

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk meningkatkan perkembangan potensi dalam diri manusia yang bermanfaat bagi tingkat yang ada pada dalam seseorang tersebut. Pendidikan salah-satu bagian paling penting dalam mencapai tujuan kehidupan. Salah-satu upaya untuk menempuh pendidikan yaitu melalui proses belajar. Adanya proses belajar dari dalam diri seseorang akan berguna untuk mencetak manusia yang bermanfaat, berkualitas, dan berdedikasi tinggi. pendidikan yang telah terjadi selama ini belum sesuai dengan hakikat pendidikan yang sesungguhnya yang artinya pendidikan belum sepenuhnya menjadikan peserta didik dapat mengenal siapa dirinya dan potensi yang ada dalam dirinya untuk merubah hal tersebut yang dimiliki dari dalam dan mengembangkan pengetahuannya lebih lanjut. Purwanto (2014:19) mengemukakan bahwa pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan secara turun temurun secara berkelanjutan untuk dilesatarkan dan untuk dikembangkan dalam menghadapi tantangan hidup yang akan dijalani oleh anak di dalam hidup bermasyarakat. Maka dalam hal ini, pendidikan begitu diperlukan dalam pembentukan dan penanaman karakter seorang individu agar mampu menjadi pribadi yang bermanfaat dan pribadi yang baik di dalam lingkungan bermasyarakat.

Perkembangan Pendidikan saat ini terus berganti dan pada era sekarang ini kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 pergantian dari kurikulum sebelumnya perubahan kurikulum berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran PPKN salah-satu mata pelajaran yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Menurut Susanto (2013:233) tujuan mata pelajaran PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) yakni agar peserta didik mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, demokrasi, santun serta ikhlas menjadi warga Negara yang bertanggung jawab, tegas dan terdidik agar mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik berdasarkan pada nilai-nilai yang tumbuh dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu dengan adanya pembelajaran berbasis kearifan lokal

merupakan salah-satu faktor penentu untuk mengetahui penanaman karakter peserta didik terhadap proses Pengembangan media vikrama pada mata pelajaran PPKN.

Penanaman karakter menurut Mulyasa (2011:1) salah suatu upaya yang bertujuan dalam membantu perkembangan dalam diri seseorang baik dalam kondisi lahir maupun batin yang menunjukkan perilaku kearah yang lebih baik. Manusia yang memiliki kepribadian baik berawal dari proses belajar dengan mengimplementasikan pembentukan karakter sejak seorang individu berada dibangku sekolah melalui pembiasaan yang dilakukan. Selain membentuk siswa yang berkarakter dan baik. Kegiatan pembentukan karakter melalui pembiasaan juga dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, pembiasaan mampu memberikan efek positif bagi peserta didik, guru, dan lingkungannya. Pada penelitian ini, salah-satu materi pembelajaran yakni tema 6 cita-citaku, Subtema 3 giat meraih cita-cita, pembelajaran 4 Muatan PPKN pada kelas IV Sekolah Dasar. Materi pembelajaran yang dipilih peneliti ini sangat dekat dengan aktivitas manusia di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Penanaman karakter mengajarkan diri seorang melalui ajaran nilai kearifan lokal yang didalamnya memiliki nilai-nilai kehidupan dalam hidup bermasyarakat. Melalui kearifan lokal, penanaman karakter dapat dikembangkan dalam bentuk pendidikan pertama dan kebiasaan yang melekat pada peserta didik. Rahyono (2015:8) mengemukakan pendapat bahwa Kearifan Lokal adalah budaya yang dihasilkan berdasarkan pengalaman yang kemudian di jalani menjadi milik bersama dan menyatu dengan kepercayaan, norma, kebudayaan, dan di tampilkan dalam bentuk tradisi yang di ikuti oleh lingkungan daerah tersebut (Ciri Khas). Kegiatan dalam menjaga kearifan lokal salah-satu bentuknya yaitu selalu mempertahankan dan menjaga kehidupan bermasyarakat agar tidak terpengaruh dengan budaya luar. Oleh karena itu, kearifan lokal memiliki nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembentukan watak peserta didik agar menjadi lebih baik agar peserta didik mampu menjalani kehidupan dengan bekal ilmu yang telah didapatkan.

