumah sudah menggunakan ponsel orang tuanya dan sering digunakan untuk bermain *game online* dan menonton *youtube*. Sehingga membuat siswa malas belajar dan tidak mendengarkan nasehat orang tua.

Merujuk wawancara dan observasi, SDN Purwosari 02 setiap hari Senin dilaksanakan upacara bendera dan biasanya di hari lain dilakukan apel PPK (dimulai awal semester II) untuk menanamkan karakter baik pada siswa. Melalui upacara dan apel PPK biasanya guru memberikan amanat berupa penguatan

karakter kepada siswa agar siswa memiliki kepribadian yang baik. Sebelum mengawali pelajaran biasanya diluar kelas siswa menyanyikan mars Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan membaca asmaul husna untuk meningkatkan karakter religus siswa. Selain apel PPK, ada program ekstrakurikuler pramuka, hafalan bacaan salat dan salat berjamaah dan kerja bakti setiap hari Jumat. Pada penelitian ini, difokuskan pada karakter religius, peduli lingkungan dan gemar membaca sesuai visi dan misi sekolah.

Guru dalam pembelajaran di kelas sering memberikan *reward* berupa ucapan dan benda dan hampir tidak terlihat guru memberikan hukuman/*punishment* pada siswa. Merujuk wawancara dengan guru bahwa hukuman yang yang diberikan hanya akan membuat siswa takut dan terpaksa melaksanakan tugas. Berbeda dengan *reward*, setelah diberikan *reward* berupa ucapan dan isyarat terlihat motivasi belajar siswa meningkat. Guru lebih memilih penguatan positif berupa *reward* untuk menguatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Purwosari 02.

Merujuk data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, pengawasan orang tua terhadap anak di rumah berkurang karena harus bekerja, pekerjaan orang tua siswa adalah karyawan pabrik dan petani. Merujuk wawancara dengan perwakilan wali murid, dikarenakan orang tua bekerja sehingga kurang dalam mengawasi anak, orang tua mendaftarkan anaknya ke bimbingan belajar agar di rumah anak tetap belajar.

Merujuk pada observasi dan wawancara awal serta penelitian sebelumnya yang relevan, peneliti mengambil judul “Pendidikan Karakter dan *Reward* dalam Menguatkan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN

Purwosari 02 Semarang” karena peneliti mendeskripsikan dan mengkaji lebih intens tentang pelaksanaan pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 yang telah berdampak pada kehidupan generasi muda saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dan dokumen, permasalahan-permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1.2.1 Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak di rumah sehingga lingkungan mempengaruhi tingkah laku dan tutur kata anak yang kurang baik.

1.2.2 Adanya program sekolah yang bertujuan menguatkan pendidikan karakter (pramuka, upacara dan apel, hafalan bacaan sholat, kerja bakti).

1.2.3 Guru memberikan *reward* kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan dan berpendapat supaya antusias belajar siswa meningkat.

1.2.4 Pada tema 5 (Pahlawanku) terdapat 17 siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan 9 siswa memiliki motivasi belajar tinggi dilihat dari nilai yang diperoleh siswa.

1.2.5 Siswa di rumah sering menggunakan ponsel orang tuanya untuk bermain *game online* dan membuka *youtube* sehingga malas belajar.

1.2.6 SDN Purwosari 02 dulunya memiliki ekstrakurikuler komputer untuk mengenalkan siswa cara mengoperasikan komputer, namun saat ini perangkatnya banyak yang rusak jadi ekstrakurikuler terpaksa harus dihentikan dulu.

1.3 Fokus Penelitian

Fokus masalah penelitian ini tertuju pada fenomena pendidikan karakter (religius, peduli lingkungan dan gemar membaca) dan *reward* yang diberikan guru di sekolah dalam menguatkan motivasi belajar siswa. Salah satu alasan fokus penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa di era revolusi industri 4.0 karena lemahnya karakter dalam diri siswa. Jika dalam diri siswa religius, peduli lingkungan dan gemar membaca maka siswa mampu memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan positif. Perlu adanya strategi yang tepat untuk memulihkan kembali motivasi belajar melalui pendidikan karakter dan *reward* oleh guru. Penelitian dilaksanakan di SDN Purwosari02 tepatnya kelas IV. SDN Purwosari 02 bertempat di Jalan Purwosari No.89 Kecamatan Mijen, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah 50217.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang?
- 1.4.2 Bagaimana *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang?
- 1.4.3 Apa sajakah yang menjadi faktor penghambat dan penunjang pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Mendeskripsikan pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang.
- 1.5.2 Mendeskripsikan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang.
- 1.5.3 Mengetahui faktor penghambat dan penunjang pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

- 1.6.1.1 Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pendukung teori-teori yang berkaitan dengan kependidikan, utamanya pendidikan karakter, *reward* dan motivasi belajar siswa.
- 1.6.1.2 Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini.

1.6.2 Manfaat praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

- a. Memberikan pandangan dan arahan pentingnya pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar tinggi era revolusi industri 4.0.

- b. Memperkuat motivasi belajar siswa melalui *reward* berupa pemberian nilai tambahan, pujian dan hadiah.

1.6.2.2 Bagi Guru

- a. Guru menanamkan pembiasaan pendidikan karakter untuk memperkuat motivasi belajar siswa.
- b. Guru dapat memberikan *reward* untuk memperkuat motivasi belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan pendidikan karakter dan *reward* dalam memperkuat motivasi belajar siswa SDN Purwosari 02 era revolusi industri 4.0 terutama di kelas IV.

1.6.2.4 Bagi Lingkungan Sekitar

Membuka pemikiran masyarakat terutama orang tua mengenai pentingnya memperhatikan dan ikut serta dalam penanaman pendidikan karakter generasi muda agar memiliki motivasi belajar tinggi.

1.6.2.5 Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan masukan dan menambah wawasan untuk mengetahui pendidikan karakter dan *reward* dalam memperkuat motivasi belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Pendidikan Karakter

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan Karakter

Pemerintah sudah melakukan berbagai hal untuk mengatasi krisis karakter di negara ini, seperti melalui pembuatan peraturan, undang-undang, peningkatan upaya pelaksanaan dan penerapan hukum yang lebih kuat. Alternatif lain yang banyak dikemukakan untuk mengatasi masalah krisis karakter dan akhlak bangsa adalah melalui pendidikan karakter.

Marimba dalam Wibowo (2012: 17) menyatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju kepribadian yang utama. Sedangkan Ki Hajar Dewantara berpendapat bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan membentuk peserta didik untuk pandai, pintar berpengetahuan dan cerdas, tetapi juga berorientasi untuk membentuk manusia yang berbudi pekerti luhur, berpribadi dan bersusila.

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam memberikan ilmu dan keterampilan kepada manusia yang bertujuan untuk terciptanya manusia yang sempurna dan berkarakter.

Karakter (*character*) dapat diartikan sebagai totalitas ciri-ciri pribadi yang melekat dan diidentifikasi pada perilaku yang bersifat unik, maka karakter sangat dekat dengan kepribadian individu. Meskipun karakter setiap individu bersifat unik, karakteristik umum yang menjadi stereotip dari sekelompok masyarakat dan bangsa dapat diidentifikasi sebagai karakter suatu komunitas tertentu atau bahkan dapat dipandang sebagai karakter suatu bangsa, (Mulyasa, 2012:3).

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakter adalah ciri pribadi yang bersifat unik melekat pada diri individu terwujud dalam pikiran, sikap, tindakan dan perkataan. Setiap yang ditindakan dan diucapkan seseorang dapat menjadi pembeda dengan orang lain, sehingga tingkah lakunya tersebut menjadi karakter sendiri yang menyata dalam kehidupan berbangsa.

Character education is a concept that is now being developed in education in Indonesia and become an important priority in development, (Hidayati *International Journal of Education and Research* Vol.2 No.6 2014 ISSN 2201-6333). Pendapat di atas berarti bahwa pendidikan karakter saat ini dijadikan sebagai konsep yang dikembangkan dalam pendidikan di Indonesia dan menjadi prioritas penting dalam pembangunan.

Pendidikan karakter adalah upaya untuk membantu perkembangan jiwa anak-anak baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju peradaban yang manusiawi dan lebih baik, (Mulyasa, 2012: 1). Sedangkan Koesoema (2012: 53) menyatakan bahwa pendidikan karakter terkait dengan pembentukan.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada anak didik, sehingga mereka

memiliki karakter luhur, menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupannya di keluarga, anggota masyarakat dan warga negara. Pendidikan karakter di sekolah, semua komponen pemangku kepentingan harus dilibatkan, seperti isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan kokurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan, (Wibowo, 2012: 36).

Octavia dkk (2014: 15) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi daripada pendidikan moral. Pendidikan karakter bukan hanya sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, melainkan menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga siswa didik menjadi paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik. Perbedaan ini karena moral dan karakter adalah dua hal yang berbeda. Moral adalah pengetahuan seseorang terhadap hal baik atau buruk, sedangkan karakter adalah tabiat seseorang tawaran yang langsung dirangsang oleh otak.

Pendidikan karakter mulai dikenal sejak tahun 1900-an yang diusung oleh Thomas Lockona dalam bukunya yang berjudul *the return of character education* dan *teach respect and responsibility*. Unsur dalam pendidikan karakter antara lain mengetahui kebaikan, mencintai kebaikan dan melakukan kebaikan, (Febrianshari *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* Vol.6 No.1 tahun 2018).

Merujuk beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah upaya untuk menanamkan dan mengembangkan nilai

luhur dalam membentuk kebiasaan agar dapat membedakan yang baik dan benar serta bertanggungjawab atas apa yang telah dilakukan.

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan Karakter

Tujuan pendidikan karakter menurut Kemendiknas dalam Fitri (2012: 24) antara lain:

- a. Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa;
- b. Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
- c. Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa;
- d. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi manusia yang mandiri, kreatif dan berwawasan kebangsaan;
- e. Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

Secara umum, banyak orang yang memahami pendidikan karakter sebagai pengembangan kepribadian. Melalui pendidikan karakter diharapkan dapat tumbuh sehat secara kepribadian. Ada yang beranggapan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk menambahkan nilai-nilai tertentu seperti penanaman nilai moral dalam pengajaran, namun juga ada yang sekedar mengajak anak untuk menjernihkan nilai-nilai moralnya sendiri dan mengambil keputusan atas dasar

penjernihan tersebut. Namun ada juga yang beranggapan bahwa tujuan pendidikan karakter terkait dengan persoalan tata krama, sopan santun dan etika dalam pergaulan sehari-hari. Ada pula yang mengarahkan pendidikan karakter pada pembentukan individu selaras dengan semangat demokrasi agar dapat terlihat dalam tatanan masyarakat yang demokratis sehingga masyarakat lebih stabil, (Koesoema, 2012:34).

Kesuma (2013:9) mengungkapkan tujuan pertama pendidikan karakter adalah memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah (setelah lulus sekolah). Tujuan pendidikan karakter dalam setting sekolah antara lain:

- 1) Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan;
- 2) Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah;
- 3) Membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

Pendidikan karakter memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pendidikan karakter dan akhlak mulia yang utuh, (Racmadyanti *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 3 No. 2 tahun 2017).

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah mengembangkan nilai moral dalam diri peserta didik agar memiliki kepribadian yang baik sehingga tercipta masyarakat yang harmonis.

2.1.1.3 Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Nilai adalah suatu keyakinan yang mampu membuat seseorang melakukan tindakan berdasarkan pilihannya, (Rini *Jurnal Psikologi Konseling* Vol.14 No.1 tahun 2019). Kemendiknas dalam Wibowo (2012: 43-44), nilai-nilai luhur sebagai pondasi karakter bangsa yang dimiliki oleh setiap suku di Indonesia jika di singkat sebagai berikut:

Tabel 2.1 Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter Bangsa

No	Nilai Karakter	Deskripsi
1.	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3.	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5.	Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8.	Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9.	Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10.	Semangat kebangsaan	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11.	Cinta tanah air	Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.	Menghargai prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13.	Bersahabat/komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.
14.	Cinta damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	Gemar membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16.	Peduli lingkungan	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.	Peduli sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18.	Tanggung jawab	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.

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter bersumber pada adat dan budaya leluhur bangsa Indonesia. Nilai karakter pada penelitian ini fokus pada karakter religius, peduli lingkungan dan gemar membaca sesuai VISI dan MISI SDN Purwosari 02. Indikator pada pedoman observasi dan angket yang digunakan sesuai dengan nilai karakter

(religius, peduli lingkungan dan gemar membaca) merujuk pada Kemendiknas dalam Wibowo (2012: 43-44).

2.1.1.4 Problem Mendidik Karakter Positif pada Anak

Pendidikan moral dalam diri anak semakin luntur dengan adanya perkembangan zaman. Arus globalisasi menyerang disegala aspek kehidupan masyarakat. Orang tua yang mempercayakan anaknya pada perkembangan teknologi dengan adanya *gadget* sehingga menyebabkan kedekatan emosional antara orang tua dan anak menjadi kurang kuat, anak cenderung bersikap bebas dan tidak menghormati orang tua (Solihat *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol.4 No. 2 tahun 2018 hal 266).

Fitri (2012: 37-38) mengungkapkan beberapa kesulitan yang dihadapi karena karakter negatif sudah lebih dulu melekat pada diri anak, antara lain:

- a. Melibatkan banyak pihak yang terkait, mulai dari orang tua, guru, lingkungan, dan masyarakat secara umum.
- b. Karakter negatif (buruk) sudah menyebar, bahkan secara sadar atau tidak melekat pada diri anak secara sistematis. Contohnya adalah ketidakjujuran massal yang dilakukan secara sistematis.
- c. Pandangan masyarakat yang menginginkan mutu instan serta budaya materialism akan sangat menyulitkan upaya penanaman karakter kepada anak-anak dan masyarakat.
- d. Media massa, baik cetak maupun elektronik yang mempublikasikan hal-hal negatif secara terus-menerus memberikan banyak tontonan yang tidak mendidik.

- e. Masyarakat yang individualistik dan cuek juga semakin menyulitkan upaya pendidikan karakter kepada masyarakat.

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa problem mendidik karakter positif anak dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya adalah kecanggihan teknologi di era globalisasi yang berpengaruh pada karakter dan kepribadian anak dalam kehidupannya.

2.1.1.5 Implementasi Pendidikan Karakter

Mulyasa (2012: 9-10) mengungkapkan pada umumnya pendidikan karakter menekankan pada keteladanan, penciptaan lingkungan, dan pembiasaan; melalui berbagai tugas keilmuandan kegiatan kondusif. Sehingga apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan dikerjakan oleh peserta didik dapat membentuk karakter mereka. Penciptaan lingkungan kondusif dapat dilakukan melalui berbagai variasi metode sebagai berikut: (1)Penugasan, (2)Pembiasaan, (3)Pelatihan, (4)Pembelajaran, (5)Pengarahan, dan (6)Keteladanan. Metode-metode tersebut mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pembentukan karakter peserta didik.

Pembentukan dan pembinaan karakter seseorang dapat dilakukan melalui pengajaran, pemotivasian, peneladanan, pembiasaan serta penegakan aturan, (Amirulloh dalam Rosikum *Jurnal Kependidikan* Vol. 6 No. 2 tahun 2018). Pengembangan karakter merupakan proses seumur hidup. Pendidikan karakter seorang peserta didik merupakan upaya seumur hidup yang melibatkan pusat-pusat pendidikan karakter, baik lingkungan keluarga, lingkungan sekolah/ perguruan tinggi, dan lingkungan masyarakat. Pusat-pusat pendidikan karakter harus berjalan secara terintegrasi dan terpadu. Orang tua, guru, dosen, tokoh masyarakat, tokoh

agama, tokoh adat dan lain-lain memiliki tanggung jawab yang sama besarnya dalam melaksanakan pendidikan karakter.

Fitri (2012: 45-46) mengemukakan implementasi pendidikan karakter bisa dilakukan melalui:

- (1) Pendidikan karakter yang terintegrasi dalam proses pembelajaran, artinya pengenalan nilai-nilai, kesadaran akan pentingnya nilai-nilai dan pengintegrasian nilai ke dalam tingkah laku peserta didik melalui proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran.
- (2) Internalisasi nilai positif yang ditanamkan oleh semua warga sekolah (kepala sekolah, guru, dan orang tua. Perilaku guru yang negatif dapat membunuh karakter anak yang negatif (seperti pemarah, kurang peduli, mempermalukan anak didepan kelas, dan sebagainya). Adapun perilaku guru yang positif (seperti sabar, memberikan pujian kepada anak, santun dan lainnya) akan membangun dan menguatkan karakter positif anak.
- (3) Pembiasaan dan latihan, artinya komitmen dan dukungan berbagai pihak, institusi sekolah dapat mengimplementasikan kegiatan-kegiatan positif seperti salam, senyum, dan sapa (3S) setiap hari anak datang dan pulang sekolah.
- (4) Pemberian contoh/teladan.
- (5) Penciptaan suasana karakter di sekolah.
- (6) Pembudayaan, artinya pembudayaan merupakan tujuan institusional suatu lembaga yang mengimplementasikan pendidikan karakter. Tanpa adanya pembudayaan, nilai dan etika yang diajarkan hanya akan menjadi pengetahuan kognitif semata.

Berbagai pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa implementasi pendidikan karakter melalui beberapa strategi dan pendekatan meliputi pembiasaan, pemberian contoh, pembelajaran dan pembudayaan.

2.1.1.6 Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter

Mulyasa (2012: 10-12) mengungkapkan bahwa keberhasilan program pendidikan karakter dapat diketahui dari perwujudan indikator Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam pribadi peserta didik secara utuh. Selain itu, indikator keberhasilan program pendidikan karakter di sekolah dapat diketahui dari berbagai perilaku sehari-hari yang tampak dalam setiap aktivitas sebagai berikut: (1) Kesadaran, (2) Kejujuran, (3) Keikhlasan, (4) Kesederhanaan, (5) Kemandirian, (6) Kepedulian, (7) Kebebasan dalam bertindak, (8) Kecermatan/ketelitian, (9) Komitmen.

Aqib, (2017: 13) mengungkapkan bahwa untuk mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter satuan pendidikan dilakukan melalui berbagai program penilaian dengan membandingkan kondisi awal dan pencapaian pada waktu tertentu. Penilaian keberhasilan tersebut dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

- a) Menetapkan indikator dari nilai-nilai yang diterapkan atau disepakati.
- b) Menyusun berbagai instrumen penilaian.
- c) Melakukan pencatatan terhadap pencapaian indikator.
- d) Melakukan analisis dan evaluasi.
- e) Melakukan tindak lanjut.

Merujuk berbagai pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa indikator keberhasilan pendidikan karakter dilihat dari perilaku siswa melalui berbagai program penilaian dengan membandingkan kondisi awal dan pencapaian pada waktu tertentu. Pada kondisi awal SDN Purwosari belum ada apel PPK, saat peneliti mulai melakukan penelitian di semester II sekolah sudah mempunyai program apel PPK untuk membiasakan penanaman pendidikan karakter luhur.

2.1.2 Reward

2.1.2.1 Pengertian *Reward and Punishment*

Reward merupakan hal yang penting juga dalam pendidikan. *Reward* artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. *Reward* sebagai alat pendidikan diberikan ketika seorang anak melakukan sesuatu yang baik, telah berhasil mencapai tahap perkembangan tertentu. Dalam konsep pendidikan, *reward* merupakan salah satu peningkatan motivasi para peserta didik. Model ini bisa mengasosiasikan perbuatan dan kelakuan seseorang dengan perasaan bahagia, senang, dan biasanya akan membuat mereka melakukan sesuatu yang baik secara berulang. *Reward* bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya, (Shoimin, 2014:157).

Reward artinya ganjaran, hadiah, penghargaan atau imbalan. *Reward* merupakan salah satu alat untuk meningkatkan motivasi. Selain motivasi, *reward* juga bertujuan agar seseorang menjadi giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau meningkatkan prestasi yang telah dapat dicapainya, (Sulyadi *Jurnal Manajemen Pendidikan* vol. 3 no. 2 tahun 2018 hal 300).

Reward merupakan alat yang digunakan untuk mendidik siswa supaya merasa senang karena perbuatan atau usahanya mendapat penghargaan. Dengan *reward* akan membuat siswa mengulangi perbuatannya agar kembali mendapatkan penghargaan, (Ngalim Purwanto dalam Zubaidah *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* vol. 3 no.2 tahun 2019 halaman 131). *Reward are important both for encouragement of appropriate behavior and prevention of the encouragement of inappropriate behavior*, (Horner dalam Hakim *English Education Departement* tahun 2018). Pendapat di atas disimpulkan bahwa pemberian *reward* penting untuk mendorong perilaku yang baik dan mencegah perilaku yang tidak pantas.

Mejurus pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa *reward* adalah salah satu metode yang digunakan guru dalam meningkatkan motivasi agar prestasi belajar dapat dicapai.

Di samping *reward*, dalam penguatan ada *punishment* atau hukuman. Jika *reward* adalah penguatan positif yang diberikan agar seseorang dalam penelitian ini siswa mau mengulang perilaku baiknya tanpa paksaan, sedangkan *punishment* adalah penguatan negatif dalam memengaruhi perilaku seseorang. Guru kelas IV SDN Purwosari 02 lebih memilih *reward* karena siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan kegiatan menyenangkan dibandingkan dengan hukuman yang bersifat memaksa.

Hukuman (*Punishment*) adalah suatu konsekuensi yang menurunkan peluang terjadinya sebuah perilaku. Misalnya jika seorang guru menunjukkan wajah tidak senang dengan siswa yang mengobrol dalam kelas dan tindakan

mengobrol dan tindakan tersebut menjadi berkurang, makawajah ketidasesenangan guru tersebut menjadi hukuman bagi tindakan siswa, (Santrock, 2009: 309).

Punishment diartikan sebagai hukuman atau sanksi. *Punishment* biasanya dilakukan ketika apa yang menjadi target tertentu tidak tercapai, atau ada perilaku yang tidak sesuai norma yang diyakini oleh sekolah tersebut, (Shoimin, 2014: 157-158).

Merujuk berbagai pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa *punishment* adalah hukuman atau sanksi yang diberikan setelah seseorang berperilaku tidak sesuai dengan norma atau ajaranyang berlaku. *Reward* merupakan bentuk penguatan positif sedangkan *punishment* adalah bentuk penguatan negatif, tetapi keduanya jika diberikan secara tepat maka akan menjadi alat motivasi. Seperti guru yang memberikan *reward* berupa stiker bintang atau memberi *punishment* dengan siswa diminta menghafal sila pancasila sebagai salah satu cara menguatkan motivasi belajar.

2.1.2.2 Tujuan *Reward*

Tujuan yang hendak dicapai dalam pemberian *reward* adalah untuk lebih mengembangkan motivasi yang bersifat intrinsik dan ekstrinsik, yang artinya siswa melakukan suatu perbuatan, maka perbuatan itu timbul dari kesadaran dirinya sendiri. *Reward* diharapkan dapat menciptakan hubungan positif antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa, (Sabartiningsih *Jurnal Pendidikan Anak* Vol.4 No.1 tahun 2018).

Reward bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi, keaktifan, motivasi dan pembinaan sikap siswa ke arah positif dalam kegiatan pembelajaran, dapat

diberikan dengan cara berbeda berdasarkan saat situasi dan kondisi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *Reward* yang diberikan hendaknya menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif untuk belajar, (Febianti *jurnal Edunomic* VOL.6 No.2 tahun 2018).

Usman (2011:81) menjelaskan bahwa penghargaan mempunyai pengaruh berupa sikap positif terhadap proses belajar siswa dan bertujuan sebagai berikut:

- (1) meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran;
- (2) merangsang dan meningkatkan motivasi belajar;
- (3) meningkatkan kegiatan belajar dan membina tingkah laku siswa yang produktif.

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa tujuan reward adalah meningkatkan perhatian siswa dan motivasi dalam pembelajaran.

2.1.2.3 Macam-Macam *Reward*

Usman (2011: 81) menjelaskan macam-macam bentuk penghargaan antara lain.

1) Penghargaan Verbal

Penghargaan verbal biasanya diungkapkan atau diutarakan dengan menggunakan kata-kata pujian, persersetujuan, dan sebagainya. Misalnya, bagus; bagus sekali; betul; pintar; seratus buat kamu!.

2) Penghargaan Nonverbal

- a. Penghargaan gerak isyarat, misalnya anggukan, senyuman, acungan jempol, sorot mata yang sejuk bersahabat dan lain-lain.
- b. Penghargaan pendekatan, guru mendekati siswa untuk menyatakan perhatian

dan kesenangannya terhadap pelajaran, tingkah laku, atau penampilan siswa. Misalnya, guru berdiri di samping siswa, berjalan menuju siswa, dan sebagainya.

- c. Penghargaan dengan sentuhan, guru menepuk-nepuk bahu atau pundak siswa, berjabat tangan, mengangkat tangan siswa yang menang dalam pertandingan. Penggunaannya harus dipertimbangkan dengan seksama agar sesuai dengan usia, jenis kelamin, dan latar belakang kebudayaan setempat.
- d. Penghargaan dengan kegiatan yang menyenangkan. Misalnya, seorang siswa yang menunjukkan kemajuan dalam pelajaran musik ditunjuk sebagai pemimpin paduan suara di sekolahnya. Hal tersebut merupakan bentuk penghargaan bagi siswa.
- e. Penghargaan berupa simbol atau benda. Penghargaan ini dilakukan dengan cara menggunakan simbol atau benda seperti sticker bintang, atau hadiah berupa makanan, uang, alat-alat tulis atau lat-alat permainan.

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa macam-macam reward ada dua yaitu penghargaan verbal (penghargaan menggunakan ucapan) dan penghargaan nonverbal (penghargaan dalam bentuk tindakan seperti isyarat dan sentuhan. Pedoman observasi dan angket yang digunakan peneliti untuk memperoleh data *reward* mengutip teori Usman (2011: 1) tentang macam-macam *reward*.

2.1.2.4 Implementasi *Reward*

Shoimin (2014: 154) mengemukakan beberapa contoh konkrit implementasi *reward* diantaranya:

- a. Pujian yang mendidik
- b. Memberi hadiah
- c. Mendoakan, seorang guru hendaknya memberi motivasi dengan mendoakan siswa agar rajin, sopan, dan rajin mengerjakan salat.
- d. Papan prestasi yang ditempatkan di lokasi strategis pada lingkungan sekolah.
- e. Menepuk pundak, diberikan saat salah seorang siswa maju untuk menjelaskan pelajaran atau menyampaikan hafalan dan lainnya.

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa implementasi *reward* antara lain memberikan pujian, hadiah, mendoakan, membuat papan prestasi dan menepuk pundak.

2.1.3 Motivasi Belajar

2.1.3.1 Hakikat Belajar

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada proses belajar yang dialami peserta didik. Adapun proses belajar yang dilakukan seseorang tergantung pandangan aktivitas belajar. Beberapa orang berpendapat bahwa belajar adalah suatu kegiatan menghafal fakta-fakta, sehingga seseorang merasa puas bila mampu menghafal sejumlah fakta diluar kepala. Belajar adalah suatu aktivitas latihan, sehingga untuk memperoleh kemajuan seseorang melatih diri dengan berbagai aspek tingkah laku meskipun tidak memiliki pengetahuan mengenai arti, hakekat dan tujuan keterampilan tersebut, (Suwardi, 2017: 78).

Slameto dalam Suwardi (2017: 78-80) mengemukakan ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam belajar antara lain:

- a. Perubahan terjadi secara sadar

Seseorang menyadari terjadi perubahan dalam dirinya, misalnya menyadari pengetahuannya bertambah.

b. Perubahan bersifat kontinu dan fungsional

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan selanjutnya akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

c. Perubahan bersifat positif dan aktif

Perilaku belajar seseorang dipengaruhi oleh perubahan yang senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

d. Perubahan bukan bersifat sementara

Perubahan terjadi karena belajar bersifat menetap dan permanen.

e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkahlaku terjadi karena ada tujuan yang ingin dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar, hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Merujuk pendapat di atas bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan dalam melatih diri untuk kemajuan dalam berbagai aspek yang mempengaruhi kehidupan.

2.1.3.2 Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu teori yang menjelaskan istilah dan pandangan tentang belajar. Rifa'i (2016: 129-189) mengungkapkan beberapa teori belajar seperti teori *behavioristik*, teori *kognitif*, teori *humanistik*, dan teori *kontemporer*, *konstruktivisme* dan *kontekstual*. Teori-teori tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Teori Belajar *Behavioristik*

Belajar merupakan proses perubahan perilaku. perubahan perilaku terwujud dalam perubahan perilaku yang tampak (*overt behavior*) dan perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*). Skinner sebagai seorang behaviorisme, menyatakan bahwa perilaku akan berubah sesuai dengan konsekuensi yang diperolehnya. Konsekuensi yang menyenangkan disebut (*reward*) dan konsekuensi yang tidak menyenangkan adalah (*punishment*). Penguatan merupakan unsur penting dalam belajar karena memperkuat perilaku.

b) Teori Belajar *Kognitif*

Teori belajar kognitif memerlukan penggambaran tentang perhatian, memori, elaborasi, pelacakan kembali, dan pembuatan informasi bermakna. Teori belajar ini menyatakan bahwa pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik, sebaliknya peserta didik harus mengonstruksikan pengetahuannya sendiri. Intisari teori belajar kognitif adalah belajar merupakan suatu proses penemuan (*discovery*) dan transformasi informasi kompleks yang berlangsung pada diri seseorang. Tokoh pengembangan pembelajaran kognitif antara lain Jean Piaget, Brunner dan David Uasubel.

c) Teori Belajar *Humanistik*

Pendidikan yang diarahkan pendidik mengutamakan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, dalam pendekatan humanistik focus utamanya adalah hasil pendidikan yang bersifat efektif, belajar tentang cara-cara belajar, peningkatan kreativitas dan semua potensipeserta didik. Hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri (*self directing*) dan mandiri (*independent*). Dalam pembelajaran, pendekatan humanistik mengkombinasikan metode pembelajaran individual dan kelompok kecil. Tokoh pandangan humanistik antara lain dikemukakan oleh Abraham Maslow dan Carl Rogel.

d) Teori Belajar *Kontemporer, Konstruktivisme dan Kontekstual*

Teori kontemporer menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan *full konteks*, seluruh kegiatan yang melibatkan seluruh kepribadian manusia (pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh), disamping pengetahuan, sikap, dan keyakinan sebelumnya serta persepsi masa datang. Tujuan pembelajaran konstruktivisme adalah peserta didik belajar cara-cara mempelajari sesuatu dengan cara memberikan pelatihan untuk mengambil perkara belajar. Motivasi belajar adalah tergantung pada keyakinan peserta didik terhadap potensi belajarnya. Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar mengajar yang membantu peserta didik menghubungkan isi materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata.

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa setiap teori belajar memiliki tujuan yang sama yaitu peserta didik belajar untuk meningkatkan

pengetahuan dan keterampilan yang melibatkan pikiran, perasaan, bahasa tubuh, sikap, dan keyakinan serta mengaitkannya dengan kehidupan siswa.

2.1.3.3 Pengertian Motivasi

Motivasi ada dua komponen, yakni komponen dalam (*inner component*) dan komponen luar (*outer component*). Komponen dalam adalah perubahan dalam diri seseorang, keadaan merasa tidak puas dan ketegangan psikologis. Komponen luar ialah apa yang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah kelakuannya. Simpulannya bahwa komponen dalam ialah kebutuhan yang ingin dipuaskan, sedangkan komponen luar adalah tujuan yang hendak dicapai, (Hamalik, 2016: 159).

Motivation is a complex part of human psychology and behavior that influences how individuals choose to invest their time, how much energy they exert in any given task, how they think and feel about the task, and how long they persist in the task. It reflects in students' choices of learning tasks, in the time and effort they devote to them, in their persistence on learning tasks, in their coping with the obstacles they encounter in the learning process, (Bakar *International Journal of Asian Social Science* Vol.4 No.6 tahun 2014). Merujuk pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah bagian kompleks dari psikologi manusia yang mencerminkan pada siswa bagaimana kemauan dalam belajar, memanfaatkan waktu untuk belajar, gigih dalam belajar serta bagaimana mereka mengatasi hambatan dalam proses belajar.

Berbagai pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa motivasi adalah faktor penentu keberhasilan dan meningkatkan keefektifan belajar peserta didik.

2.1.3.4 Fungsi Motivasi

Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Fungsi motivasi menurut Hamalik (2016: 161) meliputi:

- a) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Artinya tanpa motivasi tidak akan muncul perbuatan seperti belajar.
- b) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengerahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diharapkan.
- c) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Artinya besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

Agar motivasi siswa ingin mencoba menemukan dan belajar sendiri terwujud, guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk merencanakan, membuat keputusan dan memberikan kesempatan siswa untuk memperbaiki kesalahan agar mampu mencapai kesuksesannya, (Bakar *International Journal of Asian Social Science* Vol.4 No.6 tahun 2014).

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa fungsi motivasi adalah sebagai pendorong, pengarah dan penggerak aktivitas peserta didik untuk belajar.

2.1.3.5 Jenis-Jenis Motivasi

Hamalik (2016: 162-163) juga berpendapat bahwa motivasi dapat dibagi dua jenis:

- a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu, contohnya siswa yang gemar

membaca tidak perlu disuruh untuk membaca, karena membaca tidak hanya menjadi kesenangannya tetapi juga kebutuhannya. Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar, contohnya pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orang tua dan sebagainya. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar, memenuhi kebutuhan dan tujuan-tujuan murid. Motivasi ini sering disebut motivasi murni. Motivasi sebenarnya yang timbul dalam diri siswa, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, menyadari sumbangannya terhadap usaha kelompok, keinginan diterima oleh orang lain, dan lain-lain

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi eksternal adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, mendali pertentangan, dan persaingan yang bersifat negatif ialah *sarcasm*, *ridicule*, dan hukuman. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, sebab tidak semua pelajaran di sekolah menarik minat siswa atau sesuai kebutuhan siswa.

Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu, contohnya siswa yang gemar membaca tidak perlu disuruh untuk membaca, karena membaca tidak hanya menjadi kesenangannya tetapi juga kebutuhannya. Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar, contohnya pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orang tua dan

sebagainya. Motivasi belajar dapat tumbuh karena faktor intinsik, berupa keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, serta harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik, (Fauziah *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol.4 No.1 tahun 2017).

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan macam-macam motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik (berasal dari dalam diri) dan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar). Pedoman observasi dan angket yang digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang motivasi belajar, peneliti mengutip pendapat Hamalik (2016: 162-163) tentang jenis-jenis motivasi belajar.

2.1.3.6 Prinsip Motivasi

Kenneth H.Hover dalam Hamalik (2016: 163-166) mengemukakan beberapa prinsip motivasi sebagai berikut:

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman. Hukuman bersifat menghentikan suatu perbuatan, sedangkan pujian bersifat menghargai apa yang telah dilakukan. Karena itu pujian lebih besar nilainya bagi motivasi belajar murid.
- 2) Semua murid mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis (yang bersifat dasar) tertentu yang harus mendapat kepuasan. Kebutuhan-kebutuhan itu menyatakan diri dalam berbagai bentuk yang berbeda. Murid- murid yang dapat memenuhi kebutuhannya secara efektif melalui kegiatan-kegiatan belajar hanya memerlukan sedikit bantuan didalam motivasi dan disiplin.

- 3) Motivasi yang sifat dari dalam diri individu efektif daripada motivasi yang dipaksa dari luar, sebab ialah kepuasan yang diperoleh individu sesuai ukuran yang ada dalam dirinya sendiri.
- 4) Terdapat jawaban (perbuatan) yang serasi (sesuai keinginan) perlu dilakukan usaha pemantauan (*reinforcement*). Apabila suatu belajar mencapai tujuan maka perbuatan itu perlu segera diulang kembali setelah beberapa menit kemudian, sehingga hasilnya lebih mantap. Pemantauan ini perlu dilakukan dalam setiap tingkatan pengalaman belajar.
- 5) Motivasi itu mudah menjalar dan tersebar kepada orang lain. Guru yang berminat tinggi dan antusias akan menghasilkan murid-murid yang juga berminat tinggi dan antusias pula. Murid yang antusias akan mendorong motivasi murid-murid lainnya.
- 6) Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi. Apabila seseorang telah menyadari tujuan yang hendak dicapainya maka perbuatannya ke arah itu akan lebih besar daya dorongnya.
- 7) Tugas-tugas yang dibebankan pada diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar daripada bila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru. Apabila murid diberi kesempatan menemukan masalah sendiri dan memecahkannya maka akan mengembangkan motivasi dan disiplin lebih baik.
- 8) Pujian-pujian yang datangnya dari luar (*external reward*) kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya. Berkat dorongan orang lain, untuk memperoleh angka yang tinggi maka murid akan berusaha lebih giat karena minatnya menjadi lebih besar.

