

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF YANG BERISIKAN BUDAYA 5S  
(SENYUM, SAPA, SALAM, SOPAN DAN SANTUN) UNTUK  
MEMBENTUK KARAKTER SISWA KELAS 5 DI  
SD NEGERI 106451 PULAU GAMBAR  
KABUPATEN SERDANG BEDAGAI**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh :**

**LESTARI WULANDARI**  
**NPM.2002090116**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Lestari Wulandari  
NPM : 2002090016  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuunnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

### ANGGOTA PENGUJI:

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

2. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

2.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Lestari Wulandari  
NPM : 2002090116  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 12 Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**

Diketahui oleh:

Dekan

**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**

Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umhumsu.ac.id> E-mail: [fkip@umhumsu.ac.id](mailto:fkip@umhumsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Lestari Wulandari  
NPM : 2002090116  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V Di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

Nama Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuna Nst, S.S., M.Hum.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
15 Juli 2024	Perbaiki penulisan indikator budaya 5S Paparkan di bab 2 tentang pendidikan karakter, kemudian di urut ke bab 1 dan 2		
26 Juli 2024	Perbaiki bab III Tambah analisis atau rumus masalah ke-2 Perbaiki penulisan daftar pustaka.		
	Lampirkan angket yang asli Perbaiki penulisan kata pengantar		
3 Agustus 2024	- Tambah analisis di bab 4 - Perbaiki penulisan daftar pustaka		
7 Agustus 2024	- Perbaiki Kesimpulan dan Saran		
12 Agustus 2024	Revisi selesai / Ace		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 10 Agustus 2024  
Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuna Nst, S.S., M.Hum.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Lestari Wulandari  
NPM : 2002090116  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul “**Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.**” adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 15 Agustus 2024  
Yang menyatakan



**Lestari Wulandari**  
NPM. 2002090116

## ABSTRAK

**Lestari Wulandari, 2002090116, Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) Untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V Di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai, 2024.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya karakter siswa, kurang menerapkan 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) disekolah. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif yang berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk membentuk karakter siswa di kelas V di SDN 106451 Pulau Gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif yang berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk membentuk karakter siswa kelas V di SDN 106451 Pulau Gambar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 106451 Pulau Gambar yang terdiri dari 1 kelas. Teknik pengambilan sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh.. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas, uji normalitas, dan uji paired sample t-Test (uji hipotesis). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif yang berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam sopan dan santun) untuk membentuk karakter siswa kelas V SDN 106451 Pulau Gambar. Dilihat dari hasil uji hipotesis (uji paired sample t-Test) diperolehnya hasil yang signifikan (sig 2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , artinya adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Ini membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif yang berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk membentuk karakter siswa kelas V di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

**Kata Kunci : Media Interaktif, Budaya 5S, Karakter Siswa**

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang mana Allah telah memberikan nikmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dalam bentuk yang sederhana dengan judul “*Pengaruh Media Interaktif yang berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas 5 di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai*”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi tugas-tugas dalam memenuhi salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan pada program Strat-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari pada Skripsi ini tentunya tidak luput dari berbagai kekurangan dan kesulitan, terutama kurangnya pengetahuan peneliti, serta buku literatur yang mendukung Skripsi ini. Tetapi, berkat orang tua, keluarga, teman-teman, serta dosen sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih banyak yang tidak dapat di lukiskan oleh kata-kata kepada kedua orang tua peneliti yaitu Ayahanda **Suparwan** dan Ibunda **Sri Wahyuningsih** terimakasih atas rasa cinta dan kasih sayangnya yang tidak pernah ada habisnya untuk doa yang tiada hentinya serta memberikan

dukungan sepenuhnya atas semua pilihan yang peneliti ambil baik itu dukungan secara moral ataupun materil.

Saya mengucapkan terima kasih juga kepada Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** selaku dosen pembimbing saya yang telah dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktunya, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga kepada saya selama menyusun skripsi ini.

Pada saat membuat skripsi ini disini penulis menyadari bahwasanya banyak pihak yang telah berjasa ikut membantu penulis, maka dari itu penulis mengucapkan ribuan terimakasih kepada semuanya yaitu kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** Selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. **Ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. **Bapak Ismail Shaleh Nasution S.Pd., M.Pd** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terimakasih untuk ilmu yang telah diberikan mulai dari semester pertama hingga akhir.
7. **Ibu Boirah, S.Pd** Selaku Kepala Sekolah SD Negeri No 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan juga membantu peneliti, memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
8. **Bapak Heri Kuswanto, S.Pd** Selaku Wali Kelas 5 yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dikelas beliau
9. Untuk **Cinta Pertama dan panutanku, Ayahanda Suparwan**, Beliau memang tidak sempat menyelesaikan bangku persekolahan karena adanya suatu halangan, namun beliau mampu mendidik penulis, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai Sarjana.
10. Untuk **Pintu Surgaku, Ibunda Sri Wahyuningsih**, Terimakasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan kepada penulis.
11. Ketiga Adik-adikku, **Gita Pratiwi, Putri Ayu Anjani, Arba Iya Sari**, Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis, terimakasih sudah menjaga mood penulis selama pengerjaan skripsi ini hingga selesai.

12. Untuk Mamiku tersayang **SUPIATIK** yang telah banyak membantu penulis, memberi masukan dan doa selama proses penelitian hingga skripsi ini selesai.
13. Teruntuk teman-teman **Kampus Mengajar Angkatan 6, Zahra dyas anggita, Fahmi aliyah, Aulia mawwadah matondang** yang telah kebersamai penulis, mendoakan serta selalu memberi semangat penulis dari awal hingga skripsi ini selesai.
14. Sahabat terbaikku **Nurul Fauziah Umry** dan **Widia Cahyati** yang telah kebersamai penulis dari awal maba hingga detik ini serta membantu, menemani dan menyemangati penulis hingga proses skripsi ini selesai.
15. Untuk geng soulmate **Ella Aulia** dan **Lilis Anggraini**, Terimakasih telah mendukung, memberi semangat tiada henti kepada penulis hingga sekarang.
16. Untuk teman seperjuangaku **Noviza Wardhana Gultom** yang telah kebersamai penulis dan menjadi teman berbagi keluh kesah penulis dari awal mengajukan judul hingga proses skripsi ini selesai.
17. Untuk Keluarga besar Angkatan 2020 Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelas C Pagi, khususnya teman-teman penulis **Putri Ayu Azhari, Salsabilla, Vani Vadilla Sari, Fathini Shofura, Silvi Anggraeni, Lou Wenny Fransiska, Akhirunnisa Hasibuan**, yang menemani penulis selama masa perkuliahan, yang selalu membantu peneliti dalam keadaan apapun, memberikan semangat serta doa bagi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
18. Untuk teman-teman **HMJ PGSD FKIP UMSU P.A 20232024**, khususnya **Nur Hasibah, Nita Fitri Handayani** yang telah banyak memberi pengalaman berharga dalam berorganisasi kepada penulis.

19. My best partner Havis Akbar, terimakasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi rumah bagi penulis. Terimakasih atas waktu, doa yang senantiasa dilangitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini.
20. Terakhir untuk diri saya sendiri **Lestari Wulandari** atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika-liku kehidupan hingga sekarang. Terimakasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terimakasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang.

Kepada semua pihak yang telah membantu peneliti semoga kebaikan kalian akan dibalas oleh Allah SWT. Akhirnya, peneliti dapat menyelesaikannya semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidikan, peneliti lain, dan juga bagi peneliti

**Medan, Agustus 2024**

**Lestari Wulandari**  
**NPM:2002090116**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Kerangka Teoretis .....	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif .....	10
2.1.2 Pengertian Video Animasi .....	13
2.1.3 Budaya 5S .....	18
2.1.4 Pembentukan Karakter.....	22

2.1.5 Karakter Sosial Siswa .....	25
2.1.6 Pembelajaran IPS .....	28
2.2 Penelitian Relevan .....	30
2.3 Kerangka Berpikir.....	32
2.4 Hipotesis.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	36
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
3.3 Populasi dan Sampel .....	37
3.4 Desain Penelitian .....	39
3.5 Variabel dan Definisi Operasional .....	40
3.6 Instrumen Penelitian.....	42
3.7 Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	49
4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian.....	49
4.1.2 Pengujian Prasyarat Data .....	57
4.1.3 Pengujian Hipotesis .....	58
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>63</b>

5.1 Kesimpulan..... 63

5.2 Saran ..... 64

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DOKUMENTASI**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian .....	37
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi .....	38
Tabel 3. 3 Jumlah Sampel .....	38
Tabel 3. 4 <i>One-Group Pretest-Posttest</i> .....	39
Tabel 3. 5 Alternatif Jawaban dan Skor Angket .....	43
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Budaya 5S .....	43
Tabel 3. 7 Kisi-kisi angket karakter .....	44
Tabel 4. 1 Tabulasi Data Variabel X .....	50
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Variabel X .....	52
Tabel 4. 3 Tabulasi Data Variabel Y .....	53
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Variabel Y .....	55
Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis .....	58

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	34
Gambar 4. 1 Histogram Kecendrungan Frekuensi Variabel Budaya 5S.....	52
Gambar 4. 2 Histogram Kecendrungan Frekuensi Variabel Karakter Sosial .....	56



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Modul Ajar .....	70
Lampiran 2 Angket Karakter Sosial.....	75
Lampiran 3 Angket Budaya 5S .....	77
Lampiran 4 Lembar Validasi Angket 5S .....	80
Lampiran 5 Lembar Validasi Angket Karakter Sosial.....	85
Lampiran 6 K1 .....	107
Lampiran 7 K2 .....	108
Lampiran 8 K3 .....	109
Lampiran 9 Berita Acara Bimbingan Proposal .....	110
Lampiran 10 Pengesahan Proposal .....	111
Lampiran 11 Berita Acara Seminar Proposal.....	112
Lampiran 12 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	113
Lampiran 13 Surat Keterangan .....	114
Lampiran 14 Permohonan Izin Riset.....	115
Lampiran 15 Surat Balasan Riset.....	116
Lampiran 16 Hasil Turnitin.....	117
Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup.....	118

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu kebutuhan mendasar bagi setiap orang, di Indonesia Pendidikan diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan tersusun guna menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mendapatkan potensi diri secara aktif agar memiliki kemampuan kerohanian, pengendalian diri serta kepribadian, memiliki intelektual, akhlak yang baik dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Sedangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 dijelaskan bahwa Pendidikan Nasional memiliki fungsi untuk meningkatkan kemampuan serta menciptakan karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan potensi peserta didik sehingga dapat menjadi individu yang beriman, bertaqwa, berintelektual, terampil, dan menjadi warga negara yang bersifat demokratis dan tanggung jawab. Dengan demikian tujuan Pendidikan tidak hanya berfokus pada capaian intelektual tetapi juga pada karakter dan kepribadian peserta didik. (Sari et al., 2022)

Menurut (Ika Putra et al., 2023) Pendidikan mempunyai arti penting pada kehidupan manusia. Sangat pentingnya pendidikan sehingga tidak seorangpun yang

dapat lepas dari proses pendidikan karena dengan mengikuti proses inilah seseorang dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada pada individu tersebut agar dapat bertahan di kehidupan dengan layak. Antara pendidikan secara umum maupun nasional mempunyai fungsi dan tujuan yang sama dalam membentuk karakter atau kepribadian yang bagus kepada peserta didik.

Perkembangan zaman yang semakin maju sangatlah memengaruhi pendidikan sosial dan budaya pada anak usia sekolah dasar, pendidikan adalah suatu usaha yang digunakan untuk membimbing dan menuntun peserta didik menjadi lebih berguna bagi bangsa Indonesia. Karena pada dasarnya pendidikan bukan hanya untuk memberikan ilmu kepada peserta didik ketika disekolah maupun diluar sekolah akan tetapi dapat mendidik peserta didik untuk bisa menjadi generasi bangsa yang mempunyai jati diri yang berkualitas untuk negara. Suatu kegiatan mendidik tidak hanya kita lakukan disuatu dasar yang jarang menerapkan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun), budaya 5S menjadi luntur disebabkan oleh salah satu faktor yang meniru kehidupan kebarat-baratan, karena saat ini sangat mudah untuk mengakses perilaku kehidupan negara lain yang cenderung egois dan hedonis. (Husna et al., 2022)

(Marwinda et al., 2022) Menyatakan bahwa Pendidikan karakter pada anak merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memberikan pemahaman dan menanamkan perilaku, nilai-nilai moral, dan budaya yang baik. Pendidikan karakter bisa diperoleh dari ruang lingkup internal maupun eksternal. Pendidikan karakter dalam ruang lingkup internal adalah berasal dari keluarga, terutama dari orang tua. Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter atau

kepribadian setiap individu sejak lahir. Orang tua merupakan guru pertama bagi anak dalam mempelajari banyak hal. Pendidikan karakter bisa juga diperoleh dari ruang lingkup eksternal yaitu sekolah. Pendidikan karakter ini biasanya diberikan kepada peserta didik di lingkungan sekolah, baik di sekolah umum maupun sekolah berbasis keagamaan.

Keseluruhan kegiatan atau tindakan dari seorang pengajar khususnya guru yang berpengaruh terhadap karakter siswa merupakan bagian dari proses implementasi pendidikan karakter. Seorang guru tentunya tidak hanya memiliki tanggung jawab dalam memberikan ilmu pengetahuan namun juga menjadi contoh dan pembentuk karakter siswa melalui proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan karakter dilakukan guna menanamkan kebiasaan baik yang dapat dicontoh siswa sehingga setiap siswa mampu mengidentifikasi tindakan-tindakan yang benar atau salah, dapat memahami nilai yang baik dan menirunya, serta mengamalkan kemampuan tersebut dalam kegiatan sehari-hari. (Auliadi & Dewi, 2021)

Karakteristik peserta didik dapat diterapkan dengan adanya nilai budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) pendidik dapat mengimplementasikan saat pembelajaran secara langsung. Karakteristik harus mencakup beberapa hal yaitu tidak terbatas akan sesuatu, memiliki keberanian, jiwa keadilan yang baik, integritas, kesopanan, kebaikan, ketekunan, memiliki rasa tanggung jawab, menghormati warga sekolah maupun diluar sekolah. Pendidikan sangat penting untuk menyalurkan nilai-nilai budaya dengan kompetensi lulusan peserta didik. Nilai budaya yang sudah tercantum dan tertanam dalam suatu kehidupan bersosialisasi, yang menimbulkan suatu kebiasaan, lingkup organisasi, kepercayaan,

simbol-simbol, dengan karakteristik tertentu yang dapat dibedakan satu dan lainnya sebagai acuan perilaku dan tanggapan atas apa yang akan terjadi atau sedang terjadi. Di era masa kini banyak peserta didik yang mengabaikan nilai budaya yang ada disekolah, lemahnya menerapkan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun), Karena tidak kepeduliannya terhadap nilai budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) tersebut akan berdampak pada lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. (Kusumaningrum, 2020)

Sehubungan dengan semakin tingginya penggunaan teknologi pada hampir seluruh bidang kehidupan manusia, Masor R (1994) berpendapat bahwa teknologi akan mempengaruhi dan menentukan Pendidikan yang akan mendatang. (Lestari, 2014) dalam Masor R (1994) mengemukakan terdapat beberapa alasan penggunaan teknologi yaitu : (1) memiliki potensi dalam kebebasan akses Pendidikan serta menjadi sarana berlatih siswa dari daerah terpencil untuk bersekolah tanpa harus dengan mengikuti sekolah yang konvensional atau bertatap muka. (2) memberikan kesempatan adanya pemerataan Pendidikan yang dapat mencakup segala golongan. (3) menjadi alternatif pelaksanaan Pendidikan sepanjang kehidupan manusia. (4) membuka kemungkinan adanya pertukaran antara sumberdaya yang langka, dan (5) meningkatkan kesempatan belajar secara aktif dan kolaboratif antar siswa dari jarak jauh.

