

PENGUATAN KARAKTER MELALUI ROLE MODEL WIRACARITA SIJELLO TO MAMPU DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Lilis Septiani Lista¹, Andi Srimularahmah², Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar³,
Andi Muhamad Iqbal Akbar Asfar⁴, Muhammad Asdar⁵, A. Nurhabibi Marwil⁶, Sri
Wahyuni Putri⁷, A. Milasari⁸

^{1,2,3,5,7,8} Universitas Muhammadiyah Bone

⁴ Politeknik Negeri Ujung Pandang

¹lilisseptianilista@gmail.com, ²andisrimularahmah@gmail.com, ³
tauvanlewis00@gmail.com, ⁴andifalasar@gmail.com, ⁵asdarrasyid364@gmail.com, ⁶
nurnur399@gmail.com, ⁷sriwahyuniputri090205@gmail.com, ⁸andimila2610@gmail.com

ABSTRACT

Character education is an important aspect of elementary education in the era of Society 5.0. However, the Bone Regency Education Report Card, 2023 showed a decline in student discipline, responsibility, and respect, with only 40% of students consistently demonstrating positive character behavior. This study aims to design and implement the Sijello to Mampu Puzzle as an interactive learning medium to strengthen the character values of elementary school students. This study used the R&D method with the ADDIE model. Data were collected using pre-tests, post-tests, questionnaires, interviews, and observation sheets. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics and paired t-tests, while qualitative data were analyzed thematically. The results showed that the developed puzzle media achieved a validity score of 87.5% (very valid), a practicality score of 85.2% (very practical), and an effectiveness score of 82.7% (effective).

Keywords: *character education, Wiracarita Sijello to Mampu, Sijello to Mampu Puzzle*

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan aspek penting pendidikan dasar di era Masyarakat 5.0. Namun, rapor Pendidikan Kabupaten Bone, 2023 menunjukkan penurunan disiplin, tanggung jawab, dan rasa hormat siswa, hanya 40% siswa yang secara konsisten menunjukkan perilaku karakter positif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan *Sijello to Mampu Puzzle* sebagai media pembelajaran interaktif untuk memperkuat nilai-nilai karakter siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Data dikumpulkan menggunakan pre-test, post-test, kuesioner, wawancara, dan lembar observasi. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t berpasangan, sedangkan data kualitatif dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* yang dikembangkan mencapai skor validitas 87,5% (sangat valid), skor kepraktisan 85,2% (sangat praktis), dan skor efektivitas 82,7% (efektif).

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, *Wiracarita Sijello to Mampu, Sijello to Mampu Puzzle*

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan fondasi utama dalam pendidikan dasar untuk membentuk peserta didik yang disiplin, bertanggung jawab, dan saling menghormati. Nilai-nilai karakter tersebut tidak hanya berperan dalam menunjang keberhasilan akademik, tetapi juga menjadi modal sosial penting bagi siswa dalam berinteraksi secara sehat di lingkungan sekolah dan masyarakat (Dwiputri & Anggraeni, 2021; Dewi et al., 2025; Asfar et al., 2025). Namun, implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Rapor Pendidikan Kabupaten Bone, 2023 menunjukkan bahwa hanya 40% siswa sekolah dasar yang secara konsisten menampilkan perilaku karakter positif, khususnya dalam aspek kedisiplinan, tanggung jawab, dan rasa saling menghargai. Hasil observasi dan wawancara dengan guru sekolah dasar di Kecamatan Patimpeng juga mengungkapkan adanya kecenderungan degradasi karakter pada siswa usia operasional konkret (7–11 tahun), yang ditandai dengan meningkatnya perilaku tidak disiplin, rendahnya tanggung jawab terhadap tugas, serta kurangnya sikap

saling menghormati antar teman sebaya.