- 9) Teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam adalah efektif untuk memelihara minat murid. Cara mengajar yang bervariasi ini akan menimbulkan situasi belajar yang menantang, dan menyenangkan seperti halnya bermain dengan alat permainan yang berlainan.
- 10) Manfaat minat yang telah dimiliki oleh murid bersifat ekonomis. Minat khusus yang telah dimiliki oleh murid, misalkan bermain bola basket akan mudah ditransferkan kepada minat pada bidang studi atau dihubungkan dengan masalah tertentu dalam bidang studi.
- 11) Kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang minat murid yang kurang tidak ada artinya mungkin tidak ada artinya bagi siswa yang pandai. Hal ini disebabkan karena perbedaan tingkat abilitas di kalangan siswa. Karena itu, guru yang hendak membangkitkan murid supaya menyesuaikan usahanya sesuai kondisi yang ada pada mereka.
- 12) Kecemasan yang besar akan menimbulkan kesulitan belajar. Kecemasan ini akan mengganggu perbuatan belajar siswa, sebab akan mengakibatkan pindahnya perhatiannya kepada hal lain, sehingga kegiatan belajar menjadi tidak efektif.
- 13) Kecemasan dan frustrasi yang lemah dapat membantu belajar. Keadaan emosi yang lemah dapat menimbulkan perbedaan yang energik, kelakuan yang lebih hebat.
- 14) Apabila tugas tidak terlalu sukar maka frustrasi secara cepat menuju ke demoralisasi. Karena terlalu sulitnya tugas maka akan menyebabkan murid

melakukan hal-hal yang tidak wajar sebagai manifestasi dari frustrasi dalam dirinya.

- 15) Setiap murid mempunyai tingkat-tingkat frustrasi toleransi yang berlainan. Ada murid yang karena kegagalannya justru menimbulkan *incentive* tetapi ada siswa yang selalu berhasil malah menjadi cemas terhadap kemungkinan timbulnya kegagalan, tergantung pada stabilitas emosinya masing-masing.
- 16) Tekanan kelompok (*peer group*) kebanyakan lebih efektif terhadap motivasi daripada tekanan/paksaan orang dewasa. Usia siswa sedang mencari kebebasan dari orang, ini menempatkan hubungan *peer group* lebih tinggi. Jika guru hendak membimbing belajar maka arahkanlah anggota kelompok pada nilai, maka murid akan belajar dengan baik.
- 17) Motivasi yang besar erat hubungannya dengan kreativitas murid. Melalui teknik mengajar tertentu motivasi murid dapat ditujukan pada kegiatan kreatif.

Berbagai pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa prinsip motivasi belajar salah satunya yaitu penghargaan lebih efektif daripada hukuman, karena penghargaan mampu memotivasi peserta didik agar melaksanakan kewajiban dengan senang hati.

2.1.3.7 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Rifa'i (2016: 107-114) mengemukakan ada enam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

a) Sikap

Sikap memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar peserta didik, karena sikap membantu peserta didik dalam merasakan dunianya dan memberikan

pedoman kepada perilaku yang dapat membantu dalam menjelaskan dunianya. Sikap merupakan produk dari kegiatan belajar. Sikap diperoleh melalui proses seperti pengalaman, pembelajaran, identifikasi, perilaku peran. Sikap dapat dimodifikasi dan diubah. Seorang pendidik harus dapat meyakini bahwa sikapnya akan memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar anak pada awal pembelajaran.

b) Kebutuhan

Kebutuhan merupakan kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu peserta didik untuk mencapai tujuan. Pendekatan yang paling terkenal dengan konsep kebutuhan adalah yang dikembangkan oleh Maslow. Teori holistik dan dinamik mengasumsikan bahwa pemenuhan kebutuhan merupakan prinsip yang paling penting yang mendasari perkembangan manusia. Apabila kebutuhan yang lebih rendah tidak dipenuhi secara sempurna, maka sulit bagi kebutuhan yang lebih tinggi berikutnya mempengaruhi seseorang.

c) Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Rangsangan secara langsung membantu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Pembelajaran yang tidak merangsang mengakibatkan peserta didik yang pada mulanya termotivasi untuk belajar pada akhirnya menjadi bosan terlibat dalam pembelajaran.

d) Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional-kecemasan, kepedulian dan pemilikan dari individu atau kelompok waktu belajar. Afeksi dapat menjadi motivator intrinsik. Apabila emosi bersifat positif pada waktu kegiatan

belajar berlangsung, maka motivasi mampu mendorong peserta didik untuk belajar keras.

e) Kompetensi

Teori kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Teori psikologi menempatkan kompetensi sebagai asumsi utama. Teori atribusi, teori motivasi berprestasi, teori sebab-sebab personal dan teori belajar sosial yang mendukung gagasan bahwa manusia berusaha keras untuk memahami dan menguasai.

f) Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Pakar psikologi mengemukakan bahwa perilaku seseorang dapat dibentuk kurang lebih sama melalui penerapan penguatan positif dan negatif.

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetisi dan penguatan. Jika faktor tersebut terlaksana dengan baik maka akan meningkatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik.

2.1.3.8 Membangkitkan Motivasi Belajar

Widiasworo (2018: 113-132) mengungkapkan ada beberapa cara untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, antara lain:

1) Kenali karakter peserta didik

Tidak mudah untuk mengenali karakter setiap peserta didik. Namun setiap menyajikan pelajaran guru dapat mencari tahu karakteristik peserta didik. Guru

dapat membuat pemetaan dari masing-masing karakter yang dimiliki peserta didik. Memahami karakter peserta didik dalam hal ini mencakup kecerdasan, gaya belajar dan potensi yang dimiliki peserta didik. Jika guru memahami karakter peserta didik dan menindaklanjuti sesuai karakter mereka maka motivasi belajar akan tumbuh dengan baik.

2) Perlunya sikap “hangat” dan kooperatif

Sikap guru di sekolah dipengaruhi oleh sifat dan kepribadian yang dimiliki. Guru yang memiliki sikap hangat dan kooperatif mampu memberikan efek bagi motivasi belajar sehingga hasil prestasi belajar akan maksimal. Sikap “hangat” dan kooperatif akan membuat peserta didik lebih menghormati dan menghargai guru. Peserta didik tidak takut untuk menyampaikan pendapatnya.

3) Awal yang mengesankan

Keberlangsungan proses pembelajaran sangat berpengaruh pada bagaimana guru mengawali proses belajar. Guru harus melakukan hal-hal menarik dan kreatif untuk mengawali pembelajaran agar siswa termotivasi. Awal yang menarik akan “menggiring” peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menarik pelajaran murid di awal pembelajaran antara lain bermain sulap, bermain teka-teki, apersepsi menarik, serta mengulas berita terkini.

4) Kontekstual

Peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar salah satunya materi yang terlalu abstrak dan susah dipahami. Pembelajaran yang mengaitkan kehidupan

sehari-hari peserta didik akan mendorong mereka untuk mempelajari sesuai kompetensi dan menerapkan dalam kehidupan nyata.

5) Gaul dan “Gokil”

Guru harus mengetahui cara berkomunikasi yang ringan tanpa lupa menggunakan bahasa yang sopan dan baku. Guru yang mampu berbaur dengan peserta didik maka secara perlahan guru akan membawa mereka ke dunia belajar. Peserta didik akan belajar tanpa tekanan dengan perasaan riang karena guru menciptakan iklim yang menyenangkan. Namun jangan sampai ingin dianggap gaul, karena bisa mempermalukan diri di depan peserta didik.

6) Menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi

Rutinitas pembelajaran sangat rentan menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Tidak dipungkiri, ceramah dan penugasan adalah dua metode yang sampai saat ini masih terus dilakukan oleh sebagian besar guru, baik dengan alasan mudah, murah, tidak ribet menyiapkan segala sesuatu, hingga gagap teknologi. Dibutuhkan berbagai metode agar proses belajar lebih mengena pada peserta didik agar tujuan pembelajaran mudah tercapai.

7) Belajar sambil bermain

Belajar sambil bermain merupakan cara yang efektif untuk mengajak peserta didik memperoleh pengetahuannya. Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.

8) Menghadirkan humor

Penggunaan humor dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyegarkan kembali kondisi psikologis peserta didik. Khanifatul dalam Widiasworo (2018: 124) mengungkapkan ada beberapa manfaat penggunaan humor dalam pembelajaran antara lain: (1)membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi; (2)sebagai sarana menghilangkan stress; (3)menjadikan pembelajaran menarik; (4) dapat memperkuat daya ingat.

9) Menggunakan media

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

10) *Ice breaking* saat jenuh

Ice breaking yang tepat memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat diarahkan untuk mencapai tujuan. Selain itu pembelajaran menjadi lebih dinamis, tidak membosankan, menyegarkan dan menyenangkan. Kesan menyenangkan adalah modal untuk kegiatan belajar berikutnya menjadi lebih menarik.

11) Jangan lupa memberi *reward*

Reward sebaiknya diberikan guru kepada peserta didik atau kelompok yang paling baik dalam belajar dan diberikan saat selesai mengikuti pembelajaran. Efek positif yang dapat timbul dari pemberian *reward* bagi peserta didik, antara lain peserta didik akan merasa senang, bangga, dan termotivasi untuk menjadi lebih baik.

12) Kompetisi

Kebanyakan orang akan lebih bersemangat untuk melakukan sesuatu jika terdapat tantangan di dalamnya. Peserta didik akan berlomba-lomba bersaing untuk meraih prestasi dan menjadi yang terbaik. Tujuan dari kompetisi yaitu agar peserta didik memiliki ruang yang bebas untuk saling memberikan dorongan satu sama lain demi kemajuan bersama.

13) Kerja sama dengan orang tua/wali murid dan masyarakat

Kerja sama antara guru, orang tua dan masyarakat perlu dilakukan untuk keberhasilan peserta didik. Penanggung jawab pendidikan di rumah adalah orang tua dan guru bertanggung jawab di lingkungan sekolah.

14) Kegiatan-kegiatan sekolah

Berbagai macam kegiatan di sekolah dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik untuk terus belajar menggapai prestasi sesuai impiannya. Melalui kegiatan di sekolah, guru dapat lebih membangun komunikasi yang hangat dengan peserta didik di luar kelas sehingga menimbulkan keakraban.

Berbagai pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa membangkitkan motivasi belajar dapat dilakukan salah satunya melalui mengenali karakter peserta didik dan memberikan *reward* agar peserta didik lebih antusias dan semangat mengikuti pembelajaran.

2.1.4 Revolusi Industri 4.0

2.1.4.1 Sejarah Revolusi Industri

Revolusi industri artinya adalah perubahan besar dan radikal terhadap cara manusia memproduksi barang (Forbes dalam Rosmida *Jurnal Inovasi Bisnis* 2019). Perubahan besar ini tercatat sudah terjadi tiga kali, dan saat ini kita sedang

mengalami revolusi industri yang keempat. Setiap perubahan besar ini selalu diikuti oleh perubahan besar dalam bidang ekonomi, politik, bahkan militer dan budaya. Sudah pasti ada jutaan pekerjaan lama menghilang, dan jutaan pekerjaan baru yang muncul.

Merujuk pada Rohman dan Ningsih dalam Jurnal Seminar Nasional Multidisipliner ISSN 2654-3184 tahun 2018 hal 45, Sejarah revolusi industri sendiri berjalan dengan berbagai tahap, dimulai dengan revolusi industri 1.0, 2.0, 3.0, hingga 4.0 yang sedang kita alami saat ini. revolusi industri 4.0 sendiri pertama dicetuskan oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputersasi manufaktur. Tantangan pendidikan Indonesia sendiri adalah bagaimana pendidikan lebih berniovasi dan kreatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, pendidikan yang memiliki nilai-nilai karakteristik budaya lokal.

Merujuk pada Rosmida *Jurnal Inovasi Bisnis* 2019 (206-212) mengungkapkan tahapan revolusi yaitu:

1) Revolusi Industri 1.0

Revolusi industri pertama dimulai pada abad 18-19 melalui industri pertanian, besi, tekstil, mesin uap, pertumbuhan masyarakat perkotaan dan pingiran, serta pertumbuhan penduduk yang membutuhkan tempat tinggal yang meluas. Revolusi industri pertama yang paling sering dibicarakan yaitu proses yang dimulai dengan ditemukannya lalu digunakannya mesin uap dalam proses produksi barang. Manusia menggunakan otot dengan tenaga terbatas sebelum adanya mesin uap.

Selain otot, tenaga lain yang sering digunakan adalah tenaga air dan tenaga angin. Biasanya ini digunakan di penggilingan. Untuk memutar penggilingan yang

begitu berat, seringkali manusia menggunakan kincir air atau kincir angin. Masalah utamanya adalah kita tak bisa menggunakannya di mana saja dan tidak bisa diandalkan 24 jam setiap harinya. Sebagai gambaran, di era VOC, butuh waktu sekitar 6 bulan untuk kapal dari Belanda untuk mencapai Indonesia, lalu 6 bulan lagi untuk berlayar dari Indonesia ke Belanda. Hal ini karena ada kalanya benar tak ada angin di laut, terkadang ada angin tetapi berlawanan dengan arah yang diinginkan.

Penemuan mesin uap yang jauh lebih efisien dan murah dibandingkan mesin uap sebelumnya oleh James Watt di tahun 1776 mengubah semua itu. Kini tak ada lagi batasan waktu untuk menggerakkan mesin. Asal dipasang mesin uap rancangan James Watt ini, sebuah penggilingan bisa didirikan di mana saja, tak perlu dekat air terjun atau daerah berangin. Sebuah kapal jadi bisa berlayar 24 jam, selama mesin uapnya dipasok dengan kayu atau batu bara. Waktu perjalanan dari Belanda ke Indonesia terpangkas jauh, hitungannya bukan setahun lagi, tapi jadi cuma sekitar 2 bulan.

2) Revolusi 2.0

Revolusi industri kedua tahun 1870-1914, berkembangnya tenaga mekanik, baja, minyak, tenaga listrik, produksi massal, telepon, lampu pijar, telegram, mesin mobil, ketenagakerjaan. Revolusi industri pertama memang penting dan mengubah banyak hal. Revolusi industri kedua yang terjadi di awal abad ke-20. Saat itu, produksi memang sudah menggunakan menggunakan mesin. Tenaga otot sudah digantikan oleh mesin uap, dan kini tenaga uap mulai digantikan dengan tenaga listrik. Pengangkutan produk di dalam pabrik masih berat, sehingga macam-macam

barang besar, seperti mobil, harus diproduksi dengan cara dirakit di satu tempat yang sama. Semua ini dilakukan biasanya dengan bantuan alat-alat yang menggunakan tenaga listrik, yang jauh lebih mudah dan murah daripada tenaga uap.

3) Revolusi 3.0

Revolusi industri ketiga tahun 1980, ditandai dengan revolusi digital atau computer, perubahan dari analog ke digital teknologi, *semi-conductor*, *main frame*, PC, internet, otomasi, TIK meskipun saat ini masih sekitar 50% dunia kekurangan akses internet.

Setelah mengganti tenaga otot dengan uap, lalu produksi paralel dengan serial, faktor berikutnya yang diganti adalah manusianya. Setelah revolusi industri kedua, manusia masih berperan sangat penting dalam produksi barang-barang. Pada revolusi industri ketiga, abad industri pelan-pelan berakhir, abad informasi dimulai. Jika revolusi pertama dipicu oleh mesin uap, revolusi kedua dipicu oleh ban berjalan dan listrik, revolusi ketiga dipicu oleh mesin yang bergerak, yang berpikir secara otomatis: komputer dan robot.

Komputer semula merupakan barang mewah. Salah satu komputer pertama yang dikembangkan di era Perang Dunia 2 sebagai mesin untuk memecahkan kode buatan Nazi Jerman, yaitu komputer yang bisa diprogram pertama yang bernama *Colossus* adalah mesin raksasa sebesar sebuah ruang tidur. Komputer purba ini juga membutuhkan listrik luar biasa besar (8500 watt), dimana kemampuannya sekarang jika dibandingkan tidak ada sepersejutanya *smartphone* yang digunakan kebanyakan orang Indonesia saat ini.

Namun, kemajuan teknologi komputer yang luar biasa setelah perang dunia kedua selesai. Penemuan semi konduktor, disusul transistor, lalu *integrated chip* (IC) membuat ukuran komputer semakin kecil, listrik yang dibutuhkan semakin sedikit, sementara kemampuan berhitungnya sangat cepat.

Seiring dengan kemajuan komputer, kemajuan mesin-mesin yang bisa dikendalikan komputer tersebut juga meningkat. Macam-macam mesin diciptakan dengan bentuk dan fungsi yang menyerupai bentuk dan fungsi manusia. Komputer menjadi otaknya, robot menjadi tangannya, pelan-pelan fungsi pekerja kasar dan pekerja manual menghilang. Namun, ini bukan berarti tugas manusia di produksi bisa digantikan sepenuhnya oleh robot. Pabrik-pabrik mobil semula berpikir revolusi industri 3.0 ini akan seperti 2.0, di mana produksi paralel diganti total oleh lini produksi, robot akan secara total diganti oleh manusia. Pabrik-pabrik mobil di tahun 1990an mencoba mengganti semua pegawai mereka dengan robot.

Karena kemajuan ini juga, terjadilah perubahan dari data analog menjadi data digital. Misalnya, dari merekam musik menggunakan kaset menjadi menggunakan CD, dari menonton film di *video player* menjadi menggunakan *DVD player*, dan seterusnya. Ini terjadi karena komputer itu cuma bisa bekerja dengan data digital. Karena inilah revolusi industri ketiga ini nama lainnya adalah "*Digital Revolution*". Karena revolusi ini juga, *video game* menjadi sesuatu yang normal dalam kehidupan kita, menjadi bisnis dengan nilai milyaran, bahkan trilyunan. Di sisi negatifnya, digitalisasi, komputerisasi membuat kejahatan-kejahatan baru muncul seperti penipuan menggunakan komputer.

4) Revolusi 4.0

Konsep “Industri 4.0” pertama kali digunakan di publik dalam pameran industri Hannover Messe di kota Hannover, Jerman di tahun 2011. Dari peristiwa ini juga sebetulnya ide “Industri 2.0” dan “Industri 3.0” baru muncul, sebelumnya cuma dikenal dengan nama “Revolusi Teknologi” dan “Revolusi Digital”. Semua revolusi itu terjadi menggunakan revolusi sebelumnya sebagai dasar. Industri 2.0 takkan muncul selama kita masih mengandalkan otot, angin, dan air untuk produksi. Industri 3.0 intinya meng-*upgrade* lini produksi dengan komputer dan robot. Jadi, industri 4.0 juga pasti menggunakan komputer dan robot ini sebagai dasarnya.

The fourth Industrial Revolution (4th IR) is the stage in the development of knowledge in which the lines between physical, digital and biological spheres are being blurred (Schwab dalam Bakar *International Journal of Asian Social Science* Vol. 4 No. 6 tahun 2014 ISSN 2224-4441). Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa revolusi industri 4.0 adalah tahap dalam pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan bidang fisik, digital dan biologi.

Peran digital dalam hal internet untuk berhubungan antar kemampuan yang bersifat fisik manusia, sensor, remote monitor serta uang digital dan peran biologi dalam hal genetika, biologi sintetik, dan rekayasa juga sebagai penggerak revolusi industri 4.0. Dampak revolusi 4.0 pada ketenagakerjaan merupakan data yang sangat bermanfaat untuk pengembangan dan penyesuaian pendidikan dan pelatihan. Dampak tersebut antara lain sifat pekerjaan, kemampuan beradaptasi, kecepatan untuk berubah, dan pekerja pengganti. Sementara itu dampak yang lain adalah tidak menciptakan pekerjaan baru, ada pemohon sebagai pekerja baru untuk kerja yang sudah ada, pertumbuhan pekerja dengan gaji tinggi, pekerja kognitif dan kreatif,

mengurangi pekerjaan yang berpenghasilan rendah, bersifat rutin atau pengulangan kerja, keterampilan rendah/bayaran rendah dengan keterampilan tinggi /bayaran tinggi. Dampak terhadap keterampilan adalah bagaimana menyesuaikan keterampilan yang sudah mereka miliki dengan kebutuhan di dunia kerja. Kebutuhan kritis untuk mengantisipasi trend dan kebutuhan tenaga kerja masa depan, variasi trend tersebut diciptakan oleh industri dan kondisi geografi.

5) Revolusi 5.0

Jepang saat ini telah meluncurkan program Society 5.0, dalam bahasa Indonesia Society berarti Masyarakat. Society 5.0 atau Masyarakat 5.0 adalah konsep teknologi masyarakat yang berpusat pada manusia dan berkolaborasi dengan teknologi untuk menyelesaikan masalah sosial yang terintegrasi pada ruang dunia maya dan nyata. Sebelum Society 5.0 terdapat versi sebelumnya yaitu Society 1.0 (Masyarakat berburu), Society 2.0 (Masyarakat bertani), Society 3.0 (Masyarakat Industri) dan Society 4.0 (Masyarakat Informasi). Jadi pada dasarnya Society 5.0 merupakan era baru dalam kehidupan bermasyarakat yang sudah terintegrasi dengan sistem teknologi berupa IoT (*Internet Of Things*) dan AI (Kecerdasan Buatan) yang dapat memproses big data dan menganalisa data tersebut.

Dari sisi ini, era masyarakat 5.0 akan memangkas beberapa cara kerja. Era masyarakat 5.0 akan menyelesaikan masalah ini dengan berbagai teknologi yang ditawarkan. Beberapa teknologi seperti sensor, kecerdasan buatan, dan robot akan digunakan untuk melakukan pekerjaan seperti inspeksi dan perawatan infrastruktur. Selain itu, penggunaan teknologi tersebut juga dapat digunakan untuk mendeteksi

tempat-tempat yang membutuhkan perawatan, sehingga dapat dilakukan lebih awal. Dengan menerapkan hal ini, berbagai kecelakaan dapat diminimalisasi. Waktu yang dihabiskan di proyek-proyek konstruksi juga dapat dikurangi meski pada saat bersamaan, keamanan dan produktivitas pekerja bisa ditingkatkan.

Merujuk berbagai pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa revolusi diawali dengan penemuan mesin uap hingga kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih, hal ini dapat mempermudah pekerjaan manusia namun juga memiliki dampak negatif yang mampu menggeser peran manusia dalam dunia pekerjaan.

2.1.4.2 Ciri-Ciri Revolusi Industri 4.0

Era revolusi industri 4.0 menjadi masa yang penuh persaingan, dimana kehidupan manusia selalu berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pada era revolusi industri 4.0, 70% pekerjaan melibatkan kemampuan sains, teknologi, teknik dan matematika, *internet of things* (IoT) dan pembelajaran sepanjang hayat, (Zimmerman dalam Yulianti *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol.5 No.2 tahun 2019).

Haqqi dan Hasna (2019: 8) mengungkapkan bahwa istilah “Revolusi industri” bukanlah istilah yang baru muncul di era Revolusi Industri (RI) 4.0, istilah ini sudah digunakan sejak revolusi industri yang pertama di pertengahan abad ke-19. Tokoh yang mempopulerkan istilah tersebut pertama kalinya adalah Friedrich Engels dan Louis-Auguste Blanqui. Pada pertengahan abad ke 19 tersebut pula revolusi industri yang pertama telah selesai berlangsung dan mendapat banyak perhatian dunia.

Kemajuan yang terjadi di era revolusi industri 4.0 saat ini memiliki ciri antara lain:

- a. Kemajuan yang paling terasa adalah internet. Semua komputer tersambung ke sebuah jaringan bersama. Komputer juga semakin kecil sehingga bisa menjadi sebesar kepalan tangan kita, makanya kita jadi punya *smartphone*. Bukan cuma kita tersambung ke jaringan raksasa, kita jadinya selalu tersambung ke jaringan raksasa tersebut.
- b. Kemajuan teknologi juga menciptakan 1001 sensor baru, dan 1001 cara untuk memanfaatkan informasi yang didapat dari sensor-sensor tersebut yang merekam segalanya selama 24 jam sehari. Informasi ini bahkan menyangkut kinerja pegawai manusianya. Misalnya, kini perusahaan bisa melacak gerakan semua dan setiap pegawainya selama berada di dalam pabrik. Karena begitu banyaknya ragam maupun jumlah data baru ini, aspek ini sering disebut *Big Data*.
- c. *Cloud Computing*, perhitungan-perhitungan rumit tetap memerlukan komputer canggih yang besar, tapi karena sudah terhubung dengan internet, karena ada banyak data yang bisa dikirim melalui internet, semua perhitungan tersebut bisa dilakukan di tempat lain, bukan di pabrik.
- d. *Machine learning*, yaitu mesin yang memiliki kemampuan untuk belajar, yang bisa sadar bahwa dirinya melakukan kesalahan sehingga melakukan koreksi yang tepat untuk memperbaiki hasil berikutnya.

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa revolusi industri terjadi empat tahap. Pada era revolusi industri 4.0 ini memberikan perubahan

terhadap sistem sosial dalam pendidikan di Indonesia dan juga dalam masyarakat yaitu perubahan demografi dan nilai sosial hingga motivasi belajar.

2.1.4.3 Peranan Teknologi dalam Kehidupan Anak Era Revolusi Industri 4.0

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, proses pembelajaran untuk anak di sekolah pun ikut berkembang. Metode pembelajaran dengan video kreatif membuat siswa menjadi tidak mudah bosan dengan materi yang diajarkan. Penyampaian pesan melalui visualisasi gambar bergerak akan mudah diterima siswa daripada menggunakan metode konvensional. Ditambah dengan suara musik pendukung untuk menguatkan penyampaian materi. Misalnya ketika guru sedang mengajarkan tentang binatang-binatang laut, maka dengan adanya bantuan suara buatan hewan laut akan lebih memudahkan anak dalam memahami setiap binatang laut, (Astriningrum, 2018: 22).

Generasi muda lebih tertarik pada penggunaan *smartphone* dan aplikasi. Teknologi baru mengubah hidup kita dengan menciptakan hal baru, (Shahroom dan Nurhayati *International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences* Vol.8 No.9 tahun 2018).

Merujuk pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa teknologi banyak berperan dalam kehidupan bagi anak era revolusi industri 4.0. Anak di era ini hampir semua memanfaatkan teknologi, baik itu pemanfaatannya positif maupun negatif.

2.1.4.4 Dampak Revolusi Industri 4.0 pada Sistem Pendidikan

Sekolah merupakan kunci sukses dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas siswa terlihat jika pendidik mampu menciptakan suasana

belajar yang kondusif dan menyenangkan, agar dapat bersaing di era revolusi industri 4.0 selaras dengan tujuan pendidikan nasional, (Hasibuan *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* Vol. 11 No. 1 tahun 2019).

Sistem pendidikan dalam konteks revolusi industri 4.0 harus menciptakan siswa terglobalisasi yang mampu menjelajahi di luar lingkungan langsung melalui penyelidikan masalah lokal, global dan budaya dengan mengenali, memahami dan menghargai pandangan orang lain, mengkomunikasikan ide-ide melalui keterlibatan interaksi yang tepat, terbuka dan efektif, (Sunarijah *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* Vol.8 No.2 tahun 2018).

Sistem adalah keuntungan utama dari meningkatnya industri 4.0, Revolusi industri dan teknologi yang semakin canggih menuntut untuk menyimpan, menyortir dan mengambil sejumlah informasi berupa data besar dan pelaporan terperinci, (Lavanya, Shylasa dan Santhosh *International Journal of Science, Engineering and Technology Research* Vol.6 No.6 tahun 2017). Merujuk pendapat di atas dengan kecanggihan teknologi, sekolah tidak perlu menyediakan banyak kertas untuk menyimpan dokumen. Saat ini dokumen dapat disimpan dalam komputer yang ada di sekolah tanpa harus mencetaknya.

Sebuah situs *online* berbasis pendidikan *Education Week* menyatakan bahwa teknologi telah memberikan dampak perubahan proses belajar yang begitu besar terhadap anak-anak di Amerika Serikat, (Astriningrum, 2018: 23). Terwujudnya pembelajaran berorientasi revolusi industri 4.0 di sekolah dasar adalah untuk membentuk gaya belajar yang efektif serta membangun keterampilan abad 21 bagi peserta didik, dan dibutuhkan dukungan dari seluruh elemen

pemegang otoritas pendidikan utamanya dalam penyediaan fasilitas dan pendampingan/pelatihan kepada guru, (Nugraha dalam *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra* tahun 2019). Merujuk pendapat tersebut, dalam pembelajaran guru dapat memanfaatkan jaringan internet yang di hubungkan dengan laptop ditayangkan melalui LCD proyektor agar pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Darmawan (2012:51) mengungkapkan mengenai cara kerja teknologi informasi dalam wujud alat-alat visual dan audio. Sistem-sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada siswa melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem. Perkembangan teknologi komputer membawa perubahan pada sebuah program aplikasi yang seharusnya didesain terutama pada upaya menjadikan teknologi ini mampu memanipulasi keadaan sesungguhnya. Penekanannya terletak pada upaya yang berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi subjek, dan infrastruktur (dalam hal ini komputer yang di programkan). Hal tersebut sesuai dengan pemanfaatan teknologi era revolusi industri 4.0 di SDN Purwosari 02 dengan memanfaatkan jaringan internet, laptop dan LCD proyektor untuk kegiatan belajar mengajar di kelas.

Merujuk pada Rohman dan Ningsih dalam *Jurnal Seminar Nasional Multidisipliner* ISSN 2654-3184 tahun 2018 hal 44-45, Revolusi industri 4.0 juga berdampak pada dunia pendidikan di Indonesia, dimulai dengan digitalisasi sistem pendidikan yang mengharuskan setiap elemen dalam bidang pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Salah satu contoh adalah sistem

pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran yang semula diselenggarakan secara langsung di kelas bukan tidak mungkin akan digantikan melalui sistem pembelajaran secara tidak langsung atau melalui jaringan internet. Hal lain yang perlu kita ketahui bahwa dalam era revolusi industri 4.0 yang kita alami saat ini, jarak dan batasan wilayah tidak menjadi hambatan setiap manusia untuk mengetahui dan mengakses dunia luar. Dalam dunia pendidikan, dengan adanya revolusi industri 4.0 memberikan dampak positif dengan semakin maju dan berkembangnya sistem pembelajaran kita, akan tetapi juga memberikan dampak negatif bagi dunia pendidikan kita apabila tidak mampu menjawab tantangan yang muncul di era sekarang. Dampak negatif yang ditimbulkan dan dapat kita lihat sekarang ini adalah kurangnya pemahaman mengenai pendidikan multikultural bagi generasi muda kita dalam hal ini anak usia sekolah. Kurangnya pemahaman mengenai pendidikan multikultural ini juga berdampak terhadap lunturnya identitas nasional bangsa Indonesia, nilai-nilai luhur bangsa Indonesia mulai ditinggalkan oleh generasi muda kita. Hal tersebut menimbulkan berbagai permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan yang berakibat pada terhambatnya perkembangan kualitas pendidikan itu sendiri. Dimulai dari munculnya radikalisme secara langsung ataupun melalui media sosial, tawuran antar sekolahan, tindakan kriminal yang dilakukan oleh anak usia sekolah, lunturnya nilai budaya bangsa pada diri generasi muda, dan intoleransi antar sesama serta diskriminasi dalam dunia pendidikan yang masih saja terjadi sampai saat ini.

Mengutip pada 1st International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2018) halaman 77 oleh Sasongko berisikan

implementasi management pendidikan karakter di sekolah masih belum efektif, belum siap menghadapi era revolusi industri 4.0. Kepala sekolah dan guru di sekolah dasar pada prinsipnya hanya melaksanakan rutinitas sesuai peran dan tugas masing-masing. Kepala sekolah dan guru belum semuanya berpikir bagaimana menghadapi era revolusi industri 4.0. Hal ini karena mereka belum melakukan sosialisasi, seminar atau pelatihan. Guru pada umumnya belum mengerti bagaimana merancang pembelajaran di era revolusi industri 4.0 yang semuanya digital dan online.

Merujuk berbagai pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif revolusi industri bagi pendidikan Indonesia. Dampak positif revolusi industri 4.0 adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang sudah semakin canggih. Dampak negatif revolusi industri 4.0 adalah semakin leuntarnya nilai-nilai luhur bangsa yang terdapat pada karakter baik generasi muda penerus bangsa. Kurangnya pengetahuan guru mengenai perencanaan pembelajaran sesuai dengan era revolusi industri 4.0 berpengaruh pada kualitas pembelajaran di kelas.

2.2 Kajian Empiris

Kajian empiris merupakan hasil penelitian relevan dengan penelitian yang dikaji peneliti. Dalam hal ini, hasil penelitian yang dimuat terkait dengan pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0. Hasil penelitian sebelumnya digunakan sebagai pedoman dan petunjuk dalam melaksanakan penelitian yang lebih baik.

- a. Penelitian internasional yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan Hidayati dkk dalam *International Journal of Education and Research* ISSN 2201-6333 Vol.2 No.6 tahun 2014 yang menyatakan bahwa Pendidikan karakter kurang efektif dan belum cukup mampu membangun karakter positif pada siswa, karena guru belum mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran, kurang mampu memberikan model bagaimana memiliki karakter dan pendidikan karakter belum diambil secara komprehensif.
- b. Penelitian yang relevan selanjutnya adalah oleh Ima Melinda dan Ratnawati Susanto dalam *International Journal of Elementary Education* ISSN 2579-7158 Vol. 2 No. 2 tahun 2018 yang menyatakan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara pemberian *Reward* dan *punishment* terhadap motivasi belajar siswa.
- c. Penelitian selanjutnya oleh Harsono dalam *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* ISSN 1412-3835 Vol. 27 No. 1 tahun 2017 bahwa keterlibatan orang tua dan tokoh masyarakat dalam pelaksanaan pendidikan karakter yang relevan dengan kebiasaan hidup di masyarakat yang ideal dan kondusif sebagai teladan bagi siswa dalam bersikap dan perilaku sehari-hari.
- d. Penelitian lainnya yang relevan yaitu oleh Raihan dalam *Journal of Islamic Education* Vol. 2 No. 1 tahun 2019 tentang pemberian *reward and punishment* mampu menjadikan siswa makin termotivasi dalam pembelajaran sehingga mampu menentukan perbuatan yang harus dilakukan.
- e. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Dini Palupi Putri dalam *jurnal Pendidikan Dasar* ISSN 2580-3611, vol. 2, no. 1,

tahun 2018. Hasil penelitian ini adalah di era digital peran keluarga, guru dan masyarakat sekitar sangatlah penting dalam meningkatkan karakter calon penerus bangsa. Keluarga hendaknya mengawasi dan membimbing dengan penuh kasih sayang, tegas, dan cermat. Guru tidak hanya mengajarkan konsep karakter yang baik, tetapi bagaimana mengarahkan peserta didik untuk dapat mengimplementasikan pada pendidikan sehari-hari. Masyarakat sekitar berperan dalam mengawasi dan memotivasi perkembangan karakter peserta didik.

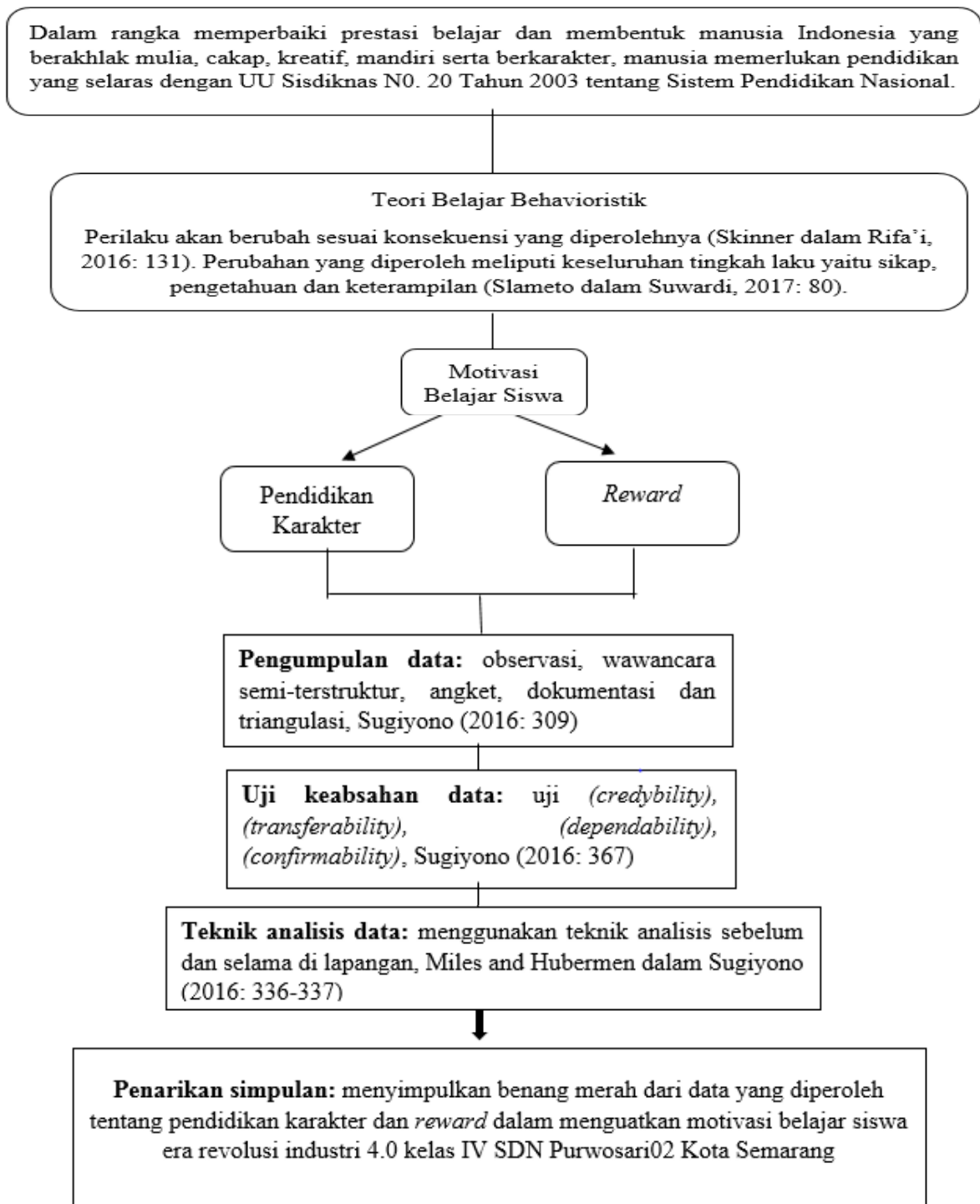
- f. Penelitian berikutnya oleh Rahman dkk dalam Jurnal Program Kreativitas Mahasiswa vol. 2 no. 2 tahun 2018 yang menyatakan bahwa tingginya angka kekerasan yang terjadi pada tingkat sekolah dasar memberikan dampak negatif yang berujung pada menurunnya motivasi belajar siswa.
- g. Penelitian yang relevan berikutnya oleh Yudistiro dalam Jurnal Pendidikan Agama Kristen vol. 1 no. 2 tahun 2018 menyimpulkan bahwa pemberian *reward* yang mendidik bermanfaat untuk mengarahkan perilaku siswa untuk tidak melanggar peraturan dan dapat mendisiplinkandiri dalam mengikuti pelajaran.
- h. Penelitian selanjutnya oleh Umi Kusyairi dan Sulkipli dalam Jurnal Pendidikan Fisika vol. 6 no. 2 tahun 2018 dibuktikan bahwa pemberian *reward and punishment* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ditinjau berdasarkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan *reward and punishment*.