Saat ini, pembelajaran disekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Hal itu menyebabkan terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Pembelajaran yang semula hanya menggunakan metode ceramah konvensional atau verbal semata menjadi pembelajaran yang lebih aktif

dan menyenangkan. Pembelajaran yang semula siswa sebagai obyek pasif yang hanya menerima apa adanya dari guru, menjadi pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif dan menyenangkan memerlukan sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran, setidaknya sarana yang efektif dan efisien dalam bentuknya, komponen lingkungannya, alat fisiknya, dan komunikasinya. (Trimansyah, 2021)

Berdasarkan Permasalahan yang terdapat di SD Negeri No 106451 Pulau Gambar Kecamatan Serdang Bedagai, Menurut pengalaman Kampus Mengajar Angkatan 6 yang dilaksanakan pada bulan Agustus hingga bulan Desember saat peneliti melakukan observasi disekolah ternyata karakter siswa/i disekolah tersebut masih sangat rendah, Etika sopan santun peserta didik sangat rendah, Kurang menerapkan 5S disekolah, Disekolah tersebut siswa/i tidak melakukan Salam kepada guru saat masuk sekolah maupun pulang sekolah, Kurang adanya kesadaran menghormati orang yang lebih tua dan tidak kepeduliannya kepada orang disekitarnya.

Hal tersebut disebabkan oleh pengaruh lingkungan pergaulan disekitar anak, dan adanya perkembangan teknologi yang disalah gunakan oleh anak-anak tersebut karena tidak dalam pengawasan orang tua, serta kurangnya pendekatan dari guru sebagai orang tua disekolah, dan juga guru disekolah tersebut tidak mengingatkan setiap hari betapa pentingnya budaya 5S diterapkan dilingkungan sekolah maupun masyarakat.

Dengan penggunaan media interaktif berbasis video animasi pembelajaran ini siswa akan lebih tertarik untuk mendengarkan, melihat penjelasan mengenai Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) serta siswa akan mudah paham penjelasan tentang Budaya 5S melalui video animasi.. Namun, pastinya Budaya 5S ini harus diingatkan selalu oleh guru agar siswa/i tidak melupakan betapa penting nya budaya 5S ini diterapkan disekolah maupun di masyarakat.

Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Pengaruh Media Interaktif yang berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas 5 di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya karakter siswa/i
2. Tidak menerapkan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun)
3. Etika sopan santun siswa/i sangat rendah
4. Kurang peduli terhadap orang sekitar
5. Kurang menghormati orang yang lebih tua
6. Siswa/i tidak melakukan salam saat masuk sekolah maupun pulang sekolah
7. Berbicara kepada guru masih kurang sopan

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian agar tidak terjadi kerancuan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya karakter siswa/i di SD Negeri No 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas maka penulis merumuskan masalah yang menjadi dasar dalam penelitian yaitu :

1. Apakah terdapat Pengaruh Yang Signifikan Penggunaan Media interaktif yang berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk membentuk karakter siswa kelas 5 di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai?
2. Bagaimana Pengaruh Media Interaktif yang berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk membentuk karakter siswa kelas 5 di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan sebelumnya maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Yang Signifikan Penggunaan Media interaktif yang berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan



Santun) untuk membentuk karakter siswa kelas 5 di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

2. Untuk menganalisis Seberapa Besar Pengaruh Media Interaktif yang berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk membentuk karakter siswa kelas 5 di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini nantinya akan mendatangkan sebuah hasil. Dari hasil penelitian ini semoga memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi semua pihak. Berikut manfaat dari penelitian ini :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan landasan informasi dan tambahan khasanah ilmu pengetahuan terkait usaha membentuk karakter siswa melalui penanaman budaya 5S yang diimplementasikan dalam bentuk media interaktif seperti video animasi.

#### **2. Manfaat praktis**

##### **a) Bagi peneliti**

Sebagai bahan latihan dalam menambah wawasan dan perpaduan antara ilmu yang diterima dibangku perkuliahan dengan kenyataan yang terjadi dilapangan, terkait budaya sekolah yakni budaya 5S dalam pembentukan karakter pada siswa.

b) Bagi Sekolah

Sebagai tambahan informasi bahwa dalam pembentukan karakter siswa perlu dilakukan beberapa cara yaitu melalui media interaktif seperti video animasi serta pembiasaan dan konsisten menerapkan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun). Dari hasil penelitian tersebut diharapkan dapat memberi tambahan informasi dalam membentuk sikap atau perilaku yang baik pada siswa, melatih siswa untuk dapat bekerja sama dengan hidup rukun , menumbuhkan jiwa sosial dan peduli dengan lebih menghargai keberadaan orang lain disekitar yakni dengan menerapkan budaya 5S.

c) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini di harapkan siswa mampu menerapkan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) dilingkungan sekolah maupun dimasyarakat, agar karakter siswa sedikit demi sedikit dapat terbentuk.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoretis**

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "*Medius*" yang secara harfiah berarti Perantara atau Pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan dalam bahasa Arab, media disebut "*Wasil*" bentuk jamak dari "*Wasilah*" yaitu sinonim "*Al-wats*" yang artinya Tengah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan dan menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya.

Jadi media merupakan proses kondisi atau situasi yang mengadakan sesuatu untuk membangun sikap keterampilan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dilingkungan sekolah, dalam artian bahwa media serangkaian alat pembantu atau alat pengantar untuk menyampaikan berbagai pesan pengetahuan dari seseorang guru sebagai sumber informasi dan disampaikan kepada siswa sebagai penerima informasi atau pesan.

Pembelajaran adalah dapat dikenal pada dunia pendidikan yang sering dikemukakan oleh para tokoh dan ilmunan yang sangat mempengaruhina dari ilmunan psikologis, sehingga makna dari pembelajaran itu dapat dijelaskan sebagai proses kerja sama atau interaksi antara guru dan

siswa dalam memanfaatkan berbagai sumber yang ada dan mengembangkan potensi yang ada dalam setiap diri siswa atau potensi kemanusiaan harus dibimbing dan dibina sesuai dengan tujuannya. Adapun potensi yang ada dalam diri siswa baik dalam dirinya maupun diluar dirinya yaitu bakat, minat, keterampilan, sikap, termasuk juga potensi gaya dan kemampuan belajar, serta potensi diluar dirinya berupa lingkungan sarana dan prasarana, sumber belajar yang dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan belajar tertentu. (Tambunan et al., 2022)

Jadi dalam penjelasan diatas dapat disimpulkan pembelajaran merupakan proses interaksi guru dan siswa dalam rangka untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan peserta didik untuk memahami segala ketentuan dalam tujuan pendidikan, dan dalam pelaksanaannya tidak hanya menitik peratkan pada pelaksanaan kegiatan antara guru dan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa bersama-sama melakukan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber untuk membangun keterampilan dan pengetahuan dalam mencapai tujuan tertentu.

Interaktif merupakan proses pelaksanaan pembelajaran yang dilahirkan pada bagian media pelaksanaan, jadi interaktif dapat bermaksud sebagai interaksi atau saling bertindak anatara guru dan siswa dengan menggunakan berbagai media tertentu. Interaktif juga dapat membuat pelajar akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan seterusnya meningkatkan tahap motivasi dan minat terhadap mata pelajaran yang

dipelajari. Interaktif juga dapat dikatakan juga sebagai pemilihan arahan yang telah diprogramkan oleh pelajar secara aktif dan tersusun supaya pembelajaran lebih bermakna dan memuaskan. Lebih jauh lagi interaktif dalam pembelajaran adalah mekanisme asas yang mesti ada untuk memperoleh pengetahuan dan pembangunan kemahiran kognitif.

Menurut (Asela *et al*, 2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu baik software ataupun hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi ajar dari sumber belajar ke peserta didik dengan metode yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna dari apa yang telah di input ke media tersebut.

Menurut (Tambunan & Siagian, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai suatu perangkat lunak yang tersusun dari penggabungan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang disajikan secara interaktif untuk tujuan pengajaran.

Menurut (Afifah *et al.*, 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Dengan melihat penjelasan dari pengertian beberapa istilah dan pendapat ahli di atas sehingga dalam makna dan uraian tentang media pembelajaran interaktif yaitu sebuah sistem penyampaian pengajaran yang

menyajikan materi dengan berbagai media seperti video rekaman dengan pengendalian komputer kepada murid yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

### **2.1.2 Pengertian Video Animasi**

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Sedangkan menurut Setyosari mengemukakan bahwa video adalah sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio visual atau media pandang dengar. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun. Selain itu juga mudah digunakan dan dapat diakses secara luas. Terdapat beberapa macam-macam video yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yaitu terdapat video animasi pembelajaran, video guru menjelaskan materi, video berupa tulisan beserta suara dan lain sebagainya. (Mashuri & Budiyo, 2020)

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani "*Anima*" yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antara *frames*, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan. Kemudian, menurut Agus Suheri mengemukakan bahwa animasi adalah kumppulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa

sehingga dapat menghasilkan gerakan. Selain itu *Mayer dan Moreno* pada *Educational Psychology Review* yang berjudul *Animation as an Aid to Multimedia Learning* mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. (Rochmania & Restian, 2022)

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan berbantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat dilihat seisi kelas.

Menurut (Krista et al., 2022) mengungkapkan bahwa video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi sehingga menarik perhatian siswa.

Menurut (Widyahabsari et al., n.d. 2023) menyatakan bahwa media video animasi yaitu media pembelajaran yang memakai unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau

film.

Menurut Sukarso and Hadiprayitno (2021:112) dalam (Rahmani, 2022) menyatakan bahwa video animasi merupakan media yang dapat menggabungkan dokumen , gambar dan video sehingga dapat dipergunakan memvisualisasikan pesan atau materi pelajaran dengan lebih menarik.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah kumpulan video yang berisikan gambar, audio, dan video yang mana dalam video tersebut menjelaskan isi materi yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dan video animasi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

#### **a) Langkah-langkah membuat atau mengedit video animasi**

Media video animasi pembelajaran dibuat untuk menarik perhatian siswa agar siswa dapat memahami materi dan tertarik dengan pembelajaran yang akan diajarkan, agar video animasi pembelajaran menarik perhatian siswa perlu adanya sebuah langkah--langkah proses pembuatan video animasi pembelajaran (Yunika et al., 2020). Dibawah ini adalah langkah-langkah mengedit video animasi pembelajaran, antara lain :

1. Silahkan buka aplikasi kinemaster, lalu klik rasio.
2. Setelah memilih rasio klik ikon "lapisan" lalu pilih media.
3. Kemudian masukkan video dengan background animasi ruang kelas.
4. Selanjutnya tambahkan teks untuk *opening* video animasi pembelajaran.



Dengan cara klik "lapisan" kemudian pilih teks.

5. Kemudian ketikkan teks untuk *opening* video, untuk memilih jenis teks yang akan digunakan klik ikon font.
6. Agar font yang digunakan mudah dan jelas untuk dibaca saat video pembelajaran diputar, maka teks nya di beri ikhtisar.
7. Selanjutnya tambahkan video *green screen* animasi pada video pembelajaran, dengan cara klik "lapisan" kemudian pilih media.
8. Setelah itu aktifkan "kunci kroma" video *green screen* animasi. Agar karakter animasi yang dimasukkan bisa menyatu dengan background.
9. Selanjutnya atur posisi karakter animasi yang dimasukkan agar tidak menghalangi teks dengan cara menggeser letak karakter animasi tersebut.
10. Setelah itu tambahkan audio dengan cara klik ikon audio.
11. Agar video sesuai dengan audionya yang kita gunakan, geser video ke arah kiri agar durasi video sama dengan audio.
12. Kemudian jika ingin memotong video atau audio geser video atau audio ke kiri agar durasi video dan audio sama.
13. Jika sudah sesuai, maka tampilan video teks dan rekaman akan sejajar.
14. Kemudian lakukan cara yang sama untuk mengedit video atau slide berikutnya.

#### **b) Langkah-langkah penggunaan video animasi**

Menurut (Aunil Malik & Maunah, 2023) penggunaan video animasi dalam pembelajaran peneliti menerapkan langkah-langkah dalam

penggunaan video animasi sebagai berikut:

1. Peneliti akan menyiapkan Laptop, Proyektor, Layar proyektor, dan juga materi Budaya 5S.
2. Peneliti akan mengarahkan siswa untuk duduk dengan tenang di bangku masing-masing agar pembelajaran dapat dikondisikan secara kondusif.
3. Peneliti menayangkan video animasi yang berhubungan dengan materi yang sedang di bahas oleh peneliti.
4. Siswa akan diberikan kuis berhadiah, sebagai bukti bahwa peneliti telah sukses dalam memberikan video animasi dalam pembelajaran Budaya 5S.

### **c) Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi**

Peran penting penggunaan video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu di bayangkan atau di pahami oleh siswa. Dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran akan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Akan tetapi, video animasi pembelajaran memiliki kelebihan untuk dijadikan sebagai media (Jerry et al., 2018). Berikut adalah kelebihan dari video animasi yang di paparkan oleh Munir, yaitu :

1. Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi.
2. Pengulangan dalam pembahasan tertentu dapat dilakukan.
3. Video dapat mengurangi suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata.

4. Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.
5. Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat di terapkan secara berulang-ulang.
6. Dibutuhkan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi
7. Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa.
8. Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang akan memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Selain kelebihan, video animasi pembelajaran juga memiliki kekurangan.