Fenomena ini sejalan dengan laporan *International Center for Research on Women* (ICRW, 2022) yang menyebutkan bahwa krisis nilai moral pada pendidikan dasar merupakan isu global, terutama di negara berkembang, di mana kurang dari 65% siswa memiliki kompetensi sosial-emosional yang memadai. Kondisi tersebut diperparah oleh faktor lingkungan, minimnya pengawasan orang tua, serta pengaruh globalisasi dan teknologi yang cenderung menggeser nilai-nilai moral tradisional (Iwuanyanwu et al., 2024).

Di sisi lain, pembelajaran pendidikan karakter di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan konvensional berbasis ceramah dan hafalan, sehingga kurang menyentuh aspek afektif dan pengalaman belajar siswa. Padahal, pada anak tahap operasional konkret membutuhkan pembelajaran yang kontekstual, visual, dan bermakna. Salah satu potensi lokal yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah cerita rakyat Bugis *Wiracarita Sijello to Mampu*, yang mengandung nilai-nilai luhur seperti disiplin (*matinulu*),

tanggung jawab (*getteng*), dan rasa saling menghargai (*sipakatau*) (Rapi & Nurhusna, 2024). Sayangnya, pemanfaatan cerita rakyat di sekolah masih terbatas pada bacaan teks yang kurang interaktif.

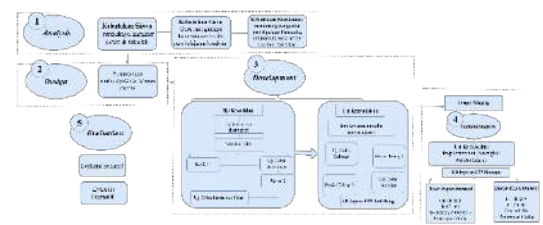
Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji pendidikan karakter melalui media permainan edukatif (Azizatunnisa et al., 2022), pendekatan pembelajaran mendalam (Hasanah & Pujiati, 2025), serta penguatan karakter berbasis budaya (Dermawan et al., 2024). Namun, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan cerita rakyat lokal Bugis ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan pembelajaran mendalam untuk siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media interaktif *Sijello to Mampu Puzzle* berbasis cerita rakyat Bugis dengan pendekatan pembelajaran mendalam guna memperkuat karakter siswa sekolah dasar pada aspek kedisiplinan, tanggung jawab, dan rasa menghargai. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam

mengembangkan pembelajaran karakter yang bermakna serta memperkaya khazanah inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal di pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena sistematis dan sesuai untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres 6/80 Latellang dan SD Inpres 3/77 Masago, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, pada bulan Juli–Oktober 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sampel ditentukan menggunakan *purposive sampling*, dengan satu kelas sebagai kelas

eksperimen yang menggunakan media *Sijello to Mampu Puzzle*, dan satu kelas sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

1. Tahap *analysis*, dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan karakter siswa, khususnya pada aspek kedisiplinan, tanggung jawab, dan rasa saling menghargai.
2. Tahap *design*, meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan materi berbasis cerita rakyat Bugis *Wiracarita Sijello to Mampu*, serta perancangan media *puzzle* interaktif.
3. Tahap *development*, media divalidasi oleh ahli materi, ahli desain dan ahli media, kemudian direvisi berdasarkan saran yang diberikan.
4. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas, dilanjutkan dengan uji efektivitas menggunakan desain kuasi-eksperimen kelompok kontrol non-ekuivalen.
5. Tahap *evaluation*, bertujuan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media.

Teknik pengumpulan data meliputi *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi, kuesioner respon guru dan siswa, serta wawancara. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *paired sample t-test*, sedangkan data kualitatif dianalisis secara tematik. Indikator yang dianalisis mencakup peningkatan karakter siswa pada aspek kedisiplinan, tanggung jawab, dan rasa saling menghargai.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan media interaktif *Sijello to Mampu Puzzle* dengan integrasi *Wiracarita Sijello to Mampu* dilakukan untuk mendukung pembentukan karakter siswa. Sebelum melakukan uji coba, media tersebut terlebih dahulu divalidasi dengan penilaian ahli untuk menentukan validitas berdasarkan ahli materi, ahli desain, dan ahli media.