- i. Penelitian berikutnya yang relevan adalah penelitian oleh Yusvidha Ernata dalam *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* vol. 5 no. 2 tahun 2017 dibuktikan dengan pemberian *reward and punishment* harus sesuai dengan kondisi siswa. Oleh karena itu *reward and punishment* yang bersifat mendidik akan memberikan motivasi peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh maksimal.
- j. Penelitian yang relevan berikutnya oleh Suprihatin dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* ISSN 2442-9449 Vol.3 No.1 tahun 2015. Hasil penelitian ini memiliki simpulan bahwa proses pembelajaran akan berhasil jika siswa memiliki motivasi belajar dalam belajar. guru hendaknya menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru kreatif menjadikan siswa antusias dalam pembelajaran yang akan dialami atau sedang berlangsung.
- k. Penelitian selanjutnya yang relevan oleh Rahmadani dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* ISSN 2614-2988 Vol.3 No.2 tahun 2019 bahwa era revolusi industri 4.0 menginginkan hampir semua persoalan manusia berkaitan dengan teknologi. Generasi milenial dalam keseharian tidak terlepas dengan *smartphone*. Pemanfaatan teknologi harus dengan hal-hal yang positif.

Setiap penelitian yang dilakukan, terdapat perbedaan dengan penelitian terdahulu. Objek penelitian fokus pada siswa yang menempuh pendidikan formal yang berarti penelitian yang relevan dapat dilakukan pada jenjang SD, SMP, SMA maupun mahasiswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian bertujuan untuk memahami alur pikiran, sehingga analisis yang dilakukan lebih sistematis dan sesuai tujuan penulisan. Selain itu, kerangka berpikir juga bertujuan berupa pemberian keterpaduan dan keterkaitan antar paradigma yang akan diteliti, sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh dan berkesinambungan. Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan dengan skema berikut:



Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir

Pemerintah dalam memperbaiki mutu pendidikan dan membentuk manusia Indonesia agar memiliki perilaku yang berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri serta berkarakter, manusia memerlukan pendidikan yang selaras dengan UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Skinner dalam Rifa'i (2016: 131) mengungkapkan bahwa perilaku berubah sesuai konsekuensi yang diperolehnya. Perubahan perilaku meliputi perubahan afektif, kognitif dan psikomotorik. Dengan adanya perubahan perilaku tersebut diharapkan mampu menguatkan motivasi belajar siswa.

Revolusi industri 4.0 berdampak pada karakter dan motivasi belajar peserta didik. Karakter bangsa yang seharusnya dimiliki oleh generasi muda akan luntur mengikuti perkembangan zaman. Lanturnya karakter memengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia. Kualitas pendidikan juga dipengaruhi motivasi belajar siswa yang dapat ditingkatkan melalui pendidikan karakter dan *reward* oleh guru. Penguatan motivasi belajar juga perlu dilakukan dengan memberikan *reward* dalam proses pembelajaran agar siswa tertarik dan antusias dalam belajarnya. *Reward* mampu mengubah semangat belajar siswa karena mereka terpacu untuk mendapatkan apa yang menjadi keinginan semua siswa.

Pengambilan data awal pada indentifikasi masalah yang telah dilakukan peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara semiterstruktur dan merujuk pada wawancara dengan Pak Sugiono selaku wali kelas IV SDN Purwosari 02 Kecamatan Mijen Kota Semarang, beberapa siswa memiliki masalah dalam motivasi belajar mereka. Contoh yang diberikan wali kelas adalah beberapa siswa kurang antusias saat pembelajaran, suka bicara dengan temannya saat guru

menjelaskan dan lain sebagainya. Hal ini juga di dukung wawancara dengan beberapa siswa menyatakan siswa kurang motivasi belajarnya dan lebih senang bermain *game online* yang ada di *gadget* mereka. Dari hasil observasi dan wawancara semiterstruktur, dijabarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

Proses pengambilan data pendidikan karakter siswa era revolusi industri 4.0 dengan cara observasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dan kegiatan apel PPK di halaman sekolah. Hasil observasi dipertegas dengan melakukan wawancara. Wawancara ditujukan kepada berbagai sumber yang dibutuhkan. Wawancara ditujukan pada berbagai sumber, triangulasi sumber. Peneliti melakukan wawancara pihak terkait seperti kepala sekolah, guru, siswa dan orang tua siswa SDN Purwosari 02. Peneliti juga menyebar angket untuk siswa berkaitan dengan nilai karakter, *reward* dan motivasi belajar. Selain wawancara, peneliti menggunakan angket guna mengetahui pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan angket bertujuan sebagai bahan pertimbangan untuk analisis data selanjutnya. Pemberian angket dilakukan secara bertahap. Observasi, wawancara dan angket diperjelas dengan dokumentasi dan catatan lapangan.

Selanjutnya untuk mengetahui *reward* yang diberikan guru, peneliti melakukan observasi dan meminta siswa untuk mengisi angket guna mengetahui bagaimana pemberian *reward* proses pembelajaran. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan angket dan melakukan wawancara kepada guru serta siswa kelas IV agar data yang diperoleh lebih valid. Peneliti tidak

menyertakan data yang bersifat rahasia guna kenyamanan dan keamanan bersama selama melakukan wawancara.

Langkah selanjutnya adalah analisis data yang diberikan responden. Jika setelah dianalisis ternyata tidak sesuai harapan peneliti, maka peneliti mengajukan pertanyaan dan mencari data kembali sampai tahap tertentu, sehingga data yang diperoleh bersifat dapat jenuh. Pengambilan data dilakukan secara bertahap dan didukung oleh catatan lapangan guna memperkuat data yang diperoleh. Setelah data yang dikumpulkan konsisten, peneliti melakukan konfirmasi jawaban kepada informen dengan cara mengajukan pertanyaan yang sama. Hal ini guna mengetahui konsistensi data yang diperoleh dari awal sampai akhir penelitian. Selanjutnya peneliti mengambil simpulan. Simpulan kualitatif merupakan jawaban dari rumusan masalah yang ditetapkan peneliti.

Peneliti mengambil data secara bertahap dan dari berulang kali hingga data tersebut jenuh. Sehingga data yang diperoleh terjaga kevalidannya dan dapat dipertanggungjawabkan. Pada penelitian ini peneliti menambahkan catatan lapangan yang diintegrasikan dengan laporan observasi yang menambah kekuatan data yang diambil.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

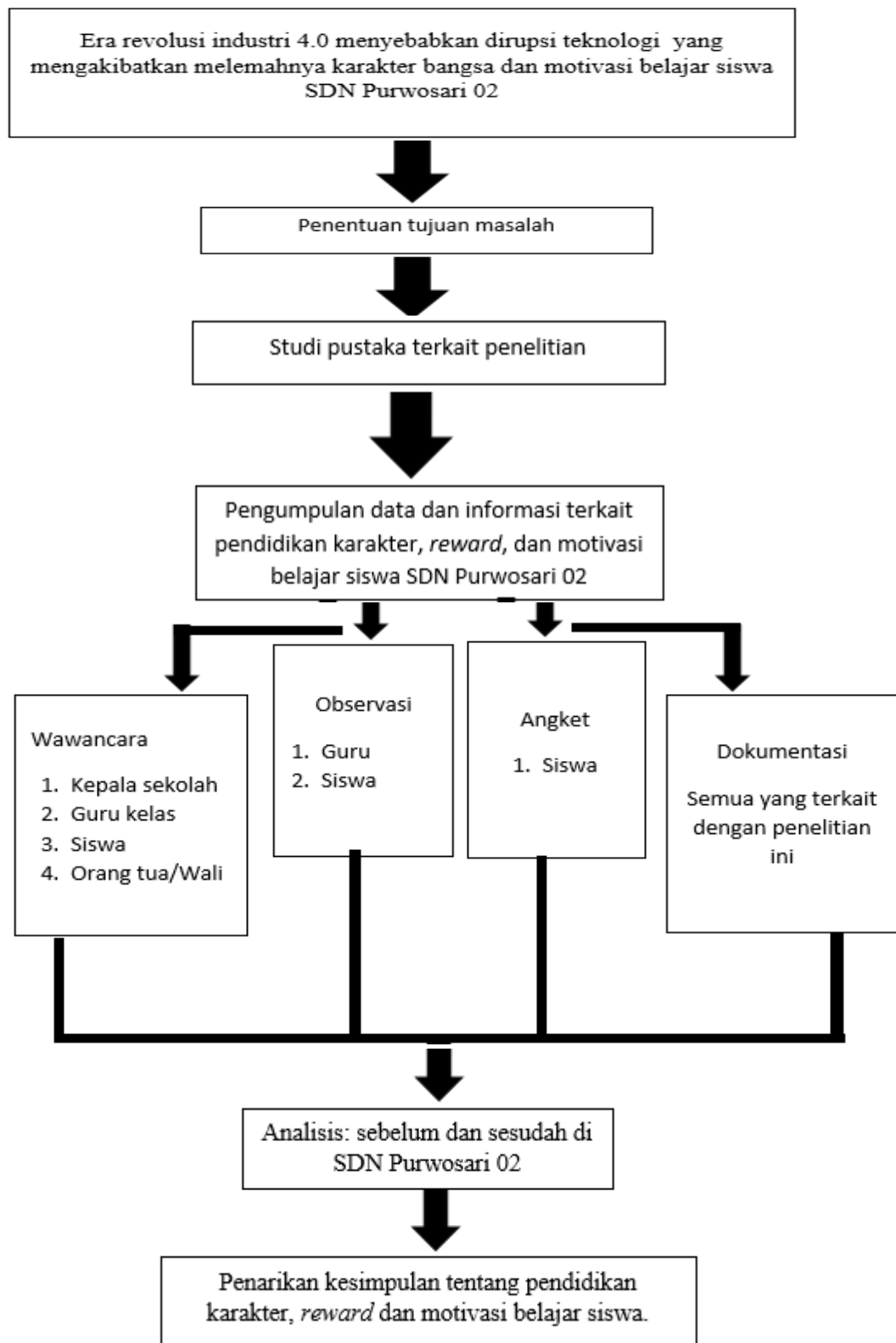
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menekankan analisis proses penyimpulan induksi dan deduksi dan berkaitan dengan hubungan fenomena yang ada di SDN Purwosari 02. Ulfatin (2015: 25) menyatakan bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah menggambarkan atau mendeskripsikan karakteristik dari fenomena. Salah satu ciri utama deskriptif kualitatif adalah paparannya yang bersifat naratif (banyak uraian kata-kata).

Penelitian dengan pendekatan kualitatif menekankan analisis proses dari proses berpikir secara induksi yang berkaitan dengan dinamika hubungan antarfenomena yang diamati, senantiasa menggunakan logika ilmiah, (Gunawan, 2016: 80).

Merujuk berbagai pendapat, jadi pendekatan yang digunakan pada penelitian ini berupa penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan mendeskripsikan keadaan atau fenomena dan memaparkan situasi sosial serta peristiwa yang terjadi di SDN Purwosari 02. Penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan guna dan mengkaji pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0. Pada pendekatan kualitatif deskriptif, data yang diperoleh valid karena sesuai dengan keadaan

alamiah tanpa memberi perlakuan kepada objek yang diteliti sehingga tujuan peneliti dapat tercapai.

Desain penelitian adalah kerangka kerja/*draft* yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Desain penelitian memberikan prosedur untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyusun dan menyelesaikan masalah dalam penelitian. Dalam desain penelitian, sudah mengarah ke praktik pengambilan dan pengolahan data di SDN Purwosari 02. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggambarkan karakteristik dan keterkaitan antargejala (pendidikan karakter, *reward*, dan motivasi belajar siswa) yang terjadi di SDN Purwosari 02, Ulfatin (2015: 43-45). Berikut adalah desain penelitian yang digunakan peneliti:



Gambar 3.1 : Desain Penelitian

Penelitian awal dimulai dari rumusan masalah. Tahap ini peneliti meninjau program yang diteliti dengan melakukan observasi dan mengeksplorasi lebih dalam guna menggali permasalahan yang ada pada program tersebut. Tahap ini merupakan langkah awal yang dilakukan guna mengidentifikasi tujuan program.

Penentuan tujuan dapat dibuat berdasarkan tahap sebelumnya, yaitu rumusan masalah. Penentuan tujuan berguna untuk menjelaskan yang menjadi sasaran penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pelaksanaan pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri di SDN Purwosari 02. Studi pustaka berguna sebagai pedoman dan menjadi referensi metode apa yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang diteliti.

Tahap pengumpulan data digunakan untuk mengetahui bagaimana pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa SDN Purwosari 02. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Setelah data terkumpul dan dirasa cukup jenuh, data dianalisis, direduksi dan diambil simpulannya. Peneliti mengambil desain penelitian deskriptif kualitatif guna mendeskripsikan pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Purwosari 02 dengan objek penelitian siswa kelas IV. SDN Purwosari 02 beralamat di jalan Purwosari No.89 Kecamatan Mijen Kota Semarang. Pemilihan lokasi penelitian telah berdasarkan studi di pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya yaitu dengan melakukan wawancara dan

observasi awal terhadap guru dan siswa kelas IV SDN Purwosari 02. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 Januari sampai dengan 7 Februari 2020.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian memuat langkah-langkah sistematis yang harus dilakukan oleh peneliti untuk menyusun penelitiannya, Arikunto (2013: 60).

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap pertama yang dilakukan peneliti yang meliputi penentuan tempat penelitian, pemilihan fokus penelitian, penyusunan proposal penelitian yang akan diseminarkan, membuat kisi-kisi instrumen penelitian serta instrumen untuk penelitian.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap peneliti untuk meneliti dan mengumpulkan data hingga jenuh dengan menggunakan teknik yang dipilih (berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan lain-lain). Pelaksanaan dilakukan peneliti secara bertahap dalam kurun waktu yang telah ditentukan.

3. Tahap penyelesaian

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari penelitian yang meliputi uji keabsahan data, analisis data dan penarikan simpulan data serta penyelesaian laporan penelitian.

3.4 Data dan Sumber Data

Pemerolehan data pada penelitian deskriptif kualitatif diperoleh dari berbagai sumber dengan peneliti melakukan pengumpulan data sekaligus menguji

kredibilitas data (triangulasi), dan dilakukan terus-menerus sampai datanya valid, Sugiyono (2016: 330). Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain, Lofland dan Lofland dalam Moleong (2016: 157). Data yang dikumpulkan berupa data yang berbentuk kata-kata bukan berupa angka. Merujuk pendapat diatas, untuk memperoleh data informasi yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian, sumber data dapat diambil dari:

3.4.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data utama yang diperoleh dari informen atau responden secara langsung di SDN Purwosari 02 dan sekitarnya melalui wawancara semiterstruktur, observasi partisipan (peneliti terjun di SDN Purwosari 02 secara langsung) dan angket. Siswa kelas IV SDN Purwosari 02 dijadikan sebagai sumber data primer utama karena siswalah yang menjadi objek penelitian yang akan menunjukkan karakter dan motivasi belajarnya. Sumber data primer pendukung yaitu kepala sekolah sebagai penanggung jawab pelaksanaan pendidikan karakter dan program sekolah, guru kelas selaku pelaksana program pendidikan karakter dan *reward* yang lebih banyak berinteraksi dengan siswa dikelas.

3.4.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari informen di lingkungan SDN Purwosari 02. Dalam penelitian ini sumber data sekunder yang digunakan meliputi dokumen-dokumen pendukung, foto atau video sebagai dokumentasi yang berkaitan dengan pendidikan karakter,

reward , dan motivasi belajar siswa. Selain berupa data-data tersebut, peneliti juga mengambil data dengan wawancara semiterstruktur dengan orang tua siswa SDN Purwosari 02 sebagai penanggung jawab karakter dan semangat belajar anak menjadi sumber data sekunder.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri, Sugiyono (2016: 305). Peneliti kualitatif berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan (orang yang memiliki pengetahuan dan memberikan informasi berkaitan dengan masalah yang diteliti) sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat simpulan atas temuannya. Hal tersebut dilakukan peneliti secara teliti dan mendalam mengetahui permasalahan yang diteliti dan memperkuat hasil penelitian.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan (triangulasi), Sugiyono (2016: 309). Untuk pengumpulan data peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

3.5.2.1 Observasi (pengamatan)

Nasution dalam Sugiyono (2016: 310) menyatakan bahwa observasi merupakan data awal untuk mengenal lingkungan SDN Purwosari 02 agar lebih dekat dengan objek penelitian dan mengetahui serta mendengar secara langsung dari objek yang diteliti. Observasi yang dilakukan peneliti berupa observasi

partisipasif yaitu pengamatan secara langsung pendidikan karakter, *reward* dan motivasi belajar yang diselenggarakan di SDN Purwosari 02.

3.5.2.2 *Interview* (wawancara)

Wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu, Sugiyono (2016: 317). Peneliti menggunakan teknik wawancara semiterstruktur. Wawancara ini dipilih karena bersifat terbuka, dimana pihak informen diminta pendapat dan ide-idenya, sehingga peneliti boleh menambah pertanyaan untuk memperkuat jawaban yang diberikan informen guna mendapatkan data yang mendalam dan jenuh. Wawancara diajukan kepada kepala sekolah sebagai penanggungjawab program dan guru kelas IV SDN Purwosari 02 sebagai pelaksana program. Peneliti juga melakukan wawancara kepada perwakilan orang tua siswa kelas IV SDN Purwosari 02 guna mendapatkan data yang valid mengenai pelaksanaan pendidikan karakter dan *reward* dalam penguatan motivasi belajar era revolusi industri 4.0. Peneliti juga menggunakan teknik wawancara kepada beberapa siswa dalam waktu yang sama guna mendapatkan data dari siswa. Wawancara ini dilakukan kepada dua orang siswa kelas IV SDN Purwosari 02. Wawancara yang dilakukan peneliti menggunakan alat bantu buku catatan dan telepon.

3.5.2.3 *Questionnaires* (Angket atau Kuesioner)

Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui, Arikunto (2013: 194). Angket yang disebarakan pada

penelitian di SDN Purwosari 02 bersifat tertutup dan berisi pernyataan mengenai pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa di SDN Purwosari 02. Alat bantu yang digunakan dalam teknik ini berupa kertas angket dan alat tulis.

3.5.2.4 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, baik berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang, Sugiyono (2016: 329). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara, sehingga hasil wawancara dan observasi dapat terpercaya. Dalam penelitian ini, dokumentasi berbentuk catatan sikap karakter serta bukti-bukti penunjang lainnya yang berupa foto kegiatan penelitian, maupun hasil rekaman wawancara dengan guru dan siswa. Data yang berkaitan dengan pendidikan karakter, *reward* dan motivasi belajar siswa, serta lingkungan fisik dan nonfisik di SDN Purwosari 02.

3.5.2.5 *Fieldnotes* (Catatan Lapangan)

Catatan lapangan merupakan catatan atau perekaman peristiwa selama penelitian. Catatan lapangan digunakan peneliti sebagai ulasan atau catatan tentang hal-hal yang perlu diberi keterangan selama pengumpulan data di SDN Purwosari 02. Catatan lapangan diintegrasikan dengan instrumen observasi dan dokumentasi pada kolom keterangan. Kolom keterangan digunakan sebagai catatan lapangan yang dituliskan peneliti berupa fenomena yang terjadi di luar dugaan peneliti selama melakukan penelitian di SDN Purwosari 02.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data digunakan untuk mengetahui kebenaran suatu data. Pada penelitian kualitatif, menguji keabsahan data menggunakan uji kredibilitas atau kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*tranferebility*), konsistensi (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*), Sugiyono, (2016: 367). Berikut penjelasan teknik keabsahan data:

3.6.1 Derajat kepercayaan (*Credibility*)

Macam-macam cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif dan *member check* (Sugiyono, 2016: 368-378). Uji kredibilitas hasil penelitian dilakukan dengan cara triangulasi, diskusi teman sejawat, pengecekan anggota dan cakupan bahan referensi. Pada uji ini meliputi:

3.6.1.1 Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu, Sugiyono (2016: 372).

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, sumber data primer dan sekunder. Peneliti mengambil data bersumber dari kepala sekolah, guru kelas

IV, siswa kelas IV, dan perwakilan orang tua siswa kelas IV SDN Purwosari 02. Untuk mengetahui pendidikan karakter, *reward* dan motivasi belajar siswa, peneliti mencari informasi tentang hal tersebut kepada berbagai sumber yang terkait, jawaban yang diberikan berbagai sumber sama, maka dapat dikatakan data yang berkaitan dengan pendidikan karakter, *reward* dan motivasi belajar siswa valid.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Pada triangulasi teknik peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi guna menguji ketetapan data yang didapatkan. Untuk mengetahui kredibilitas tentang pendidikan karakter di SDN Purwosari 02, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil data yang diperoleh dari berbagai teknik sama sehingga penelitian dianggap valid.

c. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dilakukan peneliti guna melihat ketetapan data yang didapatkan di waktu yang berbeda. Wawancara diambil ketika pagi hari saat objek yang diwawancarai terlihat siap dan segar sehingga informasi yang diberikan lebih valid. Dalam rangka menguji kredibilitas data yang lain, maka pengambilan data dengan teknik yang lain dilakukan pada waktu yang berbeda. Hasil penelitian yang diperoleh sama, penelitian dilakukan sesuai waktu yang ditentukan sehingga data yang didapatkan valid.

3.6.1.2 Cakupan Bahan Referensi

Bahan referensi merupakan segala sesuatu yang dapat mendukung untuk membuktikan data yang ditemukan oleh peneliti. Sesuatu tersebut dapat berupa teori, rekaman wawancara, dokumen dan lain sebagainya, Sugiyono (2016: 375). Referensi yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen wawancara, rekaman wawancara, berupa rekaman gambar dan suara, foto-foto yang menggambarkan keadaan yang terjadi serta teori maupun penelitian terdahulu yang relevan bersumber dari buku atau jurnal. Referensi digunakan untuk mendukung kavalidan data.

3.6.2 Keteralihan (*Tranferebility*)

Tranferebility ini merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Nilai keteralihan pada penelitian kualitatif, peneliti tidak menjamin atau memastikan karena penelitian kualitatif tidak dapat digeneralisasikan. Untuk meningkatkan pengetahuan pembaca, peneliti mendeskripsikan data temuannya secara rinci dan sistematis. Jika pembaca dapat menggambarkan secara jelas tentang hasil penelitian, maka hasil penelitian masih memenuhi standar transferabilitas.

3.6.3 Ketergantungan (*Auditability/Dependability*)

Dalam penelitian kualitatif, *dependability* disebut reliabilitas. Suatu penelitian yang reliabel adalah apabila orang lain dapat mengulangi/mereplikasi proses penelitian tersebut. Dalam penelitian kualitatif, uji depenability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian (Sugiyono, 2016: 377). Orang yang ikut bertanggung jawab terhadap penyelesaian tugas akhir yang

dibuat peneliti adalah bertindak sebagai auditor. Karena penelitian ini berbentuk skripsi, maka yang melakukan penelusuran audit dan sebagai auditor adalah dosen pembimbing. Auditor dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Drs. A. Busyairi Harist, M. Ag selaku dosen pembimbing skripsi.

3.6.4 Kepastian (*Confirmability*)

Pengujian *confirmability* dalam penelitian kualitatif disebut dengan uji obyektivitas penelitian. Penelitian dikatakan obyektif bila hasil penelitian telah disepakati banyak orang. Untuk dapat melaporkan secara rinci, peneliti dituntut memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup, tidak hanya kajian yang diteliti saja, namun juga metode yang dipilihnya. Untuk menunjukkan ke auditor bahwa penelitian benar dilakukan, maka peneliti harus menunjukkan konteks penelitian secara jelas, rincian fokus penelitian, proses pengumpulan data dan uraian rinci lainnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri atau orang lain, Sugiyono (2016: 335).

Penelitian ini menggunakan analisis induktif. Analisis induktif mengolah data dan fakta yang diperoleh dari SDN Purwosari 02 kemudian dijelaskan dan

dikaitkan dengan teori yang bersangkutan dengan data atau fakta yang ditemukan atau dibutuhkan.

3.8 Proses Analisis Data

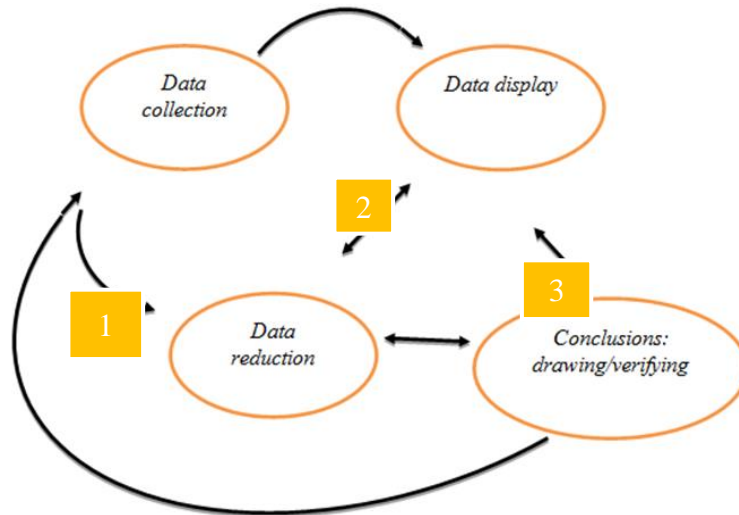
Proses analisis data yang digunakan peneliti hanya pada analisis sebelum dan sesudah pengumpulan data. Peneliti menggunakan dua proses ini karena masih menjadi peneliti pemula. Sedangkan pada proses analisis saat pengumpulan data terlalu rumit karena peneliti di tahap pemula, sehingga bekal latar belakang teoretis dan substantif yang dimiliki masih kurang, Ulfatin (2015: 259).

3.8.1 Analisis Sebelum di SDN Purwosari 02

Analisis sebelum di SDN Purwosari 02 dilakukan terhadap data awal atau data sekunder yang digunakan untuk menentukan fokus penelitian, namun fokus penelitian hanya bersifat sementara dan berkembang setelah peneliti masuk dan selama di SDN Purwosari 02, Sugiyono (2016: 336). Analisis sebelum di SDN Purwosari 02 juga dapat dikatakan sebagai identifikasi atau survei sebelum melakukan penelitian sebagai penjajakan atau pengumpulan informasi dari luar sebelum melakukan penelitian. Hal ini dilakukan guna mempermudah peneliti dalam mengumpulkan dan mengolah data.

3.8.2 Analisis Setelah di SDN Purwosari 02

Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2016: 337), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusions drawing/verifying*, (Sugiyono, 2016: 337). Dibawah ini adalah gambar dan penjelasannya:



Gambar 3.2: Komponen dalam analisis data (*interactive model*)

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016: 338)

a. Pengumpulan Data (*data collection*)

Peneliti menghimpun data-data yang diperoleh dari teknik yang digunakan dalam penelitian di SDN Purwosari 02. Data yang diperoleh dari observasi lingkungan fisik dan nonfisik, hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, wawancara pihak terkait (kepala sekolah, guru kelas, siswa dan perwakilan orang tua siswa), hasil angket siswa, dan catatan lapangan serta dokumen berupa foto, rekaman suara dan video. Selanjutnya hasil pengumpulan data dituliskan dengan rinci, jelas dan sistematis.

b. Reduksi Data (*data reduction*)

Mereduksi data berarti memilih dan memilah, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dicari tema dan polanya serta membuang

yang tidak perlu. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2016: 338). Proses reduksi data harus memperhatikan hasil observasi, wawancara, angket, catatan lapangan dan dokumentasi saat penelitian di SDN Purwosari 02. Setelah membuang data yang tidak diperlukan, data selanjutnya difokuskan.

c. Penyajian Data (*data display*)

Setelah data direduksi langkah selanjutnya yaitu menyajikan data. Data selanjutnya disajikan dalam bentuk gambar, tabel, uraian atau yang lainnya guna memahamkan pembaca, Sugiyono (2016: 341). Peneliti menyajikan data berupa uraian teks (deskripsi) untuk menggambarkan hasil observasi, wawancara dan catatan lapangan tentang pendidikan karakter, *reward* dan motivasi belajar siswa. Sementara tabel digunakan untuk menggambarkan hasil observasi dan angket siswa mengenai pendidikan karakter, *reward* dan motivasi belajar siswa. Dokumentasi disajikan guna mempertegas dan mendukung data yang telah didapatkan dan difokuskan.

d. Verifikasi/*Conclusion*

Setelah penyajian data langkah selanjutnya adalah menarik simpulan dan verifikasi. Simpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan menjadi temuan hasil penelitian baru yang sebelumnya belum pernah ada, Sugiyono (2016: 345). Simpulan diambil dari penyajian data jenuh sehingga kekonsistensian dan kevalidannya dapat dipertanggungjawabkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan di SDN Purwosari 02. SDN Purwosari 02 merupakan sekolah dasar yang dikelola Pemerintah Kota Semarang. SDN Purwosari 02 bertempat di JL Purwosari No. 89, Kecamatan Mijen, Kota Semarang, dari observasi diperoleh profil SDN Purwosari 02 dapat dilihat di lampiran 1 halaman 167. Bangunan gedung SDN Purwosari di sisi barat bersebelahan dengan balai desa dan kantor Kelurahan Purwosari. Lingkungan SDN Purwosari 02 termasuk wilayah peralihan (daerah semi kota tetapi pola pikir masih masyarakat tradisonal). Lokasi sekolah sangat strategi, karena berdekatan dengan tempat wisata di Purwosari yaitu Nirwana Stable dan Agro Purwosari yaitu berjarak kurang lebih satu kilometer. Di samping timur sekolah berbatasan dengan sawah milik penduduk. Namun keadaan lingkungan kurang sehat karena banyak dibangun ternak ayam di sekitar sekolah, ada lima ternak ayam yang berjarak kurang dari satu kilometer menuju lokasi sekolah. Di sebelah utara SDN Purwosari 02 adalah TK PGRI 100 dan lapangan Purwosari, di selatan mengarah ke jalan Puwosari dan berhadapan dengan rumah penduduk.

SDN Purwosari 02 memiliki bangunan seluas 3.051 m². Dengan jarak tempuh dari sekolah ke pusat pemerintahan desa sekitar 50 meter . SDN Purwosari 02 memiliki enam ruang kelas yang setiap ruang kelas memiliki alat kebersihan yang ada di pojok kelas. Di depan kelas terdapat tempat sampah organik dan

anorganik serta tempat cuci tangan yang berfungsi dengan baik. Jumlah siswa setiap kelas rata-rata 24 siswa. Penelitian yang berkaitan dengan pendidikan karakter disesuaikan dengan visi dan misi SDN Purwosari 02 yaitu karakter religius, peduli lingkungan dan gemar membaca.

SDN Purwosari 02 memiliki visi dan misi sebagai berikut:

Visi

“TERWUJUDNYA PESERTA DIDIK BERTAKWA, BERBUDAYA, SEHAT DAN BERPRESTASI”

Misi

1. Mewujudkan peserta didik memiliki sikap keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Mewujudkan peserta didik taat yang beribadah sesuai dengan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
3. Mewujudkan peserta didik mampu menjauhi larangan Tuhan Yang Maha Esa
4. Mewujudkan peserta didik santun dalam perkataan, sikap dan perbuatan dalam kehidupan sehari-hari
5. Menanamkan kepada peserta didik mampu mencintai dan menghargai budaya daerah dan budaya nasional
6. Mewujudkan peserta didik senang berolahraga agar mampu membina hidup sehat
7. Mewujudkan peserta didik mampu berprestasi dibidang akademik dan non akademik

SDN Purwosari 02 sudah lengkap secara administrasi, akan tetapi struktur organisasi baru SDN Purwosari 02 belum terpasang di ruang kepala sekolah karena belum dalam bentuk cetak. Hal ini dikarenakan ada guru baru di SDN Purwosari 02. Jumlah siswa SDN Purwosari tahun ajaran 2019/2020 sebanyak 148 siswa. Dalam menjalankan tugas sekolah, kepala SDN Purwosari 02 bernama bapak Dwi Utomo S.Pd dibantu oleh enam guru kelas, seorang guru olahraga, seorang guru

Pendidikan Agama Islam (PAI), seorang operator sekolah sekaligus mengajarkan bahasa Inggris dan seorang penjaga sekolah, (data guru dan karyawan dapat dilihat lampiran 2 di halaman 168).

Subjek yang dijadikan penelitian oleh peneliti adalah siswa kelas IV SDN Purwosari 02 tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 26 siswa yang terdiri atas 15 siswa dan 11 siswi yang diampu oleh guru kelas bernama bapak Sugiono S.Pd, (data daftar siswa kelas IV dapat dilihat di lampiran 3 halaman 169). Penelitian dilakukan di ruang kelas IV, lapangan, perpustakaan, serta halaman sekitar SDN Purwosari 02. Peneliti juga melakukan penelitian di lingkungan sekitar SDN Purwosari 02 dan kunjungan ke salah satu rumah siswa kelas IV SDN Purwosari 02. Fasilitas dan administrasi kelas IV SDN Purwosari 02 cukup lengkap. Fasilitas tersebut berupa pojok literasi, almari buku kelas, meja dan kursi guru, meja dan kursi siswa, alat kebersihan, papan tulis, spidol kelas, penggaris, papan mading di belakang kelas dan sebagainya. Gambar presiden, wakil presiden dan lambang garuda sudah terdapat didepan kelas, namun gambar pahlawan, jadwal piket, dan denah tempat duduk belum dipasang di dinding kelas karena kondisi kelas baru selesai di cat. Fasilitas milik sekolah yang dimanfaatkan guru kelas IV dalam pembelajaran misalnya LCD, proyektor dan media pembelajaran lain. Namun guru kelas IV secara administrasi belum memiliki jurnal untuk menilai sikap siswa.

Peneliti memulai penelitian pada tanggal 14 Januari sampai tanggal 7 Februari 2020. Peneliti memulai melakukan observasi pada kondisi lingkungan fisik dan nonfisik SDN Purwosari 02 guna mempertegas dan menjenuhkan data yang diperoleh pada tanggal 14 sampai dengan 15 Januari 2020, (data keadaan fisik

dan nonfisik SDN Purwosari 02 dapat dilihat di lampiran 4-5 halaman 170-175) . Penelitian selanjutnya dengan melakukan observasi mengenai variabel yang dilaksanakan dalam tiga pertemuan secara bertahap. Peneliti mengobservasi pendidikan karakter (religius, peduli lingkungan dan gemar membaca), *reward*, dan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0. Dalam hal ini peneliti ikut serta dalam kegiatan apel pagi dan pembelajaran di kelas, (data hasil observasi pendidikan karakter, *reward*, dan motivasi belajar siswa dapat dilihat di lampiran 6 halaman 176-196).

Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk memperjelas data yang diperoleh melalui teknik sebelumnya. Wawancara yang digunakan adalah wawancara semiterstruktur. Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk memperoleh data pada topik pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi 4.0. peneliti mewawancarai kepala sekolah, guru kelas IV, siswa kelas IV, dan perwakilan orang tua siswa SDN Purwosari 02 (daftar sumber data sekunder dapat dilihat di lampiran 7 halaman 197).

Selain menggunakan teknik observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan teknik pembagian angket kepada siswa kelas IV guna mengetahui pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa. Pembagian angket dilakukan setelah observasi tiga tahap dan wawancara. Pembagian angket guna mengetahui hasil pendidikan karakter dan *reward* yang diberikan guru. Dokumentasi dan catatan lapangan pada penelitian yang dilakukan peneliti guna memberi bukti penelitian dan sebagai penguat data yang telah diperoleh, (kisi instrumen penelitian dapat dilihat di lampiran 8 halaman 198).