Berikut adalah kekurangan dari video animasi pembelajaran yaitu :

1. Memerlukan *software* khusus untuk membukanya.
2. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

### **2.1.3 Budaya 5S**

Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) adalah salah satu penerapan budaya sekolah yang dikembangkan untuk membangun karakter sosial pada siswa. Salah satu cara paling tepat dalam membangun budaya sekolah adalah dengan menggunakan pendekatan yang menggunakan konsep budaya. Budaya sekolah biasanya dapat dilihat pada aturan tertulis

maupun tidak tertulis, tradisi dan norma, harapan, cara bertindak, berpakaian, berbicara, kesediaan, dan sebagainya.

Menurut (Pahlevi, 2018) dalam (Sugeng et al., n.d. 2019) mengatakan bahwa Budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun) merupakan bagian implementasi dari budaya sekolah yang membangun karakteristik peserta didik. Maka dari itu penerapan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) ini dapat tersampaikan melalui kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Adapun penjabaran dari budaya 5S sebagai berikut :

#### 1. Senyum

Menurut Hadi senyum secara fisiologi merupakan ekspresi wajah yang terjadi akibat bergeraknya bibir serta disekitar mata. Senyum juga bisa menambah manisnya wajah seseorang. Senyum dalam ajaran islam adalah ibadah. Ibadah yang sangat mudah untuk dilakukan. Dengan saling menerapkan budaya senyum maka mengurangi pertentangan, konflik dan cinta damai.

#### 2. Sapa

Sapa berarti perkataan untuk menegur. Kegiatan menyapa ini bisa dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk saling menegur, memberi sapaan, dan saling berkomunikasi. Kegiatan menyapa ini bisa kita lakukan misalnya dengan mengucapkan kata halo, menanyakan kabar dan sebagainya.

#### 3. Salam

Salam dalam hal ini dapat dilakukan dengan cara berjabat tangan dan mengucapkan salam menurut agama dan kepercayaan masing-masing.

Salam juga bisa dimaknai dengan sikap atau pernyataan hormat kita kepada orang lain. Dalam ajaran agama islam, mengucapkan salam adalah salah satu perbuatan amal saleh. Salam menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebuah pernyataan hormat. Jika seorang memberi salam pada orang lain ketika berjumpa, berarti orang tersebut bersikap hormat pada orang yang diberi salam.

#### 4. Sopan

Sopan merupakan perilaku hormat yang ditunjukkan terhadap orang lain. Perilaku sopan ini bisa dilakukan dengan cara menghormati orang lain, misalnya ketika ada orang tua duduk dan kita akan melewati didepannya maka kita harus menunduk. Perilaku sopan juga penting diterapkan disekolah, supaya siswa memiliki rasa sopan ketika berbicara, berinteraksi baik itu dengan gurunya, orang tua, ataupun teman-temannya.

#### 5. Santun

Santun menurut departemen pendidikan nasional memiliki pengertian halus dan baik (tingkah lakunya), sabar dan juga penuh rasa belas kasihan (suka menolong). Santun adalah baik dan halus dalam hal tutur kata dan tindakan.

#### **a. Indikator Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun)**

Menurut (Mi & Athfal, 2023) terdapat indikator 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) yaitu sebagai berikut :

**Tabel 2. 1 Indikator Budaya 5S**

No	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Senyum	Siswa tersenyum saat bertemu guru dan pegawai sekolah
		Siswa tersenyum saat bertemu teman di sekolah
2.	Salam	Siswa mengucapkan salam saat bertemu guru dan pegawai sekolah
		Siswa mengucapkan salam saat bertemu teman di sekolah
3.	Sapa	Siswa menyapa saat bertemu guru dan pegawai sekolah
		Siswa menyapa saat bertemu teman di sekolah
4.	Bersikap Sopan	Siswa bersikap

		sopan saat bertemu guru dan pegawai sekolah
5.	Bersikap Santun	Siswa bersikap santun saat bertemu teman di sekolah
		Siswa bersikap santun saat bertemu guru dan pegawai sekolah

#### 2.1.4 Pembentukan Karakter

Menurut Narwanti (2011:1) Pembentukan adalah usaha yang telah terwujud sebagai hasil suatu tindakan. Menurut Kemendiknas (2010) menyatakan bahwa karakter adalah kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil perpaduan sifat, tabiat yang diyakini dan digunakan sebagai pedoman untuk cara pandang, berpikir, bersikap dan bertindak. Sejalan dengan itu, menurut Ekowarni (dalam Zubaedi 2010:9) menyatakan bahwa karakter adalah sesuatu yang sudah melekat dalam setiap diri individu yang meliputi watak, tabiat, dan identitas.

Karakter menjadi salah satu permasalahan yang terjadi dari masa ke masa. Banyak sekali siswa yang berperilaku menyimpang yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku, sehingga karakter yang terbentuk dalam diri

siswa kurang baik dan banyak siswa yang kehilangan jati diri dan martabatnya sebagai generasi penerus.

Menurut (Silkyanti, 2019) pembentukan karakter yang diharapkan dalam pendidikan nasional belum terwujud secara optimal, meskipun penanaman nilai karakter sudah terlaksana akan tetapi masih ditemukan peserta didik di sekolah yang tidak menaati peraturan disekolah dan berdampak pada karakter yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam berbagai tingkah laku yang diterima oleh siswa tersebut akan dibawa dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya akan dibawa kesekolah dan akan menimbulkan pelanggaran peraturan sekolah diantaranya seperti berkata kasar terhadap teman maupun guru, bullying, pembohongan terhadap guru. Hal itu akan memengaruhi teman-teman sekitar serta dapat membuat peserta didik lainnya mengikuti pelanggaran peraturan sekolah. Lingkungan sangat mempengaruhi karakter seorang anak apabila anak tumbuh dilingkungan yang baik maka anak akan tumbuh dengan karakter yang baik, tetapi akhir akhir ini dikarenakan tumbuhnya perkembangan teknologi yang semakin canggih dan kurang adanya pengawasan yang lebih untuk itu perlunya pendidikan karakter yaitu untuk membantu siswa supaya memiliki kebiasaan dan perilaku baik dalam kehidupan sehari harinya baik dirumah, sekolah maupun masyarakat.

Tindakan-tindakan tersebut seolah sudah menjadi suatu hal yang wajar untuk dilakukan padahal sikap atau tindakan itu merupakan perbuatan yang salah. Maka dari itu sekolah yang merupakan salah satu lembaga



penanaman nilai karakter mengoptimalkan pendidikan karakter peserta didik untuk menjadi lebih baik. Salah satunya yaitu karakter dapat ditanamkan pada siswa disekolah dengan melibatkan seluruh warga sekolah agar siswa dapat mencontoh kebiasaan-kebiasaan yang positif yang dilakukan disekolah. Pentingnya peran guru dalam membentuk karakter anak sangat membantu perilaku anak. Untuk itu perlu adanya penanaman karakter disekolah yang dilakukan dengan baik oleh pihak sekolah salah satunya melakukan pembiasaan disekolah yaitu menerapkan budaya sekolah. Pembentukan budaya sekolah berbasis karakter dapat dilakukan melalui kegiatan rutin yang dilaksanakan antar keterlibatan semua warga sekolah. Seperti halnya menurut Daryanto (2015:6) Budaya sekolah adalah sekumpulan norma, nilai dan tradisi yang telah dibangun dalam waktu yang lama oleh semua warga sekolah dan mengarah ke seluruh aktivitas personel budaya. Implementasi pendidikan karakter di sekolah mengarah pada pembentukan budaya sekolah yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan sehari-hari, serta berbagai simbol yang dipraktikan oleh seluruh warga sekolah dan masyarakat sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa budaya sekolah mempunyai pengaruh besar terhadap proses pencapaian keberhasilan dalam pendidikan karakter. Dapat dimaknai juga bahwa pendidikan karakter mempunyai peran untuk menjadi bagian dalam budaya sekolah yang positif. (Belinda et al., 2022)

### 2.1.5 Karakter Sosial Siswa

#### a. Pengertian Karakter Sosial

Menurut T. Ramli dalam (Magdalena et al., 2020) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter memiliki esensi yang sama dengan pendidikan moral maupun pendidikan akhlak, yaitu tujuannya sama untuk membentuk pribadi anak menjadi pribadi yang baik dalam menjalankan kehidupannya menjadi warga masyarakat maupun menjadi warga negara yang baik. Untuk menjadi manusia yang baik kriteria yang harus dipenuhi secara umum yaitu nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Hakikat pendidikan karakter di Indonesia berdasarkan pada pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia itu sendiri.

Menurut (Wardati, 2019) kata karakter berasal dari bahasa Yunani yang berasal dari diksi "kharassein" yang memiliki arti memahat atau mengukir. Sedangkan dalam bahasa latin karakter diartikan membedakan tanda. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, karakter yaitu sifat atau watak atau tabiat.

Dilihat dari segi etimologi, karakter berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti "Mengukir corak, mengimplementasikan nilai-nilai kebaikan dalam sebuah tindakan sesuai dengan kaidah moral, sehingga dikenal sebagai individu yang berkarakter mulia". Sedangkan dari segi terminologi, karakter dipandang sebagai "Cara berfikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu dalam kehidupan sehari-hari dan bekerjasama di lingkungan

keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. (Hidayati, 2022)

Menurut Megawangi karakter (watak) yaitu istilah yang diambil dari bahasa Yunani yang berarti "to mark" (menandai) yaitu menandai tindakan atau tingkah laku seseorang. Seseorang bisa disebut sebagai seseorang yang berkarakter apabila tingkah lakunya sesuai kaidah moral. Pendidikan karakter memiliki makna lebih tinggi daripada pendidikan moral, karena pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan masalah benar ataupun salah, tetapi bagaimana menanamkan suatu kebiasaan (habit) terkait hal-hal yang baik dalam kehidupan sehingga siswa mempunyai kesadaran, kepedulian dan pemahaman yang tinggi serta komitmen untuk menerapkan kebajikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi kebajikan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, bersikap, dan bertindak.

Sedangkan kata sosial menurut KBBI adalah hal-hal yang berkenaan dengan masyarakat atau sifat-sifat kemasyarakatan yang memperhatikan umum. Jadi sosial dapat diartikan sebagai perilaku manusia yang berhubungan atau bekerjasama satu dengan yang lain, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Baik itu kebutuhan pokok berupa sandang, pangan, papan ataupun kebutuhan kesejahteraan lainnya.

Erich Fromm menjelaskan bahwa karakter sosial di masyarakat ditandai dengan bagaimana manusia berhubungan satu sama lain dengan

penuh cinta, yang berakhir menjadi persaudaraan dan solidaritas yang tinggi. Sebagai masyarakat yang menciptakan hubungan bukan malah membinasakan. Dengan kata lain untuk menjadi manusiawi sepenuhnya. (Furnamasari et al., 2023)

Konsep Erich Fromm yang diimplementasikan dalam lingkungan sekolah dalam membangun karakter sosial adalah dengan menanamkan nilai-nilai kelembutan, cinta, iba, perhatian, tanggungjawab, identitas, integritas, dalam kehidupan sekolah sesuai dengan karakter masyarakat di lingkungannya. Menurut Fudyartanta, peserta didik harus di didik untuk bersatu dengan orang lain dalam semangat cinta dan kerjasama atau dengan memberikan aturan disiplin dengan jelas agar mereka tunduk dan patuh serta mampu menyesuaikan diri dalam lingkungan sekolah atau masyarakatnya.

Jadi dapat disimpulkan Karakter sosial adalah keseluruhan perilaku individu dengan kecendrungan tertentu dalam berinteraksi dengan serangkaian situasi. Hal tersebut menyatakan bahwa setiap orang mempunyai cara berperilaku yang khas seperti sikap, bakat, adat, kecakapan, kebiasaan, dan tindakan yang sama setiap hari.

Menurut (Yulianti et al., 2016) dalam (Wardati, 2019). Berikut ini indikator karakter sosial peserta didik sebagai berikut.

**Tabel 2. 2 Indikator Karakter Sosial**

No	Karakter	Indikator
1.	Jujur	a. Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas

		b. Mengakui kesalahan/kekurangan yang dimiliki
2.	Percaya diri	a. Berani presentasi di depan kelas b. Berani bertanya, menjawab pertanyaan c. Berpendapat/melakukan kegiatan tanpa ragu
3.	Santun	a. Menghormati orang tua b. Mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan orang lain c. Menggunakan bahasa santun saat berpendapat
4.	Peduli	a. Tidak berbuat jahat b. Merasakan kasih sayang yang penuh perhatian kepada sesama c. Menunjukkan rasa terimakasih

### 2.1.6 Pembelajaran IPS

Menurut Moeljono Cokrodikardjo dalam (Febriani, 2021) mengemukakan bahwa IPS yaitu perwujudan dari pendekatan interdisipliner yang berasal dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekonomi manusia,

yang diformulasikan untuk tujuan intruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Tujuan pendidikan IPS yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri ataupun masyarakat. (Kosala et al., 2024)

Pendidikan karakter pada pelajaran IPS semakin jelas ditegaskan dalam kurikulum merdeka. Terlebih dapat terlihat pada upaya pencapaian hasil belajar untuk kompetensi inti pada sikap spiritual dan sikap sosial. Memang dalam penyelenggaraan pendidikan karakter tidak mudah, khususnya yang berkaitan dengan materi. Oleh karena itu perlu dikembangkan desain kurikulum yang relevan dengan pendidikan karakter yang diterapkan disekolah. Pengembangan karakter tersebut dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Komunikasi dan interaksi siswa dalam berbagai kegiatan selayaknya dilandasi oleh nilai-nilai karakter yang mewujudkan perilaku yang cerdas dan baik sebagai sasaran akhir pendidikan karakter. (Jumari, 2023)

Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

Mata pelajaran	: IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Kelas	: V
Tema/Subtema	: 4. Sehat itu penting / 1. Peredaran Darahku Sehat
Materi	: Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

## 2.2 Penelitian Relevan

Pada bagian ini peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, dan membedakan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Jurnal yang berjudul "Implementasi Pendidikan Karakter melalui Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) " oleh Fransiska Silvia Novinda Anggraeni PGMI Universitas Islam Malang, Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menerapkan pendidikan karakter yang baik pada peserta didik.

Letak persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas tentang pembentukan karakter siswa melalui budaya 5s. Letak perbedaannya adalah pada media yang digunakan oleh peneliti dimana pada penelitian ini guru mengimplementasikan langsung bagaimana budaya 5S dilakukan sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengimplementasikan dengan menggunakan media interaktif yaitu video animasi tentang budaya 5S.

2. Jurnal yang berjudul "Implementasi Pembentukan Karakter Siswa melalui Program Penerapan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) di SD Muhammadiyah Ambarbinangun Bantul" oleh Khanif Maksum dan Nilsu Suandari Program Studi Sarjana Pendidikan Guru MI, Universitas Alma Ata.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi program 5S di SD Muhammadiyah Ambarbinangun Tirtonirmolo Bantul yang meliputi : Pendidikan karakter secara umum, pemahaman guru terhadap pendidikan karakter melalui 5S dan upaya kepala sekolah dan guru dalam membangun karakter siswa melalui 5S.