a. Uji Validitas Media

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Media

Aspek	Rata-rata	Kategori
Skor Ahli	Skor	

Penilaian		1	2		
Ahli Materi	Kurikulum	3,90	3,85	3,87	Sangat Valid
	Materi	4,00	3,20	3,60	Sangat Valid
	Tata Bahasa	3,85	3,70	3,77	Sangat Valid
	Rata-rata Total			3,74	Sangat Valid
Ahli Desain	Desain	3,50	3,70	3,62	Sangat Valid
	Gambar	3,90	3,70	3,80	Sangat Valid
	Rata-rata Total			3,71	Sangat Valid
	Kualitas	3,00	3,65	3,32	Sangat Valid
Ahli Media	Tampilan				Valid
	Rekayasa	3,95	3,40	3,67	Sangat Valid
	Media				Valid
	Keterlaksanaan	3,90	3,70	3,80	Sangat Valid
	Rata-rata Total			3,59	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh rata-rata total ahli materi sebesar 3,7 menunjukkan kategori media sangat valid, sehingga dari aspek kurikulum, materi, dan tata bahasa, media *Sijello to Mampu Puzzle* telah memenuhi standar kevalidan. Dari dua aspek desain (desain tampilan, gambar) diperoleh rata-rata total 3,71 berada pada kategori sangat valid, sedangkan ahli media menunjukkan rata-rata total 3,59 (sangat valid).

2. Uji Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Tabel 2. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-rata Skor	Kategori
	1	2		
Tujuan Pembelajaran	4,00	4,00	4,00	Sangat Valid
Modul Ajar	3,90	3,70	3,80	Sangat Valid
Lembar Penilaian	3,75	3,80	3,77	Sangat Valid
Kisi-kisi pertanyaan	4,00	3,80	3,90	Sangat Valid
Tes pemahaman konsep, pengetahuan, dan keterampilan kognitif	3,80	3,65	3,72	Sangat Valid
Lembar Kerja Siswa	4,00	4,00	4,00	Sangat Valid

Rata-rata Total	3,19	Sangat Valid
------------------------	-------------	---------------------

Hasil validasi perangkat pembelajaran dari dua ahli menunjukkan rata-rata total sebesar 3,19 dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerpen.

3. Uji Kepraktisan

Kepraktisan media ajar yang dikembangkan diukur berdasarkan hasil respons guru dan siswa selaku pengguna dengan empat indikator, yaitu pengelolaan, keaktifan, pengetahuan dan efektivitas.

Tabel 3. Persentase Hasil Penilaian Kepraktisan (Guru)

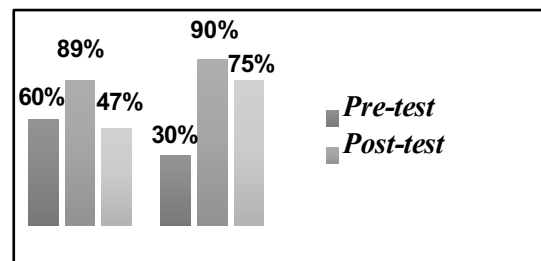
Indikator Uji Kepraktisan	Guru 1	Guru 2	Guru 3
Pengelolaan	32	32	32
Keaktifan	24	24	24
Pengetahuan	28	28	28
Efektivitas	16	16	16
Total Skor	100	100	100
Persentase (%)	100	100	100
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Hasil analisa respons guru menunjukkan bahwa secara keseluruhan aspek penerapan media pembelajaran edukatif *Sijello to*

Mampu Puzzle telah memenuhi kriteria sangat praktis. Hal ini juga didukung dengan respons positif siswa pada kelas uji coba.

4. Uji Keefektifan

Efektivitas media ajar edukatif terintegrasi *Wiracarita Sijello to Mampu* berbantuan *Sijello to Mampu Puzzle* dapat dilihat pada peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dapat dilihat dalam grafik pada gambar berikut ini.