Siswa kelas IV mampu meningkatkan motivasi belajarnya sesuai dengan nilai-nilai karakter dan *reward* yang diberikan guru di sekolah maupun orang tua di rumah. Untuk memperdalam nilai-nilai karakter, perlu adanya kerja sama antarelemen di SDN Purwosari 02 terutama guru kelas dan siswa. Agar motivasi belajar siswa semakin meningkat maka nilai-nilai karakter perlu diberikan setiap hari melalui amanat dalam apel pagi maupun diintegrasikan dengan muatan pelajaran. Merujuk wawancara dengan guru kelas IV pembiasaan pendidikan karakter diintegrasikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter luhur siswa agar membudaya, (hasil wawancara guru dapat dilihat di lampiran 10 halaman 203 no.2).

4.1.1 Pendidikan Karakter SDN Purwosari 02

Pemerolehan data mengenai pendidikan karakter dilakukan tiga kali pertemuan yaitu 21-28 dan 31 Januari 2020. Penelitian dilakukan berjangka guna melihat perkembangan pendidikan karakter setiap minggunya. Peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara semi terstruktur dan angket dalam pemerolehan data di SDN Purwosari 02. Kisi-kisi angket pendidikan karakter peneliti mengembangkan rujukan Kemendiknas (2010). Dalam pengumpulan data pertama, peneliti melakukan penelitian di luar kelas saat kegiatan apel pagi.

Pelaksanaan pendidikan karakter dapat dilihat melalui indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti. Peneliti menetapkan indikator pendidikan karakter dilembar observasi yang terdapat pada pedoman penelitian. Deskriptor merupakan implikasi dari indikator yang disediakan. Jumlah skor maksimal dalam setiap

pertemuan adalah 23. Agar lebih jelas mengenai hasil observasi, berikut uraian hasilnya:

4.1.1.1 Pertemuan Kesatu

Tabel 4.1 Hasil Observasi Pendidikan Karakter Kesatu

Paradigma	No	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak Ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
Pendidikan Karakter	1	Religius	1. Perilaku patuh menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2. Bersungguh-sungguh saat berdoa sesuai agama yang dianut 3. Menghargai perbedaan agama, suku, sikap dan tindakan	2 (1,3)	1 (2)	Semua siswa tidak memakai atribut seperti (topi dan dasi) karena tidak diwajibkan untuk memakainya saat apel PPK. Masih ada siswa yang tidak sungguh-sungguh
	2	Peduli Lingkungan	4. Upaya menjaga kelestarian lingkungan	1 (8)	5	mengikuti apel dibuktikan

			<p>5. Mempraktikan gerakan cuci tangan dengan benar</p> <p>6. Mampu membedakan sampah sesuai jenisnya</p> <p>7. Mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh</p> <p>8. Menjunjung bahasa daerah dan bahasa nasional</p> <p>9. Tidak berbuat anarkis yang menyebabkan perselisihan</p>		(4, 5, 6, 7,9)	dengan adanya siswa yang bicara dengan teman, mengusili teman, serta melamun saat mendengarkan teman mengisi apel PPK. Siswa kembali ke kelas dengan barisan yang rapi.
	3	Gemar Membaca	<p>10. Menyediakan waktu untuk membaca bacaan</p> <p>11.Mendorong diri untuk rajin belajar</p>	1 (10)	5 (11, 12, 13,14, 15)	

			12. Menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya			
			13. Tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas			
			14.Selalu ingin tau lebih dalam mengenai sesuatu yang dipelajarinya			
			15.Menghormati keberhasilan orang lain			
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA				4	11	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR				15		

Pada observasi pertama kegiatan siswa adalah apel penguatan pendidikan karakter (PPK) rutin setiap hari Selasa sampai dengan Sabtu. Kegiatan apel pagi dimulai pukul 07.00 sampai dengan 08.00 WIB. Kegiatan apel yang dilakukan hari Selasa tanggal 21 Januari 2020 diakhiri dengan pembacaan buku cerita yang sebelumnya pernah dibaca siswa. Guru mendorong siswa untuk meluangkan waktu membaca buku bacaan yang telah disediakan di perpustakaan, karena nantinya apa

yang sudah dibaca siswa akan disampaikan kepada teman-temannya saat apel PPK. Pada hari itu, siswa yang bertugas untuk menyampaikan ceritanya adalah siswa kelas III dan kelas IV. Kegiatan apel pagi dipimpin oleh salah satu siswa sesuai pembagian tugas perkelas, dan ditemani oleh seorang guru yang bertugas sebagai pembina apel, (data observasi pendidikan karakter kesatu dapat dilihat di lampiran 6 halaman 176).

Sebelum apel PPK dimulai, kegiatan yang dilakukan siswa kelas IV beragam. Merujuk observasi yang dilakukan terlihat lima siswa merapikan dan membersihkan kelas, beberapa siswa ada yang mengecek tugas rumah, serta sebagian siswa memilih untuk bermain dan bercerita tentang *game online* dengan temannya. Peneliti memperoleh informasi melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas IV mengenai alasan mereka melakukan hal tersebut. Siswa yang memilih membersihkan kelas sebelum apel PPK adalah mereka yang bertugas piket pada hari tersebut karena mereka menganggap bahwa piket merupakan kewajibannya dan supaya kelas nyaman digunakan untuk belajar. Sedangkan alasan siswa yang memilih bermain dan bercerita dengan temannya adalah mereka yang beranggapan bahwa menjaga kebersihan kelas pada hari itu bukanlah tugas dan tanggungjawab mereka. Karakter peduli lingkungan belum muncul pada diri siswa.

Saat apel PPK dimulai, beberapa siswa kelas IV cenderung belum siap mengikuti apel. Dibuktikan dengan saat bel tanda kegiatan apel dimulai, beberapa siswa masih asik bermain dengan temannya di kelas. Ketika ada guru yang melakukan operasi kelas, baru mereka semua berkumpul di lapangan untuk melakukan apel pagi. Beberapa siswa perempuan masih belum rapi saat baris di

lapangan. Hal itu dibuktikan dengan masih ada siswa perempuan yang berbicara dengan temannya saat apel sudah dimulai. Tindakan siswa tersebut membuktikan bahwa siswa belum mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh. Hal tersebut didukung dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 10 siswa menyatakan kadang-kadang mengikuti upacara dengan berbicara dan menggoda teman, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 247 no.54).

Apel PPK dimulai dengan membacakan teks Pancasila secara bersama-sama. Selanjutnya menyanyikan mars PPK yang dipimpin oleh pembina apel. Saat menyanyikan mars PPK siswa FZ berusaha mengusili siswa YB dengan menendang-nendang kaki YB. Hal tersebut juga dilakukan oleh beberapa siswa. Selesai menyanyikan mars PPK, apel dilanjutkan dengan membaca asmaul husna bersama di halaman sekolah. Saat membaca asmaul husna masih ada siswa yang berdoa dengan tidak sungguh-sungguh. Hal ini dibuktikan dengan masih ada siswa kelas IV yang usil dan berbicara dengan teman sebelahnya. Siswa yang berbicara saat apel tidak mendapat sanksi atau hukuman secara langsung oleh guru, karena sebagian besar siswa mengobrol dengan temannya, guru hanya memberikan teguran melalui suara dari depan saat memimpin jalannya apel PPK. Hal itu didukung dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 2 siswa menyatakan tidak bersungguh-sungguh saat berdoa, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 247 no. 2).

Kegiatan apel PPK sekolah tidak mewajibkan siswanya menggunakan atribut lengkap, seperti saat upacara bendera. Hal ini terlihat dengan semua siswa yang tidak memakai topi dan dasi saat mengikuti apel PPK.



Gambar 4.1 Siswa tidak memakai atribut (topi dan dasi) saat apel PPK
(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 210120)



Gambar 4.2 Siswa berbicara dengan teman sebelahnya saat kegiatan apel PPK
dimulai
(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 210120)

Setelah apel pagi selesai, semua siswa dipersilahkan duduk untuk melihat penampilan temannya yang bertugas maju di depan untuk menyampaikan ceritanya. Pembacaan cerita merupakan salah satu kegiatan untuk mengisi apel pagi. Hal tersebut bertujuan untuk melatih gemar membaca dan percaya diri siswa. Sebagian

besar siswa kelas IV memperhatikan isi apel. Namun ada beberapa siswa laki-laki yang kurang antusias mengikuti kegiatan ini. Hal ini dibuktikan dengan terlihat beberapa siswa melamun dan tangannya bermain kerikil di tanah. Tindakan tersebut membuktikan bahwa belum semua siswa bisa menghormati orang lain yang sedang berbicara di depan.



Gambar 4.3 Siswa melamun dan bermain sendiri saat temannya berbicara di depan

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 210120)

Setelah pembacaan cerita selesai, barisan siswa disiapkan kembali. Guru memilih kelas dengan barisan yang paling rapi untuk dipersilahkan kembali ke kelas lebih dahulu dengan berjalan mengular. Siswa kelas IV dipersilahkan meninggalkan lapangan setelah siswa kelas IV, hal ini dikarenakan siswa kelas IV memiliki barisan yang cenderung rapi. Barisan siswi kelas IV mengawali berjalan masuk ke kelas dan diikuti oleh barisan siswa. Siswa kelas IV berjalan dengan rapi

dengan mengular. Siswa dilatih baris rapi untuk meningkatkan karakter disiplin siswa.



Gambar 4.4 Siswa berjalan rapi saat kembali ke kelas
(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 210120)

Selain apel PPK, kegiatan positif salat dhuhur berjamaah maupun salat dhuha secara bergantian juga diterapkan SDN Purwosari 02. SDN Purwosari 02 memiliki satu ruangan yang digunakan untuk mushola. Ruangan tersebut berada di sebelah kiri ruang kelas III. Untuk tempat wudhu agak jauh dengan musholanya. Mushola SDN Purwosari 02 dilengkapi dengan etalase yang berisi mukena, sarung, dan sajadah. Selain alat untuk sholat, mushola juga dilengkapi dengan doa-doa yang bisa dibaca siswa. Namun karakter religius belum tertanamkan sepenuhnya dalam diri siswa. Hal ini terlihat bahwa masih ada siswa yang belum sungguh-sungguh dalam menjalankan ibadah sesuai agama yang dianutnya. Perlu ada bimbingan dan arahan guru untuk menguatkan motivasi siswa belajar ilmu agama supaya tidak

semaunya saat menjalankan ibadahnya. Merujuk wawancara dengan perwakilan orang tua siswa, penanaman pendidikan karakter di rumah salah satunya dengan selalu mengingatkan anak untuk salat tepat waktu dan selalu belajar, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 12 halaman 209 no.5)



Gambar 4.5 Siswa sedang melaksanakan sholat dhuha dengan tidak sungguh-sungguh

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 210120)

Hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, karakter siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 sudah ada, namun belum maksimal. Karakter yang sudah muncul adalah gemar membaca dengan membiasakan siswa untuk meluangkan waktu untuk membaca. Pihak sekolah sudah mulai mengupayakan dengan berbagai cara untuk perkembangan karakter siswa. Diperlukan kegiatan sekolah untuk mengembangkan karakter siswa. Kegiatan dapat disesuaikan dengan program sekolah dalam jangka panjang maupun jangka pendek. Merujuk wawancara dengan kepala SDN Purwosari 02, program sekolah dalam menanamkan pendidikan karakter diantaranya apel PPK, pramuka, seni tari,

Jumat bersih, Jumat berbagi, sepak bola dan kecakapan bahasa Inggris, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 9 halaman 199 no. 3)

4.1.1.2 Pertemuan Kedua

Tabel 4.2 Hasil Observasi Pendidikan Karakter Kedua

Paradigma	No	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak Ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
Pendidikan Karakter	1	Religius	1. Perilaku patuh menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2. Bersungguh-sungguh saat berdoa sesuai agama yang dianut 3. Menghargai perbedaan agama, suku, sikap dan tindakan	2 (1, 3)	1 (2)	Ada peristiwa siswa FZ dan YB mengganggu temannya saat apel PPK di lapangan guna mendapat perhatian dari teman lainnya. Hal tersebut mampu diredam siswa lain sehingga apel PPK kembali
	2	Peduli Lingkungan	4. Upaya menjaga kelestarian lingkungan	3 (5, 7, 8)	3 (4, 6, 9)	

			<p>5. Mempraktikan gerakan cuci tangan dengan benar</p> <p>6. Mampu membedakan sampah sesuai jenisnya</p> <p>7. Mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh</p> <p>8. Menjunjung bahasa daerah dan bahasa nasional</p> <p>9. Tidak berbuat anarkis yang menyebabkan perselisihan</p>			tertib dan kondusif.
	3	Gemar Membaca	<p>10. Menyediakan waktu untuk membaca bacaan</p> <p>11. Mendorong diri untuk rajin belajar</p>	3 (10, 11, 12)	3 (13, 14, 15)	

			12. Menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya			
			13. Tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas			
			14. Selalu ingin tau lebih dalam mengenai sesuatu yang dipelajarinya			
			15. Menghormati keberhasilan orang lain			
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA				8	7	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR				15		

Penelitian kedua peneliti lakukan pada hari Selasa, 28 Januari 2020. Pertemuan kedua mengalami peningkatan kemunculan baik pada indikator maupun deskriptornya. Dalam setiap kesempatan guru selalu menanamkan nilai-nilai karakter baik saat apel PPK dan diimplementasikan terus dalam kegiatan belajar di

kelas. Hal ini bertujuan agar nilai-nilai pendidikan karakter tertanam dan menjadi kebiasaan siswa kelas IV SDN Purosari 02 era revolusi industri 4.0.

Pertemuan kedua, merujuk pada observasi terlihat siswa bernama FZ dan YB yang ada di barisan belakang membuat kondisi baris-berbaris menjadi tidak rapi. Puncak masalahnya adalah ketika siswa FZ berusaha menarik ikat pinggang milik teman di depannya, dan siswa YB mengajak bicara teman tersebut guna menarik perhatian teman lainnya. Sebagian siswa yang merasa terganggu dengan tindakan FZ dan YB langsung memberi isyarat dan meminta keduanya agar mengikuti apel pagi dengan tertib. Setelah FZ dan YB menarik perhatian temannya, kondisi apel berjalan dengan baik dan tertib. Meskipun tergolong tertib namun masih terdapat siswa yang menggerak-gerakkan kaki dan tangannya dengan alasan lelah karena terlalu lama berdiri. Tindakan siswa tersebut membuktikan bahwa masih ada siswa yang belum memiliki sikap peduli lingkungan terutama cinta damai dalam dirinya, siswa tersebut berbuat keusilan sehingga mengakibatkan perselisihan. Merujuk pada data angket terdapat 5 siswa memilih kadang-kadang mengikuti upacara (apel PPK) dengan tidak sungguh-sungguh, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 247 no. 53). Selain itu, merujuk wawancara dengan guru, karakter yang dimiliki siswa sudah baik. Hal ini terlihat sebagian besar siswa selalu memperhatikan penjelasan guru di kelas. Namun masih ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebelahnya saat guru menyampaikan materi, (data wawancara guru dapat dilihat di lampiran 10 halaman 203 no. 1).



Gambar 4.6 FZ dan YB sedang mengganggu teman yang mengikuti apel pagi di halaman sekolah

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 280120)



Gambar 4.7 Suasana apel PPK setelah FZ dan YB mengganggu temannya saat apel PPK, suasana nampak tertib dan kondusif

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 280120)

Data dari peneliti, kesadaran kelas IV mengenai pendidikan karakter yang diberikan saat apel PPK maupun kegiatan pembelajaran dikelas juga dipengaruhi oleh guru dalam menyampaikan. Jika guru mengulang-ulang nilai-nilai pendidikan karakter dan memberi contoh dalam setiap indikator, maka siswa akan terbiasa dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari tanpa paksaan. Merujuk wawancara dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran, guru memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan pembiasaan karakter luhur, sebagai contohnya guru mengingatkan siswa untuk salat, dalam keadaan guru sudah salat, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 11 halaman 206 no. 3).

Selain itu merujuk pada observasi yang dilakukan, terlihat siswa kelas IV sudah menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dengan selalu mencuci tangan sebelum makan dan setelah memegang benda yang kotor. Di depan kelas masing-masing sudah terdapat wastafel dan sabun cuci tangan untuk membiasakan siswa menerapkan karakter peduli lingkungan dengan menerapkan hidup bersih dan sehat.

4.1.1.3 Pertemuan Ketiga

Tabel 4.3 Hasil Observasi Pendidikan Karakter Ketiga

Paradigma	No	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak Ada	Keterangan (Catatan Lapangan)

Pendidikan Karakter	1	Religius	<p>1. Perilaku patuh menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Bersungguh-sungguh saat berdoa sesuai agama yang dianut</p> <p>3. Menghargai perbedaan agama, suku, sikap dan tindakan</p>	3 (1,2 3)	0	
	2	Peduli Lingkungan	<p>4. Upaya menjaga kelestarian lingkungan</p> <p>5. Mempraktikan gerakan cuci tangan dengan benar</p> <p>6. Mampu membedakan sampah sesuai jenisnya</p>	6 (4, 5, 6, 8, 7,9)	0	

			<p>7. Mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh</p> <p>8. Menjunjung bahasa daerah dan bahasa nasional</p> <p>9. Tidak berbuat anarkis yang menyebabkan perselisihan</p>			
	3	Gemar Membaca	<p>10. Menyediakan waktu untuk membaca bacaan</p> <p>11. Mendorong diri untuk rajin belajar</p> <p>12. Menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya</p> <p>13. Tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas</p>	5 (10, 11, 12, 14 15)	1 (13)	

			14.Selalu ingin tau lebih dalam mengenai sesuatu yang dipelajarinya			
			15.Menghormati keberhasilan orang lain			
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA				14	1	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR				15		

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 31 Januari 2020. Mulai pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga, kebiasaan tertib dan pengamalan nilai-nilai pendidikan karakter sedikit demi sedikit sudah mulai mengalami progres. Pada pertemuan ketiga juga didapati siswa bernama FZ dan YB sudah mulai mengikuti peraturan yang ada, bahkan siswa YB sudah mulai peduli lingkungan dengan semangat membersihkan lingkungan sekolah saat Jumat bersih.



Gambar 4.8 YB dan ANS sedang membuang sampah di tempat yang sudah disediakan

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 310120)

Siswa kelas IV membersihkan lingkungan sekolah tidak berdasarkan siapa yang piket pada hari tersebut, melainkan kesadaran pada diri masing- masing siswa. Jumat Bersih yang dilakukan siswa kelas IV merupakan wujud pengamalan nilai karakter peduli lingkungan dalam upaya menjaga kelestarian lingkungan. Siswa mulai membersihkan dari ruang kelas hingga halaman sekolah. Siswa bekerja sama membersihkan halaman sekolah. Hal ini dibuktikan dengan gotong royong yang dilakukan siswa untuk membersihkan halaman sekitar perpustakaan dan ruang guru. Selain itu, merujuk pada observasi terlihat siswa kelas IV mampu membedakan sampah berdasarkan jenisnya. Hal tersebut didukung dengan hasil angket bahwa 18 siswa selalu, 3 sering dan 5 kadang- kadang menyatakan membedakan jenis sampah saat akan dibuang, (data angket dapat dilihat di lampiran18 halaman 247 no. 75).



Gambar 4.9 Siswa kelas IV sedang melakukan Jumat Bersih di lingkungan SDN Purwosari 02

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 0310120)

Merujuk wawancara dengan salah satu orang tua siswa bahwa perilaku anak di rumah cenderung baik. Hal ini terlihat anak melaksanakan nasehat orang tua (seperti salat tepat waktu, belajar di bimbel sesuai jadwal dan menata perlengkapan sekolah sendiri) serta membantu pekerjaan di rumah, seperti membuang sampah, menyapu halaman, dan merapikan tempat tidur sendiri, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 209 no. 1).

Peneliti juga menggunakan angket guna memperjelas dan melengkapi informasi paradigma ini. Merujuk data angket terlihat bahwa adanya penguatan pendidikan karakter di SDN Purwosari 02. Ditunjukkan dengan sebagian besar siswa selalu melakukan kegiatan positif sesuai pengamalan nilai karakter sebagai wujud pendidikan karakter yang ada dalam diri siswa menguat. Hal tersebut terlihat dengan siswa mulai salat dan berdoa dengan sungguh-sungguh, peduli lingkungan dengan melakukan PHBS (meliputi rajin cuci tangan, membedakan jenis sampah

sebelum dibuang dan menjaga kerukunan) serta memanfaatkan waktu luang untuk membaca buku di perpustakaan.

4.1.2 Pemberian *Reward*

Pengumpulan data dan menjenuhkan data mengenai *reward* untuk siswa era revolusi industri 4.0, peneliti menggunakan teknik observasi bertahap yang dilakukan selama tiga pertemuan, wawancara, angket dan dokumentasi. Catatan lapangan juga digunakan peneliti untuk menambahkan informasi yang diperoleh selama melakukan penelitian di lapangan, guna menghindari pelewatan pencatatan setiap fenomena yang terjadi. Catatan lapangan menggunakan format penulisan yang diintegrasikan pada pedoman observasi di kolom keterangan. Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut:

4.1.2.1 Pertemuan Kesatu

Tabel 4.4 Hasil Observasi *Reward* Kesatu

Paradigma	No	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak Ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
<i>Reward</i>	1	Penghargaan dengan ungkapan pujian	1. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) pada siswa yang memperhatikan penjelasan guru 2. Memberikan pujian (seperti: pintar,	3 (1,2, 3)	0	Guru kelas tidak memberikan simbol bintang atau sebagainya saat ada siswa yang menjawab

		<p>seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi</p> <p>3. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang berani menyampaikan pendapat saat proses kegiatan belajar mengajar</p>			pertanyaan dengan benar.
2	Penghargaan dengan gerak isyarat	4. Guru memberikan senyuman, acungan jempol dan anggukan kepada siswa yang berani berpendapat	1 (4)	0	
3	Pendekatan oleh guru	<p>5. Guru berdiri di samping siswa saat siswa mengerjakan tugas</p> <p>6. Guru berjalan mendekati siswa saat siswa mengalami kesulitan</p>	0	2 (5,6)	

	4	Penghargaan dengan sentuhan	7. Guru berjabat tangan dan menepuk bahu siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	1 (7)	0	
	5	Penghargaan dengan kegiatan menyenangkan	8. Guru menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa	0	1 (8)	
	6	Penghargaan berupa simbol atau benda	9. Guru memberikan simbol atau stiker bintang pada siswa yang berani maju 10. Guru memberikan penghargaan (berupa benda, uang, hadiah lainnya) kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi	0	2 (9, 10)	
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA				5	5	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR				10		

Pertemuan kesatu peneliti lakukan pada Rabu, 22 Januari 2020. Dari 6 (enam) indikator sudah terlihat 3 (tiga) indikator dengan 5 (lima) deskriptor yang muncul. Deskriptor *reward* yang muncul diimplikasikan melalui tindakan guru kepada siswa di kelas. Dibuktikan dengan peneliti melihat sebagian kecil siswa tidak tertarik pada *reward* yang diberikan guru berupa ucapan dan acungan jempol.

Dari wawancara dengan guru kelas, *reward* yang diberikan hanya berdampak pada beberapa siswa saja, yang memang sudah memiliki semangat belajar tinggi. Menurut penuturan siswa bernama NN *reward* kadang-kadang membuat motivasi belajarnya meningkat, namun jika *reward* hanya berupa ucapan seperti: kamu hebat, selamat ya!, tidak begitu mempengaruhi motivasi belajar siswa. Melalui observasi yang telah dilakukan, guru sering memberikan *reward* berupa ucapan seperti (kamu hebat, seratus buat kamu, tulisan temanmu sangat rapi, dan lain-lain). Melalui observasi tersebut terlihat bahwa beberapa siswa mengalami perubahan cara belajar. Artinya siswa yang semula menulis dengan cepat sehingga tulisannya susah dibaca, setelah mendengar guru memberikan *reward* berupa ucapan kepada temannya, beberapa siswa termotivasi merubah cara menulisnya agar mudah dibaca orang lain.

Saat pembelajaran, guru belum menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa. Hal ini terlihat bahwa guru tidak menggunakan media ketika menyampaikan materi pecahan. Sehingga siswa tidak tertarik pada penjelasan guru di kelas. Pemberian materi dan tugas juga kurang diminati siswa karena kegiatan tersebut tidak dipelajari siswa secara kongkrit melainkan hanya dari buku bacaan. Guru kadang meninggalkan siswa kelas IV saat proses kegiatan mengajar karena guru harus menengok siswa kelas VI, kebetulan wali kelas VI sedang cuti masa melahirkan. Jadi proses pembelajaran di kelas IV kurang maksimal.

Guru kelas IV tidak hanya mengajar di kelas IV saat ini. Setelah menyampaikan materi guru kelas IV biasanya meninggalkan tugas di kelas. Siswa sudah diperingatkan untuk mengerjakan tugas sesuai kemampuannya dan tidak

boleh berisik. Beberapa siswa tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Terlihat bahwa saat guru meninggalkan kelas, siswa bernama ASN asik berjalan-jalan dan tidak mengerjakan tugasnya. Dia beralasan bahwa materi yang dijelaskan guru kurang dipahami sehingga dia kesulitan mengerjakan tugas tersebut. Merujuk data angket *reward* dari 26 siswa terdapat 24 siswa yang menyatakan dirinya tidak gaduh saat pembelajaran di kelas walaupun sedang ditinggal guru, namun terdapat 2 siswa yang memilih kadang-kadang gaduh saat pembelajaran di kelas, (data angket dilihat di lampiran 18 halaman 247 no. 8).



Gambar 4.10 ASN berjalan-jalan di kelas dan tidak mengerjakan tugas yang diberi guru

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 220120)

Merujuk wawancara dengan kepala sekolah, *reward* yang diberikan pihak sekolah kepada siswa yang berprestasi berupa hadiah, pujian, ucapan selamat dengan berjabat tangan, piala. Namun hadiah tidak hanya benda, bisa juga berupa tepuk tangan dari teman-teman, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 9 halaman 199 no. 13). Selain itu, merujuk wawancara dengan salah satu orang tua

siswa menyatakan bahwa *reward* yang diberikan berupa ucapan dan berupa ucapan selamat jika anak mendapat nilai bagus. Untuk *reward* berupa benda belum diberikan, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 12 halaman 209 no. 6)

Hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan, *reward* berupa ucapan sudah diberikan, tetapi masih perlu dimaksimalkan. kegiatan dan tugas yang disenangi siswa perlu diberikan guru kelas IV SDN Purwosari 02 secara maksimal di era revolusi industri 4.0. Diperlukan kegiatan yang membantu pengembangan *reward* di SDN Purwosari 02. Pihak sekolah sudah mengupayakan implementasi *reward* berupa hadiah baik itu uang maupun benda kepada siswa yang sudah mewakili sekolah dalam lomba antarsiswa sekolah dan siswa yang mendapat nilai tinggi saat ujian.

4.1.2.2 Pertemuan Kedua

Tabel 4.5 Hasil Observasi *Reward* Kedua

Paradigma	No	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak Ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
<i>Reward</i>	1	Penghargaan dengan ungkapan pujian	1. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) pada siswa yang memperhatikan penjelasan guru	3 (1,2, 3)	0	Guru berdiri di samping siswa dan membantu siswa saat kesulitan

		<p>2. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi</p> <p>3. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang berani menyampaikan pendapat saat proses kegiatan belajar mengajar</p>			memahami materi.
2	Penghargaan dengan gerak isyarat	4. Guru memberikan senyuman, acungan jempol dan anggukan kepada siswa yang berani berpendapat	1 (4)	0	
3	Pendekatan oleh guru	<p>5. Guru berdiri di samping siswa saat siswa mengerjakan tugas</p> <p>6. Guru berjalan mendekati siswa saat siswa mengalami kesulitan</p>	2 (5,6)	0	

	4	Penghargaan dengan sentuhan	7. Guru berjabat tangan dan menepuk bahu siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	1 (7)	0	
	5	Penghargaan dengan kegiatan menyenangkan	8. Guru menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa	0	1 (8)	
	6	Penghargaan berupa simbol atau benda	9. Guru memberikan simbol atau stiker bintang pada siswa yang berani maju 10. Guru memberikan penghargaan (berupa benda, uang, hadiah lainnya) kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi	0	2 (9, 10)	
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA				7	3	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR				10		

Penelitian kedua peneliti lakukan pada hari Rabu, 29 Januari 2020. Pertemuan kedua mengalami peningkatan satu indikator dan dua poin pada deskriptornya. Peningkatan Dari pertemuan pertama hingga kedua guru kelas selalu berupaya mengelola kelas dengan baik, walaupun harus mengajar di dua kelas. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang sudah mulai tertib di kelas. Saat guru

meninggalkan kelas, kondisi siswa mulai tenang mengerjakan tugas. Meskipun masih tahap proses, namun sebagian besar siswa mulai menjaga ketenangan saat jam pelajaran dengan tidak berisik, berjalan-jalan hingga keluar masuk kelas.



Gambar 4.11 Siswa kelas IV mengerjakan tugas dengan tenang saat ditinggal guru ke kelas VI

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 290120)

Selain itu, guru melakukan pendekatan dengan berjalan mendekati siswa saat mengerjakan tugas. Berdiri mendekati siswa merupakan salah satu bentuk *reward* dalam indikator pendekatan oleh guru. Menurut peneliti, saat guru berjalan mendekati siswa terjadi perubahan aktivitas belajar siswa. Siswa lebih antusias dan sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas guru. Hal tersebut karena guru memberikan pujian pada siswa yang mengikuti pelajaran dengan tenang. Merujuk hasil angket 23 siswa memilih selalu, 1 siswa memilih sering, 2 siswa memilih kadang-kadang guru memberikan pujian pada siswa yang mengikuti pelajaran dengan tenang.



Gambar 4.12 Guru berjalan mendekati siswa saat siswa mengerjakan tugas
(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 290120)

Menurut penuturan bapak Sugiono selaku guru kelas, beliau sudah mulai melakukan pendekatan dengan siswa. Hal ini terlihat bahwa guru sudah mendekati siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal. Guru tidak hanya duduk di depan kelas saat memberi tugas. Namun guru berdiri di samping siswa untuk mengetahui bagaimana siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Menurut peneliti, pemberian *reward* melalui indikator pendekatan oleh guru mempengaruhi siswa dalam belajarnya. Menurut penuturan siswa, pendekatan yang dilakukan guru membuat siswa bersungguh-sungguh saat mengerjakan tugas, karena merasa diawasi oleh guru.

4.1.2.3 Pertemuan Ketiga

Tabel 4.6 Hasil Observasi *Reward* Ketiga

Paradigma	No	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak Ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
<i>Reward</i>	1	Penghargaan dengan	1. Memberikan pujian (seperti: pintar,	3	0	Guru memberikan

		ungkapan pujian	<p>seratus buat kamu!, bagus sekali) pada siswa yang memperhatikan penjelasan guru</p> <p>2. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi</p> <p>3. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang berani menyampaikan pendapat saat proses kegiatan belajar mengajar</p>	(1,2, 3)		<i>reward</i> berupa alat tulis bagi siswa yang berani maju.
2	Penghargaan dengan gerak isyarat	4. Guru memberikan senyuman, acungan jempol dan anggukan kepada siswa yang berani berpendapat		1 (4)	0	
3	Pendekatan oleh guru	5. Guru berdiri di samping siswa saat siswa mengerjakan tugas		2 (5,6)	0	

		6. Guru berjalan mendekati siswa saat siswa mengalami kesulitan			
4	Penghargaan dengan sentuhan	7. Guru berjabat tangan dan menepuk bahu siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	1 (7)	0	
5	Penghargaan dengan kegiatan menyenangkan	8. Guru menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa	1 (8)	0	
6	Penghargaan berupa simbol atau benda	9. Guru memberikan simbol atau stiker bintang pada siswa yang berani maju 10. Guru memberikan penghargaan (berupa benda, uang, hadiah lainnya) kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi	1 (9)	1 (10)	
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA			9	1	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR			10		

Pertemuan ketiga, keadaan masih tidak jauh berbeda dengan pertemuan kedua. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 04 Februari 2020.

Pertemuan ketiga mengalami peningkatan 1 (satu) indikator dan 2 (dua) deskriptor. Pada pertemuan ketiga guru sudah menggunakan media pembelajaran saat materi keberagaman suku di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran membuat antusias belajar siswa meningkat. Menurut peneliti, merujuk pada indikator yang telah ditetapkan, menggunakan media merupakan salah satu penghargaan dengan kegiatan menyenangkan. Melalui kegiatan menyenangkan tersebut siswa menjadi lebih termotivasi belajarnya.

Merujuk data angket yang diperoleh tentang *reward* terdapat 16 siswa menyatakan selalu, 7 siswa menyatakan sering, dan 3 orang menyatakan kadang-kadang mengenai penghargaan dengan kegiatan menyenangkan dengan guru menggunakan kegiatan yang disenangi siswa, (data angket dapat dilihat di lampiran18 halaman 247 no. 16).



Gambar 4.13 Siswa antusias mendengarkan penjelasan guru saat menggunakan media pembelajaran
(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 040220)

Observasi ketiga juga terlihat bahwa guru memberikan *reward* berupa benda (bolpen) kepada siswa yang berani maju ke depan. Melalui *reward* tersebut

antusias belajar siswa meningkat. Hal ini terlihat dengan banyak siswa yang ingin maju ke depan untuk menjawab pertanyaan guru. Siswa yang mendapat *reward* mampu mendorong siswa lainnya untuk menguatkan motivasi belajarnya. Pemberian *reward* berupa benda merupakan dorongan untuk siswa agar lebih semangat lagi belajarnya. Merujuk wawancara dengan kelompok siswa bahwa *reward* akan mampu memotivasi siswa lainnya untuk menguatkan motivasi belajarnya agar mampu bersaing dengan temannya untuk mendapatkan *reward* dari guru (data wawancara dapat dilihat di lampiran 11 halaman 206 no. 9).



Gambar 4.14 Siswa maju menjawab pertanyaan guru dan mendapat *reward* berupa benda (bolpen)

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 040220)

Merujuk wawancara dengan bapak Dwi Utomo selaku kepala sekolah, *reward* juga diberikan pihak sekolah kepada siswa yang sudah mewakili SDN Purwosari 02 dalam berbagai kegiatan. *Reward* tersebut berupa pujian maupun benda. Pujian dalam bentuk ucapan selamat, tepuk tangan, dan sebagainya. Benda berupa piala yang diperoleh siswa maupun benda atau uang yang diberikan pihak sekolah. Pemberian *reward* biasanya diberikan saat upacara bendera atau apel pagi.

Hal tersebut dilakukan agar *reward* yang diberikan mampu memotivasi siswa lainnya, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 9 halaman 199 no. 13) .

Merujuk data angket yang diperoleh berkaitan dengan guru memberikan *reward* berupa benda (dalam penelitian adalah bolpen) terdapat 18 siswa menyatakan selalu, 4 siswa sering dan 4 siswa menyatakan kadang-kadang, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 247 no. 21).

Peneliti menggunakan angket guna memperjelas informasi yang hendak didapat pada paradigma ini. Dari angket terlihat bahwa guru memberikan *reward* pada siswa kelas IV SDN Purwosari 02 menggunakan pujian maupun benda yang manumbuhkan semangat belajar siswa. Dibuktikan dengan motivasi belajar siswa yang semakin meningkat setelah salah satu siswa mendapatkan *reward* dari guru.

4.1.3 Motivasi Belajar Siswa

Pengumpulan informasi dan menjenuhkan data mengenai motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Catatan lapangan juga digunakan peneliti untuk melengkapi dan menghindari pelewatan pencatatan fenomena selama penelitian. Peneliti melakukan pengambilan data paradigma motivasi belajar siswa secara bersamaan dengan pengambilan data *reward* guna mengefisienkan waktu. Selain itu kedua paradigma saling berkaitan sehingga penelitian dilakukan bersamaan. Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut:

4.1.3.1 Pertemuan Kesatu

Tabel 4.7 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Kesatu

Paradigma	No	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak Ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
Motivasi Belajar Siswa	1	Perasaan senang	1. Senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas 2. Senang terhadap guru dalam menyampaikan materi 3. Senang mengerjakan tugas yang diberikan guru	2 (1,3)	1 (2)	Siswa kadang terlihat bosan dengan kegiatan belajar dikelas, hal ini terlihat bahwa masih ada siswa yang bermain dan mengobrol dengan teman untuk mengilangkan kejenuhan.
	2	Kemauan	4. Kemauan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh 5. Kemauan memperoleh nilai tinggi	0	2 (4,5)	
	3	Kesadaran dalam diri	6. Kesadaran siswa untuk mau belajar 7. Kesadaran siswa untuk memahami materi	1 (7)	2 (6,8)	

		8. Kesadaran siswa untuk tidak mencontek			
4	Dorongan orang tua	9. Dorongan orang tua untuk berprestasi	1 (9)	0	
5	Pemberian <i>reward</i>	10. <i>Reward</i> yang diberikan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	0	1 (10)	
6	Pemberian tugas oleh guru	11. Memberikan kesempatan siswa menemukan masalah sendiri dan memecahkannya	0	1 (11)	
7	Kegiatan-kegiatan di sekolah	12. Adanya kegiatan positif di sekolah yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa (seperti pramuka, literasi, penguatan pendidikan karakter(PPK)	1 (12)	0	

JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA	5	7	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR	12		

Pertemuan kesatu dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Januari 2020. Pada pertemuan kesatu, sudah terlihat 4 (empat) indikator dengan 5 (lima) deskriptor yang muncul. Motivasi belajar siswa muncul karena adanya faktor internal dan eksternal. Faktor internal bersumber dalam diri siswa sendiri, sedangkan faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan siswa. Adanya faktor motivasi belajar yang bersumber dalam diri siswa, terlihat siswa FZ tidak mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, sedangkan siswa lainnya mengerjakan tugas dengan tenang. Dibuktikan dengan siswa FZ masih saja bicara setelah guru meminta siswa kelas IV untuk mengerjakan tugas.