Letak persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas pembentukan karakter siswa. Letak perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu yang diteliti adalah pembentukan karakter siswa melalui program pengembangan diri seperti ekstrakurikuler sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang akan diteliti yakni melalui penjelasan budaya 5S sebagai bentuk pelaksanaan pembentukan karakter.

3. Jurnal yang berjudul "Implementasi Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) di SD Negeri Kotagede 3" oleh Alinia Sari Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan implementasi pendidikan karakter melalui 5S di SDN Kotagede 3

Letak persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun). Letak perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu yang diteliti adalah guru mengimplementasikan Budaya 5S melalui mata pelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan



oleh peneliti yang akan diteliti yakni melalui media interaktif yaitu video animasi budaya 5S.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

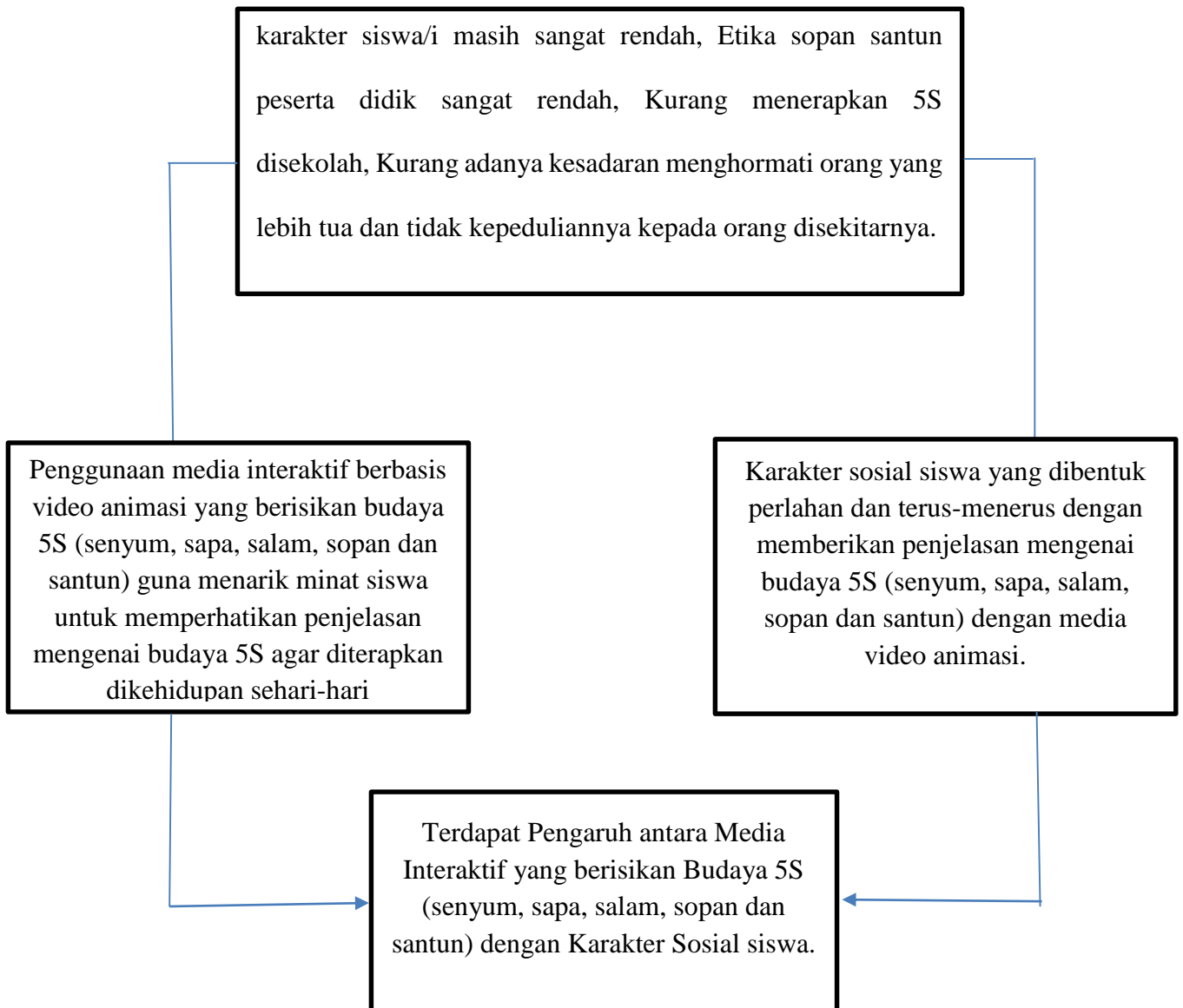
Kerangka Teoritik atau Kerangka Berpikir merupakan konseptual mengenai bagaimana satu teori berhubungan diantara berbagai faktor yang telah di identifikasikan penting terhadap masalah penelitian.

Budaya 5S yaitu (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) merupakan bagian dari implementasi dari Budaya sekolah. Sedangkan Budaya sekolah adalah seperangkat nilai, peraturan, norma, keyakinan, asumsi dasar, tradisi (kebiasaan) filosofi, ideologi, motivasi, perasaan, harapan, sikap yang mengikat kebersamaan dan menjadi ciri khas sekolah atau citra yang membedakan sekolah satu dengan sekolah lainnya. Budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) adalah Budaya yang diterapkan pada SD Negeri 106451 Pulau Gambar sebagai cara untuk membudayakan dan memperdayakan penyelenggaraan pendidikan peserta didik yang di lakukan sepanjang hayat, yaitu agar dapat mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan sikap peserta didik sehingga menjadi peradaban bangsa yang bermartabat yaitu sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 tentang Sidiknas. Budaya sekolah membentuk kepribadian dan watak dan sikap dalam berperilaku taat, tanggung jawab, ramah, menghormati, menghargai, sopan dan santun dalam berperilaku.

Salah satu pelaksanaan pembentukan karakter siswa yang dilakukan

oleh SD Negeri 106451 Pulau Gambar adalah dalam bentuk program 5S yaitu senyum, sapa, salam, sopan dan santun. Dengan adanya program 5S diharapkan dapat membentuk karakter siswa yang dapat dilaksanakan secara nyata sehingga generasi penerus bangsa dapat menjadi individu berkarakter yang memiliki rasa toleransi, cinta damai, dan peduli sosial. Program 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) dilaksanakan dalam program pengembangan diri dan mata pelajaran yang dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran berbasis media pembelajaran video animasi 5S.

**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**



## 2.4 Hipotesis

Hipotesis ini merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris

yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis ini juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

**H<sub>0</sub>** : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media interaktif yang berisikan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk membentuk karakter siswa kelas 5 SD Negeri No 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

**H<sub>a</sub>** : Terdapat pengaruh yang signifikan antara media interaktif yang berisikan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk membentuk karakter siswa kelas 5 SD Negeri No 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen. Menurut (Creswell, 2014) dalam (Jailani, 2023) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data berdasarkan angka-angka dan pengukuran numerik. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menguji hubungan antara variabel-variabel dengan menggunakan analisis statistik.

Karenanya dalam penelitian kuantitatif pengukuran terhadap gejala yang diamati menjadi penting, sehingga pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan berstruktur (angket) yang disusun berdasarkan pengukuran terhadap variabel yang diteliti yang kemudian menghasilkan data kuantitatif.

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai Kecamatan Serbajadi. Penelitian ini dilakukan terhadap kelas V pada Tahun Ajaran 2023/2024. Pengolahan data dilakukan pada semester genap mulai dari bulan April hingga Juni 2024.

**Tabel 3. 1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

Kegiatan	Bulan										
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt
Observasi Awal	■										
Pengajuan Judul											
ACC Judul	■										
Penyusunan Proposal				■	■	■	■				
Bimbingan Proposal						■	■				
ACC Proposal							■				
Seminar Proposal								■			
Pelaksanaan Penelitian									■		
Pengolahan Data										■	
Bimbingan Skripsi											■
Sidang Meja Hijau											■

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### A. Populasi

Menurut Sugiono (2011, hlm. 117) dalam (Suriani et al., 2023) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Kesimpulannya bahwa populasi adalah suatu kumpulan menyeluruh dari objek yang merupakan perhatian dari peneliti.

Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas V SD Negeri No 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

**Tabel 3. 2 Jumlah Populasi**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah</b>
1.	V	25
<b>TOTAL :</b>		25

**B. Sampel**

Menurut (Suriani et al., 2023) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang baik memiliki sifat representatif terhadap populasi. Suatu sampel yang tidak representatif terhadap setiap anggota populasi, berapa pun ukuran sampel itu, tidak dapat digeneralisasi terhadap populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Adapun sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri No 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

**Tabel 3. 3 Jumlah Sampel**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Laki-Laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
1.	V	13	12	25
<b>TOTAL :</b>				25

### C. Teknik Pengambilan Sampling

Teknik pengambilan sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh yang termaksud dalam *non-probability sampling*, Menurut Sugiyono (2019) Sampling jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel.

Dalam penelitian ini populasi dan sampel jenuh yang diambil adalah seluruh siswa kelas V yang jumlah populasi sebanyak 25 yang akan dijadikan sampel jenuh dalam penelitian ini.

### 3.4 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-eksperimental design dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilakukan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan *pre-test* mengenai karakter sosial peserta didik untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian kelas eksperimen akan diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media interaktif yang berikan budaya 5S. Setelah perlakuan selesai diberikan , kemudian dilanjutkan dengan *post-test* untuk mengetahui perbedaan antara keadaan awal dan keadaan akhir. (Hariati, 2022)

Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

**Tabel 3. 4 *One-Group Pretest-Posttest***

O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>
---------------------------------



Keterangan :

$O_1$  : Nilai *pre-test* peserta didik (sebelum diberi *treatment*)

X : Pemberian perlakuan (*Treatment*)

$O_2$  : Nilai *posttest* peserta didik (setelah diberi *treatment*)

Pada desain ini penyebaran angket dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Penyebaran angket yang dilakukan sebelum mendapatkan *treatment* disebut *pretest*. *Pretest* diberikan pada kelas eksperimen ( $O_1$ ). Setelah dilakukan *pretest*, penulis memberikan *treatment* berupa pembelajaran menggunakan media interaktif yang berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk membentuk karakter sosial siswa (X), pada tahap akhir diberikan tes yang disebut *posttest* ( $O_2$ ).

### 3.5 Variabel dan Definisi Operasional

#### A. Variabel

Menurut Sugiyono dalam (Ulfa & Ulfa, n.d. 2021) variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Maka variabel yang digunakan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Variabel Independen (bebas)

Menurut Trijahjo Danny Soesilo, variabel independen (bebas) adalah variabel yang bisa mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan maupun timbulnya variabel dependen (terikat).

Maka yang menjadi variabelnya adalah media interaktif yang berisikan budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) yang dilambangkan dengan (X).

## 2. Variabel Dependen (terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi maupun yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Maka yang menjadi variabelnya adalah karakter sosial yang dilambangkan dengan (Y).

## B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi atau penggambaran secara spesifik dibuat oleh peneliti mengenai indikator-indikator dari setiap variabel penelitian yang bertujuan untuk memudahkan penjabaran dan kriteria yang tegas dalam instrumen penelitian. Hal ini dikemukakan oleh Komarudin (1986:57) bahwa "Definisi operasional merupakan pengertian lengkap tentang suatu variabel yang mencakup semua unsur yang menjadi ciri utama variabel itu". Dalam penelitian ini terdapat definisi yang perlu dijabarkan antara lain :

1. Media interaktif yang berisikan budaya 5S yaitu perpaduan dari berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang berisi tentang budaya 5S dan disajikan dalam bentuk video animasi.
2. Karakter sosial yaitu watak atau sifat yang menjadi kebiasaan dalam

kehidupan seseorang dalam bertingkah laku atau berinteraksi dengan sesama makhluk di dalam kehidupan bermasyarakat.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Insrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Angket dalam penelitian ini dibagikan kepada siswa untuk meliputi angket budaya 5S dan juga angket karakter sosial siswa.

Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket langsung yang berbentuk *skala likert* dengan pernyataan bersifat tertutup yaitu dengan jawaban atas pertanyaan yang diajukan telah tersedia. Dalam hal ini, peneliti memberikan beberapa alternative jawaban kepada responden atas pernyataan-pernyataan yang diajukan dan selanjutnya reponden memilih alternative jawaban yang sesuai dengan pengetahuannya dengan memberi tanda checklist (✓). Pada alternative jawaban tersebut. Instrumen tersebut menggunakan *skala likert* dengan gradasi jawaban selalu, sangat sering, sering, kadang-kadang, tidak pernah.

**Tabel 3. 5 Alternatif Jawaban dan Skor Angket**

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
	Positif (+)	Negatif (-)
Selalu	5	1
Sangat Sering	4	2
Sering	3	3
Kadang-Kadang	2	4
Tidak Pernah	1	5

**Kisi-kisi Angket Tentang Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun)**

**Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Budaya 5S**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir Pernyataan
1.	Senyum	Siswa tersenyum saat bertemu guru dan pegawai sekolah	1,2,3,4
		Siswa tersenyum saat bertemu teman di sekolah	5,6,7,8
2.	Sapa	Siswa menyapa saat bertemu guru dan pegawai sekolah	15,16,17
		Siswa menyapa saat bertemu teman disekolah	18,19
3.	Salam	Siswa mengucapkan salam saat bertemu guru dan	9,10,11

		pegawai sekolah	
		Siswa mengucapkan salam saat bertemu teman di sekolah	12,13,14
4.	Sopan	Siswa bersikap sopan saat bertemu guru dan pegawai sekolah	20,21,22,23
5.	Santun	Siswa bersikap santun saat bertemu teman di sekolah	24,25,26
		Siswa bersikap santun saat bertemu guru dan pegawai sekolah	27,28,29

(Mi & Athfal, 2023)

### Kisi-kisi Angket Tentang Karakter Sosial

**Tabel 3. 7 Kisi-kisi angket karakter**

No	Karakter	Indikator	Nomor Butir Pernyataan
1.	Jujur	a. Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas b. Mengakui kesalahan/kekurangan yang	1,2,3

		dimiliki	
2.	Percaya diri	a. Berani presentasi di depan kelas b. Berani bertanya, menjawab pertanyaan c. Berpendapat/melakukan kegiatan tanpa ragu	3,4,5,6,7
3.	Santun	a. Menghormati orang tua b. Mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan orang lain c. Menggunakan bahasa santun saat berpendapat	8,9,10,11, 12,13,14
4.	Peduli	a. Tidak berbuat jahat b. Merasakan kasih sayang yang penuh perhatian kepada sesama c. Menunjukkan rasa terimakasih	15,16,17

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu langkah yang menentukan hasil

dari suatu penelitian sebab analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian.