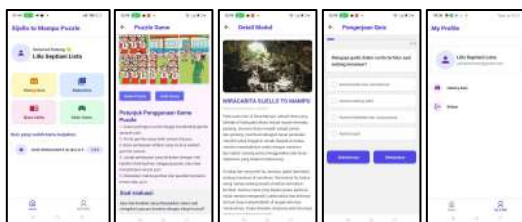
Gambar 2. Perbandingan N-Gain Score Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

di atas menunjukkan persentase peningkatan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peningkatan (skor gain) pada kelas kontrol dari hasil *pre-test* dan *post-test* memperoleh skor sebesar 29,13 (rendah) atau meningkat sebesar 47% (kurang efektif). Sementara itu, peningkatan (skor gain) pada kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 59,8 (tinggi) atau 75% berada pada kategori efektif serta didukung hasil analisis uji effect size menunjukkan nilai Cohen's $d = 3,10$, yang termasuk dalam kategori

sangat tinggi. Nilai ini mengindikasikan bahwa media *Sijello to Mampu Puzzle* memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan karakter siswa, khususnya dalam aspek kedisiplinan, tanggung jawab, dan rasa menghargai.

5. Perancangan dan Implementasi Media Melalui Pendekatan Deep Learning (Pembelajaran Mendalam)

Implementasi media *Sijello to Mampu Puzzle* dilakukan dengan mengintegrasikan *Wiracarita Sijello to Mampu* dalam pembelajaran yang sarat nilai karakter seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan rasa menghargai. Penerapan media ini dilakukan melalui 4 tahapan adaptasi budaya Bugis sesuai alur cerita rakyat, yaitu: (1) Eksplorasi Narasi, (2) Koneksi Nilai, (3) Pemecahan Puzzle, (4) Refleksi.



Gambar 3. Media *Sijello to Mampu Puzzle*

Hasil penerapan menunjukkan *Instructional Effect* berupa tes pemahaman konsep, pengetahuan,

dan keterampilan kognitif serta *Nurturant Effect* berupa tumbuhnya sikap positif, seperti kedisiplinan dalam menyelesaikan *puzzle*, tanggung jawab dalam kelompok, serta sikap saling menghargai saat diskusi. Dampak ini selaras dengan teori Piaget tentang pentingnya pembentukan karakter pada tahap operasional konkret. Media ini juga terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fokus, menyenangkan, dan bermakna. Kriteria Informan dalam riset ini ditentukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran dan relevansi terhadap tujuan riset yang terdiri 1) guru Bahasa Indonesia, yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran dan penilai karakter siswa; 2) siswa kelas IV sekolah dasar, yang menjadi subjek penerapan media *Sijello to Mampu Puzzle*; 3) Kepala sekolah, sebagai pengambil kebijakan dan pengawas implementasi pendidikan karakter di sekolah.

6. Evaluasi Media *Sijello to Mampu Puzzle*

Evaluasi menunjukkan bahwa *Sijello to Mampu Puzzle* terhadap pembentukan nilai-nilai karakter siswa

dapat dilihat dari hasil evaluasi yang komprehensif. Media ini dikembangkan dengan mengadaptasi *Wiracarita Sijello to Mampu*, yang kaya akan nilai moral seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan rasa menghargai. Penerapan media ini dalam pembelajaran dilakukan melalui empat tahapan yaitu Tahap Eksplorasi Narasi, Tahap Koneksi Nilai, Tahap Pemecahan *Puzzle*, dan Tahap Refleksi. Melalui penerapan media *Sijello to Mampu Puzzle* memberikan pengalaman belajar yang baru dan bermakna bagi siswa, yang berdampak positif terhadap motivasi dan minat baca siswa. Hal ini terlihat dari respons positif siswa dan guru, di mana sebagian besar respons berada pada persentase 81,25% hingga 100%. Peningkatan motivasi dan minat belajar ini juga berdampak signifikan terhadap peningkatan nilai-nilai karakter siswa.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif *Sijello to Mampu Puzzle* berbasis kearifan lokal Bugis terbukti valid, praktis, dan efektif dalam memperkuat pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Validasi oleh ahli materi, desain, dan media menunjukkan bahwa media ini memiliki kualitas yang sangat baik dari aspek isi, tampilan, dan integrasi pembelajaran. Perangkat pendukung pembelajaran yang dikembangkan juga dinilai layak

dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari aspek kepraktisan, media memperoleh respons sangat positif dari guru dan siswa, yang menunjukkan bahwa *Sijello to Mampu Puzzle* mudah digunakan, menarik, dan mendukung pembelajaran aktif. Uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan karakter siswa, khususnya pada aspek kedisiplinan, tanggung jawab, dan rasa saling menghargai secara lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain memberikan dampak instruksional terhadap pemahaman materi cerita rakyat, media ini juga menghasilkan dampak pengasuhan berupa peningkatan motivasi, keterlibatan, dan internalisasi nilai karakter berbasis budaya lokal.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru sekolah dasar memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal sebagai alternatif dalam pembelajaran karakter. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media ini dalam bentuk aplikasi digital atau mengujinya pada jenjang dan konteks sekolah yang lebih luas. Pemerintah

daerah juga diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media berbasis folklor sebagai bagian dari program penguatan pendidikan karakter dan literasi budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfar, A. M. I. T., Trisnowali, A., Dahlan, J. A., Prabawanto, S., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2025, Juni). Pembelajaran hibrida: Analisis metakognisi siswa SMP Indonesia. Dalam AIP Conference Proceedings, 3293(1), 05000. AIP Publishing LLC.
<https://doi.org/10.1063/5.0269209>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T. & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berupa permainan edukatif dalam pembelajaran sains kelas IV sekolah dasar. *Optik: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.
- U., Sudirman, A., Adiatma, R., Larasati, M.P. & Vito, V. (2024). Penguatan pendidikan karakter anak berbasis nilai budaya melalui cerita rakyat dan lagu jawa. *Jurnal Surya Abdimas*, 8(1), 123-133.
<https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i1.3473>
- Dewi, S. S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurannisa, A., Damayanti, W., & Wahyuni, N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Siswa melalui Augmented Reality Berbasis Etnomatematika pada Fasad Karakter Bola Soba. *Jurnal Inovasi dalam Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(3), 520-528.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i3.1033>
- Hasanah, N., & Pujiati, P. (2025). Penerapan Pendekatan Deep Learning pada Pembelajaran di Sekolah Dasar di Kota Bekasi. *El Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 72-79.
<https://doi.org/10.54125/elbanar.v8i1.539>
- International Center for Research on Women. (2025 September 6). Based on the KPAI release, 84% of children in Indonesia experience violence at school. URL:
<https://www.kpai.go.id/publikasi/berdasarkan-rilis-kpai-84-persen-anak-di-indonesia-mengalami-kekerasan-di-sekolah>
- Iwuanyanwu, O., Gil-Ozoudeh, I., Okwandu, A.C. & Ike, C.S. (2024). Dimensi budaya dan sosial arsitektur hijau: merancang untuk keberlanjutan dan kesejahteraan masyarakat. *Jurnal Internasional Penelitian Terapan dalam Ilmu Sosial*. 6(8), 1951-1968.
- Laporan Prestasi Pendidikan. (2023). Laporan Prestasi Pendidikan Kabupaten Bone. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Diakses pada 6 September 2025, dari
<https://data.dikdasmen.go.id/publikasi/pendidikan/asesmen-nasional-and-rapor-pendidikan>
- Rapi, M. & Nurhusna, N. (2024). Peran alam dalam cerita rakyat Bugis di Makassar. *Nuansa Bahasa Indonesia*. 5(2), 179-186.
<https://doi.org/10.51817/nila.v5i2.1080>
- Dermawan, R.N., Nusarini, N., Hartati,