Merujuk wawancara dengan guru kelas IV, siswa FZ terkadang kurang antusias dalam pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan sikap siswa tersebut dalam mengerjakan tugas dan kemauannya untuk memperoleh nilai tinggi belum muncul. Motivasi belajar internal siswa belum kuat sehingga siswa perlu diberikan motivasi belajar dari lingkungannya. Guru selalu berupaya mendorong menumbuhkan motivasi belajar siswanya. Dibuktikan dengan guru memberikan *reward*, walau kadang tidak berupa benda melainkan berupa ucapan atau acungan jempol.



Gambar 4.15 Siswa FZ bicara dan asik sendiri saat siswa lainnya mengerjakan tugas yang diberi guru
(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 220120)

Motivasi belajar siswa tumbuh selain dipengaruhi oleh faktor internal (kesadaran diri siswa) dan kegiatan menyenangkan di sekolah. Orang tua juga berperan penting dalam menguatkan motivasi belajar anaknya. Dorongan orang tua merupakan salah satu contoh faktor eksternal motivasi belajar siswa. Dorongan orang tua diperlukan karena di zaman serba canggih saat era revolusi industri 4.0 ini, *gadget* sudah mewarnai dunia anak. Jika orang tua tidak memantau penggunaan *gadget* anak, maka dampaknya motivasi belajar anak akan menurun. Hal ini dikarenakan anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan untuk belajar.

Merujuk data angket terdapat 24 siswa yang memilih selalu, 1 siswa memilih kadang-kadang dan 1 siswa memilih tidak pernah senang jika diberi semangat orang tua untuk berprestasi, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 247 no.7). Merujuk wawancara dengan salah satu orang tua, dalam menguatkan motivasi belajar anak di rumah, orang tua mendaftarkan anak di

bimbingan belajar. Hal ini dikarenakan orang tua bekerja, namun setiap hari orang tua selalu mengecek tugas sekolah, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 12 halaman 209 no.7).

Merujuk data yang diperoleh peneliti, motivasi belajar siswa kelas IV SDN Purwosari 02 dipengaruhi beberapa faktor. Diri siswa sendiri adalah kunci utama motivasi belajarnya. Lingkungan sekitar menjadi faktor pendukung. Hal ini dibuktikan melalui proses pembelajaran. Terlihat bahwa guru sudah memberikan *reward* berupa pujian, namun masih ada siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Merujuk wawancara dengan kelompok siswa, mereka mengungkapkan bahwa *reward* yang diberikan mampu menguatkan motivasi belajarnya, selain itu jika ada teman yang mendapat *reward* mampu mendorong siswa lain untuk memperoleh *reward*, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 11 halaman 206 no.7). Pendapat tersebut sesuai dengan penuturan bapak Dwi selaku kepala sekolah yang mengungkapkan bahwa *reward* jelas mampu menguatkan motivasi belajar siswa. Misalnya guru meminta salah satu siswa maju membacakan surat pendek, salah satu siswa maju dan mendapat *reward* dari guru, maka hal tersebut akan memotivasi siswa lain agar tergerak untuk rajin belajar dan lebih siap maju, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 9 halaman 199 no.7).

4.1.3.2 Pertemuan Kedua

Tabel 4.8 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Kedua

Paradigma	No	Indikator	Deskriptor	Ada		Keterangan (Catatan Lapangan)
Motivasi Belajar Siswa	1	Perasaan senang	1. Senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas 2. Senang terhadap guru dalam menyampaikan materi 3. Senang mengerjakan tugas yang diberikan guru	2 (1,3)	1 (2)	Siswa mengikuti bimbingan belajar di rumah karena orang tua yang bekerja sehingga tidak bisa menemani anak belajar, hal tersebut membuktikan bahwa orang tua memberikan dorongan pada anak untuk belajar.
	2	Kemauan	4. Kemauan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh 5. Kemauan memperoleh nilai tinggi	2 (4,5)	0	
	3	Kesadaran dalam diri	6. Kesadaran siswa untuk mau belajar	2 (7,8)	1 (6)	

			7. Kesadaran siswa untuk memahami materi 8. Kesadaran siswa untuk tidak mencontek			
	4	Dorongan orang tua	9. Dorongan orang tua untuk berprestasi	1 (9)	0	
	5	Pemberian <i>reward</i>	10. <i>Reward</i> yang diberikan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	0	1 (10)	
	6	Pemberian tugas oleh guru	11. Memberikan kesempatan siswa menemukan masalah sendiri dan memecahkannya	0	1 (11)	
	7	Kegiatan-kegiatan di sekolah	12. Adanya kegiatan positif di sekolah yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa (seperti pramuka, literasi, penguatan	1 (12)	0	

			pendidikan karakter(PPK)			
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA				8	4	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR				12		

Penelitian kedua dilaksanakan pada Rabu, 29 Januari 2020. Penelitian kedua mengalami peningkatan baik pada indikator maupun deskriptornya. Dari pertemuan kesatu hingga kedua, guru selalu berupaya untuk menguatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan, guru selalu melakukan pendekatan dengan siswa. Baik saat proses pembelajaran maupun di luar kegiatan belajar. Guru mendekati siswa saat mengerjakan tugas, hal ini mampu menguatkan motivasi belajar dan siswa akan mengerjakan tugasnya dengan sungguh-sungguh.

Selain motivasi belajar dari guru melalui pendekatan dengan siswa. Kegiatan positif di SDN Purwosari 02 yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa meliputi, apel PPK, pramuka, literasi, hafalan bacaan sholat dan lain sebagainya. Pada pelaksanaan apel PPK, literasi siswa perlu ditingkatkan. Hal ini dibuktikan bahwa setiap hari akan ada beberapa siswa yang mewakili kelasnya untuk menyampaikan materi atau cerita yang sudah pernah dibaca di depan seluruh warga SDN Purwosari 02 dengan percaya diri. Dengan adanya kegiatan tersebut, maka menguatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa mempersiapkan diri untuk tampil di depan dengan percaya diri, oleh karenanya siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh sebelum menyampaikan gagasannya di depan umum.



Gambar 4.16 Siswa SDN Purwosari 02 mengisi kegiatan apel PPK dengan menceritakan proklamasi kemerdekaan
(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 290120)

Data dari peneliti, motivasi belajar siswa kelas IV dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kegiatan positif di sekolah salah satu faktor yang mampu menguatkan motivasi belajar siswa. Menurut wawancara dengan siswa, kegiatan positif di sekolah seperti apel PPK memberikan dorongan pada siswa untuk menyadari pentingnya memahami materi. Hal ini dikarenakan materi yang dipahami tidak hanya untuk dirinya sendiri melainkan juga akan didengar orang lain saat apel PPK, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 11 halaman 221 no. 18). Wawancara tersebut didukung dengan data angket, terdapat 19 siswa selalu, 3 siswa sering, 3 siswa kadang-kadang dan 1 siswa memilih tidak pernah dalam hal sadar harus bisa menguasai materi pelajaran, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 206 no. 18).

4.1.3.3 Pertemuan Ketiga

Tabel 4.9 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pertemuan Ketiga

Paradigma	No	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak Ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
Motivasi Belajar Siswa	1	Perasaan senang	1. Senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas 2. Senang terhadap guru dalam menyampaikan materi 3. Senang mengerjakan tugas yang diberikan guru	3 (1,2,3)	0	Setelah salah satu mendapat <i>reward</i> dari guru, siswa lain termotivasi dengan aktif mengikuti proses belajar di kelas.
	2	Kemauan	4. Kemauan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh 5. Kemauan memperoleh nilai tinggi	2 (4,5)	0	
	3	Kesadaran dalam diri	6. Kesadaran siswa untuk mau belajar 7. Kesadaran siswa untuk memahami materi	3 (6,7,8)	0	

			8. Kesadaran siswa untuk tidak mencontek		
	4	Dorongan orang tua	9. Dorongan orang tua untuk berprestasi	1 (9)	0
	5	Pemberian <i>reward</i>	10. <i>Reward</i> yang diberikan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	1 (10)	0
	6	Pemberian tugas oleh guru	11. Memberikan kesempatan siswa menemukan masalah sendiri dan memecahkannya	0	1 (11)
	7	Kegiatan-kegiatan di sekolah	12. Adanya kegiatan positif di sekolah yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa (seperti pramuka, literasi, penguatan pendidikan karakter(PPK)	1 (12)	0

JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA	11	1	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR	12		

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 4 Februari 2020. Pertemuan ketiga semakin banyak mengalami peningkatan kemunculan baik pada indikator maupun deskriptornya. Dari pertemuan kesatu hingga ketiga sekolah dan guru kelas selalu berupaya untuk menguatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan kesadaran siswa untuk belajar mulai tumbuh. Terlihat dengan adanya siswa yang meluangkan waktu saat jam istirahat untuk membaca di perpustakaan, dibandingkan bermain dan jajan di kantin. Hal ini didasari oleh keinginan siswa untuk mendapatkan nilai tinggi. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan kelompok siswa, siswa mengungkapkan bahwa mereka sering mengunjungi perpustakaan untuk membaca buku cerita, namun ada sebagian siswa hanya bermain di perpustakaan, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 11 halaman 206 no. 27).



Gambar 4.17 Siswa kelas IV SDN Purwosari 02 meluangkan waktu saat jam istirahat untuk membaca di perpustakaan

(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 050220)

Selain faktor internal dalam diri siswa, faktor eksternal perlu diberikan untuk menguatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu membuat motivasi belajar siswa meningkat. Selain penggunaan media, *reward* juga diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Reward* yang diberikan bisa berupa pujian maupun benda. Saat guru memberikan *reward* antusias belajar siswa meningkat. Terlihat bahwa pada pertemuan kesatu siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran, namun saat guru menggunakan media dan menunjukkan *reward* yang akan diberikan, siswa secara berebut ingin menjawab pertanyaan guru. Keinginan tersebut muncul karena adanya faktor dari luar diri siswa.

Reward yang didapat salah satu siswa ternyata mampu memotivasi siswa lain untuk belajar lebih sungguh-sungguh untuk mengejar ketertinggalannya. Hal tersebut didukung dengan hasil angket mengenai siswa lebih semangat belajar jika diberi *reward* oleh guru, terdapat 22 siswa menjawab selalu, 1 siswa menjawab sering, 2 siswa menjawab kadang-kadang dan satu siswa menjawab tidak pernah, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 247 no. 27).



Gambar 4.18 Siswa kelas IV berebut menjawab pertanyaan guru setelah guru menggunakan media pembelajaran dan memberikan *reward*
(Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 040220)

Observasi ketiga juga memperlihatkan siswa mengenai kesadaran untuk tidak mencontek. Siswa mulai percaya diri mengerjakan tugasnya sesuai kemampuannya dan memiliki kesadaran untuk mau belajar. hal tersebut didukung dengan hasil angket mengenai siswa sadar mencontek adalah perbuatan tidak baik dan harus dihindari, terdapat 23 siswa menjawab selalu, tidak ada siswa menjawab sering, 1 siswa menjawab kadang-kadang dan 1 siswa menjawab tidak pernah, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 206 no. 19). Motivasi yang muncul pada diri siswa terlihat dengan kondisi pembelajaran siswa di kelas saat ditinggalkan guru. Siswa mengerjakan tugas dari guru dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan nilai tinggi.

Peneliti juga menggunakan angket untuk memperjelas informasi yang diperoleh dari paradigma ini. Dari hasil angket dapat terlihat bahwa siswa kelas IV SDN Purwosari 02 merasa senang dengan pembelajaran di kelas dan *reward* yang

diberikan guru. Ditunjukkan dengan sebagian besar siswa mulai meluangkan waktu jam istirahatnya untuk membaca di perpustakaan dan sikap siswa saat mengerjakan tugas dari guru dengan sungguh-sungguh.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pendidikan Karakter pada Siswa Era Revolusi Industri 4.0 SDN Purwosari 02

Dunia telah mengalami kompetisi dalam memasuki era dunia baru. Setiap individu, mau tidak mau, siap tidak siap, akan terbawa arus kompetisi ini dengan sendirinya. Manusia harus mampu beradaptasi dengan semakin maraknya menyambut kehadiran era baru, era Revolusi Industri 4.0 (RI 4.0). Bahkan setiap bidang kehidupan telah mulai tersentuh oleh nuansa RI 4.0. Terlihat bahwa RI 4.0 sudah merambah pada bidang industri, ekonomi, pertahanan, keamanan, sosial, budaya, hingga pendidikan. Perubahan berlangsung mulai dari hal yang bersifat personal, organisasi, korporat, hingga pemerintahan. Dampak negatif munculnya RI 4.0 perlu diimbangi dengan didikan karakter dan tingkatkan semangat literasi dari orang yang lebih dewasa dan mengerti pendidikan karakter bagi generasi muda saat ini. Salah satu dampak negatif RI 4.0 adalah degradasi moral. Seperti halnya saat ini, degradasi moral mengakibatkan Indonesia berada di urutan 36 dari 38 negara mengenai sikap nasionalis dan karakter bangsa. Berita tersebut dilansir melalui *International Civic and Citizenship Education study (ICCS)* dalam Ahmadi dkk *Jurnal Penelitian Pendidikan* vol.34 no.2 tahun 2017 hal 128. Hal ini sangat disayangkan sebagai dampak kemajuan teknologi.

Pernyataan tersebut mendukung hasil analisis observasi pendidikan karakter di kelas IV SDN Purwosari 02 menunjukkan bahwa karakter yang dimiliki 10 dari 26 siswa masih belum kuat. Dikatakan belum kuat karena masih ada siswa yang tidak sungguh-sungguh mengikuti apel PPK terutama kelas IV. Terdapat siswa berusaha mengganggu temannya dan memancing keributan saat apel berlangsung, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 243no. 54). Hal ini berbanding terbalik dengan pendidikan karakter menanamkan kebiasaan yang baik sehingga siswa mampu paham, mampu merasakan dan mau melakukan kebiasaan yang baik (Octavia dkk, 2014:15).

Pendidikan karakter dinilai sebagai upaya untuk menanamkan dan mengembangkan karakter luhur dalam diri anak. Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter dilakukan oleh semua komponen pendidikan. Penanaman pendidikan karakter perlu dilakukan, hal ini dirujuk dari kebiasaan siswa di sekolah yang nampak pada ketaatan siswa pada tata tertib dan kebiasaan cinta damai. Dari kebiasaan tersebut, siswa mampu mentaati tata tertib dan menumbuhkan jiwa cinta damai baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Penelitian yang mendukung pendapat ini adalah penelitian oleh Putri dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* vol. 2 (1) tahun 2018 yang menyatakan bahwa lingkungan sekolah memiliki peran sangat besar dalam penguatan karakter anak. Peran guru tidak hanya sebagai pendidik semata namun juga sebagai pendidik karakter, moral, dan budaya bagi siswanya. Pendapat tersebut didukung dengan data wawancara dengan kelompok siswa mengenai guru dalam memberikan pendidikan karakter di kelas IV. Siswa berpendapat bahwa dalam pembiasaan pendidikan karakter guru sering

mengingatkan siswa untuk fokus saat belajar, diingatkan saat dan diingatkan saat upacara menggunakan atribut lengkap, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 11 halaman 206 no. 27).

Pada observasi pertama terdapat pelanggaran baik saat apel PPK maupun saat pembelajaran di kelas. Pelanggaran tersebut misalnya masih terdapat siswa yang tidak tertib mengikuti apel PPK, seperti masih ada siswa yang mengganggu teman dan tidak sungguh-sungguh dalam beribadah. Selain itu penggunaan bahasa Jawa *Ngoko* sering digunakan untuk berkomunikasi, baik dengan siswa maupun guru. Merujuk wawancara dengan perwakilan orang tua siswa, komunikasi orang tua dan anak di rumah berjalan baik, namun anak terkadang menggunakan bahasa *Ngoko* (bahasa ibu), (data wawancara dapat dilihat di lampiran 12 halaman 209 no. 3).

Pembiasaan dan keteladanan pendidikan karakter melalui apel PPK serta pembelajaran di kelas dilakukan oleh seluruh warga sekolah SDN Purwosari 02 (kepala sekolah, guru kelas dan tenaga pendidik) dan elemen pendukung di luar sekolah seperti keluarga dan masyarakat sekitar sekolah. Tanpa adanya pembiasaan dan pembudayaan pendidikan karakter, nilai dan etika yang diajarkan hanya menjadi pengetahuan kognitif semata, Fitri (2012: 46).

Penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan fenomena bahwa pendidikan karakter berperan dalam mengembalikan antusias dan fokus siswa mengikuti pembelajaran setelah libur akhir tahun. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi selama empat minggu yang menunjukkan siswa mampu mengendalikan

diri dan tidak membuat gaduh saat apel PPK berlangsung. Siswa saling mengingatkan untuk selalu tertib saat apel PPK dan pembelajaran di kelas. Suasana pembelajaran di kelas berjalan kondusif meskipun tidak ada guru di dalam kelas, akan tetapi terdapat dua siswa yang sudah terkenal “terlalu” dalam bersikap, maka pembiasaan kepada keduanya perlu ditekankan agar mampu seperti siswa yang lain. Siswa sudah mampu memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan positif seperti sering berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku dan menambah pemahaman mereka pada materi yang telah dipelajari.

Selain itu, guru kelas selalu memantau kebiasaan siswa di kelasnya, terlebih dua siswa yang memiliki sifat berbeda dengan temannya. Dalam pembelajaran guru kelas sudah menggunakan media untuk meningkatkan antusias dan fokus belajar siswa di kelas. Guru memberikan tugas siswa di rumah untuk mencari informasi melalui internet dengan bimbingan dan arahan orang tua. Hal ini dikatakan bahwa pendidikan karakter mampu mengatasi siswa yang kecanduan bermain *game* di *gadget* dan mampu memanfaatkan *gadget* tersebut untuk kegiatan yang lebih bermanfaat. Merujuk pada wawancara dengan guru kelas, antara guru kelas IV dan orang tua siswa memiliki *group whatsapp* sebagai grup paguyuban untuk memantau kegiatan siswa selama di sekolah maupun di rumah, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 10 halaman 203 no. 17). Hal ini didukung oleh pendapat Kesuma (2013: 9) yang mengatakan bahwa sekolah harus membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggungjawab pendidikan karakter secara bersama.

Penelitian yang telah dilakukan peneliti dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini pendidikan karakter berperan aktif dalam mengatasi masalah motivasi belajar siswa era Revolusi Industri 4.0. melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler mampu merubah kebiasaan buruk siswa menjadi pembiasaan baik yang membudaya. Pendidikan karakter juga dinilai mampu menjadi benteng dalam melindungi generasi dari dampak negatif kemajuan zaman. Melalui pembiasaan hal-hal sederhana mampu membuat siswa untuk mau belajar mengembangkan karakter bangsa yang berguna untuk bekal kehidupan bermasyarakat.

4.2.2 *Reward* Siswa Kelas IV Era Revolusi Industri 4.0 SDN Purwosari 02

Peneliti mengumpulkan informasi mengenai *reward* dengan menggunakan observasi sebagai langkah awal. Setelah observasi selesai, peneliti menggunakan teknik wawancara untuk melengkapi data yang diperoleh. Selain observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan angket untuk siswa dan dilengkapi dengan dokumentasi serta diperjelas dengan catatan lapangan.

Upaya pihak sekolah menggunakan *reward and punishment* sebagai alat untuk menguatkan motivasi belajar siswa era Revolusi Industri 4.0. Selain motivasi, *reward* juga bertujuan agar seseorang lebih giat untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajar yang telah dicapainya (Sulyadi *Jurnal Manajemen Pendidikan* Vol. 3 (2) tahun 2018).

Siswa SDN Purwosari 02 menunjukkan adanya perubahan perilaku akibat dari pemberian *reward* oleh pihak sekolah utamanya guru saat pembelajaran dalam kelas. Dari 26 siswa terdapat 10 siswa yang tidak aktif saat pembelajaran di kelas,

(data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 247 no. 7). Hal ini berbanding terbalik dengan pendapat Usman (2011: 81) mengenai tujuan *reward* terhadap proses belajar siswa diantaranya meningkatkan perhatian siswa pada pelajaran dan merangsang serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain *reward*, *punishment* juga diberikan guru kepada siswa yang melanggar atau berperilaku tidak sesuai aturan. Hal ini didukung pendapat oleh Anggraini dalam *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha Vol. 7(2)* tahun 2019 yang menyebutkan bahwa *reward and punishment* harus setimbang. Setimbang yang dimaksud adalah bukan berarti sama berat atau sama besar, tetapi harus lebih berat dan lebih besar *reward* dari pada *punishment*.

Sebelum guru memberikan *reward* berupa benda saat pembelajaran di kelas, siswa tidak terlihat aktif terlibat dalam pembelajaran, seperti saat guru memberikan soal spontan namun siswa terlihat kurang antusias dengan pertanyaan guru. Hasil observasi ini selaras dengan pendapat yang diungkapkan oleh Shoimin (2014: 154) bahwa memberi hadiah hendaknya dilakukan guru untuk merespon siswanya, guru hendaknya memberikan hadiah pada kesempatan yang tepat.

Selanjutnya, 10 siswa yang belum aktif dalam pembelajaran di kelas mengaku bahwa mereka kurang tertarik dengan *reward* yang diberikan guru saat pembelajaran. Mereka mengaku mulai tertarik pada *reward* yang diberikan jika *reward* tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini membuka peluang bahwa pemberian *reward* mampu membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran. Merujuk wawancara dengan wali kelas IV bahwa dengan adanya *reward* mampu memotivasi siswa lain untuk agar mendapatkan penghargaan dari guru seperti temannya, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 10 halaman 203 no. 9).

Penelitian yang relevan dan mendukung bahwa *reward* mampu menguatkan motivasi belajar siswa adalah penelitian oleh Sulyadi dalam *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* Vol. 5(2) tahun 2017 yang berjudul Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik melalui *Reward* dan *Punishment* di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar. Penelitian selanjutnya yang relevan oleh Febianti dalam *Jurnal Edunomic* Vol. 6(2) tahun 2018 yang berjudul Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian *Reward and Punishment* Positif. Penelitian yang telah disebutkan secara garis besar memiliki inti yang sama yaitu *Reward and Punishment* mampu menguatkan motivasi belajar siswa di era Revolusi Industri 4.0. *Reward* dijadikan salah satu metode untuk menguatkan motivasi belajar karena perilaku belajar siswa mampu berubah dari sebelumnya kurang antusias menjadi aktif belajar di kelas setelah diberikan *reward* oleh guru.

4.2.3 Penguatan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02

Era Revolusi Industri 4.0 telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Pemanfaatan kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan perlu diterapkan. Peluang pemanfaatan teknologi ini jika dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam rangkaian meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Muhasim dalam *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Vol 5(2) tahun 2017). Sebanyak 4 dari 26 siswa juga mengakui bahwa mereka tidak sungguh-sungguh mengerjakan tugas. Perlu upaya guru dalam memberikan kegiatan yang menyenangkan agar

mampu menguatkan motivasi belajar siswa agar siswa bersungguh-sungguh mengerjakan tugas yang diberikan.

Upaya yang perlu dilakukan guru untuk menguatkan motivasi belajar siswa salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Widiasworo (2018: 113-132) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik sehingga mendorong proses belajar.

Selain motivasi belajar yang bersumber pada diri siswa (kemampuan mengerjakan tugas) dan dorongan dari guru melalui penggunaan media pembelajaran, dorongan orang tua juga diperlukan siswa untuk menguatkan motivasi belajarnya. Merujuk wawancara dengan salah satu orang tua siswa, era RI 4.0 telah mengakibatkan kecanggihan teknologi merambah ke segala usia. Hal ini berakibat pada kebiasaan siswa yang memanfaatkan *gadget* di rumah. Perlu adanya pengawasan orang tua selama anak menggunakan *gadget* agar dapat dimanfaatkan secara benar, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 12 halaman 209 no. 10). Orang tua dan guru perlu melakukan kerja sama untuk mamantau kegiatan anak agar terhindar dari dampak negatif era RI 4.0. Hal ini didukung oleh pendapat Widiasworo (2018: 113-132) bahwa kerjasama antara guru, orang tua, dan masyarakat perlu dilakukan untuk keberhasilan peserta didik. Penanggung jawab pendidikan anak di rumah adalah orang tua, sedangkan guru bertanggung jawab di lingkungan sekolah.

Merujuk wawancara dengan guru kelas IV bahwa sekolah melarang siswa membawa *handphone* saat pembelajaran di sekolah, dalam membantu memberikan pemahaman siswa mengenai dampak penggunaan *gadget*, guru memberitahu dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* serta guru memberikan tugas melalui internet agar siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan tepat di era revolusi industri 4.0, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 10 halaman 203 no. 14). Merujuk wawancara dengan orang tua siswa, menyatakan bahwa orang tua memberikan izin pada anak di rumah untuk menggunakan *handphone* ketika hari libur dan diberi batas waktu serta orang tua mengawasi anak saat menggunakan *handphone*, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 12 halaman 209 no. 9). Hal tersebut didukung dengan pendapat siswa melalui wawancara bahwa siswa meminjam *handphone* milik orang tua untuk mencari tugas yang diberi guru, komunikasi dengan teman melalui WA dan bermain *game* atau menonton *youtube*, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 11 halaman 206 no. 12).

Penggunaan *handphone* didukung dengan data angket mengenai siswa menggunakan *handphone* sesuai arahan yang dijadwalkan orang tua. Dari 26 siswa terdapat 20 siswa menjawab selalu, 4 siswa menjawab sering, 2 siswa menjawab kadang-kadang dan 0 siswa menjawab tidak pernah, (data angket dapat dilihat lampiran 18 halaman 247 no. 19).

Lemahnya motivasi belajar siswa di SDN Purwosari 02, secara perlahan mampu dikuatkan melalui penanaman nilai karakter agar siswa mampu memotivasi dirinya sendiri maupun dengan dorongan guru dan orang tua. Pendapat ini dikuatkan penelitian yang relevan oleh Fauziah dkk dalam *Jurnal Pendidikan*

Sekolah Dasar Vol. 4(1) tahun 2017 bahwa dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara kegiatan belajar.

4.2.4 Pendidikan Karakter dan *Reward* dalam Menkuatkan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02

Pemanfaatan teknologi sebagai salah satu bentuk dampak dari adanya era Revolusi Industri 4.0. Di abad ke 21 ini, teknologi digital menjadi semakin penting dan pemicu motivasi peserta didik, sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan berinovasi. Keterampilan menggunakan teknologi digital membantu lebih cepat mendapatkan informasi dan pendidik dengan mudah mengembangkan bahan belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Muhasim dalam *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Vol. 5(2) tahun 2017 bahwa teknologi digital menjadi kebutuhan dunia pendidikan sekarang ini, terbukti telah diadaptasi oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem *online* serta mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045.

Kecanggihan teknologi juga berdampak baik bagi siswa jika pemanfaatannya tepat. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk pencarian literasi-literasi penambahan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran. Siswa bisa menelusuri *google*, *yahoo* dan situs lainnya dalam mencari artikel, jurnal, makalah, dan buku elektronik untuk keperluan tugas sekolahnya. Tetapi teknologi juga tidak terlepas dari dampak negatif, sehingga dalam pemanfaatan teknologi tersebut perlu adanya

bimbingan dan pengawasan dari orang dewasa. Selain kecanggihan teknologi, era RI 4.0 berdampak pada karakter siswa. Dalam siaran televisi sering diberitakan adanya siswa yang melakukan *bullying* melalui akun media sosial. Selain itu tontonan yang kurang mendidik semakin mudah diakses oleh generasi digital. Generasi digital saat ini memiliki sifat yang tidak ingin dikekang dan lebih suka menikmati kebebasan.

Hal tersebut juga terjadi pada siswa kelas IV era RI 4.0 di SDN Purwosari 02 dari hasil observasi terlihat masih ada siswa yang melakukan tindakan *bullying* secara langsung dengan mengejek nama orang tua siswa. Selain itu siswa masih ada yang tidak menaati tata tertib dengan berperilaku bebas saat ditinggal guru dengan diberikan tugas di kelas. Siswa tersebut terlihat berjalan-jalan dan mengganggu temannya yang sedang bersungguh-sungguh mengerjakan tugas. Saat berinteraksi, masih ada siswa yang menggunakan bahasa Jawa Ngoko untuk berkomunikasi dengan guru atau penjaga sekolah. Hal ini sejalan dengan Amri dalam Racmadyanti *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol 3(2) tahun 2017 bahwa manusia yang berkarakter baik adalah manusia yang berusaha untuk melakukan hal-hal terbaik bagi Tuhan, dirinya, sesama lingkungan, bangsa dan negara serta dunia pada umumnya serta mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya disertai kesadaran emosi dan motivasinya.

Faktor pendukung pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar adalah kerjasama antarwarga sekolah dan orang tua siswa. Sedangkan faktor penghambatnya adalah siswa yang susah diberikan arahan biasanya disebabkan oleh latar belakang siswa. Meskipun sudah diberi kebiasaan-kebiasaan baik di

sekolah, tetapi orang tua dan masyarakat di lingkungan rumah harus memberikan contoh pembiasaan baik pula agar pelaksanaan pendidikan karakter mendapatkan hasil yang maksimal, (Priambudi *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol.7 No.2 tahun 2018). Hal tersebut terlihat bahwa, siswa SDN Purwosari telah mendapatkan penguatan pendidikan karakter di sekolah, dengan pembiasaan apel PPK serta kegiatan ekstrakurikuler di sekolah untuk mendukung pembentukan karakter luhur. Di rumah, orang tua harus memperhatikan pergaulan anak dan waktu belajarnya guna mendukung pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar. Sikap siswa era revolusi industri 4.0 yang cenderung susah diatur membuat pelaksanaan pendidikan karakter mempunyai tantangan besar. Siswa yang memiliki karakter baik maka motivasi belajarnya juga terlihat tinggi, namun jika siswa memiliki karakter kurang baik maka motivasi belajarnya akan terlihat rendah. Tantangan tersebut menjadi faktor penghambat pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar.

Merujuk wawancara dengan kepala SDN Purwosari 02, bapak Dwi menuturkan bahwa faktor pendukung pelaksanaan pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar siswa adalah kerja sama dengan wali murid dalam mendukung program di sekolah. Sedangkan faktor penghambatnya adalah karakter anak yang jika diingatkan hari ini di hari berikutnya sudah lupa serta perbedaan sikap anak di rumah dan di sekolah karena dampingan orang tua yang berbeda, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 9 halaman 199 no. 11). Hal ini didukung dengan pendapat guru kelas IV bahwa faktor pendukung pendidikan karakter dalam menguatkan motivasi belajar siswa adalah pembiasaan program pendidikan

karakter setiap hari seperti pelaksanaan apel PPK yang memotivasi siswa untuk sering berkunjung ke perpustakaan untuk membaca buku (karakter gemar membaca). Sedangkan faktor penghambatnya adalah siswa yang tidak mengapresiasi kegiatan penguatan pendidikan karakter di sekolah, siswa menganggap pendidikan karakter sebagai pengetahuan saja sehingga karakter yang diharapkan (relgius, peduli lingkungan dan gemar membaca) tidak membudaya dalam diri siswa, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 10 halaman 203 no. 4).

Setelah peneliti melakukan observasi berikutnya, secara perlahan karakter baik pada diri siswa terlihat meningkat. Dari hasil observasi peneliti, saat mengajar guru menggunakan media pembelajaran serta mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Alasan guru mengembangkan dan mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada pembelajaran adalah pembiasaan karakter baik perlu dibudayakan dalam setiap kegiatan di sekolah, utamanya saat proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru melakukan interaksi dua arah dengan siswa secara langsung, sehingga nilai-nilai karakter lebih mudah diterima siswa. Hal ini didukung pendapat oleh Fitri (2012: 45) bahwa pendidikan karakter yang terintegrasi dalam proses pembelajaran, artinya pengenalan nilai-nilai, kesadaran akan pentingnya nilai-nilai dan pengintegrasian nilai di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran.

Upaya penguatan motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal (dalam diri siswa) dan eksternal (dorongan dari luar diri siswa). Siswa sendirilah yang mampu menggerakkan dirinya untuk memperoleh informasi dan menambah pengetahuan agar ilmunya semakin berkembang. Faktor eksternal berupa dorongan dari guru dan orang tua. Hal ini dibuktikan melalui upaya guru kelas IV SDN

Purwosari 02 dalam menggunakan media, metode dan model pembelajaran yang berpengaruh pada motivasi belajar siswa, baik dalam segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Selain hal diatas, motivasi ekstrinsik juga terdapat pada *reward and punishment* yang berguna untuk menguatkan motivasi belajar siswa. Melalui observasi yang dilakukan, dengan adanya *reward* dari guru mampu membantu siswa yang memiliki motivasi belajar rendah agar ikut aktif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa, mereka mengaku bahwa lebih antusias mengikuti pembelajaran jika guru menggunakan media dan memberikan *reward*. Guru kelas pun mengakui bahwa pembelajaran yang diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter mampu mempengaruhi perilaku siswa sehingga menjadi kebiasaan yang baik, *reward* yang diberikan mampu menguatkan motivasi belajar siswa sehingga antusias dan fokus belajar di kelas menjadi lebih baik dan kondusif. Selain itu menurut kepala sekolah pembiasaan melalui nilai-nilai karakter telah dilakukan seluruh warga SDN Purwosari 02 secara bersama-sama untuk mencapai hasil yang maksimal. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Putri dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* vol. 2 no.1 tahun 2018 bahwa penanaman dan pengembangan pendidikan karakter di sekolah menjadi tanggung jawab bersama (orang tua, lingkungan sekolah dan guru), guru tidak hanya mengajar materi akademik, tetapi juga sebagai pendidik karakter, moral dan budaya bagi siswanya.

Keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter dapat dilihat dari perilaku siswa baik di dalam maupun di luar kelas yang sesuai dengan 18 nilai karakter Menurut Kementerian pendidikan nasional dalam Wibowo (2012: 43-44). Hasil tersebut dilihat dari angket yang menunjukkan siswa selalu bersungguh-sungguh

saat berdoa diawal dan akhir pembelajaran, siswa bermain dengan semua teman tanpa membedakan karakteristik yang dimiliki, bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas meskipun terkadang masih ada siswa yang jalan-jalan saat siswa lain mengerjakan, melaksanakan kerja bakti di sekitar sekolah sebagai wujud cinta lingkungan, berani menyampaikan pendapat di depan umum, serta menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari di sekolah. Selain itu, saat apel PPK siswa mau menghargai siapa saja yang sedang bicara di depan, siswa tidak lagi melamun dan bicara dengan teman sebelahnya saat apel PPK berlangsung.

Reward juga mampu menguatkan motivasi belajar siswa. Secara perlahan siswa antusias mengikuti pembelajaran dan berani angkat tangan untuk menjawab pertanyaan guru. Faktor yang mempengaruhi pemberian *reward* kurang optimal adalah masih ada siswa yang tidak percaya diri dan memiliki keberanian untuk melakukan suatu hal yang diinstruksikan guru dalam proses pembelajaran, (Vnorita *Economic Education Analysis Journal* Vol.7 No.2 tahun 2018).

Merujuk wawancara dengan kepala SDN Purwosari 02 bahwa faktor pendukung *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa adalah siswa lebih semangat belajar setelah ada teman yang mendapatkan *reward*. Faktor penghambatnya yaitu siswa kurang percaya diri, malu dan kurang mandiri, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 9 halaman 199 no. 15). Hal tersebut didukung dengan data wawancara guru kelas bahwa faktor pendukung *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa adalah mengubah cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran dan bentuk *reward* yang mampu memotivasi siswa lain. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu masih ada siswa yang kurang

tertarik dengan adanya *reward*, (data wawancara dapat dilihat di lampiran 10 halaman 203 no. 10). Data wawancara didukung dengan data angket yang menunjukkan bahwa dari 26 siswa terdapat 22 siswa yang menjawab lebih semangat belajar jika diberikan *reward* oleh guru, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 247 no. 27). Selain itu dari 26 siswa terdapat 23 siswa yang senang dan termotivasi jika ada teman yang mendapatkan *reward*, (data angket dapat dilihat di lampiran 18 halaman 247 no. 7).