### **1. Uji Validitas**

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Valid tidaknya suatu alat pengukuran ditentukan dari tujuan dan subjek yang dikenal alat pengukur itu. Penetapan validnya suatu alat pengukur bergantung pada pertimbangan untuk apa dan untuk siapa alat itu digunakan. Pada penelitian ini menggunakan cara *expert judgement*, dimana salah satu dosen yang sesuai dengan mata pelajaran yang digunakan peneliti dalam angket diminta pendapatnya oleh peneliti untuk memberikan pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun.

### **2. Uji Hipotesis**

Uji t dikenal dengan uji parsial, yaitu untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya terhadap variabel terikatnya. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah paired sample t-Test. Paired-sample t-Test adalah pengujian terhadap satu sampel yang mendapatkan satu *treatment* yang

kemudian akan dibandingkan rata-rata dari sampel tersebut antara sebelum dan sesudah *treatment*. Peneliti menggunakan program SPSS *for windows*. Berikut langkah-langkah dalam menghitung uji hipotesis dengan SPSS *for windows*:

Langkah 1 : Buka Aplikasi SPSS 25 *for windows*

Langkah 2 : Buat data pada *variabel view*

Langkah 3 : Masukkan data pada *data view*

Langkah 4 : Klik *analyze > Compara Means > Paired-Sample T-Test*

Langkah 5 : Masukkan variable dari sample berpasangan

Langkah 6 : Klik ok.

Kriteria pengambilan keputusan uji t :

Nilai signifikansinya yaitu 5%

a) Jika  $a < 0,05$  maka  $H_a$  diterima

b) Jika  $a \geq 0,05$  maka  $H_a$  ditolak

Untuk mengetahui pengaruh Media interaktif yang berikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam,, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa kelas V SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar, dengan menganalisis data ini untuk mengetahui sejauh mana statistik tingkat pengaruh media interaktif yang berikan



budaya 5S untuk membentuk karakter siswa kelas V SDN 106451

Pulau Gambar.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Media Interaktif yang berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas 5 di SD Negeri 106451 Pulau Gambar. Pengambilan data ini menggunakan teknik sampling jenuh karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hasil pengumpulan data dengan menggunakan angket dengan sampel seluruh siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa.

Data dalam penelitian ini yang sudah didapat dan dianalisis ini diolah dengan menggunakan Microsoft Excel untuk deskripsi data dan SPSS untuk uji statistik. Data tersebut disajikan sebagai berikut :

1. Variabel Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun)

- a) Angket

Pengambilan data variabel menggunakan angket skala likert dengan pernyataan berjumlah 29 pernyataan, dari 29 pernyataan tersebut telah di uji validitas menggunakan *expert judgement* dan dinyatakan valid



20.	Kela	3	5	5	5	4	2	3	5	4	1	2	4	4	5	5	2	5	2	4	5	5	5	5	2	2	5	4	5	4	112
21.	Melani	4	4	5	4	5	1	1	5	5	3	5	4	4	5	5	2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	122
22.	Irwan	5	4	5	4	4	3	1	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	128
23.	Ardi Martuh	1	5	3	5	2	4	4	5	5	1	2	2	2	5	2	1	3	3	4	3	5	5	3	3	4	5	1	5	4	97
24.	Habib	5	4	5	3	4	1	4	5	5	4	5	3	4	5	5	1	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	122
25.	Chelsi	5	4	5	4	4	3	1	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	127

**Rumus yang digunakan adalah:**

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Untuk memberikan interpretasi dan prosentasi hasil angket yang diperoleh digunakan pedoman interpretasi sebagai berikut :

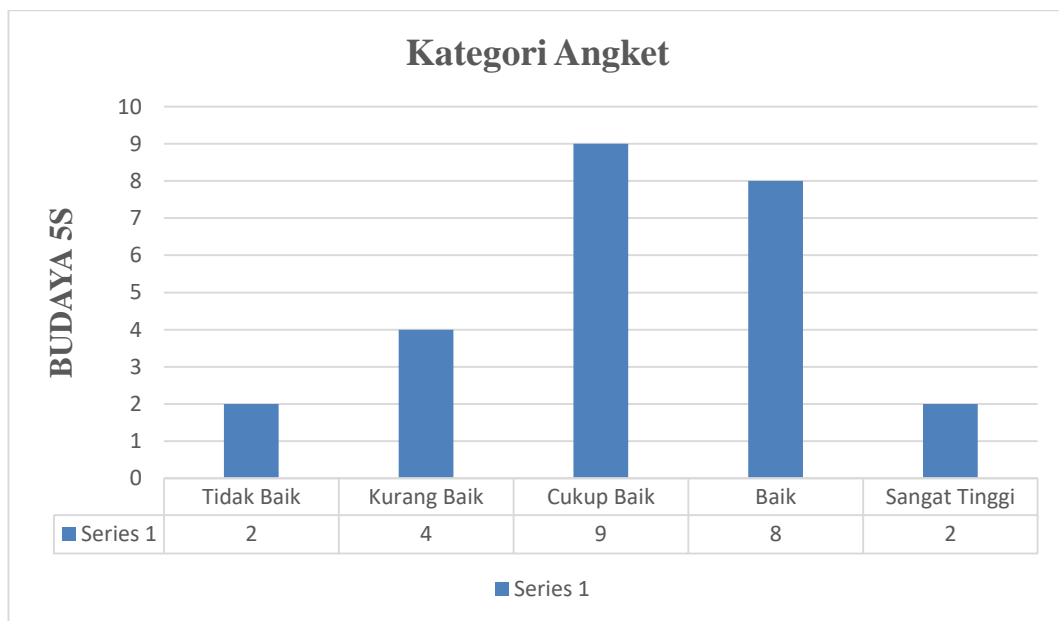
- Sangat baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 86-100%
- Baik, jika nilai yang diperoleh berada pada interval 76-85%
- Cukup baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 60-75%
- Kurang baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 55-59%
- Tidak baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 0-54%

Berdasarkan acuan diatas maka dapat diperoleh distribusi frekuensi penelitian pada variabel (x) budaya 5S, sebagai berikut :

**Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Variabel X**

Distribusi Frekuensi		Persentase
Sangat Baik	2	8%
Baik	4	16%
Cukup Baik	9	36%
Kurang Baik	8	32%
Tidak Baik	2	8%
Total		25

Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan histogram sebagai berikut.



**Gambar 4. 1 Histogram Kecendrungan Frekuensi Variabel Budaya 5S**

Tabel dan histogram tersebut menunjukkan bahwa terdapat 2 peserta didik (8%) yang berada dalam kategori kelompok tidak baik, 4 peserta didik (16%) yang berada pada kategori kelompok kurang baik, 9 peserta didik (36%) yang berada dalam kategori kelompok cukup baik, 8 peserta didik (32%) yang berada pada kategori kelompok baik dan 2 peserta didik (8%) yang berada dalam kategori kelompok sangat baik. Hal ini menunjukkan kecenderungan variabel budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) berada pada kategori cukup baik yaitu sebanyak 9 peserta didik (36%) dari jumlah sampel sebanyak 25 peserta didik.

## 2. Variabel Karakter Sosial

Pengambilan data variabel menggunakan angket skala likert dengan pernyataan berjumlah 17 pernyataan, dari 17 pernyataan tersebut telah di uji validitas menggunakan *expert judgement* dan dinyatakan valid semua dan dapat digunakan untuk uji selanjutnya. Data berikut diperoleh dari 25 responden sebagai berikut :

**Tabel 4. 3 Tabulasi Data Variabel Y**

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	Total
1.	Fatih al-azhar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
2.	Mikha syma rumapea	5	5	5	4	5	3	3	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	77
3.	Dafa	3	2	5	2	3	2	1	3	1	5	4	4	4	3	3	3	4	52
4.	Sudi	3	3	3	2	3	2	1	3	5	3	3	4	3	4	3	4	4	53



**Rumus yang digunakan adalah:**

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}$$

Untuk memberikan interpretasi dan prosentasi hasil angket yang diperoleh digunakan pedoman interpretasi sebagai berikut :

- f. Sangat baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 85-100%
- g. Baik, jika nilai yang diperoleh berada pada interval 76-84%
- h. Cukup baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 60-75%
- i. Kurang baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 55-59%
- j. Tidak baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 0-54%

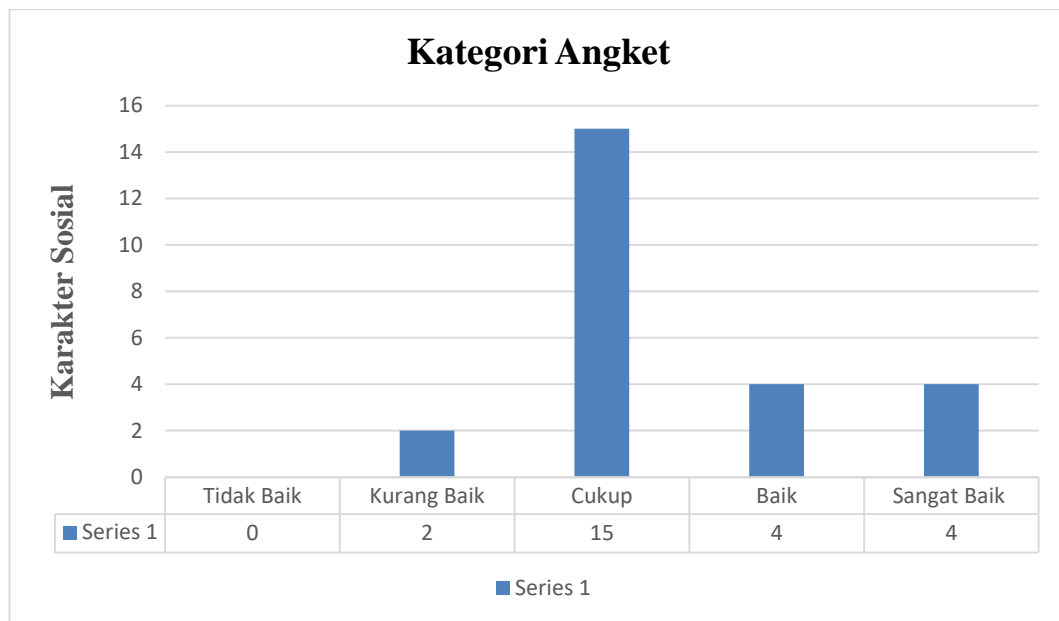
Berdasarkan acuan diatas maka dapat diperoleh distribusi frekuensi penelitian pada variabel (y) karakter sosial, sebagai berikut :

**Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Variabel Y**

Distribusi Frekuensi		Persentase
Sangat Baik	4	16%
Baik	4	16%
Cukup	15	60%
Kurang Baik	2	8%
Tidak Baik	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>



Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan histogram sebagai berikut:



**Gambar 4. 2 Histogram Kecenderungan Frekuensi Variabel Karakter Sosial**

Tabel dan histogram tersebut menunjukkan bahwa terdapat 4 peserta didik (16%) yang berada dalam kategori kelompok sangat baik, 4 peserta didik (16%) yang berada pada kategori kelompok baik, 15 peserta didik (60%) yang berada dalam kategori kelompok cukup, 2 peserta didik (8%) yang berada dalam kategori kelompok kurang baik dan 0 peserta didik (0%) yang berada dalam kategori kelompok tidak baik. Hal ini menunjukkan kecenderungan variabel karakter sosial siswa berada pada kategori cukup yaitu sebanyak 15 peserta didik (60%) dari jumlah sampel sebanyak 25 peserta didik.

#### 4.1.2 Pengujian Prasyarat Data

##### Uji Validitas

Penguji validasi instrumen pada penelitian ini menggunakan *expert judgement* bertujuan untuk menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pertanyaan yang sudah dibuat.

Indikator-indikator yang akan diukur adalah dengan berlandaskan teori tertentu dan akan dikonsultasikan kepada para ahli. Para ahli diminta untuk memberikan pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun dan dosen yang dimintai pendapat harus dosen yang sesuai dengan mata pelajaran yang digunakan peneliti dalam angket, maka dosen yang dimintai pendapatnya oleh peneliti yaitu **Ibu Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd**

Hasil yang diperoleh dari *expert judgement* pada angket budaya 5S diperoleh nilai sebesar 88 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, dan *expert judgement* pada angket karakter sosial diperoleh nilai sebesar 92 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa angket budaya 5S dan karakter sosial dinyatakan valid.

### 4.1.3 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t yang sebanyak 25 peserta didik melalui pernyataan angket berupa *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam penelitian ini dapat dilihat berdasarkan tabel hasil uji t dibawah ini:

Adapun dasar pengambilan keputusan uji t adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai t hitung  $>$  t tabel, maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
- b. Jika nilai t hitung  $<$  t tabel, maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Berdasarkan nilai signifikansi SPSS :

- a. Jika nilai sig  $<$  0,05, maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- b. Jika nilai sig  $>$  0,05, maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Berikut ini adalah hasil dari uji hipotesis :

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Hipotesis**

Paired Samples Test							
Mean	Std. Deviation	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			Lower	Upper			

Sumber : Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Pair	PRE TEST - POST	-49.52000	16.23556	3.24711	-56.22171	-42.81829	-15.250	24	.000
1	TEST								

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar ,000 yang mana  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menyatakan bahwa ada pengaruh media interaktif yang berisikan budaya 5S untuk membentuk karakter siswa kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar.

Berdasarkan tabel diatas, diketahui t hitung bernilai negatif yaitu sebesar -15.250. t hitung bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata pre test lebih rendah daripada nilai rata-rata post test. Dalam konteks kasus seperti ini maka nilai t hitung negatif dapat bermakna positif, sehingga nilai t hitung menjadi 15.250.

Selanjutnya adalah tahap mencari nilai t tabel, dimana t tabel dicari berdasarkan nilai df (*degree of freedom* atau derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ( $\alpha/2$ ). Dari tabel di atas diketahui nilai df adalah sebesar 24 dan nilai  $0,05/2$  sama dengan 0,025. Nilai ini kita gunakan sebagai dasar acuan dalam mencari nilai t tabel pada distribusi nilai t tabel statistik. Maka ketemu nilai t tabel adalah sebesar 2.064.

Dengan demikian, karena nilai t hitung  $15.250 > t$  tabel 2.064. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh media interaktif yang berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk membentuk karakter siswa kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar.

## 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencari data dan membuktikan signifikansi antara dua variabel yakni media interaktif berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk membentuk karakter sosial siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket, dengan 29 pernyataan untuk angket budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) dan 17 pernyataan untuk angket karakter sosial.