Hasil observasi dan angket juga memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa secara bertahap meningkat. Siswa juga menjadi bersemangat jika *reward* yang diperolehnya mampu memotivasi siswa lain di SDN Purwosari 02. Hal ini yang mendukung bahwa *reward* mampu menguatkan motivasi belajar siswa karena guru memperhatikan siswanya dengan memberikan *reward* sesuai kebutuhan siswa dan pada kesempatan yang tepat. Meskipun masih ada siswa yang kurang antusias dan tertarik pada *reward* yang diberikan guru sehingga tidak merespon pertanyaan yang diberikan guru. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Raihan dalam *Journal of Islamic Education* vol. 2 no. 1 tahun 2019 bahwa *reward and punishment* dalam bentuk pujian, gerakan tubuh, hadiah, tepuk tangan senyuman, nilai harian, dan sering menyebut namanya mampu menjadikan siswa semakin termotivasi mengikuti proses pembelajaran, tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuan mengerjakan tugas-tugas, kepuasan terhadap proses pembelajaran, serta mampu menentukan perbuatan yang harus dilakukan.

4.3 Implikasi

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pendidikan karakter dan *reward* memiliki peran dalam menguatkan motivasi belajar siswa. Hasil yang ditemukan memang tidak langsung berubah drastis, hal ini dikarenakan dalam pembiasaan dan peneladanan membutuhkan proses untuk menguatkan motivasi belajar siswa. Motivasi terkuat siswa berasal dari dalam dirinya. Menguatkan motivasi belajar siswa di era RI 4.0 memang menjadi tantangan untuk semua pihak, tidak terkecuali sekolah tempat siswa menuntut ilmu. Menanamkan nilai karakter melalui pembiasaan guna menghalang dampak RI 4.0 dari luar sekolah yang dinilai kurang baik untuk karakter siswa seperti pemanfaatan *gadget* tidak tepat.

4.3.1 Implikasi Teoretis

Implikasi teoritis membantu peneliti dalam menguatkan hasil penelitian melalui penelitian terdahulu yang relevan dan teori dari pakar. Secara garis besar, pendidikan karakter dan *reward* mampu membantu mengatasi motivasi belajar siswa di era RI 4.0. hal ini diungkap oleh Ahmadi dkk dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 34 No. 2 tahun 2017 yang menyebutkan bahwa perkembangan pendidikan karakter merupakan respon dari persiapan generasi muda dalam menghadapi era digital. Selain pendidikan karakter, *reward* juga memiliki peran dalam penguatan motivasi belajar siswa. Hal ini ungkapkan oleh Usman (2011: 81) yang menyebutkan bahwa *reward* mampu merangsang dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta *reward* dapat membina tingkah laku siswa yang produktif. Sehingga penelitian yang dilakukan oleh Ahmadi dkk dan teori Usman mampu dijadikan dasar untuk memperkuat teori yang ada dalam penelitian.

4.3.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis memberikan bekal bagi guru dan peneliti sebagai guru nantinya mengenai pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era Revolusi Industri 4.0. Sehingga di masa yang akan datang peneliti menjadikan pendidikan karakter dan *reward* sebagai solusi menghadapi tantangan motivasi belajar siswa era revolusi industri berikutnya agar generasi Indonesia mampu menjadi generasi yang berkarakter dan memiliki motivasi literasi yang tinggi.

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Penelitian ini memiliki implikasi pedagogis pada guru dan orang tua. Keduanya dibidik agar saling mendukung dan menjadi teladan bagi siswa atas pendidikan karakter dan *reward* yang diberikan guna menguatkan motivasi belajar siswa. Peneladanan, pembiasaan, dan pemberian konsekuensi diberikan guna memberi arahan pada siswa agar terhindar dari dampak negatif era Revolusi Industri 4.0. hal tersebut dapat diinovasikan guru dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah baik kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler guna mengembangkan aspek kepribadian (mampu menjadi teladan bagi siswa), sosial (berkomunikasi baik dengan siswa), pedagogik (mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan) dan profesionalisme (mampu menguasai materi dan dikaitkan dengan penguatan karakter) dalam bidang pendidikan. Begitu juga dengan orang tua, agar mampu menjadi orang tua yang tanggap, berkompeten, profesional dalam mendidik dan mengawasi anak guna mendukung program sekolah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil penelitian yang telah diuraikan mengenai pendidikan karakter, *reward* dan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Secara garis besar, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan karakter dapat dijadikan untuk menguatkan motivasi belajar siswa dengan pembiasaan nilai-nilai karakter, karakter gemar membaca (terlihat bahwa siswa sering mengunjungi perpustakaan untuk membaca buku dalam mempersiapkan diri menyampaikan materi saat apel PPK). Karakter religius (siswa berdoa dengan sungguh-sungguh), karakter peduli lingkungan (siswa menerapkan PHBS dan mampu membedakan jenis sampah sebelum dibuang. Hal tersebut terjadi karena adanya pada pembiasaan apel Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Jumat Bersih, Jumat Berbagi dan pembelajaran di kelas yang terintegrasi nilai karakter.
2. Penguatan berupa penghargaan positif (*reward*) sebagai upaya guru dalam menguatkan motivasi belajar siswa. Terdapat peningkatan perhatian siswa terhadap pelajaran sehingga merangsang dan meningkatkan motivasi belajarnya. Selain itu, pemberian *reward* juga mampu membuat siswa aktif di kelas, terlihat bahwa siswa berebut menjawab pertanyaan saat guru

memberikan *reward* berupa benda. Untuk itu, *reward* dinilai cukup signifikan dalam menguatkan motivasi belajar siswa.

3. Faktor pendukung berhasilnya pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 adalah siswa dan kerja sama antara pihak sekolah dengan orang tua. Siswa sebagai faktor pendukung, siswa yang memiliki karakter baik maka motivasi belajar dalam dirinya tinggi dan siswa yang tertarik dengan adanya *reward* maka akan mempengaruhi belajarnya guna mendapatkan *reward* tersebut sehingga mampu menguatkan motivasi belajar. Orang tua sebagai faktor pendukung mampu bekerja sama dengan pihak sekolah dalam pembiasaan karakter baik di rumah (seperti mengingatkan salat dan belajar tepat waktu). Sedangkan siswa sebagai faktor penghambat adalah karakter bawaan termasuk pengaruh dalam lingkungan yang sudah melekat dan sulit dirubah sehingga mempengaruhi kesadarannya untuk belajar serta siswa yang tidak tertarik dengan *reward* yang diberikan. Orang tua sebagai faktor penghambat, di era revolusi industri 4.0 orang tua membiarkan anak bermain *gadget* tanpa pengawasan dan arahan sehingga berpengaruh pada pembentukan karakter dan motivasi belajar anak.

5.2 Saran

Melalui simpulan yang telah dikemukakan oleh peneliti, ada beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut:

5.2.1 Secara Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian bahwa pendidikan karakter dan *reward* mampu mengautkan motivasi belajar siswa maka pendidikan karakter juga mampu digunakan untuk solusi degradasi moral dan dirupsi teknologi era revolusi industri 4.0. Melalui pendidikan karakter dan *reward* diharapkan mampu menjadi tindakan meningkatkan belajar dan membina tingkah laku siswa yang produktif yang dapat menghasilkan generasi bangsa yang memiliki karakter luhur dalam dirinya.

Peneliti juga berharap pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar tidak hanya berlaku di lingkungan sekolah dan bersifat sementara. Peneliti berharap agar siswa mampu mengamalkan nilai karakter dimanapun dan kapanpun siswa berada. Sehingga masalah degradasi moral dan dirupsi teknologi tidak menjadi masalah yang dikhawatirkan negara ini.

5.2.2 Secara Praktis

Merujuk pada penelitian ini alangkah baiknya siswa mampu memanfaatkan kemajuan teknologi secara bijak. Siswa perlu memaksimalkan dirinya dalam kegiatan di sekolah guna menguatkan motivasi belajar di era revolusi industri 4.0. selain itu, siswa perlu membentengi dirinya dengan pendidikan karakter yang telah diperoleh guna mengatasi degradasi moral agar mampu membawa perubahan lebih baik untuk negara. Siswa harus lebih termotivasi jika ada temannya yang memperoleh nilai tinggi agar suasana pembelajaran di kelas lebih aktif dan menyenangkan.

Guru dapat memberikan pendidikan karakter dan *reward* dalam membantu menguatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, pendidikan karakter juga membantu

siswa menentukan jati dirinya agar memiliki bekal secara kognitif, afektif dan psikomotorik yang cukup guna terjun dalam kehidupan bermasyarakat. Guru jangan sungkan untuk memberikan *reward* agar siswa mendapat dorongan untuk menguatkan motivasi belajarnya.

Lembaga pendidikan selaku tempat proses perkembangan pendidikan karakter siswa sebaiknya dapat mengembangkan kegiatan yang mampu menguatkan motivasi belajar siswa di era revolusi industri 4.0. Kegiatan yang menjadi program sekolah harus diintegrasikan dengan nilai karakter. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga harus dibuat menyenangkan supaya siswa tidak tertekan dan menjadi antusias mengikuti pembelajaran.

Orang tua menjadi tempat pertama kali siswa memperoleh pendidikan. Orang tua harus memiliki ketegasan dalam mendidik putra-putrinya di era revolusi industri 4.0. selain itu, menjadi tempat ternyaman siswa untuk memahami lingkungan sekitar. Pendidikan karakter tidak hanya diberikan guru di sekolah saja, namun orang tua dan masyarakat harus memberikan teladan yang baik agar pembentukan karakter luhur dapat tercapai. Diharapkan orang tua dan pihak sekolah saling koordinasi agar apa yang disampaikan kepada anak didik memiliki makna yang sama sehingga tujuan pembentukan karakter luhur tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid dkk. 2017. Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesia Culture (MIC)” sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34 (2): 1270136
- Anggraini, dkk. 2019. Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 7 (3): 221-229 ISSN: 2614-4735
- Aqib, Zainal & Ahmad Amirullah. 2017. *Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Gava Media
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Astriningrum, Windi. 2018. *High Tech High Impact: Menyelidik Pengaruh Teknologi bagi Anak-Anak*. Yogyakarta: Psikologi Corner
- Bakar, Ramli. 2014. The Effect of Learning Motivation on Students Productive Competencies in Vocational High School, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*. 4 (6): 722-732 ISSN 2224-4441
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ernata, Yusvidha. 2017. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngaringan 05 Kecamatan Gndusari Kabupaten Blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 5 (2): 781-790 ISSN: 2527-3043
- Fauziah, Amni, Asih Rosmaningsih dan Samsul Azhar. 2017. Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Jaya 05 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 4 (1): 47-53 ISSN 2614-0136
- Febianti, Yopi Nisa. 2018. Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian *Reward and Punishment* yang Positif. *Jurnal Edunomic*. 6 (2): 93-102 ISSN 2541-562X
- Febrianshari, Deddy dkk. 2018. Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Pembuatan Dompot Punch Jaman Now. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 6 (1): 88-95 ISSN 2527-3043
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media

- Gunawan, Imam. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hakim, Arif Rahman. 2018. The Implementation of Reward and Punishment Teaching English at Ninth Grade Students of MTS N 2 Boyolali Filial Pulutan in Academic Year 2017/2018. English Education Departement
- Hamalik, Oemar. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Haqqi, Halifa & Hasna Wijayanti. 2019. *Revolusi Industri 4.0 di tengah Society 5.0*. Yogyakarta: Quadrant
- Harsono. 2017. Bagaimana Pendidikan Karakter Diselenggarakan di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 27 (1): 1-10 ISSN 1412-3835
- Hasibuan, Ahmad Tarmizi dan Rahmawati. 2019. Sekolah Ramah Anak Era Revolusi Industri 4.0 di SD Muhammadiyah Panjangan 02 Berbah Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 11 (1): 49-76 ISSN 2549-3388
- Hidayati, Abna dkk. 2014. The Development of Character Education Curriculum for Elementary Student in West Sumatra. *International Journal of Education and Research*. 2 (6): 189-198 ISSN 2201-6333
- Kesuma, Dharman; Cepi Triatna; Johar Permana. 2018. *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Koesoema, Doni. 2012. *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: Kanisius
- Kusyairi, Umi & Sulkipli. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pemberian Reward dan Punishment. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 6 (2): 81-88 ISSN: 2550-6325
- Lavanya, Shylasa & Santhosh. 2017. Industry 4.0-The Fourth Industrial Revolution. *International Journal of Science, Engineering and Technology Research*. 6 (6) ISSN 2278-7798
- Linh, Phan Kieu. 2019. Education in Industry 4.0. *International Journal of Engineering Science Invention*. 8 (6): 9-13 ISSN 2319-6734
- Melinda, Ima & Ratnawati Susanto. 2018. Pengaruh Reward dan Punishment terhadap Motivasi Belajar Siswa. *International Jurnal of Elementary Education*. 2 (2): pp 81-86 ISSN: 2549-6050
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Muhasim. 2017. Pengaruh Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 5 (2): 53-77 ISSN 2540-9697
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nugraha, Dewa Made D.P. 2019. Pandangan Guru terhadap Pembelajaran Berorientasi Revolusi Industri 4.0 di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Karya FKIP Universitas Dwijendra*. ISSN 2085-0018
- Octavia, Lanny dkk. 2014. *Pendidikan Karakter Berbasis Tradisi*. Jakarta: Rumah Kitab
- Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Penguatan Pendidikan Karakter*. 2017. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Prasetyo, Hoedi & Wahyudi. 2018. Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. *Jurnal Teknik Industri*. 13 (1): 17-26
- Pratiwi, Indah. 2019. Efek Program PISA terhadap Kurikulum Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 4 (1): 51-71. Doi 10.24832/jpnk: V4/1.1157
- Priambudi, Ardian. 2018. Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta, DIY. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. 7 (2): 189-196
- Putri, Dini Palupi. 2018. Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2 (1): 37-50 ISSN: 2580-7946
- Rachmadyanti, Putri. 2017. Penguatan Pendidikan Karakter bagi Siswa SD melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 3 (2): 201-214 ISSN 2540-9093
- Rahmadani, Nindi Silvia & Mia S. 2019. Aplikasi *Online* sebagai Minat Belajar Generasi Milenial Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 3 (2) ISSN: 2614- 2980
- Rahman dkk. 2018. Dampak Maraknya Kekerasan Antarpelajar terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Program Kreativitas Mahasiswa*. 2 (2): 63-69
- Raihan. 2019. Penerapan *Reward and Punishment* dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam terhadap Siswa SMA di Kabupaten Pidie. *Journal of Islamic Education*. 2 (1): 115-130
- Rifa'i, Achmad & Cathrina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press

- Rini, Dian Mustika dkk. 2019. Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMK Teknologi & Industri Kristen Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Psikologi Konseling* 14 (1): 353-361
- Rosikum. 2018. Peran Keluarga dalam Implementasi Pendidikan Karakter Religius Anak. *Jurnal Kependidikan*. 6 (2): 293-308 ISSN 2598-4845
- Rosmida. 2019. Transformasi Peran Akuntan dalam Era Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Bisnis*. ISSN 2614-6983
- Sabartiningsih, Mila dkk. 2018. Implementasi Pemberian *Reward* dan *Punishment* dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 4 (1): 60-77 ISSN 2528-7427
- Santrock, John W. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika
- Suprihatin, Siti. 2015. Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 3 (1): 73-82 ISSN 2442-9449
- Sasongko, Rumber Nur. 2018. Determining Factor of Success of Character Education Management and its Implementation Facing ot the Era of Industrial Revolution 4.0. *1st International Conference on Education Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2018)* vol. 295 hal 74-79
- Shahroom, Aida Aryani & Norhayati Hussin. 2018. Industrial Revolution 4.0 and Education. *International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences*. 8 (9): 314-319 ISSN 2222-6990
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Solihat, Ilmi & Erwin Salpa. 2018. Literasi Cerita Anak dalam Keluarga Berperan sebagai Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 4 (2): 258-671 ISSN 2503-0558
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta
- Sulyadi. 2018. Upaya Meningkatkan Disipin Guru dalam Kehadiran Mengajar di Kelas melalui Penerapan *Reward* dan *Punishment* di SDN 03 Simpang Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Manajemen Pendidikan* 3 (2) Hal 300
- Sunarijah. 2018. Upaya Meningkatkan Mutu Sekolah Dasar Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*. 8 (2): 15-26 ISSN 2580-4626

- Suwardi & Daryanto. 2017. *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta:Gava Media
- Suwardana, Hendra. 2017. Revolusi Industri 4.0 Berbasis Revolusi Mental. *Jurnal Jati Unik*. 1 (2): 102-110 ISSN: 2597-7946
- Tanaya, Ina. 2019. *Hasil Skor PISA Turun*. <http://www.kompasiana.com/hasil-skor-pisa-turun-apa-korelasi-dengan-mutu-pendidikan> (Diakses 8 Desember 2019)
- Triyono, Moch Bruri. 2017. *Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi Tantangan Revolusi Industri 4.0 bagi Pendidikan Vokasi*. ISSN 2541-3058
- Ulvatin, N. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Malang: Media Nusa Kreatif
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1 dan 2 Tentang Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Usman. Moh. Uzer. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Vinorita, Devi & Muhsin. 2018. Pengaruh Perhatian Orang Tua, Komunikasi Guru, Pemberian Reward dan Fasilitas Belajar terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 7 (2): 553-567 ISSN: 2502-356X
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widiasworo, Erwin. 2018. *Cerdas Pengelolaan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press
- Yudistiro, Samuel. 2018. Penerapan Reward dan Punishment untuk Mendisiplinkan Taruna-Taruni dalam Pembelajaran Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*. 1 (2): 34-41
- Yulianti, Yuyu & Dudu Suhandi. 2019. Pembelajaran Sains di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 5 (2): 167-171 ISSN 2579-4442
- Zubaidah. 2019. Meningkatkan Hasil Belajar Tema Tubuhku dengan Reward pada Siswa Kelas I Semester I SDN Semparu Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. 3 (2) ISSN: 2656-6753

LAMPIRAN

Lampiran 1

**PROFIL SEKOLAH PENELITIAN
PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN MIJEN
SEKOLAH DASAR NEGERI PURWOSARI 02**

Alamat: Jalan Purwosari No. 89, Purwosari Kec. Mijen Semarang Kode Pos:50217

PROFIL SEKOLAH

Nama Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri Purwosari 02
Alamat	: Jl. Raya Purwosari No.89
Desa/Kelurahan	: Purwosari
Kecamatan/Kode Pos	: Mijen / 50217
Kabupaten/Kota	: Semarang
Provinsi	: Jawa Tengah
Lokasi Sekolah	: Pedesaan
Jarak Sekolah ke Kecamatan	: 3 KM
NPSN	: 20328727
NIS	: -
Status	: Negeri
Akreditasi/Tahun	: B / 2017
Organisasi Penyelenggara	: Pemerintah
Jenjang	: SD
Luas Bangunan	: 3051 m ²
Telepon	: 024 93670381
E-mail	: sdpurwosari02@gmail.com
Nama Kepala Sekolah	: Dwi Utomo, S.Pd
NIP	: 196506231991021001

Lampiran 2**DAFTAR GURU DAN KARYAWAN SDN PURWOSARI 02, MIJEN, KOTA
SEMARANG**

NO.	NAMA/NIP	L/P	JABATAN / STATUS PEGAWAI
1	Dwi Utomo, S.Pd / 196506231991021001	L	Kepala Sekolah
2	Toto Adi Utomo S.Pd / 196312041984051003	L	Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatam
3	Sugiono S.Pd / 196606061992031028	L	Guru Kelas IV
4	Antonia Kliyem S.pd / 1964041019911032001	P	Guru Kelas I
5	S. Baniwidiatmoko S.Pd SD / 196810282006041007	L	Guru Kelas III
6	Ika Maria Ulfa S.Pd / 198803052010010010	P	Guru Kelas VI
7	Deffi Septiana S.Pd / 19900928208022003	P	Guru Kelas V
8	Chamalatul Azizah S.Pd	P	Guru Kelas II
9	Amin Akhsani S.Pd. I / 198507282019021001	L	Guru Pendidikan Agama Islam
10	Nicolas L Ouwpoly S.Pd	L	Operator Sekolah, Guru ekstrakurikuler bahasa Inggris
11	Erwin Septi Nurcahya	L	Penjaga Sekolah

Lampiran 3**DAFTAR SISWA KELAS IV SDN PURWOSARI 02 TAHUN 2019/2020**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin (L/P)
1	ADJT	P
2	ASN	L
3	AN	P
4	EK	P
5	FB	P
6	GA	L
7	HP	L
8	IKR	P
9	MBG	P
10	MAKS	L
11	MIA	L
12	YB	L
13	FZ	L
14	NNF	P
15	RAP	L
16	RNA	L
17	SSL	P
18	SR	L
19	SMN	L
20	WM	P
21	SAS	P
22	MB	L
23	AWS	L
24	REA	P
25	AAM	L
26	ASH	L

Lampiran 4

**PEDOMAN DAN HASIL *CHECKLIST* DOKUMENTASI, OBSERVASI DAN
CATATAN LAPANGAN KEADAAN LINGKUNGAN DAN FISIK SDN
PURWOSARI 02
“PENDIDIKAN KARAKTER DAN *REWARD* DALAM MENGUATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 KELAS IV
SDN PURWOSARI 02 KOTA SEMARANG”**

- a. Tujuan: Mengetahui secara langsung fenomena yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0
- b. Peneliti/ NIM : Ferindra Sari/ 1401416167
- c. Tanggal pelaksanaan : Selasa, 14 Januari 2020


No	Data yang Dibutuhkan	Keberadaan		Keterangan/ Lapangan	Catatan
		Ada	Tidak		
1	Struktur Organisasi	√		Berupa MMT yang dipasang di ruang kepala sekolah.	
2	Profil sekolah	√		Sudah di upload	
3	Jadwal program tahunan SDN Purwosari 02	√		Ada	
4	Tata tertib dan peraturan sekolah	√		Sudah ada tata tertib guru dan siswa. Beberapa kelas sudah ditepel tata tertib.	
5	Buku penunjang pendidikan karakter	√		Ada di ruang perpustakaan	
6	Jadwal pelaksanaan ekstrakurikuler sekolah yang menunjang pendidikan karakter	√		Ada jadwal di ruang guru. Pramuka rutin setiap hari Jumat.	
7	Buku evaluasi sekolah	√		Ada	
8	Perangkat pembelajaran	√		ada pada guru kelas masing-masing kelas	

9	Presensi siswa	√		ada pada guru kelas masing-masing kelas
10	Jadwal piket siswa	√		Terdapat dalam dinding kelas.
11	Denah tempat duduk siswa di kelas	√		Namun beberapa kelas belum ditempel karena ruang kelas baru selesai di cat.
12	Bangunan gedung sekolah	√		Gedung sekolah berdiri di bangunan milik negara
13	Ruang kepala sekolah	√		Ruang kepala sekolah bergabung dengan ruang tamu sekolah.
14	Ruang guru	√		Berdekatan dengan ruang perpustakaan.
15	Perpustakaan	√		Ruang perpustakaan bergabung dengan tempat penyimpanan properti gamelan dan rebana.
16	UKS	√		Bergabung dengan ruang penjaga sekolah
17	Laboratorium komputer		√	Dulu ada namun sekarang digunakan untuk meshola, karena beberapa perangkat komputer rusak.
18	Ruang TU	√		Bergabung dengan ruang guru
19	Ruang tamu	√		Bergabung dengan ruang kepala sekolah
20	Lapangan upacara	√		Lapangan upacara di depan menghadap jalan raya.
21	Ruang kelas	√		Terdapat 6 ruang kelas

22	Koperasi sekolah		√	Tidak ada. Siswa jajan di kantin belakang sekolah, dan membeli peralatan sekolah di warung terdekat.
23	Tempat ibadah	√		Ada mushola kecil
24	Kamar mandi guru	√		Terdapat 2 kamar mandi guru.
25	Kamar mandi siswa	√		Terdapat 4 kamar mandi siswa.
26	Tempat cuci tangan dan sabun	√		Ada di depan ruang kelas siswa
27	Aula		√	Tidak ada aula, biasanya jika ada rapat komite kumpul di ruang kelas 5-6
28	Ruang penjaga sekolah	√		Bergabung dengan ruang UKS
29	Papan tulis	√		Setiap kelas ada 1 papan tulis
30	LCD dan proyektor	√		Ada 4 LCD dan proyektor yang digunakan bergantian
31	Pojok tugas dan karya siswa	√		Ada mading di dalam kelas
32	Alat kebersihan	√		Setiap kelas ada
33	Pojok literasi dan nasionalis siswa	√		Ada di depan kelas 5
34	Daftar hadir dan nilai siswa	√		Dibawa oleh guru yang mengampu.
35	Catatan perilaku siswa		√	Beberapa guru belum membuat
36	Kursi dan meja guru dan siswa	√		Di setiap kelas ada 1 meja dan kursi guru dan meja siswa sesuai jumlah siswa dalam kelas.
37	Rak sepatu	√		Beberapa kelas sudah ada

38	Taman hijau	√		Ada taman di halaman sekolah
39	Papan pengumuman	√		Ada di depan ruang UKS

Mengetahui,
Kepala SD N Purwosari 02



Sumo S.Pd
NIP. 196506231991021001

Peneliti,



Ferindra Sari
NIM 1401416167

Lampiran 5


PEDOMAN DAN HASIL *CHECKLIST* DOKUMENTASI, OBSERVASI DAN CATATAN LAPANGAN KEADAAN NONFISIK SDN PURWOSARI 02 “PENDIDIKAN KARAKTER DAN *REWARD* DALAM MENGUATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 KELAS IV SDN PURWOSARI 02 KOTA SEMARANG”

- a. Tujuan: Mengetahui secara langsung fenomena yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0
- b. Peneliti/ NIM : Ferindra Sari/ 1401416167
- c. Tanggal pelaksanaan : Rabu, 15 Januari 2020

No	Keadaan nonfisik	Sesuai	Kurang sesuai	Keterangan/catatan lapangan
1	Kesesuaian kurikulum dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter	√		SDN Purwosari menggunakan K-13 dan mengintegrasikan nilai karakter dalam pembelajaran.
2	Antusias siswa mengikuti pelajaran	√		Sebagian besar siswa mengikuti pelajaran dengan antusias.
3	Penanaman nilai-nilai karakter	√		Diintegrasikan pada kegiatan pembelajaran dan apel PPK setiap hari.
4	Pengelolaan tata tertib	√		Ada tata tertib guru dan siswa.
5	Pengelolaan <i>reward and punishment</i>	√		<i>Reward</i> diberikan kepada siswa yang berprestasi baik berupa ucapan maupun benda.
6	Pengenalan teknologi, informasi dan komunikasi		√	Hanya memberikan pengetahuan mengenai

				dampak penggunaan teknologi.
7	Pengelolaan ekstrakurikuler	√		Ekstrakurikuler pramuka, seni tari, gamelan dan rebana.
8	Interaksi antarwarga sekolah	√		Penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional untuk berinteraksi.
9	Interaksi warga sekolah dengan warga lingkungan sekitar	√		Ketika akan mengadakan kegiatan sekolah, wali murid ikut membantu, sekolah juga mengajukan proposal kepada pemilik beberapa ternak di sekitar sekolah.
10	Interaksi sekolah dengan orang tua siswa	√		Melalui paguyuban wali murid melalui <i>whats'app</i> .
11	Pembiasaan penggunaan bahasa yang digunakan berkomunikasi antarwarga sekolah	√		Menggunakan bahasa Indonesia
12	Pengelolaan administrasi guru kelas	√		administrasi dibuat oleh guru kelas.

Mengetahui,
Kepala SD N Purwosari 02



Sumo S.Pd
NIP. 196506231991021001

Peneliti,
Fenindra Sari
NIM 1401416167

Lampiran 6

PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI PENDIDIKAN KARAKTER, *REWARD*, DAN PENGUATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 KELAS IV SDN PURWOSARI 02 KOTA SEMARANG

- a. Tujuan : Mengetahui secara langsung fenomena yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0
- b. Peneliti/ NIM : Ferindra Sari/ 1401416167

Petunjuk!

1. Bacalah indikator dan deskriptor yang tersedia dengan cermat.
2. Amati pelaksanaan pendidikan karakter yang diterapkan dalam pembelajaran di lingkungan sekolah.
3. Amati pemberian *reward* oleh guru kepada siswa.
4. Amati motivasi belajar siswa saat berada di dalam dan di luar kelas.
5. Tandailah dengan ceklis (\checkmark) pada kolom “ada” jika indikator dan deskriptor sesuai dengan keadaan kelas IV, dan lakukan sebaliknya jika tidak menemukan indikator dan deskriptor di kelas IV SDN Purwosari 02 Kota Semarang.
6. Berikan keterangan jika ada hal di luar indikator dan deskriptor.

Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan ke-	Variabel	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
21 Januari 2020	1	Pendidikan Karakter	Religius	1. Perilaku patuh menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	\checkmark	\checkmark	Semua siswa tidak memakai atribut

				9. Tidak berbuat anarkis yang menyebabkan perselisihan			mendengarkan teman mengisi apel PPK. Siswa kembali ke kelas dengan barisan yang rapi.
			Gemar Membaca	10. Menyediakan waktu untuk membaca bacaan	√		
				11.Mendorong diri untuk rajin belajar		√	
				12. Menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya		√	
				13. Tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas		√	
				14.Selalu ingin tau lebih dalam mengenai sesuatu yang dipelajarinya		√	
				15.Menghormati keberhasilan orang lain		√	
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA					4	11	

JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR					15		
Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan ke-	Variabel	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
22 Januari 2020	1	<i>Reward</i>	Penghargaan dengan ungkapan pujian	1. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) pada siswa yang memperhatikan penjelasan guru 2. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi 3. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang berani menyampaikan pendapat saat proses kegiatan belajar mengajar	√		Guru kelas tidak memberikan simbol bintang atau sebagainya saat ada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar.

			Penghargaan dengan gerak isyarat	4. Guru memberikan senyuman, acungan jempol dan anggukan kepada siswa yang berani berpendapat	√		
			Pendekatan oleh guru	5. Guru berdiri di samping siswa saat siswa mengerjakan tugas 6. Guru berjalan mendekati siswa saat siswa mengalami kesulitan		√	
			Penghargaan dengan sentuhan	7. Guru berjabat tangan dan menepuk bahu siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	√		
			Penghargaan dengan kegiatan menyenangkan	8. Guru menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa		√	
			Penghargaan berupa simbol atau benda	9. Guru memberikan simbol atau stiker bintang pada siswa yang berani maju		√	

				10. Guru memberikan penghargaan (berupa benda, uang, hadiah lainnya) kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi		√	
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA					5	5	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR					10		
Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan ke-	Variabel	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
22 Januari 2020	1	Motivasi Belajar siswa	Perasaan senang	13. Senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas 14. Senang terhadap guru dalam menyampaikan materi 15. Senang mengerjakan tugas yang diberikan guru	√	√	Siswa kadang terlihat bosan dengan kegiatan belajar dikelas, hal ini terlihat bahwa masih ada siswa yang bermain dan mengobrol dengan
			Kemauan	16. Kemauan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh		√	

				17. Kemauan memperoleh nilai tinggi		√	teman untuk mengilangkan kejenuhan.
		Kesadaran dalam diri	18. Kesadaran siswa untuk mau belajar 19. Kesadaran siswa untuk memahami materi 20. Kesadaran siswa untuk tidak mencontek	√	√		
		Dorongan orang tua	21. Dorongan orang tua untuk berprestasi	√			
		Pemberian <i>reward</i>	22. <i>Reward</i> yang diberikan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa		√		
		Pemberian tugas oleh guru	23. Memberikan kesempatan siswa menemukan masalah sendiri dan memecahkannya		√		
		Kegiatan- kegiatan di sekolah	24. Adanya kegiatan positif di sekolah yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa (seperti	√			

				pramuka, literasi, penguatan pendidikan karakter(PPK)			
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA					5	7	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR					12		

Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan ke-	Variabel	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
28 Januari 2020	2	Pendidikan Karakter	Religius	1. Perilaku patuh menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2. Toleransi pelaksanaan ibadah agama lain 3. Bersungguh-sungguh saat berdoa sesuai agama yang dianut	√		Ada peristiwa siswa FZ dan YB mengganggu temannya saat apel PPK di lapangan guna mendapat perhatian dari teman lainnya. Hal tersebut mampu diredam
			Peduli Lingkungan	4. Upaya menjaga kelestarian lingkungan		√	

				5. Mempraktikan gerakan cuci tangan dengan benar	√		siswa lain sehingga apel PPK kembali tertib dan kondusif.
				6. Mampu membedakan sampah sesuai jenisnya		√	
				7. Mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh	√		
				8. Menjunjung bahasa daerah dan bahasa nasional	√	√	
				9. Tidak berbuat anarkis yang menyebabkan perselisihan			
			Gemar Membaca	10. Menyediakan waktu untuk membaca bacaan	√		
				11. Mendorong diri untuk rajin belajar	√		

				12. Menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya	√		
				13. Tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas		√	
				14. Selalu ingin tau lebih dalam mengenai sesuatu yang dipelajarinya		√	
				15. Menghormati keberhasilan orang lain		√	
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA					8	7	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR					15		
Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan ke-	Variabel	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak ada	Keterangan (Catatan Lapangan)

29 Januari 2020	2	<i>Reward</i>	Penghargaan dengan ungkapan pujian	1. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) pada siswa yang memperhatikan penjelasan guru √		Guru berdiri di samping siswa dan membantu siswa saat kesulitan memahami materi.
				2. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi √		
				3. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang berani menyampaikan pendapat saat proses kegiatan belajar mengajar √		
			Penghargaan dengan gerak isyarat	4. Guru memberikan senyuman, acungan jempol dan anggukan kepada siswa yang berani berpendapat √		
			Pendekatan oleh guru	5. Guru berdiri di samping siswa saat siswa mengerjakan tugas √		

				6. Guru berjalan mendekati siswa saat siswa mengalami kesulitan	√		
			Penghargaan dengan sentuhan	7. Guru berjabat tangan dan menepuk bahu siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	√		
			Penghargaan dengan kegiatan menyenangkan	8. Guru menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa		√	
			Penghargaan berupa simbol atau benda	9. Guru memberikan simbol atau stiker bintang pada siswa yang berani maju 10. Guru memberikan penghargaan (berupa benda, uang, hadiah lainnya) kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi		√	√
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA					7	3	

JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR					10		
Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan ke-	Variabel	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
29 Januari 2020	2	Motivasi Belajar siswa	Perasaan senang	1. Senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas	√	√	Siswa mengikuti bimbingan belajar di rumah karena orang tua yang bekerja sehingga tidak bisa menemani anak belajar, hal tersebut membuktikan bahwa orang tua memberikan dorongan pada anak untuk belajar.
				2. Senang terhadap guru dalam menyampaikan materi			
				3. Senang mengerjakan tugas yang diberikan guru	√		
			Kemauan	4. Kemauan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	√		
				5. Kemauan memperoleh nilai tinggi	√		
				Kesadaran dalam diri	6. Kesadaran siswa untuk mau belajar		
7. Kesadaran siswa untuk memahami materi	√						

				8. Kesadaran siswa untuk tidak mencontek			
			Dorongan orang tua	9. Dorongan orang tua untuk berprestasi	√		
			Pemberian <i>reward</i>	10. <i>Reward</i> yang diberikan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa		√	
			Pemberian tugas oleh guru	11. Memberikan kesempatan siswa menemukan masalah sendiri dan memecahkannya		√	
			Kegiatan-kegiatan di sekolah	12. Adanya kegiatan positif di sekolah yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa (seperti pramuka, literasi, penguatan pendidikan karakter (PPK))	√		
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA					8	4	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR					12		

Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan ke-	Variabel	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
31 Januari 2020	3	Pendidikan Karakter	Religius	1.Perilaku patuh menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2.Toleransi pelaksanaan ibadah agama lain 3.Bersungguh-sungguh saat berdoa sesuai agama yang dianut	√		
			Peduli Lingkungan	4.Upaya menjaga kelestarian lingkungan 5.Mempraktikan gerakan cuci tangan dengan benar	√		

				6.Mampu membedakan sampah sesuai jenisnya	√		
				7.Mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh	√		
				8.Menjunjung bahasa daerah dan bahasa nasional	√		
				9.Tidak berbuat anarkis yang menyebabkan perselisihan	√		
			Gemar Membaca	10.Menyediakan waktu untuk membaca bacaan	√		
				11.Mendorong diri untuk rajin belajar	√		
					√		

				12.Menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya		√	
				13.Tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas	√		
				14.Selalu ingin tau lebih dalam mengenai sesuatu yang dipelajarinya	√		
				15.Menghormati keberhasilan orang lain			
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA					14	1	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR					15		
Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan ke-	Variabel	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
4 Februari 2020	3	<i>Reward</i>	Penghargaan dengan	1. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali)	√		

			ungkapan pujian	<p>pada siswa yang memperhatikan penjelasan guru</p> <p>2. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang mendapatkan nilai tertinggi</p> <p>3. Memberikan pujian (seperti: pintar, seratus buat kamu!, bagus sekali) bagi siswa yang berani menyampaikan pendapat saat proses kegiatan belajar mengajar</p>	√		Guru memberikan <i>reward</i> berupa alat tulis bagi siswa yang berani maju.
			Penghargaan dengan gerak isyarat	4. Guru memberikan senyuman, acungan jempol dan anggukan kepada siswa yang berani berpendapat	√		
			Pendekatan oleh guru	5. Guru berdiri di samping siswa saat siswa mengerjakan tugas	√		

				6. Guru berjalan mendekati siswa saat siswa mengalami kesulitan			
			Penghargaan dengan sentuhan	7. Guru berjabat tangan dan menepuk bahu siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	√		
			Penghargaan dengan kegiatan menyenangkan	8. Guru menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa	√		
			Penghargaan berupa simbol atau benda	9. Guru memberikan simbol atau stiker bintang pada siswa yang berani maju 10. Guru memberikan penghargaan (berupa benda, uang, hadiah lainnya) kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi	√		√
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA					9	1	

JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR					10		
Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan ke-	Variabel	Indikator	Deskriptor	Ada	Tidak ada	Keterangan (Catatan Lapangan)
4 Februari 2020	3	Motivasi Belajar siswa	1.Perasaan senang	1. Senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas 2. Senang terhadap guru dalam menyampaikan materi 3. Senang mengerjakan tugas yang diberikan guru	√		Setelah salah stu mendapat <i>reward</i> dari guru, siswa lain termotivasi dengan aktif mengikuti proses belajar di kelas.
			2.Kemauan	4. Kemauan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh 5. Kemauan memperoleh nilai tinggi	√		
			3.Kesadaran dalam diri	6. Kesadaran siswa untuk mau belajar 7. Kesadaran siswa untuk memahami materi	√ √ √		

				8. Kesadaran siswa untuk tidak mencontek			
			4.Dorongan orang tua	9. Dorongan orang tua untuk berprestasi	√		
			5.Pemberian <i>reward</i>	10. <i>Reward</i> yang diberikan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	√		
			6.Pemberian tugas oleh guru	11. Memberikan kesempatan siswa menemukan masalah sendiri dan memecahkannya		√	
			7.Kegiatan-kegiatan di sekolah	12.Adanya kegiatan positif di sekolah yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa (seperti pramuka, literasi, penguatan pendidikan karakter(PPK)	√		
JUMLAH DESKRIPTOR ADA/TIDAK ADA					11	1	
JUMLAH MAKSIMAL DESKRIPTOR					12		

Lampiran 7**DAFTAR SUMBER DATA SEKUNDER**

NO	NAMA/NIP	JABATAN	AGAMA	PENDIDIKAN TERAKHIR
1	Dwi Utomo, S.Pd / 196506231991021001	Kepala Sekolah	Islam	S1
2	Sugiono S.Pd / 196606061992031028	Wali Kelas IV	Islam	S1
3	Ratna Erawati	Wali Murid Kelas IV	Islam	SMA

Lampiran 8

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

NOMOR	VARIABEL	SUMBER DATA	INSTRUMEN
1	Pendidikan Karakter	Kepala sekolah, guru kelas IV, siswa kelas IV, orang tua/wali murid	1. Observasi 2. Wawancara 3. Angket 4. Dokumentasi
2	<i>Reward</i>	Kepala sekolah, guru kelas IV, siswa kelas IV, orang tua/wali murid	1. Observasi 2. Wawancara 3. Angket 4. Dokumentasi
3	Motivasi Belajar Siswa	Kepala sekolah, guru kelas IV, siswa kelas IV, orang tua/wali murid	1. Observasi 2. Wawancara 3. Angket 4. Dokumentasi

Lampiran 9**PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA****Kepala Sekolah SDN Purwosari 02 Kota Semarang**

a. Tujuan : Guna mengetahui pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Kota Semarang

b. Identitas Narasumber :

Nama : Dwi Utomo, S.Pd

Jabatan : Kepala SDN Purwosari 02


No	Sumber Data	Daftar Pertanyaan dan Jawaban
1	Peneliti	Bagaimana pelaksanaan pendidikan karakter di SDN Purwosari 02?
	Narasumber	Pelaksanaan pendidikan karakter berjalan baik. Adapun aspek yang diberikan dalam pendidikan karakter meliputi aspek kemandirian (piket), religius (akhlak yang mulia melalui pembacaan asmaul husna dan hafalan bacaan sholat), nasionalisme (disiplin saat upacara) dan gotong royong (Jumat bersih, Jumat berbagi).
2	Peneliti	Apakah Visi dan Misi SDN Purwosari 02 mengimplementasikan nilai pada pendidikan karakter?
	Narasumber	Iya. Terlihat dari pelaksanaan pendidikan karakter di SDN Purwosari 02 yang sesuai dengan visi dan misi sekolah.
3	Peneliti	Program pendidikan karakter apa yang diterapkan di SDN Purwosari 02?
	Narasumber	Ekstrakurikuler meliputi: pramuka, seni tari, sepak bola, kecakapan bahasa Inggris, dan sebenarnya ada ekstrakurikuler kerawitan namun saat ini belum berjalan lagi. Apel PPK: penekanan literasi, Jumat bersih, dan Jumat berbagi.
4	Peneliti	Apa tujuan pengimplementasian pendidikan karakter di SDN Purwosari 02?