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) bahwa terdapat 2 peserta didik (8%) yang berada dalam kategori kelompok sangat rendah, 4 peserta didik (16%) yang berada pada kategori kelompok rendah, 9 peserta didik (36%) yang berada dalam kategori kelompok sedang, 8 peserta didik (32%) yang berada pada kategori kelompok tinggi dan 2 peserta didik (8%) yang berada dalam kategori kelompok sangat tinggi. Hal ini menunjukkan kecenderungan variabel budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 9 peserta didik (36%) dari jumlah sampel sebanyak 25 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian pada variabel karakter sosial bahwa terdapat 4 peserta didik (16%) yang berada dalam kategori kelompok sangat baik, 4 peserta didik (16%) yang berada pada kategori kelompok baik, 15 peserta didik (60%) yang berada dalam kategori kelompok cukup, 2 peserta

didik (8%) yang berada dalam kategori kelompok kurang baik dan 0 peserta didik (0%) yang berada dalam kategori kelompok tidak baik. Hal ini menunjukkan kecenderungan variabel karakter sosial siswa berada pada kategori cukup yaitu sebanyak 15 peserta didik (60%) dari jumlah sampel sebanyak 25 peserta didik.

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah diujikan dengan cara *expert judgement* dengan **Ibu Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd** diperoleh nilai pada angket budaya 5S yaitu sebanyak 88 yang termasuk kategori sangat tinggi, dan nilai pada angket karakter sosial yaitu sebanyak 92 yang termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa angket budaya 5S dan karakter sosial dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah diperoleh. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan sebesar ,000 yang mana  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai.

Berdasarkan tabel diatas, diketahui  $t$  hitung bernilai negatif yaitu sebesar -15.250.  $t$  hitung bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata pre test lebih rendah daripada nilai rata-rata post test. Dalam konteks kasus seperti ini maka nilai  $t$  hitung negatif dapat bermakna positif, sehingga nilai  $t$  hitung menjadi 15.250.

Selanjutnya adalah tahap mencari nilai t tabel, dimana t tabel dicari berdasarkan nilai df (*degree of freedom* atau derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ( $\alpha/2$ ). Dari tabel di atas diketahui nilai df adalah sebesar 24 dan nilai  $0,05/2$  sama dengan 0,025. Nilai ini kita gunakan sebagai dasar acuan dalam mencari nilai t tabel pada distribusi nilai t tabel statistik. Maka ketemu nilai t tabel adalah sebesar 2.064.

Dengan demikian, karena nilai t hitung  $15.250 > t$  tabel 2.064. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh media interaktif yang berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk membentuk karakter siswa kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media interaktif yang berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk membentuk karakter siswa maka diperoleh 2 kesimpulan yaitu :

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah diperoleh. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan sebesar ,000 yang mana  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai.
2. Berdasarkan tabel hipotesis, diketahui t hitung yaitu 15.250 dan nilai t tabel adalah sebesar 2.064. Dengan demikian, karena nilai t hitung  $15.250 > t$  tabel 2.064. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan diatas dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh media interaktif yang berisikan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan



santun) untuk membentuk karakter siswa kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar.

## 5.2 Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dari berbagai pihak sebagai masukan yang membangun demi kemajuan yang akan datang. Maka peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak antara lain :

a. Bagi penelitian yang akan datang

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan memperoleh hasil yang lebih baik, selain itu diharapkan memasukkan variabel lain yang belum pernah diteliti sebelumnya.

b. Bagi guru

Bagi guru diharapkan dapat lebih meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) sehingga di dalam lingkungan sekolah tercipta dan terjaganya karakter siswa dengan baik.

c. Bagi siswa

Bagi siswa diharapkan untuk selalu menerapkan budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan dan santun) di sekolah dan terus menjaga karakter sosial yang dimiliki sehingga diharapkan terciptanya lingkungan sekolah yang nyaman bagi diri sendiri maupun sesama teman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN. 1*, 33–42.
- Aini, N., Kurniawan, A. D., Andriani, A., Susanti, M., & Widowati, A. (2023). Literature Review : Karakter Sikap Peduli Sosial. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3816–3827. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6456>
- Auliadi, A., & Dewi, D. A. (2021). Pengimplementasian Nilai Pancasila pada Siswa SD Guna Meningkatkan Sikap Patriotisme Cinta tanah Air. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 88–94. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3444>
- Aunil Malik, L., & Maunah, B. (2023). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di MTS Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(4), 238–255. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i4.2245>
- Belinda, B., Agustin, D. S., & Andini, M. (2022). Penggunaan Video Animasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Mengenai Pendidikan Karakter di Kelas Pada Sekolah Dasar. ... *Didaktis: Seminar Nasional ...*, 1067–1078. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2446>
- Furnamasari, Y. F., Fauzie, D. F., & Al-faiq, M. F. (2023). *Analisis Upaya Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Memupuk Sikap Patriotik Cinta Tanah Air Dan Bela Negara Di Sekolah Dasar. 1(2)*.
- Hariati, F. (2022). *Pengaruh Stimulasi Tugas Terhadap Motivasi dan Pemahaman Membaca Mahasiswa Dengan Rancangan One Shot case study. 12(September)*, 391–395. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i2.331>
- Hidayati, R. (2022). Pengembangan Model 5 S Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Di SDN Pendem 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(4), 170–193.
- Husna, N. A., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2022). Penanaman Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, Santun) pada Siswa Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 561–567. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.441>
- Ika Putra, M., Rachman Heryawan, A., & Rifqi Rukmana, M. (2023). Upaya Mempertahankan Sikap Patriotisme dan Nasionalisme Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Generasi Milenial Dalam Revolusi 4.0. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 9(1), 210–215.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7519851>.

- Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Jerry, P., Ponza, R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*. 6, 9–19.
- Jumari, J. (2023). Pengaruh Budaya Sekolah 5S Terhadap Pembentukan Karakter Islami Siswa Di Smp a. Wahid Hasyim Tebuireng Jombang. *Education, Learning, and Islamic Journal*, 5(1), 70–82.
- Kosala, A., No, V., & Senyum, E. B. (2024). *5S CULTURE EDUCATION ( SMILE , SAY , GREETINGS , POOR , COURTEOUS ) IN IMPROVING THE CHARACTER OF SCHOOL-AGE CHILDREN LATAR BELAKANG Anak merupakan penerus bangsa . Sebagai penerus tali estafet sebuah bangsa maka anak harus didik sejak dini untuk membentuk*. 3(1), 33–37.
- Kusumaningrum, R. A. (2020). Pentingnya Mempertahankan Nilai Budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun) Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 7(1), 20–28. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v7i1.47>
- Magdalena, I., Hadi, R. U., Delilah, S., & Dewi, E. P. (2020). Strategi Pembentukan Karakter Siswa Di Sd Negeri Cikokol 4. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 439–452. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Marwinda, K., Ihyak Dieni, N. Al, Englishtina, I., & Mahardhika, S. M. (2022). Sosialisasi dan Pengajaran Pendidikan Karakter pada Anak-Anak TPQ dengan Media Video Animasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 2(4), 21–31. <https://doi.org/10.31004/abdira.v2i4.193>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf
- Mi, D. I., & Athfal, S. (2023). *Hubungan pembiasaan 5s (senyum salam sapa sopan santun) dengan sikap saling menghargai siswa di mi sirojul athfal 2 depok jawa barat*.
- Rahmani, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI Pendahuluan Pendidikan merupakan kegiatan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan , sikap dan keterampilan yang perlu dimilikinya . Pendidikan menurut* . 6(1), 1–7.
- Riyanto, Sugeng dan Nur Priasti, S. (n.d.). *Didik Di Sd Muhammadiyah Pakel*. 264–

267.

- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Rustandi, A. A., Harniati, & Kusnadi, D. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 599–597.
- Sari, A., Ebi Praheto, B., & Rumgayatri. (2022). Implementasi Budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun) Di Sd Negeri Kotagede 3. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2022*, 29–33.
- Silkyanti, F. (2019). *Analisis Peran Budaya Sekolah yang Religius dalam Pembentukan Karakter Siswa*. 2(1), 36–42.
- Sukatin, Nurkhalipah, Kurnia, A., Ramadani, D., & Fatimah. (2022). Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 1(9), 1278–1285.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suryawati, N. (2021). AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Pematangan Demokrasi Melalui Transformasi Demokrasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(75), 143–152. <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- Tambunan, M. A., Siagian, P., & Kunci, K. (2022). Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di Sma Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1520–1533.
- Trimansyah. (2021). Kecendrungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Ulfa, R., & Ulfa, R. (n.d.). *Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan*. 6115, 342–351.
- Wardati, Z. (2019). *Peran Guru dalam Pembentukan Karakter Sosial Anak pada Habib Alby Homeschooling The Role of Teachers in Forming Children ' s Social Character at Habib Alby Homeschooling*. 2(2), 261–280.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (n.d.). *Media Video Animasi Materi Bangun Ruang*. 587–594.
- Yulianti, S. D., Djatmika, E. T., & Susanto, A. (2016). Pendidikan Karakter Kerja Sama Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013.

*Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 33–38.  
<https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p033>

Yunika, E., Iriani, T., & Saleh, R. (2020). Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton. *SNITT- Politeknik Negeri Balikpapan*, 299–306.  
<https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1035/639>

Yusri, A. Z. dan D. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.

[https://youtu.be/sxsBmZbE8aE?si=YK\\_H-pQH\\_ILsnTVD](https://youtu.be/sxsBmZbE8aE?si=YK_H-pQH_ILsnTVD)

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Modul Ajar

## MODUL AJAR

## KURIKULUM MERDEKA 2024

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS UMUM</b>	
<b>Penyusun</b>	: Lestari Wulandari
<b>Instansi</b>	: SD Negeri No 106451 Pulau Gambar
<b>Tahun Penyusunan</b>	: 2023/2024
<b>Jenjang Sekolah</b>	: SD
<b>Kelas</b>	: V
<b>Mata Pelajaran</b>	: IPS
<b>Tema/Subtema</b>	: 4 (Sehat itu penting) / 1 (Peredaran darahku sehat)
<b>Materi</b>	: Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 kali pertemuan/ 2x35 menit
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
Peserta didik mampu memahami bentuk-bentuk interaksi sosial sebagai individu maupun sebagai kelompok masyarakat.	
<b>C. Profil Pelajar Pancasila</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia.</li> <li>2. Berkebhinnekaan global</li> <li>3. Gotong royong</li> <li>4. Mandiri</li> <li>5. Bernalar kritis</li> <li>6. Kreatif</li> </ol>	
<b>D. Sarana dan Prasarana</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sumber Belajar</b> : Buku Tematik Terpadu, Sehat itu Penting / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. 162 hlm.(Tema ; 4)</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alat Tulis</b></li> <li>• <b>Laptop</b></li> <li>• <b>Proyektor</b></li> <li>• <b>Video Animasi</b></li> </ul>
<b>E. Target Peserta Didik</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa reguler jumlah peserta didik : 25 Siswa</li> </ul>
<b>F. Model Pembelajaran</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Model : Kooperatif Learning</li> <li>2. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi</li> </ol>
<b>KOMPETENSI INTI</b>
<b>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>
<p>Peserta didik mampu mengenal identitas diri, memahami hubungan sosial dan memahami berbagai ragam gejala sosial yang ada di sekolah maupun di masyarakat.</p>
<b>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu memahami bentuk hubungan sosial yang terjadi disekolah maupun dimasyarakat melalui model pembelajaran kooperatif learning dengan tepat.</li> <li>• Peserta didik mampu berdiskusi dan mempresentasikan tugas didepan kelas dengan benar.</li> </ul>
<b>C. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal bentuk-bentuk interaksi sosial</li> <li>• Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengetahui makna dari bentuk-bentuk interaksi sosial</li> </ul>
<b>D. PERTANYAAN PEMATIK</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>a) Apakah setiap orang di bumi ini melakukan interaksi?</li> <li>b) Mengapa seseorang melakukan interaksi dengan manusia lain?</li> </ol>
<b>E. KEGIATAN INTI</b>
<b>Kegiatan awal</b>



**(menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)**

1. Peserta didik menjawab salam dan sapa, berdoa bersama, melakukan presensi.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang menjelaskan dan mendeskripsikan interaksi sosial disekolah dengan lingkungan disekitarnya sesuai tugas, peran dan tanggung jawabnya.
3. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan kelas tentang kegiatan pembelajaran hari ini.

**Kegiatan Inti**

**(menyajikan informasi)**

1. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang jenis interaksi sosial : interaksi sosial dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok beserta contohnya masing-masing.
2. Guru menampilkan video animasi tentang kegiatan interaksi sosial.
3. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang konsep interaksi sosial berdasarkan video animasi yang sudah dilihat.

**(mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar)**

4. Setelah melihat, mengamati dan tanya jawab dengan guru mengenai kegiatan interaksi sosial yang dilihat melalui video animasi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.

**(membimbing kelompok bekerja dan belajar)**

5. Peserta didik bersama kelompoknya mengamati interaksi sosial yang terjadi melalui *flashcard*.
6. Peserta didik bersama kelompoknya menuliskan hasil pengamatan pada LKPD yang sudah tersedia.
7. Peserta didik bersama kelompoknya mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.

**Penutup**

**(evaluasi)**

8. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi dan presentasi kelompok peserta didik.
9. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.

**(memberikan penghargaan)**

10. Guru memberikan reward kepada setiap siswa karna sudah belajar dengan baik hari ini.

**F. REFLEKSI**

1. Apakah kamu berhasil mengetahui tentang bentuk-bentuk interaksi sosial?
2. Apakah kamu akan menerapkan kegiatan interaksi sosial ini ?
3. Bagaimana kamu mengaplikasikan kegiatan interaksi sosial ini disekolah?

**G. ASESMEN/PENILAIAN**

- a. Penilaian Sikap
  - 1) Prosedur : Selama proses pembelajaran dan diluar pembelajaran
  - 2) Teknik : Non Tes
  - 3) Bentuk : Observasi
  - 4) Instrumen : Lembar sikap
- b. Penilaian Pengetahuan
  - 1) Prosedur : Akhir pembelajaran
  - 2) Teknik : Tes
  - 3) Bentuk : Soal
  - 4) Instrumen : Lembar tes
- c. Penilaian Keterampilan
  - 1) Prosedur : Dalam proses pembelajaran
  - 2) Teknik : Non Tes
  - 3) Bentuk : Observasi
  - 4) Instrumen : Rubrik penilaian

**H. PENGAYAAN/REMEDIAL**

### **Pengayaan**

Peserta didik yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam evaluasi penilaian harian akan mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan diberikan materi tambahan atau wawasan.

### **Remedial**

Berdasarkan hasil evaluasi penilaian bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada capaian pembelajaran akan diberikan penilaian ulang (remedial) sehingga memiliki pemahaman dan keterampilan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Medan, 10 Juni 2024

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar



NIP: 196508091986042001

Guru Kelas

Heri Kuswanto, S.Pd  
NIP:198612162019031003

Mahasiswa  
Peneliti,

Lestari Wulandari  
NPM:2002090116

## Lampiran 2 Angket Karakter Sosial

### ANGKET KARAKTER SOSIAL

**Nama** :

**Kelas** :

**Sekolah** :

**Hari/Tanggal** :

Keterangan

SL : Selalu

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

Berilah Tanda Cek (√) pada kotak yang sesuai!

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SL	SS	S	KK	TP
1.	Saya tidak menyontek saat mengerjakan tugas					
2.	Saya tidak mencontek saat ujian					
3.	Saya mengakui kesalahan/kekurangan yang saya miliki					
4.	Saya berani presentasi di depan kelas					

5.	Saya berani bertanya kepada guru					
6.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru					
7.	Saya berani mengajukan pendapat					
8.	Saya dapat melakukan kegiatan tanpa ragu					
9.	Saya menghormati orang yang lebih tua					
10.	Saya menghormati orang yang sebaya dan yang lebih muda dari saya					
11.	Saya mengucapkan terimakasih saat saya menerima bantuan					
12.	Saya meminta maaf jika saya berbuat salah					
13.	Saya mengucapkan tolong jika saya butuh bantuan orang lain					
14.	Saya menggunakan bahasa santun dalam menyampaikan pendapat					
15.	Saya tidak pernah berbuat jahat pada teman saya					
16.	Saya menolong orang yang membutuhkan bantuan saya					
17.	Saya menunjukkan rasa terimakasih setelah menerima bantuan					

### Lampiran 3 Angket Budaya 5S

#### ANGKET BUDAYA 5S (SENYUM, SAPA, SALAM, SOPAN DAN SANTUN)

**Nama** :

**Kelas** :

**Sekolah** :

**Hari/Tanggal** :

Keterangan

SL : Selalu

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

Berilah Tanda Cek (√) pada kotak yang sesuai!

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SL	SS	S	KK	TP
1.	Saya tersenyum saat bertemu guru di sekolah					
2.	Saya tersenyum saat bertemu pegawai sekolah					
3.	Saya tersenyum saat bertemu teman sekelas					
4.	Saya tersenyum saat bertemu teman yang tidak sekelas					
5.	Saya malas tersenyum saat bertemu guru disekolah					

6.	Saya malas tersenyum saat bertemu pegawai sekolah					
7.	Saya malas tersenyum saat bertemu teman sekelas					
8.	Saya mengucapkan salam saat bertemu guru disekolah					
9.	Saya mengucapkan salam saat bertemu pegawai sekolah					
10.	Saya hanya mengucapkan salam kepada guru yang saya sukai					
11.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman sekelas					
12.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman yang tidak sekelas					
13.	Saya hanya mengucapkan salam kepada teman yang dekat saja					
14.	Saya menyapa saat bertemu guru di sekolah					
15.	Saya menyapa saat bertemu pegawai sekolah					
16.	Saya hanya menyapa kepada guru yang saya sukai					
17.	Saya menyapa saat bertemu teman sekelas					
18.	Saya menyapa saat bertemu teman yang tidak sekelas					
19.	Saya hanya menyapa kepada teman yang dekat saja					
20.	Saya bersikap sopan saat bertemu guru disekolah					
21.	Saya bersikap sopan saat bertemu pegawai sekolah					

22.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati guru					
23.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati pegawai sekolah					
24.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu teman sekelas					
25.	Saya mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan dari teman disekolah					
26.	Saya meminta izin ketika hendak meminjam barang teman disekolah					
27.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu guru disekolah					
28.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu pegawai sekolah					
29.	Saya berbicara kasar saat bertemu pegawai sekolah					



## Lampiran 4 Lembar Validasi Angket 5S

### LEMBAR VALIDASI ANGKET BUDAYA 5S (SENYUM, SAPA, SALAM, SOPAN DAN SANTUN)

Judul Penelitian : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai

Muatan : IPS

Materi : Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Penyusun : Lestari Wulandari

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

Validator : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Tanggal : 10 Juni 2024

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk memvalidasi instrumen angket yang saya susun untuk mata pelajaran IPS. Validasi ini bertujuan untuk memastikan kualitas angket dalam hal valid atau tidak valid.

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan angket dengan seksama.
2. Berikan penilaian pada setiap aspek angket dengan menggunakan skala yang tersedia. Skala penilaian disetiap aspek terdiri dari tingkat yaitu :  
1 = Sangat Tidak Setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Cukup Setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju
3. Berikan komentar dan saran untuk perbaikan angket pada kolom yang disediakan.

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya tersenyum saat bertemu guru di sekolah					✓
2.	Saya tersenyum saat bertemu pegawai sekolah					✓
3.	Saya tersenyum saat bertemu teman sekelas					✓
4.	Saya tersenyum saat bertemu teman yang tidak sekelas					✓
5.	Saya malas tersenyum saat bertemu guru disekolah					✓
6.	Saya malas tersenyum saat bertemu pegawai sekolah					✓
7.	Saya malas tersenyum saat bertemu teman sekelas					✓
8.	Saya mengucapkan salam saat bertemu guru disekolah					✓
9.	Saya mengucapkan salam saat bertemu pegawai sekolah					✓
10.	Saya hanya mengucapkan salam kepada guru yang saya sukai				✓	
11.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman sekelas					✓
12.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman yang tidak sekelas					✓
13.	Saya hanya mengucapkan salam kepada teman yang dekat saja				✓	
14.	Saya menyapa saat bertemu guru di sekolah					✓
15.	Saya menyapa saat bertemu pegawai sekolah				✓	
16.	Saya hanya menyapa kepada guru yang saya sukai					✓
17.	Saya menyapa saat bertemu teman sekelas				✓	
18.	Saya menyapa saat bertemu teman yang tidak sekelas					✓
19.	Saya hanya menyapa kepada teman yang dekat saja					✓
20.	Saya bersikap sopan saat bertemu guru disekolah					✓

21.	Saya bersikap sopan saat bertemu pegawai sekolah				✓	
22.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati guru				✓	
23.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati pegawai sekolah				✓	
24.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu teman sekelas				✓	
25.	Saya mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan dari teman disekolah				✓	
26.	Saya meminta izin ketika hendak meminjam barang teman disekolah			✓		
27.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu guru disekolah				✓	
28.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu pegawai sekolah			✓		
29.	Saya berbicara kasar saat bertemu pegawai sekolah	✓				

Alternatif Jawaban dan Skor Angket

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
	Positif (+)	Negatif (-)
Selalu	5	1
Sangat Sering	4	2
Sering	3	3
Kadang-Kadang	2	4
Tidak Pernah	1	5

Rumus yang digunakan adalah:

$$p = \frac{F \times 100\%}{N} = \frac{128}{145} \times 100 = 88\%$$

Untuk memberikan interpretasi dan prosentasi hasil angket yang diperoleh digunakan pedoman interpretasi sebagai berikut :

- Sangat baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 86-100%
- Baik, jika nilai yang diperoleh berada pada interval 76-85%
- Cukup baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 60-75%
- Kurang baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 55-59%
- Tidak baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 0-54%

**Komentar dan Saran:**

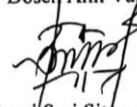
- Berikan komentar dan saran untuk perbaikan pada kolom yang disediakan.
- Sebutkan nomor angket dan aspek yang ingin dikomentari.

**Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi angket Budaya 5S ini dinyatakan :

- ① Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
  2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
  3. Tidak layak digunakan untuk uji coba
- Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Medan, 10 Juni 2024  
Dosen Ahli Validator



Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

## Lampiran 5 Lembar Validasi Angket Karakter Sosial

### LEMBAR VALIDASI ANGKET KARAKTER SOSIAL

Judul Penelitian : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai

Muatan : IPS

Materi : Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Penyusun : Lestari Wulandari

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum

Validator : Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

Tanggal : 10 Juni 2024

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk memvalidasi instrumen angket yang saya susun untuk mata pelajaran IPS. Validasi ini bertujuan untuk memastikan kualitas angket dalam hal valid atau tidak valid.

Petunjuk Pengisian :

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap pernyataan angket dengan seksama.
2. Berikan penilaian pada setiap aspek angket dengan menggunakan skala yang tersedia. Skala penilaian disetiap aspek terdiri dari tingkat yaitu :  
1 = Sangat Tidak Setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Cukup Setuju  
4 = Setuju  
5 = Sangat Setuju
3. Berikan komentar dan saran untuk perbaikan angket pada kolom yang disediakan.

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya tidak menyontek saat mengerjakan tugas				✓	
2.	Saya tidak mencontek saat ujian				✓	
3.	Saya mengakui kesalahan/kekurangan yang saya miliki					✓
4.	Saya berani presentasi di depan kelas					✓
5.	Saya berani bertanya kepada guru					✓
6.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru					✓
7.	Saya berani mengajukan pendapat				✓	
8.	Saya dapat melakukan kegiatan tanpa ragu				✓	
9.	Saya menghormati orang yang lebih tua					✓
10.	Saya menghormati orang yang sebaya dan yang lebih muda dari saya					✓
11.	Saya mengucapkan terimakasih saat saya menerima bantuan					✓
12.	Saya meminta maaf jika saya berbuat salah					✓
13.	Saya mengucapkan tolong jika saya butuh bantuan orang lain				✓	
14.	Saya menggunakan bahasa santun dalam menyampaikan pendapat					✓
15.	Saya tidak pernah berbuat jahat pada teman saya				✓	
16.	Saya menolong orang yang membutuhkan bantuan saya					✓
17.	Saya menunjukkan rasa terimakasih setelah menerima bantuan					✓



Alternatif Jawaban dan Skor Angket

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban	
	Positif (+)	Negatif (-)
Selalu	5	1
Sangat Sering	4	2
Sering	3	3
Kadang-Kadang	2	4
Tidak Pernah	1	5

Rumus yang digunakan adalah:

$$p = \frac{F \times 100\%}{N} \quad \frac{79}{85} \times 100 = \underline{\underline{92}} .$$

Untuk memberikan interpretasi dan prosentasi hasil angket yang diperoleh digunakan pedoman interpretasi sebagai berikut :

- Baik, jika nilai yang diperoleh berada pada interval 76-100%
- Cukup baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 56-75%
- Kurang baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 41-55%
- Tidak baik, jika nilai yang diperoleh pada interval 0-40%

**Komentar dan Saran:**

- Berikan komentar dan saran untuk perbaikan pada kolom yang disediakan.
- Sebutkan nomor angket dan aspek yang ingin dikomentari.

↳ Interpretasi disesuaikan dengan skala pengufutan yang digunakan



**Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi angket Budaya 5S ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Medan, 10 Juni 2024  
Dosen Ahli Validator



Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

## DOKUMENTASI



(Foto bersama Ibu Kepala Sekolah SDN 106451 Pulau Gambar)



(Foto bersama Wali Kelas V SDN 106451 Pulau Gambar)







(Foto siswa melihat dan mendengarkan penjelasan budaya 5S melalui video animasi)



(Foto siswa mengerjakan angket budaya 5S dan angket karakter sosial)





(Foto bersama siswa kelas V SDN 106451 Pulau Gambar)

$$\frac{101}{145} \times 100 = 69$$

## Lampiran 3 Angket Budaya 5S

## ANGKET BUDAYA 5S (SENYUM, SAPA, SALAM, SOPAN DAN SANTUN)

Nama : AFINA APRILIA  
 Kelas : V SD  
 Sekolah : SD 106451 Pulau Gambar  
 Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juni 2024

## Keterangan

SL : Selalu  
 SS : Sangat Sering  
 S : Sering  
 KK : Kadang-kadang  
 TP : Tidak Pernah

Berilah Tanda Cek (✓) pada kotak yang sesuai!

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SL	SS	S	KK	TP
1.	Saya tersenyum saat bertemu guru di sekolah	✓				
2.	Saya tersenyum saat bertemu pegawai sekolah	✓				
3.	Saya tersenyum saat bertemu teman sekelas		✓			
4.	Saya tersenyum saat bertemu teman yang tidak sekelas			✓		
5.	Saya malas tersenyum saat bertemu guru disekolah					✓

6.	Saya malas tersenyum saat bertemu pegawai sekolah						✓
7.	Saya males tersenyum saat bertemu teman sekelas						✓
8.	Saya mengucapkan salam saat bertemu guru disekolah	✓					
9.	Saya mengucapkan salam saat bertemu pegawai sekolah	✓					
10.	Saya hanya mengucapkan salam kepada guru yang saya sukai						✓
11.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman sekelas			✓			
12.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman yang tidak sekelas			✓			
13.	Saya hanya mengucapkan salam kepada teman yang dekat saja			✓			
14.	Saya menyapa saat bertemu guru di sekolah	✓					
15.	Saya menyapa saat bertemu pegawai sekolah	✓					
16.	Saya hanya menyapa kepada guru yang saya sukai						✓
17.	Saya menyapa saat bertemu teman sekelas	✓					
18.	Saya menyapa saat bertemu teman yang tidak sekelas				✓		
19.	Saya hanya menyapa kepada teman yang dekat saja				✓		
20.	Saya bersikap sopan saat bertemu guru disekolah	✓					
21.	Saya bersikap sopan saat bertemu pegawai sekolah	✓					

22.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati guru	✓				
23.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati pegawai sekolah	✓				
24.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu teman sekelas		✓			
25.	Saya mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan dari teman disekolah		✓			
26.	Saya meminta izin ketika hendak meminjam barang teman disekolah	✓				
27.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu guru disekolah	✓				
28.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu pegawai sekolah	✓				
29.	Saya berbicara kasar saat bertemu pegawai sekolah					✓



$$\frac{99}{145} \times 100 = 68$$

## Lampiran 3 Angket Budaya 5S

## ANGKET BUDAYA 5S (SENYUM, SAPA, SALAM, SOPAN DAN SANTUN)

Nama : ILHAM

Kelas : 5

Sekolah : SD 106451 PULAU 9 AMBAR

Hari/Tanggal : Rabu/19 Juni/2024

## Keterangan

SL : Selalu

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

Berilah Tanda Cek (✓) pada kotak yang sesuai!