	Narasumber	Tujuan pendidikan karakter bagi siswa adalah agar terbentuk mental yang akhlakul karimah dan baik.
5	Peneliti	Siapa saja pihak yang terlibat dalam pelaksanaan pendidikan karakter di SDN Purwosari 02?
	Narasumber	Tentunya anak sendiri, kepala sekolah, guru kelas, semua guru SDN Purwosari 02, penjaga sekolah, wali murid (paguyuban wali murid).
6	Peneliti	Bagaimana upaya sekolah dalam membentuk karakter siswa?
	Narasumber	Upaya sekolah melalui berbagai kegiatan seperti apel pagi, pembinaan oleh guru kelas, pembiasaan (Salam Sapa Pagi).
7	Peneliti	Apa saja yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan karakter? Bagaimana evaluasi pelaksanaan pendidikan karakter?
	Narasumber	Pedoman: Undang-undang dan peraturan dari Dinas Pendidikan. Perilaku siswa juga menjadi pedoman untuk sekolah bagaimana menguatkan karakter baiknya. Jika perilaku kurang baik maka akan dibimbing. Evaluasi: langsung dari tingkah laku siswa. Misalnya: guru melakukan pengamatan langsung mengenai sikap siswa ketika bertemu orang baru apakah memberi salam atau tidak, bagaimana budaya hidup bersihnya.
8	Peneliti	Apakah dalam pembelajaran guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)?
	Narasumber	Iya. Guru selalu menyusun RPP.
9	Peneliti	Apakah RPP yang disusun mengandung nilai karakter?
	Narasumber	Selalu mengandung nilai karakter. Guru selalu mengimplementasikan pendidikan karakter di kelas.
10	Peneliti	Apakah pendidikan karakter dapat menguatkan motivasi belajar siswa?
	Narasumber	Jelas

11	Peneliti	Apa saja faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pendidikan karakter?
	Narasumber	Pendukung : wali murid mendukung program yang ada di sekolah. Penghambat : karakter anak yang jika diingatkan hari ini hari berikutnya sudah lupa. Perbedaan sikap anak di rumah dan di sekolah, karena pendampingan setiap orang tua berbeda.
12	Peneliti	Apakah sekolah memberikan <i>reward</i> untuk siswa yang berprestasi dan mewakili sekolah dalam perlombaan?
	Narasumber	Ada <i>reward</i> .
13	Peneliti	Bentuk <i>reward</i> apa yang biasanya diberikan kepada siswa yang berprestasi?
	Narasumber	Hadiah, pujian (disampaikan saat upacara), piala, ucapan selamat dengan berjabat tangan. Namun hadiah tidak selalu benda, bisa juga berupa tepuk tangan dari teman-teman.
14	Peneliti	Apakah <i>reward</i> dapat menguatkan motivasi belajar siswa?
	Narasumber	Jelas <i>reward</i> dapat menguatkan motivasi belajar siswa. Misalnya guru meminta siswa maju membacakan surat pendek, ada siswa kelas III maju, maka siswa lain akan termotivasi untuk belajar dan lebih siap maju.
15	Peneliti	Apa saja faktor pendukung dan penghambat <i>reward</i> dalam menguatkan motivasi belajar?
	Narasumber	Pendukung : semangat belajar siswa lebih setelah adanya <i>reward</i> . Penghambat : malu dan kurang mandiri, kurang percaya diri.
16	Peneliti	Apakah SDN Purwosari 02 mengenalkan teknologi, informasi dan komunikasi kepada siswa di sekolah?

	Narasumber	Penggunaan teknologi belum, baru pengarahannya dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> . Ektrakurikuler di SDN Purwosari 02 sedang di <i>off</i> kan karena perangkatnya ada yang rusak.
17	Peneliti	Bagaimana dampak revolusi industri 4.0 pada pendidikan di SDN Purwosari 02?
	Narasumber	Dampaknya untuk SDN Purwosari 02 dengan sekolah sudah menggunakan <i>finger print</i> , koneksi internet di sekolah, dan telepon.
18	Peneliti	Bagaimana motivasi belajar siswa di era revolusi industri 4.0 saat ini?
	Narasumber	Motivasi belajar terlihat sedikit menurun, mungkin karena di rumah siswa diberi kebebasan menggunakan <i>gadget</i> , namun di sekolah guru selalu mengingatkan dampak bahaya penggunaan <i>gadget</i> , guru memantau perilaku siswa di sekolah.
19	Peneliti	Apakah ada program sekolah yang bekerjasama dengan lingkungan masyarakat sekitar SDN Purwosari 02?
	Narasumber	Kerjasama dengan lingkungan masyarakat misalnya sekolah akan mengadakan kegiatan maka akan menyusun proposal yang diajukan ke bursa ternak, bantuan dari orang tua/wali murid siswa, dan dinas terkait. Kegiatan baru yang dilakukan SDN Purwosari 02 yaitu penanaman markisa (UNNES), karnaval desa dan karnaval kecamatan.

Mengetahui,
Kepala SDN Purwosari 02



Sumo S.Pd
NIP. 196506231991021001

Peneliti,
Fenindra Sari
NIM 1401416167

Lampiran 10

PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA

Guru Wali Kelas IV SDN Purwosari 02

a. Tujuan : Guna mengetahui pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Kota Semarang

b. Identitas Narasumber :


Nama : Sugiono, S.Pd

Jabatan : Wali kelas IV SDN Purwosari 02

No	Sumber Data	Daftar Pertanyaan dan Jawaban
1	Peneliti	Bagaimana karakter siswa kelas IV SDN Purwosari 02?
	Narasumber	Karakter siswa kelas IV sudah baik. Ada beberapa siswa ada yang selalu memperhatikan penjelasan, namun ada juga siswa yang ngobrol dengan teman sebelahnya. Guru menggunakan strategi agar siswa memperhatikan.
2	Peneliti	Apakah RPP yang disusun mengandung nilai karakter?
	Narasumber	Iya, seperti karakter religius, nasionalis, mandiri dan lainnya.
3	Peneliti	Apakah pendidikan karakter dapat menguatkan motivasi belajar siswa kelas IV?
	Narasumber	Pendidikan karakter dapat menguatkan motivasi belajar siswa. Misalnya karakter religius, anak menjalankan perintah agama.
4	Peneliti	Apa saja faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pendidikan karakter di kelas IV?
	Narasumber	<p>Pendukung: pembiasaan program pendidikan karakter setiap hari, seperti apel PPK dan asmaul husna.</p> <p>Penghambat: dalam diri siswa yang tidak mengapresiasi kegiatan penguatan karakter di sekolah.</p>

5	Peneliti	Bagaimana cara mengetahui keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di kelas?
	Narasumber	Keberhasilan pelaksanaan karakter dilihat dari tingkah laku anak sesuai harapan. Misalnya: anak sudah tepat waktu melaksanakan sholat berjamaah.
6	Peneliti	Apakah <i>reward</i> dapat menguatkan motivasi belajar siswa kelas IV?
	Narasumber	<i>Reward</i> mampu menguatkan motivasi belajar siswa, hal ini terlihat dengan adanya siswa yang temotivasi jika guru memberikan <i>reward</i> kepada salah satu siswa.
7	Peneliti	Bagaimana cara guru memberikan <i>reward</i> pada siswa?
	Narasumber	Guru memberikan <i>reward</i> seperti saat siswa mendapat nilai bagus saat ujian, siswa berani maju, dan siswa berani tampil.
8	Peneliti	Apa saja bentuk <i>reward</i> yang diberikan guru kepada siswa?
	Narasumber	Guru memberikan <i>reward</i> bervariasi seperti pujian, tepuk tangan, hadiah berupa benda, terkadang siswa yang berani maju diberikan <i>reward</i> berupa tambahan uang saku.
9	Peneliti	Apa manfaat <i>reward</i> bagi pembelajaran di kelas IV?
	Narasumber	Dengan adanya <i>reward</i> mampu memotivasi belajar agar siswa lain terpancing.
10	Peneliti	Apa saja faktor pendukung dan penghambat <i>reward</i> dalam menguatkan motivasi belajar siswa kelas IV?
	Narasumber	Faktor pendukung: mengubah cara belajar, memotivasi siswa lain. Faktor penghambat: masih ada siswa yang kurang tertarik adanya <i>reward</i> .
11	Peneliti	Bagaimana cara guru mengenalkan teknologi kepada siswa?
	Narasumber	Pelaksanaan pembelajaran kadng menggunakan proyektor dan laptop serta terhubung dengan internet.
12	Peneliti	Apakah dalam pembelajaran guru selalu mneggunakan LCD dan proyektor?

	Narasumber	Iya, tetapi tidak semua pembelajaran menggunakannya.
13	Peneliti	Apakah siswa kelas IV sudah menggunakan <i>handphone</i> dalam kesehariannya?
	Narasumber	Di sekolah melarang siswa membawa bahkan menggunakan <i>handphone</i> , namun di rumah mungkin orang tua mengizinkan anak untuk menggunakannya.
14	Peneliti	Bagaimana cara guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pengaruh penggunaan <i>handphone</i> sebagai dampak revolusi industri 4.0?
	Narasumber	Memberitahu dampak dan bahaya penggunaan <i>handphone</i> , menyarankan mana yang boleh diakses, serta meminta orang tua untuk mendampingi anak di rumah.
15	Peneliti	Bagaimana motivasi belajar siswa di era revolusi industri 4.0 saat ini?
	Narasumber	Motivasi belajar siswa sedikit menurun, terutama bagi siswa yang sudah menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>game online</i> di rumah.
16	Peneliti	Bagaimana wujud pengawasan guru terhadap siswa di kelas IV mengenai perilaku siswa di sekolah?
	Narasumber	Setiap kegiatan di sekolah guru selalu mengawasi, jangan sampai siswa keluar gerbang tanpa izin guru.
17	Peneliti	Bagaimana komunikasi guru kelas dengan orang tua siswa?
	Narasumber	Komunikasi antara sekolah dan orang tua berjalan baik, ditambah lagi dengan adanya grup paguyuban wali murid di aplikasi WA.

Mengetahui,
Kepala SD N Purwosari 02

Dewi Endang Lestari S.Pd
NIP. 196506231991021001

Peneliti,



Ferindra Sari
NIM 1401416167

Lampiran 11

PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA

Siswa Kelas IV SDN Purwosari 02

c. Tujuan : Guna mengetahui pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Kota Semarang

d. Identitas Narasumber :


Nama : Kelompok siswa


Kelas : IV

No	Sumber Data	Daftar Pertanyaan dan Jawaban
1	Peneliti	Bagaimana kebiasaanmu di kelas saat proses pembelajaran?
	Narasumber	Kadang-kadang kita gojek aau jalan-jalan saat ditinggal guru. Kalau ada guru di kelas kita diam mengikuti pembelajaran.
2	Peneliti	Bagaimana guru dalam memberikan pendidikan karakter pada siswa kelas IV?
	Narasumber	Kita sering diingatkan pak guru untuk fokus saat belajar, diingatkan salat, dan diingatkan saat upacara harus menggunakan atribut lengkap.
3	Peneliti	Apakah guru memberikan contoh perilaku sesuai dengan karakter yang baik?
	Narasumber	Iya guru memberikan contoh. Misalnya guru mengingatkan siswa untuk salat, dalam kondisi guru sudah salat.
4	Peneliti	Adakah kegiatan ekstrakurikuler yang kamu senangi dalam pembentukan karakter?
	Narasumber	Kita senang mengikuti ekstrakurikuler pramuka setiap hari Jumat, jika ada perpisahan kelas VI kita latihan tari yang menjadi salah satu ektrskurikuler juga, anak laki-laki senang mengikuti ekstrakurikuler rebana pada hari Sabtu.

5	Peneliti	Bagaimana motivasi belajarmu setelah diberikan pendidikan karakter oleh guru?
	Narasumber	Motivasi belajar kita semakin tinggi dengan pendidikan karakter pada apel PPK.
6	Peneliti	Apakah guru sering memberikan <i>reward</i> kepada siswa?
	Narasumber	Guru selalu memberikan <i>reward</i> kepada kita, biasanya dengan pujian menggunakan kata-kata, bahkan hadiah berupa benda atau tambahan uang saku.
7	Peneliti	Apa saja bentuk <i>reward</i> yang diberikan?
	Narasumber	<i>Reward</i> yang diberikan berupa ucapan, tepuk tangan, acungan jempol, bahkan hadiah berupa benda dan tambahan uang saku.
8	Peneliti	Bagaimana perasaanmu jika mendapatkan <i>reward</i> ?
	Narasumber	Kita merasa senang jika mendapatkan <i>reward</i> .
9	Peneliti	Bagaimana perasaanmu jika ada teman mendapatkan <i>reward</i> ?
	Narasumber	Jika ada teman yang mendapatkan <i>reward</i> kita juga ikut senang dan motivasi belajar kita menjadi lebih.
10	Peneliti	Apakah <i>reward</i> dari guru dapat menguatkan motivasi belajarmu?
	Narasumber	Iya, <i>reward</i> yang diberikan guru membuat motivasi belajar kami meningkat.
11	Peneliti	Apakah kamu sudah bisa mengoperasikan teknologi seperti <i>handphone</i> dan komputer?
	Narasumber	Kita biasanya menggunakan <i>handphone</i> milik orang tua, beberapa teman-teman kita meminjam laptop kakak untuk belajar mengoperasikan komputer.
12	Peneliti	Biasanya kamu gunakan untuk apa <i>handphone</i> dan komputer tersebut?
	Narasumber	Biasanya kami menggunakan <i>handphone</i> untuk mencari tugas dari guru yang ada di internet, untuk komunikasi dengan teman lewat WA, bermain <i>game</i> dan melihat <i>youtube</i> .

13	Peneliti	Apakah ada arahan dari guru dan orang tua dalam penggunaan <i>handphone</i> dan komputer?
	Narasumber	Guru memberikan arahan pada kita tentang bahaya penggunaan <i>handphone</i> . Orang tua membreikan arahan, pendampingan dalam penggunaan <i>handphone</i> , dan diberi batas waktu penggunaan.
14	Peneliti	Apakah penggunaan <i>handphone</i> dan komputer mengganggu belajarmu?
	Narasumber	Sebagain dari kita terganggu dengan adanya <i>handphone</i> karena kadang tertarik untuk lebih sering bermain <i>game</i> . Saat belajar di rumah orang tua juga tidak mengoprasikan <i>handphone</i> .
15	Peneliti	Bagaimana dampak <i>handphone</i> dan komputer bagi prestasi belajarmu?
	Narasumber	Kadang nilai kita turun jika terlalu sering menggunakan <i>handphone</i> daripada belajar.
16	Peneliti	Bagaimana kominikasimu dengan guru di sekolah dan orang tua di rumah?
	Narasumber	Kita menggunakan bahasa Indonesia jika berbicara dengan guru dan bahasa Jawa jika berbicara dengan orang tua, kadang masih menggunakan bahasa Jawa Ngoko.
17	Peneliti	Apakah kamu sering mengunjungi perpustakaan untuk membaca buku?
	Narasumber	Sering, namun kadang bermain di perpustakaan dan senang membaca buku cerita.

Mengetahui,
Kepala SD N Purwosari 02

Dewi Endang S.Pd
NIP. 196506231991021001

Peneliti,

Ferindra Sari
NIM 1401416167

Lampiran 12

PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA

Perwakilan Wali Murid Siswa Kelas IV SDN Purwosari 02

e. Tujuan : Guna mengetahui pendidikan karakter dan *reward* dalam menguatkan motivasi belajar siswa era revolusi industri 4.0 kelas IV SDN Purwosari 02 Kota Semarang

f. Identitas Narasumber :


Nama/Siswa : Ratna Erawati / FB

Jabatan : Orang tua siswa

No	Sumber Data	Daftar Pertanyaan dan Jawaban
1	Peneliti	Bagaimana perilaku anak ketika di rumah?
	Narasumber	Perilaku anak di rumah cenderung baik. Anak mengikuti dan melaksanakan nasehat orang tua serta membantu pekerjaan di rumah.
2	Peneliti	Bagaimana pengawasan orang tua terhadap anak di rumah?
	Narasumber	Karena saya bekerja jadi tidak bisa mengawasi 24 jam anak di rumah. Saya berangkat kerja pukul 06.15 pulang pukul 16.00, sesampainya di rumah langsung saya awasi. Jika siang hari anak bersama kakak.
3	Peneliti	Bagaimana komunikasi orang tua dengan anak di rumah?
	Narasumber	Komunikasi saya dan anak baik. Anak sering curhat kaitannya dengan sekolah, misalnya ia mendapat nilai bagus. Komunikasi saya dan anak menggunakan bahasa ibu (bahasa Jawa Ngoko)
4	Peneliti	Apakah anak selalu melaksanakan nasehat orang tua ?
	Narasumber	Iya selalu melaksanakan.
5	Peneliti	Bagaimana penanaman karakter yang dilakukan orang tua di rumah?
	Narasumber	Biasanya saya mengingatkan anak untuk salat cepat waktu serta selalu belajar.

6	Peneliti	Apakah orang tua memberikan <i>reward</i> / hadiah jika anak berprestasi? Apa dampaknya bagi siswa?
	Narasumber	Biasanya saya memberikan <i>reward</i> ucapan, berupa kata selamat jika anak saya mendapatkan nilai bagus. Untuk <i>reward</i> benda/hadiah saya belum memberikan. Anak merasa senang jika mendapat <i>reward</i> , menandakan bahwa orang tuanya sangat perhatian kepadanya.
7	Peneliti	Bagaimana cara orang tua dalam membantu anak menguatkan motivasi belajarnya?
	Narasumber	Saya mendaftarkan anak di bimbingan belajar, karena saya bekerja. Namun tetapsaya cekbelajar anak setiap harinya.
8	Peneliti	Apa saja faktor pendukung dan penghambat penguatan motivasi belajar anak di rumah?
	Narasumber	Pendukung: saya memberikan <i>reward</i> jadi motivasi belajarnya meningkat. Penghambat: perilaku/sikap pada diri siswa yang terkadang malas untuk belajar.
9	Peneliti	Apakah anak sudah diizinkan menggunakan <i>handphone</i> dan komputer di rumah?
	Narasumber	Diizinkan. Namun menggunakan <i>handphone</i> orang tua, karena saya tidak mengizinkan anak mempunyai <i>handphone</i> pribadi untuk jenjang SD. Anak menggunakan <i>handphone</i> ketika libur, dan diberi batas waktu.
10	Peneliti	Bagaimana dampak penggunaan teknologi tersebut?
	Narasumber	Teknologi menurut saya memiliki dampak positif dan negatif bagi anak. Tugas kita sebagai orang tua mengawasi dan mengarahkan anak dalam menggunakan <i>handphone</i> .
11	Peneliti	Bagaimana pengawasan orang tua terhadap penggunaan <i>handphone</i> dan komputer di rumah?

	Narasumber	Biasanya anak menggunakan <i>handphone</i> untuk bermain <i>game</i> . Jika saya tidak ada kesibukan, maka anak menggunakan <i>handphone</i> dalam pengawasan orang tua. Namun jika orang tua sedang sibuk maka data/internet dinonaktifkan.
12	Peneliti	Apakah orang tua memberikan contoh penggunaan <i>handphone</i> dan komputer di rumah?
	Narasumber	Iya, saya menggunakan <i>handphone</i> untuk pekerjaan, jarang menggunakan <i>handphone</i> saat kumpul bersama keluarga.
13	Peneliti	Apakah anak setiap hari mengulang belajar di rumah?
	Narasumber	Iya. Selain anak mengikuti bimbingan, saya juga membuka buku anak setiap harinya untuk mengecek pekerjaan rumah dari gurunya.

Mengetahui,
Orang tua siswa

(Ratna Erwati).

Lampiran 13

**KISI-KISI ANGKET
PENDIDIKAN KARAKTER**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor butir		Jumlah Butir Pertanyaan
			Positif	Negatif	
Pendidikan Karakter	(A) Religius	Menjalankan ibadah sesuai agamanya	1	2	2
		Toleransi pelaksanaan ibadah agama lain	3	4	2
		Rukun dengan pemeluk agama lain	5	6	2
		Teguh dalam pendirian	7	8	2
		Membaca doa harian	9	10	2
	(B) Jujur	Berperilaku jujur	11	12	2
	(C) Toleransi	Toleransi pada hal-hal yang ada di lingkungan	13	14	2
		Melaksanakan hasil keputusan bersama	15	16	2
	(D) Disiplin	Membuat jadwal belajar di rumah	17	18	2
		Menggunakan <i>handphone</i> dengan aturan waktu yang dijadwalkan	19	20	2

		Tepat waktu datang ke sekolah	21	22	2
(E) Kerja keras		Belajar dengan sungguh-sungguh	23	24	2
		Tidak mudah putus asa jika mengalami kegagalan	25	26	2
		Belajar setiap hari tanpa disuruh orang tua	27	28	2
(F) Kreatif		Membuat kerajinan dengan kreatifitasnya sendiri	29	30	2
		Memanfaatkan waktu luang untuk belajar	31	32	2
		Memanfaatkan barang bekas untuk membuat kerajinan	33	34	2
(G) Mandiri		Mengerjakan tugas secara mandiri	35	36	2
		Mengutamakan belajar daripada bermain	37	38	2
(H) Demokratis		Menyampaikan pendapat di tempat umum	39	40	2
		Menghargai pendapat orang lain	41	42	2

		Musyawarah untuk mencapai mufakat	43	44	2
(I)	Rasa ingin tahu	Menggunakan berbagai sumber dalam mengerjakan tugas	45	46	2
		Mempelajari materi yang akan datang	47	48	2
(J)	Semangat kebangsaan	Mampu rela berkorban	49	50	2
		Mempelajari sejarah Indonesia	51	52	2
(K)	Cinta tanah air	Mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh	53	54	2
		Menjunjung bahasa daerah dan bahasa nasional	55	56	2
(L)	Menghargai prestasi	Mendorong diri untuk rajin belajar	57	58	2
		Menghormati keberhasilan orang lain	59	60	2
(M)	Bersahabat/komunikatif	Menjaga interaksi dengan warga sekolah	61	62	2
		Berkomunikasi dengan orang tua di rumah	63	64	2

	(N) Cinta damai	Menghindari perbuatan anarkis	65	66	2	
		Membiasakan taat pada hukum	67	68	2	
	(O) Gemar membaca	Menyedikan waktu untuk membaca bacaan	69	70	2	
		Membaca dari berbagai sumber bacaan	71	72	2	
	(P) Peduli lingkungan	Melaksanakan kerja bakti membersihkan halaman sekitar secara rutin	73	74	2	
		Membuang sampah pada tempat sesuai jenisnya	75	76	2	
	(Q) Peduli sosial	Membantu orang lain yang memerlukan	77	78	2	
	(R) Tanggung jawab	Melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab	79	80	2	
		Tenang dalam mengikuti pelajaran	81	82	2	
		Melaksanakan kewajiban dalam kelompok	83	84	2	
	Jumlah			42	42	84

Sumber: Kemendiknas 2010

Lampiran 14

KISI-KISI ANGKET

REWARD

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor butir		Jumlah Butir Pertanyaan
			Positif	Negatif	
<i>Reward</i>	(A) Penghargaan dengan ungkapan pujian	Memberikan pujian kepada siswa yang berani berpendapat	1	2	2
		Memberikan pujian kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi	3	4	2
		Memberikan pujian kepada siswa yang mengikuti pelajaran dengan baik	5	6	2
		Berani berpendapat untuk mendapat ungkapan pujian guru	7	8	2
	(B) Penghargaan dengan gerak isyarat	Memberikan senyuman, acungan jempol dan anggukan kepada siswa yang berani berpendapat	9	10	2
		Berani berpendapat agar lebih dikenal guru karena akan diberi senyum oleh guru	11	12	2
	(C) Penghargaan dengan sentuhan	Berjabat tangan dan menepuk bahu siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	13	14	2
	(D)	Menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa	15	16	2

	Penghargaan dengan kegiatan menyenangkan	Mengikuti arahan guru untuk berlomba mendapatkan <i>reward</i>	17	18	2
	(E) Penghargaan berupa simbol atau benda	Memberikan simbol atau stiker bintang pada siswa yang berani maju	19	20	2
		Memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi	21	22	2
Jumlah			11	11	22

Sumber: Usman (2011:81) dan Shoimin (2014:154)

Lampiran 15

KISI-KISI ANGKET
MOTIVASI BELAJAR SISWA

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor butir		Jumlah Butir Pertanyaan
			Positif	Negatif	
Motivasi Belajar Siswa	(A) Perasaan senang	Senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas	1	2	2
		Senang terhadap guru dalam menyampaikan materi	3	4	2
		Senang mengerjakan tugas yang diberikan guru	5	6	2
		Senang melihat teman mendapatkan <i>reward</i> yang diberi guru	7	8	2
	(B) Kemauan	Kemauan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	9	10	2
		Kemauan memperoleh nilai tinggi	11	12	2
		Kemauan mengikuti motivasi belajar teman yang lebih tinggi di atasnya	13	14	2
	(C) Kesadaran dalam diri	Kesadaran siswa untuk mau belajar	15	16	2
		Kesadaran siswa untuk memahami materi	17	18	2
		Kesadaran siswa untuk tidak mencontek	19	20	2

		Kesadaran siswa untuk menambah pengetahuannya dari berbagai sumber	21	22	2
	(D) Dorongan orang tua	Dorongan orang tua untuk berprestasi	23	24	2
		Melaksanakan nasehat orang tua untuk belajar	25	26	2
	(E) Pemberian <i>reward</i>	<i>Reward</i> yang diberikan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	27	28	2
		Siswa yang mendapat <i>reward</i> mampu memotivasi belajar siswa lain	29	30	2
	(F) Pemberian tugas oleh guru	Menemukan masalah sendiri dan memecahkannya	31	32	2
		Melaksanakan tugas guru dengan sungguh-sungguh	33	34	2
	(G) Kegiatan-kegiatan di sekolah	Melaksanakan tugas di sekolah dengan sungguh-sungguh	35	36	2
		Mengikuti program ekstrakurikuler di sekolah dengan sungguh-sungguh	37	38	2
Jumlah			19	19	38

Sumber: Hamalik (2016: 162-163) dan Widiasworo (2018: 113-132)

Lampiran 16

ANGKET SISWA PENDIDIKAN KARAKTER

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:
SD	:

A. Pengantar

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pendidikan karakter.
2. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai pada mata pelajaran apapun.
3. Isilah angket dengan jujur sesuai keadaan nyata.
4. Periksalah angket sebelum ddiserahkan kembali.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tuliskan nama lengkap, nomor presensi, kelas, dan SD terlebih dahulu.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat.
3. Berilah tanda centang (\checkmark) pada salah satu pilihan jawaban pada kolom yang tersedia sesuai keadaan yang sebenarnya.
4. Jika ingin mengganti jawaban, berilah tanda dua garis mendatar (\equiv) pada jawaban sebelumnya, kemudian centanglah (\checkmark) pada jawaban yang baru.
5. Kriteria pilihan jawaban
 - a. Pilihan kata “selalu” apabila responden selalu melaksanakan keadaan sebenarnya sesuai pernyataan.
 - b. Pilihan kata “sering” apabila responden sering melaksanakan keadaan sebenarnya sesuai pernyataan.
 - c. Pilihan kata “kadang-kadang” apabila responden kadang-kadang melaksanakan keadaan sebenarnya sesuai pernyataan.
 - d. Pilihan kata “tidak pernah” apabila responden tidak pernah melaksanakan keadaan sebenarnya sesuai pernyataan.

Variabel	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
Pendidikan Karakter	(A) Religius	1. Saya bersungguh-sungguh dalam berdoa dan beribadah				
		2. Saya tidak sungguh-sungguh dalam berdoa dan beribadah				
		3. Saya tidak mengganggu teman saat berdoa dan beribadah				
		4. Saya mengganggu teman saat berdoa dan beribadah				
		5. Saya menghormati kegiatan ibadah agama lain				
		6. Saya mengganggu kegiatan ibadah agama lain				
		7. Saya mengerjakan tugas dengan penuh keyakinan dan kemampuan sendiri				

		8. Saya mengerjakan tugas dengan ragu-ragu dan melihat jawaban teman				
		9. Saya berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu dengan khusyuk				
		10. Saya tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu				
	(B) Jujur	11. Saya berperilaku sesuai ucapan				
		12. Saya tidak berperilaku sesuai ucapan				
	(C) Toleransi	13. Ketika bermain, saya berbaur dengan semua teman yang berbeda agama, suku, bahasa dan asal daerah.				
		14. Ketika bermain, saya tidak berbaur dengan semua teman yang berbeda agama, suku, bahasa dan asal daerah.				
		15. Saya menghormati hasil keputusan bersama				

		16. Saya tidak menghormati hasil keputusan bersama				
	(D) Disiplin	17. Saya memiliki jadwal belajar rutin di rumah				
		18. Saya tidak memiliki jadwal belajar rutin di rumah				
		19. Saya menggunakan <i>handphone</i> sesuai arahan yang dijadwalkan orang tua				
		20. Saya menggunakan <i>handphone</i> sesuka saya				
		21. Saya berangkat sekolah 15 menit sebelum bel tanda masuk berbunyi				
		22. Saya terlambat berangkat ke sekolah				
	(E) Kerja Keras	23. Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan ulangan				

		24. Saya tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan ulangan				
		25. Saya bertanya kepada guru dan teman lain jika mengalami kesulitan belajar				
		26. Saya tidak berusaha mencari jawaban jika mengalami kesulitan belajar				
		27. Saya mempunyai jadwal belajar rutin tanpa disuruh orang tua				
		28. Saya belajar jika disuruh orang tua				
	(F) Kreatif	29. Saya berusaha mengembangkan kemampuan dengan menciptakan sesuatu yang baru				
		30. Saya tidak berusaha mengembangkan kemampuan dengan menciptakan sesuatu yang baru				

		31. Saya memanfaatkan waktu luang untuk menambah pengetahuan				
		32. Saya menghabiskan waktu luang untuk bermain				
		33. Saya memanfaatkan barang bekas untuk membuat kerajinan				
		34. Saya membiarkan barang bekas menjadi sampah				
	(G) Mandiri	35. Saya mengerjakan tugas dan ulangan secara mandiri tidak melihat jawaban teman				
		36. Saya tidak mengerjakan tugas dan ulangan secara mandiri dan melihat jawaban teman				
		37. Saya lebih senang belajar daripada bermain				
		38. Saya lebih senang bermain daripada belajar				

	(H) Demokratis	39. Saya berani menyampaikan pendapat di kelas				
		40. Saya merasa tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapat di kelas				
		41. Saya menghargai pendapat teman di kelas				
		42. Saya tidak menghargai pendapat teman di kelas				
		43. Saya melakukan musyawarah untuk kepentingan bersama				
		44. Saya memaksakan kehendak dalam musyawarah				
	(I) Rasa Ingin Tahu	45. Saya menggunakan berbagai sumber dalam belajar				
		46. Saya hanya menggunakan satu buku materi dalam belajar				

		47. Saya mempelajari materi yang akan datang				
		48. Saya tidak mempelajari materi yang akan datang				
	(J) Semangat Kabangsaan	49. Jika bermain dan dalam hal apapun saya mau menang				
		50. Jika bermain dan dalam hal apapun saya mau menang sendiri (egois)				
		51. Saya mempelajari sejarah Indonesiadengan sungguh-sungguh				
		52. Saya tidak mau mempelajari sejarah Indonesia				
	(K) Cinta Tanah Air	53. Saya mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh				
		54. Saya mengikuti upacara bendera dengan berbicara dan menggoda teman				

		55. Saya menggunakan bahasa daerah dan bahasa nasional dalam berkomunikasi				
		56. Saya malu menggunakan bahasa daerah dan bahasa nasional dalam berkomunikasi				
	(L) Menghargai Prestasi	57. Saya rajin belajar untuk mencapai prestasi				
		58. Saya malas belajar untuk mencapai prestasi				
		59. Saya senang jika ada teman yang mendapat <i>reward</i> dan berprestasi				
		60. Saya tidak senang jika ada teman yang mendapat <i>reward</i> dan berprestasi				
	(M) Bersahabat/ Komunkatif	61. Saya menjaga komunikasi dengan warga sekolah				
		62. Saya tidak berkomunikasi baik dengan warga sekolah				

		63. Saya berkomunikasi baik dengan orang tua di rumah				
		64. Saya tidak berkomunikasi baik dengan orang tua di rumah				
	(N) Cinta Damai	65. Saya menghindari pertengkaran dengan teman di sekolah				
		66. Saya mudah marah dan bertengkar dengan teman di sekolah				
		67. Saya mematuhi tata tertib sekolah				
		68. Saya tidak mematuhi tata tertib sekolah				
	(O) Gemar Membaca	69. Saya menyempatkan waktu untuk membaca bacaan				
		70. Saya tidak menyempatkan waktu untuk membaca bacaan				

		71. Saya membaca dari berbagai sumber bacaan				
		72. Saya hanya membaca dari satu sumber buku saja				
	(P) Peduli Lingkungan	73. Saya mengikuti kerjabakti dengan sungguh-sungguh				
		74. Saya hanya bermain saat kerja bakti				
		75. Saya membedakan jenis sampah saat akan membuangnya				
		76. Saya membuang sampah di sembarang tempat				
	(Q) Peduli Sosial	77. Saya membantu orang lain yang membutuhkan				
		78. Saya tidak peduli dengan orang lain yang membutuhkan				

	(R) Tanggung Jawab	79. Saya mengerjakan tugas dengan penuh tanggung jawab				
		80. Saya membiarkan tugas menumpuk tidak dikerjakan				
		81. Saya mendengarkan penjelasan guru dengan tenang				
		82. Saya membuat gaduh suasana belajar di kelas				
		83. Saya melaksanakan tugas dalam kelompok dengan penuh tanggung jawab				
		84. Saya hanya berpangku tangan tidak ikut mengerjakan tugas kelompok				

Sumber : Kemendiknas (2010)

ANGKET SISWA

REWARD

Variabel	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
<i>Reward</i>	(A) Penghargaan dengan Ungkapan Pujian	1. Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif di kelas				
		2. Guru tidak memberikan pujian kepada siswa yang aktif di kelas				
		3. Guru memberikan pujian pada siswa yang mendapat nilai tertinggi				
		4. Guru tidak memberikan pujian pada siswa yang mendapat nilai tertinggi				
		5. Guru memberikan pujian pada siswa yang mengikuti pelajaran dengan tenang				
		6. Guru membiarkan siswa gaduh di kelas				

		7. Saya aktif saat pembelajaran di kelas				
		8. Saya gaduh saat pembelajaran di kelas				
	(B) Penghargaan dengan Isyarat	9. Guru memberikan senyuman dan acungan jempol pada siswa yang aktif menjawab pertanyaan				
		10. Guru tidak memberikan senyuman dan acungan jempol pada siswa yang aktif menjawab pertanyaan				
		11. Saya aktif menjawab pertanyaan agar lebih dikenal guru				
		12. Saya tidak aktif menjawab pertanyaan karena tidak tertarik mendapat senyuman dan acungan jempol dari guru				
	(C) Penghargaan dengan Sentuhan	13. Guru berjabat tangan dengan siswa yang berani menyampaikan pendapatnya				
		14. Guru tidak berjabat tangan dengan siswa yang berani menyampaikan pendapatnya				

	(D) Penghargaan dengan Kegiatan Menyenangkan	15. Guru menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa				
		16. Guru tidak menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa				
		17. Saya mengikuti arahan guru untuk berlomba mendapatkan <i>reward</i>				
		18. Saya tidak mengikuti arahan guru untuk berlomba mendapatkan <i>reward</i>				
	(E) Penghargaan berupa Simbol atau Benda	19. Guru memberikan simbol atau stiker bintang kepada siswa yang berani maju				
		20. Guru tidak memberikan simbol atau stiker bintang kepada siswa yang berani maju				
		21. Guru memberikan hadiah berupa uang atau benda kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi				

		22. Guru tidak memberikan hadiah berupa uang atau benda kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi				
--	--	--	--	--	--	--

Sumber: Usman (2011:81) dan Shoimin (2014:154)

ANGKET SISWA
MOTIVASI BELAJAR SISWA

Variabel	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
Motivasi Belajar Siswa	(A) Perasaan Senang	1. Saya senang mengikuti kegiatan belajar dikelas				
		2. Saya tidak senang mengikuti kegiatan belajar dikelas				
		3. Saya senang dan paham cara penyampaian materi oleh guru				
		4. Saya tidak senang dan kurang paham cara penyampaian materi oleh guru				
		5. Saya senang dengan tugas yang diberikan guru				
		6. Saya tidak senang dengan tugas yang diberikan guru				
		7. Saya senang jika ada teman yang mendapatkan <i>reward</i>				
		8. Saya tidak senang jika ada teman yang mendapatkan <i>reward</i>				

	(B) Kemauan	9. Saya mau mngerjakan tugas dengan sungguh-sungguh				
		10. Saya tidak mau mngerjakan tugas dengan sungguh-sungguh				
		11. Saya belajar sungguh-sungguh untuk memperoleh nilai tinggi				
		12. Saya malas belajar dan kurang minat dengan nilai tinggi				
		13. Saya mencontoh perilaku teman yang memiliki semangat belajar tinggi				
		14. Saya tidak mencontoh perilaku teman yang memiliki semangat belajar tinggi				
		(C) Kesadaran Diri	15. Saya belajar atas kesadaran diri sendiri			
	16. Saya malas belajar dari dalam diri					
	17. Saya sadar harus bisa menguasai materi pelajaran					
	18. Saya tidak peduli dengan materi yang dipelajari					

		19. Saya sadar mencontek perbuatan yang tidak baik dan harus dihindari				
		20. Saya senang dengan perbuatan mencontek				
		21. Saya sadar belajar tidak hanya dari satu sumber buku dan harus menambah referensi bacaan				
		22. Saya tidak suka belajar dari berbagai sumber				
	(D) Dorongan Orang tua	23. Saya senang jika diberi semangat orang tua untuk berprestasi				
		24. Saya tidak senang jika didorong orang tua untuk berprestasi				
		25. Saya senang jika dinasehati orang tua untuk belajar				
		26. Saya tidak senang jika dinasehati orang tua untuk belajar				
	(E)	27. Saya lebih semangat belajar jika diberikan <i>reward</i> oleh guru				

Pemberian <i>Reward</i>	28. Saya tetap tidak semangat belajar meski diberikan <i>reward</i> oleh guru				
	29. Jika mendapat hadiah dari guru, saya mampu memotivasi teman untuk berprestasi				
	30. Saya sombong jika mendapat hadiah dari guru				
(F) Pemberian Tugas oleh Guru	31. Saya menemukan dan memecahkan masalah tugas dari guru sendiri				
	32. Saya melihat jawaban teman jika diberi tugas guru				
	33. Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh				
	34. Saya mengerjakan tugas semau saya				
(G) Kegiatan- Kegiatan di Sekolah	35. Saya mengikuti aturan di sekolah dengan penuh tanggung jawab				
	36. Saya tidak mempedulikan aturan di sekolah				
	37. Saya mengikuti ekstrakurikuler dengan sungguh-sungguh di sekolah				

		38. Saya tidak suka mengikuti ekstrakurikuler di sekolah				
--	--	--	--	--	--	--

Sumber: Hamalik (2016: 162-163) dan Widiasworo (2018: 113-132)

Lampiran 17

HASIL ANGKET SISWA

ANGKET SISWA PENDIDIKAN KARAKTER

Nama	Sabila Dina Sibi L
Kelas	IV/Cempak
No. Absen	22
SD	Purwosari 02

A. Pengantar

1. Angket ini digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pendidikan karakter, *reward*, dan motivasi belajar siswa.
2. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai pada mata pelajaran apapun.
3. Isilah angket dengan jujur sesuai keadaan nyata.
4. Periksa angket sebelum diserahkan kembali.

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tuliskan nama lengkap, nomor presensi, kelas, dan SD terlebih dahulu.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat.
3. Berilah tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban pada kolom yang tersedia sesuai keadaan yang sebenarnya.
4. Jika ingin mengganti jawaban, berilah tanda dua garis mendatar (=) pada jawaban sebelumnya, kemudian centanglah (√) pada jawaban yang baru.
5. Kriteria pilihan jawaban
 - a. Pilihan kata “selalu” apabila responden selalu melaksanakan keadaan sebenarnya sesuai pernyataan.
 - b. Pilihan kata “sering” apabila responden sering melaksanakan keadaan sebenarnya sesuai pernyataan.
 - c. Pilihan kata “kadang-kadang” apabila responden kadang-kadang melaksanakan keadaan sebenarnya sesuai pernyataan.
 - d. Pilihan kata “tidak pernah” apabila responden tidak pernah melaksanakan keadaan sebenarnya sesuai pernyataan.

Variabel	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
Pendidikan Karakter	(A) Religius	1. Saya bersungguh-sungguh dalam berdoa dan beribadah	✓			
		2. Saya tidak sungguh-sungguh dalam berdoa dan beribadah				✓
		3. Saya tidak mengganggu teman saat berdoa dan beribadah	✓			
		4. Saya mengganggu teman saat berdoa dan beribadah				✓
		5. Saya menghormati kegiatan ibadah agama lain	✓			
		6. Saya mengganggu kegiatan ibadah agama lain				✓
		7. Saya mengerjakan tugas dengan penuh keyakinan dan kemampuan sendiri	✓			
		8. Saya mengerjakan tugas dengan ragu-ragu dan melihat jawaban teman				✓
		9. Saya berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu dengan khusyuk			✓	
		10. Saya tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu				✓
	(B) Jujur	11. Saya berperilaku sesuai ucapan		✓		
		12. Saya tidak berperilaku sesuai ucapan				✓
	(C) Toleransi	13. Ketika bermain, saya berbaur dengan semua teman yang berbeda agama, suku, bahasa dan asal daerah.		✓		
		14. Ketika bermain, saya tidak berbaur dengan semua teman yang berbeda agama, suku, bahasa dan asal daerah.				✓
		15. Saya menghormati hasil keputusan bersama		✓		
		16. Saya tidak menghormati hasil keputusan bersama				✓
	(D) Disiplin	17. Saya memiliki jadwal belajar rutin di rumah	✓			
		18. Saya tidak memiliki jadwal belajar rutin di rumah				✓
		19. Saya menggunakan <i>handphone</i> sesuai arahan yang dijadwalkan orang tua	✓			
		20. Saya menggunakan <i>handphone</i> sesuka saya				✓
		21. Saya berangkat sekolah 15 menit sebelum bel tanda masuk berbunyi	✓			
		22. Saya terlambat berangkat ke sekolah				✓
	(E) Kerja Keras	23. Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan ulangan	✓			
		24. Saya tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan ulangan				✓
		25. Saya bertanya kepada guru dan teman lain jika mengalami kesulitan belajar	✓			
		26. Saya tidak berusaha mencari jawaban jika mengalami kesulitan belajar				✓
(F) Kreatif	27. Saya mempunyai jadwal belajar rutin tanpa disuruh orang tua			✓		
	28. Saya belajar jika disuruh orang tua				✓	
	29. Saya berusaha mengembangkan kemampuan dengan menciptakan sesuatu yang baru	✓				
	30. Saya tidak berusaha mengembangkan kemampuan dengan menciptakan sesuatu yang baru				✓	
	31. Saya memanfaatkan waktu luang untuk menambah pengetahuan	✓				
	32. Saya menghabiskan waktu luang untuk bermain				✓	
	33. Saya memanfaatkan barang bekas untuk membuat kerajinan			✓		
	34. Saya membiarkan barang bekas menjadi sampah				✓	

(G) Mandiri	35. Saya mengerjakan tugas dan ulangan secara mandiri tidak melihat jawaban teman	✓			
	36. Saya tidak mengerjakan tugas dan ulangan secara mandiri dan melihat jawaban teman				✓
	37. Saya lebih senang belajar daripada bermain	✓			
	38. Saya lebih senang bermain daripada belajar				✓
(H) Demokratis	39. Saya berani menyampaikan pendapat di kelas			✓	
	40. Saya merasa tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapat di kelas				✓
	41. Saya menghargai pendapat teman di kelas	✓			
	42. Saya tidak menghargai pendapat teman di kelas				✓
	43. Saya melakukan musyawarah untuk kepentingan bersama		✓		
(I) Rasa Ingin Tahu	44. Saya memaksakan kehendak dalam musyawarah				✓
	45. Saya menggunakan berbagai sumber dalam belajar	✓			
	46. Saya hanya menggunakan satu buku materi dalam belajar				✓
	47. Saya mempelajari materi yang akan datang	✓			
(J) Semangat Kabangsaan	48. Saya tidak mempelajari materi yang akan datang				✓
	49. Jika bermain dan dalam hal apapun saya mau mengalah	✓			
	50. Jika bermain dan dalam hal apapun saya mau menang sendiri (egois)				✓
	51. Saya mempelajari sejarah Indonesiadengan sungguh-sungguh	✓			
(K)	52. Saya tidak mau mempelajari sejarah Indonesia				✓
	53. Saya mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh	✓			

Cinta Tanah Air	54. Saya mengikuti upacara bendera dengan berbicara dan menggoda teman				✓
	55. Saya menggunakan bahasa daerah dan bahasa nasional dalam berkomunikasi	✓			
	56. Saya malu menggunakan bahasa daerah dan bahasa nasional dalam berkomunikasi				✓
(L) Menghargai Prestasi	57. Saya rajin belajar untuk mencapai prestasi	✓			
	58. Saya malas belajar untuk mencapai prestasi				✓
	59. Saya senang jika ada teman yang mendapat <i>reward</i> dan berprestasi	✓			
	60. Saya tidak senang jika ada teman yang mendapat <i>reward</i> dan berprestasi				✓
(M) Bersahabat/ Komunikatif	61. Saya menjaga komunikasi dengan warga sekolah	✓			
	62. Saya tidak berkomunikasi baik dengan warga sekolah				✓
	63. Saya berkomunikasi baik dengan orang tua di rumah	✓			
	64. Saya tidak berkomunikasi baik dengan orang tua di rumah				✓
(N) Cinta Damai	65. Saya menghindari pertengkaran dengan teman di sekolah	✓			
	66. Saya mudah marah dan bertengkar dengan teman di sekolah				✓
	67. Saya mematuhi tata tertib sekolah	✓			
	68. Saya tidak mematuhi tata tertib sekolah				✓
(O) Gemar Membaca	69. Saya menyempatkan waktu untuk membaca bacaan	✓			
	70. Saya tidak menyempatkan waktu untuk membaca bacaan				✓
	71. Saya membaca dari berbagai sumber bacaan	✓			
	72. Saya hanya membaca dari satu sumber buku saja				✓

(P) Peduli Lingkungan	73. Saya mengikuti kerjabakti dengan sungguh-sungguh	✓			
	74. Saya hanya bermain saat kerja bakti				✓
	75. Saya membedakan jenis sampah saat akan membuangnya	✓			
	76. Saya membuang sampah di sembarang tempat				✓
(Q) Peduli Sosial	77. Saya membantu orang lain yang membutuhkan	✓			
	78. Saya tidak peduli dengan orang lain yang membutuhkan				✓
(R) Tanggung Jawab	79. Saya mengerjakan tugas dengan penuh tanggung jawab	✓			
	80. Saya membiarkan tugas menumpuk tidak dikerjakan				✓
	81. Saya mendengarkan penjelasan guru dengan tenang	✓			
	82. Saya membuat gaduh suasana belajar di kelas				✓
	83. Saya melaksanakan tugas dalamkelompok dengan penuh tanggung jawab	✓			
	84. Saya hanya berpangku tangan tidak ikut mengerjakan tugas kelompok				✓

Sumber: Kemendiknas, (2010)

ANGKET SISWA

REWARD

Variabel	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
Reward	(A) Penghargaan dengan Ungkapan Pujian	1. Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif di kelas	✓			
		2. Guru tidak memberikan pujian kepada siswa yang aktif di kelas				✓
		3. Guru memberikan pujian pada siswa yang mendapat nilai tertinggi	✓			
		4. Guru tidak memberikan pujian pada siswa yang mendapat nilai tertinggi				✓
		5. Guru memberikan pujian pada siswa yang mengikuti pelajaran dengan tenang	✓			
		6. Guru membiarkan siswa gaduh di kelas				✓
		7. Saya aktif saat pembelajaran di kelas	✓			
		8. Saya gaduh saat pembelajaran di kelas				✓
	(B) Penghargaan dengan Isyarat	9. Guru memberikan senyuman dan acungan jempol pada siswa yang aktif menjawab pertanyaan	✓			
		10. Guru tidak memberikan senyuman dan acungan jempol pada siswa yang aktif menjawab pertanyaan				✓
		11. Saya aktif menjawab pertanyaan agar lebih dikenal guru	✓			
		12. Saya tidak aktif menjawab pertanyaan karena tidak tertarik mendapat senyuman dan acungan jempol dari guru				✓
	(C) Penghargaan dengan Sentuhan	13. Guru berjabat tangan dengan siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	✓			
		14. Guru tidak berjabat tangan dengan siswa yang berani menyampaikan pendapatnya				✓
	(D)	15. Guru menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa	✓			

Penghargaan dengan Kegiatan Menyenangkan	16. Guru tidak menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa				✓
	17. Saya mengikuti arahan guru untuk berlomba mendapatkan <i>reward</i>	✓			
	18. Saya tidak mengikuti arahan guru untuk berlomba mendapatkan <i>reward</i>				✓
(E) Penghargaan berupa Simbol atau Benda	19. Guru memberikan simbol atau stiker bintang kepada siswa yang berani maju	✓			
	20. Guru tidak memberikan simbol atau stiker bintang kepada siswa yang berani maju				✓
	21. Guru memberikan hadiah berupa uang atau benda kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi	✓			
	22. Guru tidak memberikan hadiah berupa uang atau benda kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi				✓

Sumber: Usman (2011:81) dan Shoimin (2014:154)

ANGKET SISWA
MOTIVASI BELAJAR SISWA

Variabel	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
Motivasi Belajar Siswa	(A) Perasaan Senang	1. Saya senang mengikuti kegiatan belajar dikelas	✓			
		2. Saya tidak senang mengikuti kegiatan belajar dikelas				✓
		3. Saya senang dan paham cara penyampaian materi oleh guru	✓			
		4. Saya tidak senang dan kurang paham cara penyampaian materi oleh guru				✓
		5. Saya senang dengan tugas yang diberikan guru	✓			
		6. Saya tidak senang dengan tugas yang diberikan guru				✓
		7. Saya senang jika ada teman yang mendapatkan <i>reward</i>	✓			
		8. Saya tidak senang jika ada teman yang mendapatkan <i>reward</i>				✓
	(B) Kemauan	9. Saya mau mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	✓			
		10. Saya tidak mau mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh				✓
		11. Saya belajar sungguh-sungguh untuk memperoleh nilai tinggi	✓			
		12. Saya malas belajar dan kurang minat dengan nilai tinggi				✓
		13. Saya mencontoh perilaku teman yang memiliki semangat belajar tinggi	✓			
		14. Saya tidak mencontoh perilaku teman yang memiliki semangat belajar tinggi				✓
	(C) Kesadaran Diri	15. Saya belajar atas kesadaran diri sendiri	✓			
		16. Saya malas belajar dari dalam diri				✓
		17. Saya sadar harus bisa menguasai materi pelajaran	✓			
		18. Saya tidak peduli dengan materi yang dipelajari				✓

		19. Saya sadar mencontek perbuatan yang tidak baik dan harus dihindari	✓				✓
		20. Saya senang dengan perbuatan mencontek					
		21. Saya sadar belajar tidak hanya dari satu sumber buku dan harus menambah referensi bacaan	✓				
		22. Saya tidak suka belajar dari berbagai sumber					✓
	(D)	23. Saya senang jika diberi semangat orang tua untuk berprestasi	✓				
	Dorongan Orang tua	24. Saya tidak senang jika didorong orang tua untuk berprestasi					✓
		25. Saya senang jika dinasehati orang tua untuk belajar	✓				
		26. Saya tidak senang jika dinasehati orang tua untuk belajar					✓
	(E)	27. Saya lebih semangat belajar jika diberikan <i>reward</i> oleh guru	✓				
	Pemberian <i>Reward</i>	28. Saya tetap tidak semangat belajar meski diberikan <i>reward</i> oleh guru					✓
		29. Jika mendapat hadiah dari guru, saya mampu memotivasi teman untuk berprestasi	✓				
		30. Saya sombong jika mendapat hadiah dari guru					✓
	(F)	31. Saya menemukan dan memecahkan masalah tugas dari guru sendiri	✓				
	Pemberian Tugas oleh Guru	32. Saya melihat jawaban teman jika diberi tugas guru					✓
		33. Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	✓				
		34. Saya mengerjakan tugas semau saya					✓
	(G)	35. Saya mengikuti aturan di sekolah dengan penuh tanggung jawab	✓				
	Kegiatan-Kegiatan di Sekolah	36. Saya tidak mepedulikan aturan di sekolah					✓
		37. Saya mengikuti ekstrakurikuler dengan sungguh-sungguh di sekolah	✓				
		38. Saya tidak suka mengikuti ekstrakurikuler di sekolah					✓

Sumber: Hamalik (2002: 162-163) dan Widiasworo (2018: 113-132)

Lampiran 18

REKAPITULASI DATA ANGKET SISWA SDN PURWOSARI 02

Variabel	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
Pendidikan Karakter	(A) Religius	1. Saya bersungguh-sungguh dalam berdoa dan beribadah	25	0	1	0
		2. Saya tidak sungguh-sungguh dalam berdoa dan beribadah	0	0	2	24
		3. Saya tidak mengganggu teman saat berdoa dan beribadah	22	0	1	3
		4. Saya mengganggu teman saat berdoa dan beribadah	1	1	3	21
		5. Saya menghormati kegiatan ibadah agama lain	21	2	2	1
		6. Saya mengganggu kegiatan ibadah agama lain	0	0	0	26
		7. Saya mengerjakan tugas dengan penuh keyakinan dan kemampuan sendiri	18	0	7	1
		8. Saya mengerjakan tugas dengan ragu-ragu dan melihat jawaban teman	0	3	2	21
		9. Saya berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu dengan khusyuk	13	7	6	0
		10. Saya tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	0	3	5	18
	(B)	11. Saya berperilaku sesuai ucapan	14	6	6	0

	Jujur	12. Saya tidak berperilaku sesuai ucapan	0	3	6	17
	(C) Toleransi	13. Ketika bermain, saya berbaur dengan semua teman yang berbeda agama, suku, bahasa dan asal daerah.	16	2	1	7
		14. Ketika bermain, saya tidak berbaur dengan semua teman yang berbeda agama, suku, bahasa dan asal daerah.	6	0	0	20
		15. Saya menghormati hasil keputusan bersama	21	3	1	1
		16. Saya tidak menghormati hasil keputusan bersama	1	1	3	21
	(D) Disiplin	17. Saya memiliki jadwal belajar rutin di rumah	22	3	1	0
		18. Saya tidak memiliki jadwal belajar rutin di rumah	1	1	6	18
		19. Saya menggunakan <i>handphone</i> sesuai arahan yang dijadwalkan orang tua	20	4	2	0
		20. Saya menggunakan <i>handphone</i> sesuka saya	1	1	1	23
		21. Saya berangkat sekolah 15 menit sebelum bel tanda masuk berbunyi	18	3	5	0
		22. Saya terlambat berangkat ke sekolah	0	2	4	20
	(E) Kerja Keras	23. Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan ulangan	22	1	2	1
		24. Saya tidak bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan ulangan	2	0	3	21
		25. Saya bertanya kepada guru dan teman lain jika mengalami kesulitan belajar	18	1	6	1

		26. Saya tidak berusaha mencari jawaban jika mengalami kesulitan belajar	1	1	3	21
		27. Saya mempunyai jadwal belajar rutin tanpa disuruh orang tua	14	3	5	4
		28. Saya belajar jika disuruh orang tua	4	1	6	15
	(F) Kreatif	29. Saya berusaha mengembangkan kemampuan dengan menciptakan sesuatu yang baru	9	6	7	4
		30. Saya tidak berusaha mengembangkan kemampuan dengan menciptakan sesuatu yang baru	1	0	7	18
		31. Saya memanfaatkan waktu luang untuk menambah pengetahuan	12	4	5	5
		32. Saya menghabiskan waktu luang untuk bermain	0	2	8	16
		33. Saya memanfaatkan barang bekas untuk membuat kerajinan	4	6	15	1
		34. Saya membiarkan barang bekas menjadi sampah	2	3	5	16
		(G) Mandiri	35. Saya mengerjakan tugas dan ulangan secara mandiri tidak melihat jawaban teman	20	0	5
	36. Saya tidak mengerjakan tugas dan ulangan secara mandiri dan melihat jawaban teman		0	1	3	22
	37. Saya lebih senang belajar daripada bermain		13	10	2	1
	38. Saya lebih senang bermain daripada belajar		1	1	6	18
	(H)	39. Saya berani menyampaikan pendapat di kelas	3	14	5	4

	Demokratis	40. Saya merasa tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapat di kelas	2	1	5	18
		41. Saya menghargai pendapat teman di kelas	21	1	4	0
		42. Saya tidak menghargai pendapat teman di kelas	0	0	6	10
		43. Saya melakukan musyawarah untuk kepentingan bersama	22	2	2	0
		44. Saya memaksakan kehendak dalam musyawarah	3	0	4	19
	(I) Rasa Ingin Tahu	45. Saya menggunakan berbagai sumber dalam belajar	14	1	9	2
		46. Saya hanya menggunakan satu buku materi dalam belajar	5	1	2	18
		47. Saya mempelajari materi yang akan datang	21	3	2	0
		48. Saya tidak mempelajari materi yang akan datang	0	2	6	18
	(J) Semangat Kabangsaan	49. Jika bermain dan dalam hal apapun saya mau mengalah	17	4	5	0
		50. Jika bermain dan dalam hal apapun saya mau menang sendiri (egois)	0	0	3	23
		51. Saya mempelajari sejarah Indonesiadengan sungguh-sungguh	15	6	5	0
		52. Saya tidak mau mempelajari sejarah Indonesia	0	3	1	22
	(K) Cinta Tanah Air	53. Saya mengikuti upacara bendera dengan sungguh-sungguh	21	1	4	0
54. Saya mengikuti upacara bendera dengan berbicara dan menggoda teman		0	0	10	16	

		55. Saya menggunakan bahasa daerah dan bahasa nasional dalam berkomunikasi	13	7	4	2
		56. Saya malu menggunakan bahasa daerah dan bahasa nasional dalam berkomunikasi	5	3	6	12
	(L) Menghargai Prestasi	57. Saya rajin belajar untuk mencapai prestasi	22	3	1	0
		58. Saya malas belajar untuk mencapai prestasi	0	2	3	21
		59. Saya senang jika ada teman yang mendapat <i>reward</i> dan berprestasi	20	2	3	1
		60. Saya tidak senang jika ada teman yang mendapat <i>reward</i> dan berprestasi	2	0	1	23
	(M) Bersahabat/ Komunkatif	61. Saya menjaga komunikasi dengan warga sekolah	16	2	7	1
		62. Saya tidak berkomunikasi baik dengan warga sekolah	1	1	2	22
		63. Saya berkomunikasi baik dengan orang tua di rumah	19	2	3	2
		64. Saya tidak berkomunikasi baik dengan orang tua di rumah	3	1	4	18
	(N) Cinta Damai	65. Saya menghindari pertengkaran dengan teman di sekolah	18	2	2	4
		66. Saya mudah marah dan bertengkar dengan teman di sekolah	0	5	1	20
		67. Saya mematuhi tata tertib sekolah	22	2	2	0
		68. Saya tidak mematuhi tata tertib sekolah	1	1	4	20
	(O)	69. Saya menyempatkan waktu untuk membaca bacaan	18	2	5	6

	Gemar Membaca	70. Saya tidak menyempatkan waktu untuk membaca bacaan	0	3	4	19
		71. Saya membaca dari berbagai sumber bacaan	22	0	2	2
		72. Saya hanya membaca dari satu sumber buku saja	3	1	1	21
	(P) Peduli Lingkungan	73. Saya mengikuti kerjabakti dengan sungguh-sungguh	21	1	3	1
		74. Saya hanya bermain saat kerja bakti	0	3	5	18
		75. Saya membedakan jenis sampah saat akan membuangnya	18	3	5	0
		76. Saya membuang sampah di sembarang tempat	0	4	0	22
	(Q) Peduli Sosial	77. Saya membantu orang lain yang membutuhkan	18	2	5	1
		78. Saya tidak peduli dengan orang lain yang membutuhkan	1	2	2	21
	(R) Tanggung Jawab	79. Saya mengerjakan tugas dengan penuh tanggung jawab	20	3	3	0
		80. Saya membiarkan tugas menumpuk tidak dikerjakan	0	0	2	24
		81. Saya mendengarkan penjelasan guru dengan tenang	18	3	5	0
		82. Saya membuat gaduh suasana belajar di kelas	2	3	3	18
		83. Saya melaksanakan tugas dalamkelompok dengan penuh tanggung jawab	17	3	5	1
84. Saya hanya berpangku tangan tidak ikut mengerjakan tugas kelompok		3	2	3	18	

Variabel	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
<i>Reward</i>	(A) Penghargaan dengan Ungkapan Pujian	16. Guru memberikan pujian kepada siswa yang aktif di kelas	23	1	2	0
		17. Guru tidak memberikan pujian kepada siswa yang aktif di kelas	0	0	3	23
		18. Guru memberikan pujian pada siswa yang mendapat nilai tertinggi	24	0	1	1
		19. Guru tidak memberikan pujian pada siswa yang mendapat nilai tertinggi	0	4	1	21
		20. Guru memberikan pujian pada siswa yang mengikuti pelajaran dengan tenang	23	1	2	0
		21. Guru membiarkan siswa gaduh di kelas	0	0	0	26
		22. Saya aktif saat pembelajaran di kelas	16	1	9	0
		23. Saya gaduh saat pembelajaran di kelas	0	0	2	24
	(B) Penghargaan dengan Isyarat	24. Guru memberikan senyuman dan acungan jempol pada siswa yang aktif menjawab pertanyaan	22	1	3	0
		25. Guru tidak memberikan senyuman dan acungan jempol pada siswa yang aktif menjawab pertanyaan	0	0	2	24
		26. Saya aktif menjawab pertanyaan agar lebih dikenal guru	17	6	3	0
		27. Saya tidak aktif menjawab pertanyaan karena tidak tertarik mendapat senyuman dan acungan jempol dari guru	0	0	3	23

	(C) Penghargaan dengan Sentuhan	28. Guru berjabat tangan dengan siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	20	5	1	0
		29. Guru tidak berjabat tangan dengan siswa yang berani menyampaikan pendapatnya	0	1	4	21
	(D) Penghargaan dengan Kegiatan Menyenangkan	30. Guru menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa	16	7	3	0
		31. Guru tidak menggunakan kegiatan atau tugas yang disenangi siswa	0	0	6	20
		32. Saya mengikuti arahan guru untuk berlomba mendapatkan <i>reward</i>	21	3	2	0
		33. Saya tidak mengikuti arahan guru untuk berlomba mendapatkan <i>reward</i>	0	0	3	23
	(E) Penghargaan berupa Simbol atau Benda	34. Guru memberikan simbol atau stiker bintang kepada siswa yang berani maju	14	5	4	3
		35. Guru tidak memberikan simbol atau stiker bintang kepada siswa yang berani maju	0	2	3	21
		36. Guru memberikan hadiah berupa uang atau benda kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi	18	4	4	0
		37. Guru tidak memberikan hadiah berupa uang atau benda kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi	0	0	6	20

Variabel	Indikator	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
			Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
	(A)	1. Saya senang mengikuti kegiatan belajar dikelas	24	1	1	0

Motivasi Belajar Siswa	Perasaan Senang	2. Saya tidak senang mengikuti kegiatan belajar dikelas	2	0	5	19
		3. Saya senang dan paham cara penyampaian materi oleh guru	19	2	4	1
		4. Saya tidak senang dan kurang paham cara penyampaian materi oleh guru	0	1	7	18
		5. Saya senang dengan tugas yang diberikan guru	24	1	1	0
		6. Saya tidak senang dengan tugas yang diberikan guru	0	1	3	22
		7. Saya senang jika ada teman yang mendapatkan <i>reward</i>	23	2	1	0
		8. Saya tidak senang jika ada teman yang mendapatkan <i>reward</i>	1	1	1	23
		(B) Kemauan	9. Saya mau mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	22	1	3
	10. Saya tidak mau mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh		1	1	2	22
	11. Saya belajar sungguh-sungguh untuk memperoleh nilai tinggi		24	1	2	0
	12. Saya malas belajar dan kurang minat dengan nilai tinggi		0	0	1	25
	13. Saya mencontoh perilaku teman yang memiliki semangat belajar tinggi		17	0	6	3
	14. Saya tidak mencontoh perilaku teman yang memiliki semangat belajar tinggi		0	1	3	22
	(C) Kesadaran Diri	15. Saya belajar atas kesadaran diri sendiri	25	0	1	0
		16. Saya malas belajar dari dalam diri	0	0	4	22

		17.Saya sadar harus bisa menguasai materi pelajaran	19	3	3	1
		18.Saya tidak peduli dengan materi yang dipelajari	2	0	3	21
		19.Saya sadar mencontek perbuatan yang tidak baik dan harus dihindari	23	0	2	1
		20.Saya senang dengan perbuatan mencontek	0	1	4	21
		21.Saya sadar belajar tidak hanya dari satu sumber buku dan harus menambah referensi bacaan	25	0	1	0
		22.Saya tidak suka belajar dari berbagai sumber	0	0	2	24
	(D) Dorongan Orang tua	23.Saya senang jika diberi semangat orang tua untuk berprestasi	24	0	1	1
		24.Saya tidak senang jika didorong orang tua untuk berprestasi	1	1	3	21
		25.Saya senang jika dinasehati orang tua untuk belajar	24	0	2	0
		26.Saya tidak senang jika dinasehati orang tua untuk belajar	1	1	3	21
	(E) Pemberian Reward	27.Saya lebih semangat belajar jika diberikan <i>reward</i> oleh guru	22	1	2	1
		28.Saya tetap tidak semangat belajar meski diberikan <i>reward</i> oleh guru	4	1	4	17
		29.Jika mendapat hadiah dari guru, saya mampu memotivasi teman untuk berprestasi	16	2	5	3
		30.Saya sombong jika mendapat hadiah dari guru	1	0	1	24

	(F) Pemberian Tugas oleh Guru	31.Saya menemukan dan memecahkan masalah tugas dari guru sendiri	15	7	4	0
		32.Saya melihat jawaban teman jika diberi tugas guru	0	1	1	24
		33.Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	21	1	4	0
		34.Saya mengerjakan tugas semau saya	3	2	3	18
	(G) Kegiatan-Kegiatan di Sekolah	35.Saya mengikuti aturan di sekolah dengan penuh tanggung jawab	23	2	1	0
		36.Saya tidak mempedulikan aturan di sekolah	0	0	1	25
		37.Saya mengikuti ekstrakurikuler dengan sungguh-sungguh di sekolah	23	2	1	0
		38.Saya tidak suka mengikuti ekstrakurikuler di sekolah	0	0	1	25

Lampiran 19

DOKUMENTASI



Halaman depan SDN Purwosari 02 (Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 2020)



Taman asri SDN Purwosari 02 (Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 2020)



Pojok literasi SDN Purwosari 02 (Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 2020)



Sarana PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) SDN Purwosari 02 (Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 2020)



Wawancara dengan salah satu wali murid siswa kelas IV SDN Purwosari 02 (Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 2020)



Siswa kelas IV antusias saat peneliti sedang membagikan angket (Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 2020)



Foto bersama siswa dan guru kelas IV SDN Purwosari 02 (Ferindra Sari, SDN Purwosari 02, 2020)

Lampiran 20



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PENDIDIKAN KEC. MIJEN
SEKOLAH DASAR NEGERI PURWOSARI 02
 Alamat : Jalan Purwosari no.89 kelurahan Purwosari kecamatan Mijen

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/178/2.12019

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dwi Utomo, S.Pd
 NIP : 196506231991021001
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Tempat Kerja : SD Negeri Purwosari 02

Memberikan keterangan telah melakukan observasi kepada nama berikut ini:

Nama : Ferindra Sari
 NIM : 1401416167
 Prodi : S1 PGSD
 Fakultas : FIP UNNES

Pada tanggal 25 November 2019 benar-benar telah melaksanakan observasi untuk identifikasi Masalah Skripsi di SDN Purwosari 02 dengan baik dan benar,

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.


Semarang, 25 November 2019

Kepala Sekolah,



196506231991021001

Lampiran 21

 UNNES	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019 Laman: http://fip.unnes.ac.id , surel: fip@mail.unnes.ac.id	
	Nomor	: B/3322/UN37.1.1/LT/2020
	Hal	: Izin Penelitian
		17 Januari 2020


Yth. Kepala SDN Purwosari 02
SDN Purwosari 02

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Ferindra Sari
NIM	: 1401416167
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester	: Genap
Tahun akademik	: 2019/2020
Judul	: Pendidikan Karakter dan Reward dalam Menguatkan Motivasi Belajar Siswa Era Revolusi Industri 4.0 Kelas IV SDN Purwosari 02 Kota Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 21 Januari s.d 22 Februari 2020.


Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.




Wakil Dekan Bid. Akademik,
UNNES Edy Purwanto, M.Si.
NIP. 196506211987031001

Tembusan:
Dekan FIP:
Universitas Negeri Semarang

Mengetahui,
Kepala SDN Purwosari 02



Edy Purwanto S.Pd
NIP. 196506231991021001



Nomor Agenda Surat : 969 364 130 7

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-20 8:1