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SL	SS	S	KK	TP
1.	Saya tersenyum saat bertemu guru di sekolah	✓				
2.	Saya tersenyum saat bertemu pegawai sekolah	✓				
3.	Saya tersenyum saat bertemu teman sekelas			✓		
4.	Saya tersenyum saat bertemu teman yang tidak sekelas				✓	
5.	Saya malas tersenyum saat bertemu guru disekolah					✓



6.	Saya malas tersenyum saat bertemu pegawai sekolah						✓
7.	Saya males tersenyum saat bertemu teman sekelas						✓
8.	Saya mengucapkan salam saat bertemu guru disekolah	✓					
9.	Saya mengucapkan salam saat bertemu pegawai sekolah	✓					
10.	Saya hanya mengucapkan salam kepada guru yang saya sukai						✓
11.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman sekelas			✓			
12.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman yang tidak sekelas			✓			
13.	Saya hanya mengucapkan salam kepada teman yang dekat saja			✓			
14.	Saya menyapa saat bertemu guru di sekolah	✓					
15.	Saya menyapa saat bertemu pegawai sekolah	✓					
16.	Saya hanya menyapa kepada guru yang saya sukai						✓
17.	Saya menyapa saat bertemu teman sekelas	✓					
18.	Saya menyapa saat bertemu teman yang tidak sekelas				✓		
19.	Saya hanya menyapa kepada teman yang dekat saja				✓		
20.	Saya bersikap sopan saat bertemu guru disekolah	✓					
21.	Saya bersikap sopan saat bertemu pegawai sekolah	✓					

22.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati guru	✓				
23.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati pegawai sekolah	✓				
24.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu teman sekelas			✓		
25.	Saya mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan dari teman disekolah	✓				
26.	Saya meminta izin ketika hendak meminjam barang teman disekolah		✓			
27.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu guru disekolah	✓				
28.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu pegawai sekolah	✓				
29.	Saya berbicara kasar saat bertemu pegawai sekolah					✓

$$\frac{109}{145} \times 100 = 71$$

## Lampiran 3 Angket Budaya 5S

## ANGKET BUDAYA 5S (SENYUM, SAFA, SALAM, SOPAN DAN SANTUN)

Nama : *MURUL amanda*  
 Kelas : *5SDSD*  
 Sekolah : *SD No. 106431 P. Gambat*  
 Hari/Tanggal : *Rabu 19 / Juni / 2024*

## Keterangan

SL : Selalu  
 SS : Sangat Sering  
 S : Sering  
 KK : Kadang-kadang  
 TP : Tidak Pernah

Berilah Tanda Cek (✓) pada kotak yang sesuai!

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SL	SS	S	KK	TP
1.	Saya tersenyum saat bertemu guru di sekolah	✓				
2.	Saya tersenyum saat bertemu pegawai sekolah	✓				
3.	Saya tersenyum saat bertemu teman sekelas	✓				
4.	Saya tersenyum saat bertemu teman yang tidak sekelas			✓		
5.	Saya malas tersenyum saat bertemu guru disekolah					✓

6.	Saya malas tersenyum saat bertemu pegawai sekolah					✓
7.	Saya malas tersenyum saat bertemu teman sekelas					✓
8.	Saya mengucapkan salam saat bertemu guru disekolah	✓				
9.	Saya mengucapkan salam saat bertemu pegawai sekolah	✓				
10.	Saya hanya mengucapkan salam kepada guru yang saya sukai					✓
11.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman sekelas				✓	
12.	Saya mengucapkan salam saat bertemu teman yang tidak sekelas				✓	
13.	Saya hanya mengucapkan salam kepada teman yang dekat saja				✓	
14.	Saya menyapa saat bertemu guru di sekolah	✓				
15.	Saya menyapa saat bertemu pegawai sekolah	✓				
16.	Saya hanya menyapa kepada guru yang saya sukai					✓
17.	Saya menyapa saat bertemu teman sekelas			✓		
18.	Saya menyapa saat bertemu teman yang tidak sekelas			✓		
19.	Saya hanya menyapa kepada teman yang dekat saja		✓			
20.	Saya bersikap sopan saat bertemu guru disekolah	✓				
21.	Saya bersikap sopan saat bertemu pegawai sekolah	✓				

22.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati guru	✓				
23.	Saya membungkukkan badan ketika berjalan melewati pegawai sekolah	✓				
24.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu teman sekelas			✓		
25.	Saya mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan dari teman disekolah		✓			
26.	Saya meminta izin ketika hendak meminjam barang teman disekolah		✓			
27.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu guru disekolah	✓				
28.	Saya berbicara lemah lembut saat bertemu pegawai sekolah	✓				
29.	Saya berbicara kasar saat bertemu pegawai sekolah					✓

$$\frac{79}{85} \times 100 = 92$$

## Lampiran 2 Angket Karakter Sosial

## ANGKET KARAKTER SOSIAL

Nama : andin  
 Kelas : V (lima)  
 Sekolah : SD negeri 106451 Pulau Gambar  
 Hari/Tanggal : Rabu/19/Desember/2024

## Keterangan

SL : Selalu  
 SS : Sangat Sering  
 S : Sering  
 KK : Kadang-kadang  
 TP : Tidak Pernah

Berilah Tanda Cek (✓) pada kotak yang sesuai!

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SL	SS	S	KK	TP
1.	Saya tidak menyontek saat mengerjakan tugas	✓				
2.	Saya tidak mencontek saat ujian	✓				
3.	Saya mengakui kesalahan/kekurangan yang saya miliki	✓				
4.	Saya berani presentasi di depan kelas			✓		

5.	Saya berani bertanya kepada guru	✓				
6.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru		✓			
7.	Saya berani mengajukan pendapat		✓			
8.	Saya dapat melakukan kegiatan tanpa ragu			✓		
9.	Saya menghormati orang yang lebih tua	✓				
10.	Saya menghormati orang yang sebaya dan yang lebih muda dari saya	✓				
11.	Saya mengucapkan terimakasih saat saya menerima bantuan	✓				
12.	Saya meminta maaf jika saya berbuat salah	✓				
13.	Saya mengucapkan tolong jika saya butuh bantuan orang lain	✓				
14.	Saya menggunakan bahasa santun dalam menyampaikan pendapat	✓				
15.	Saya tidak pernah berbuat jahat pada teman saya	✓				
16.	Saya menolong orang yang membutuhkan bantuan saya	✓				
17.	Saya menunjukkan rasa terimakasih setelah menerima bantuan	✓				



$$\frac{67}{85} \times 100 = \underline{\underline{78}}$$

## Lampiran 2 Angket Karakter Sosial

## ANGKET KARAKTER SOSIAL

Nama : CHELSI BR SILALAH  
 Kelas : (V) SD  
 Sekolah : SD NEARI 106451 PULAU GAMBAR  
 Hari/Tanggal : 19 JUNI, 2024

## Keterangan

SL : Selalu  
 SS : Sangat Sering  
 S : Sering  
 KK : Kadang-kadang  
 TP : Tidak Pernah

Berilah Tanda Cek (✓) pada kotak yang sesuai.

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SL	SS	S	KK	TP
1.	Saya tidak menyontek saat mengerjakan tugas				✓	
2.	Saya tidak mencontek saat ujian			✓		
3.	Saya mengakui kesalahan/kekurangan yang saya miliki			✓		
4.	Saya berani presentasi di depan kelas		✓			



5.	Saya berani bertanya kepada guru	✓				
6.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru				✓	
7.	Saya berani mengajukan pendapat				✓	
8.	Saya dapat melakukan kegiatan tanpa ragu		✓			
9.	Saya menghormati orang yang lebih tua	✓				
10.	Saya menghormati orang yang sebaya dan yang lebih muda dari saya	✓				
11.	Saya mengucapkan terimakasih saat saya menerima bantuan	✓				
12.	Saya meminta maaf jika saya berbuat salah		✓			
13.	Saya mengucapkan tolong jika saya butuh bantuan orang lain	✓				
14.	Saya menggunakan bahasa santun dalam menyampaikan pendapat	✓				
15.	Saya tidak pernah berbuat jahat pada teman saya		✓			
16.	Saya menolong orang yang membutuhkan bantuan saya	✓				
17.	Saya menunjukkan rasa terimakasih setelah menerima bantuan.		✓			

$$\frac{60}{85} \times 100 = \underline{\underline{70}}$$

## Lampiran 2 Angket Karakter Sosial

## ANGKET KARAKTER SOSIAL

Nama : sudh  
 Kelas : (vi) Lima  
 Sekolah : SDN NO 106451 Pulau Gambar  
 Hari/Tanggal : RABU / 19 / 6

## Keterangan

SL : Selalu  
 SS : Sangat Sering  
 S : Sering  
 KK : Kadang-kadang  
 TP : Tidak Pernah

Beriilah Tanda Cek (✓) pada kotak yang sesuai!

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SL	SS	S	KK	TP
1.	Saya tidak menyontek saat mengerjakan tugas			✓		
2.	Saya tidak mencontek saat ujian			✓		
3.	Saya mengakui kesalahan/kekurangan yang saya miliki	✓				
4.	Saya berani presentasi di depan kelas				✓	

5.	Saya berani bertanya kepada guru			✓		
6.	Saya berani menjawab pertanyaan dari guru				✓	
7.	Saya berani mengajukan pendapat					✓
8.	Saya dapat melakukan kegiatan tanpa ragu			✓		
9.	Saya menghormati orang yang lebih tua	✓				
10.	Saya menghormati orang yang sebaya dan yang lebih muda dari saya	✓				
11.	Saya mengucapkan terimakasih saat saya menerima bantuan	✓				
12.	Saya meminta maaf jika saya berbuat salah	✓				
13.	Saya mengucapkan tolong jika saya butuh bantuan orang lain			✓		
14.	Saya menggunakan bahasa santun dalam menyampaikan pendapat		✓			
15.	Saya tidak pernah berbuat jahat pada teman saya			✓		
16.	Saya menolong orang yang membutuhkan bantuan saya		✓			
17.	Saya menunjukkan rasa terimakasih setelah menerima bantuan		✓			

## Lampiran 6 K1



FORM K 1

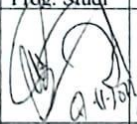

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan20238  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Lestari Wulandari  
NPM : 2002090116  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Kredit Kumulatif : 119  
IPK : 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Interaktif yang berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas 5 di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai	
	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD Negeri 106451 Pulau Gambar	
	Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Medan, 07 November 2023

Hormat Pemohon,



Lestari Wulandari  
2002090116

Dibuat Rangkap 3 :  
- Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua Prodi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 7 K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lestari Wulandari  
 NPM : 2002090116  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Media Interaktif yang berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas 5 di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai”

Sekaligus saya mengusulkan / menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst. M.Hum

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Medan, 07 November 2023  
 Hormat Pemohon,

Lestari Wulandari  
 2002090116

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



## Lampiran 8 K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3867 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu`alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Lestari Wulandari**  
 N P M : 2002090116  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Penelitian : **Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, dan Santun ) Untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai**

Pembimbing : **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **27 November 2024**

Medan, 13 Jumadil Awal 1445 H  
 27 November 2023 M



Wassalam  
 Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd**  
 NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 9 Berita Acara Bimbingan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)



### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Lestari Wulandari  
 NPM : 2002090116  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V Di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
18 Maret 2024	Perbaiki kata pengantar, margin, spasi	sl
	Perbaiki manfaat penelitian Tambahkan indikator karakter moral	
	Perbaiki kerangka konseptual Perbaiki penulisan daftar pustaka.	
24 April 2024	- Perbaiki bab 3 - Perbaiki rumusan masalah	sl
	- Perbaiki jurnal penelitian - Tambahkan lampiran.	
25 April 2024	- Perbaiki Daftar Pustaka - Perbaiki Lampiran	sl
26 April '24	- Revisi selesai	sl

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, ~~26~~-4-2024

Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

## Lampiran 10 Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)



### PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Nama : Lestari Wulandari  
 NPM : 2002090116  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa Salam Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V Di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**

Dosen Pembimbing

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**



## Lampiran 11 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 08 Mei 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Lestari Wulandari  
NPM : 2002090116  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki Indikator Karakter Sosial
2.	Perbaiki indikator Budaya 5S
3.	Perbaiki Modul ajar

Medan, 10 Mei 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 12 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Lestari Wulandari  
 NPM : 2002090116  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai

Pada hari Rabu, tanggal 08 Mei, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 30 Mei 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

**Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 13 Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Lestari Wulandari  
 NPM : 2002090116  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa Kelas V di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kabupaten Serdang Bedagai

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 08 Bulan Mei Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Mei 2024

Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**

## Lampiran 14 Permohonan Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AAL/KP/PT/XI/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 1257/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 30 Dzulqa'dah 1445 H  
 Lamp : --- 07 Juni 2024 M  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kab.Serdang Bedagai  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Lestari Wulandari  
 N P M : 20020900178  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S ( Senyum, Sapa, Salam,Sopan dan Santun) untuk Membentuk Karakter Siswa di Kelas V Di SD Negeri 106451 Pulau Gambar Kab.Serdang Bedagai

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



**\*\*Penting!!\*\***



## Lampiran 15 Surat Balasan Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI NO.106451 PULAU GAMBAR  
KECAMATAN SERBA JADI**

Alamat : Dusun XV Pulau Gambar Kec. Serba Jadi – Kode Pos : 20991

**SURAT KETERANGAN**  
*Nomor : 18.11.14/421.2/47/2024*

Yang bertanda tangan dibawah ini :

**N a m a** : **BOIRAH, S.Pd**  
**N I P** : 19650803 198604 2 001  
**Pangkat/Gol** : Pembina, IV/a  
**J a b a t a n** : Kepala Sekolah  
**Unit Kerja** : SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar  
Kec. Serba Jadi Kab. Serdang Bedagai

Dengan ini menerangkan bahwa :

**N a m a** : **LESTARI WULANDARI**  
**NPM** : 2002090116  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan Riset dengan judul skripsi “Pengaruh Media Interaktif yang Berisikan Budaya 5S ( Senyum, Sapa, Salam, Sopan dan Santun ) untuk Membentuk Karakter Siswa di Kelas V di SD Negeri No. 106451 Pulau Gambar Kab. Serdang Bedagai pada tanggal 10 s/d 26 Juni 2024 dengan baik dan benar.

Demikianlah Surat Keterangan ini di perbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pulau Gambar, 26 Juni 2024  
Ka. SDN, No. 106451 Pulau Gambar





## Lampiran 16 Hasil Turnitin

### Skripsi Lestari Wulandarii.docx

#### ORIGINALITY REPORT

<b>24%</b>	<b>22%</b>	<b>10%</b>	<b>12%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

#### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	123dok.com Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<b>4%</b>
<b>3</b>	media.neliti.com Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	pustaka.unwahas.ac.id Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	repository.umy.ac.id Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	repository.umsu.ac.id Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<b>1%</b>

**Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****IDENTITAS MAHASISWA**

Nama : Lestari Wulandari  
NPM : 2002090116  
Tempat/Tgl Lahir : Sampali, 29 November 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak ke : 1 dari 4 bersaudara  
Agama : Islam  
Alamat : Dusun XVII Tambak Bayan, Desa Saentis  
Email : [lestari33342@gmail.com](mailto:lestari33342@gmail.com)  
Nama Orang Tua  
Ayah : Suparwan  
Ibu : Sri Wahyuningsih  
Pendidikan  
SD : SD Negeri 105291 Saentis (lulus tahun 2014)  
SMP : SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan (lulus tahun 2017)  
SMK : SMK Swasta PAB 8 Sampali (lulus tahun 2020)  
Kuliah : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (lulus tahun 2024)