Nilai-nilai penanaman karakter dalam proses pembelajaran yang terjadi akan maksimal apabila dilakukan melalui Pengembangan media pembelajaran. Arsyad

(2009:3) media berasal dari bahasa latin “Medius” yang secara harfiah artinya “Pengantar”, “Perantara”, ‘Tengah’. Media adalah salah-satu bagian yang dapat digunakan guru dan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik saat melakukan proses interaksi. pengembangan Media pembelajaran mampu menjadi faktor penentu tercapainya dalam suatu proses kegiatan pembelajaran, mampu memberi sikap positif bagi peserta didik, guru, dan lingkungan terhadap kompetensi dasar yang diajarkan, dengan adanya media akan mempermudah guru dan menjadi alat pembantu dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajara, mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran akan berjalan secara optimal apabila terjadi interaksi yang selaras antara guru dengan peserta didik, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dapat memberi efek positif bagi guru, peserta didik, dan lingkungan sekitarnya karena guru dan peserta didik memegang peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengembangan media yang dikembangkan, guru dituntut agar kreatif saat memilih media yang dibutuhkan disetiap pembelajaran agar proses kegiatan pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, serta memberi motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Arsyad (2009:105) pengembangan media pembelajaran dibedakan menjadi 3 kriteria yakni media visual, media audiovisual, media komputer. ketiga Kriteria penggolongan tersebut dapat dikembangkan menjadi media yang inovatif dan mampu menciptakan suasana pembelajaran untuk menambah semangat peserta didik dan menjadikan suasana yang kondusif, serta mengikuti perkembangan teknologi sekarang ini. Pengembangan media melalui media teknologi dapat dijadikan sarana penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik secara langsung. Salah-satu media yang harus dikembangkan sesuai perkembangan zaman saat ini yakni media interaktif audiovisual. Arsyad (2009:94) Media Vikrama yakni salah-satu media yang dikembangkan pada penelitian ini. Media vikrama yakni gabungan antara media suara dengan media gambar yang di dalamnya berisi penulisan, naskah, storyboard yang memerlukan sebuah rancangan, persiapan banyak, dan penelitian. Media Vikrama salah-satu media yang cocok dan tepat untuk penyampaian pesan dari seorang guru kepada peserta didik dalam membantu pemahaman peserta didik. Adanya media interaktif

audiovisual, peserta didik akan lebih paham dan menguasai materi yang disampaikan guru melalui sebuah video yang ditayangkan.

Berdasarkan penyebaran angket dan hasil wawancara terhadap guru ditemukan saat proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan peneliti dikelompokkan menjadi 3 bagian yakni permasalahan yang ditemukan pada Guru, peserta didik, dan media. Pengamatan pertama ditemukan permasalahan yang terdapat pada guru yakni guru banyak menggunakan metode caramah ketika sedang menjelaskan materi pembelajaran saat proses kegiatan pembelajaran, pembelajaran seperti ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik menjadi cepat bosan. Selain itu, guru belum mampu dan belum terampil dalam mengembangkan media pembelajaran yang membantu peserta didik saat proses penyampaian materi pembelajaran dari guru. Pengamatan yang kedua ditemukan permasalahan pada peserta didik yakni kurangnya rangsangan atau stimulus terhadap media yang mengakibatkan peserta didik cepat bosan dengan penyampaian materi pembelajaran yang dijelaskan guru dan akibat dari proses pembelajaran seperti itu pembelajaran menjadi kurang efektif. Selain itu, motivasi peserta didik menjadi rendah saat terjadi proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung sehingga timbal-balik antara guru dan peserta didik belum maksimal, proses kegiatan pembelajaran menjadi monoton. Permasalahan yang ketiga ditemukan pada media pembelajaran yakni media yang digunakan guru saat proses pembelajaran belum menggunakan media Vikrama dan hanya berupa cerita, berbicara yang bersumber dari buku LKS maupun Buku Paket dan tidak adanya media yang menarik untuk peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan Permasalahan yang telah ditemukan peneliti dapat dianalisis bahwa saat proses kegiatan pembelajaran perlu menggunakan media yang menarik sehingga sebagai penunjang guru dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan peneliti ini terdapat pada materi pembelajaran Tema 6, subtema 3, pembelajaran 4 Karena mampu mengangkat aktivitas dan situasi di lingkungan sekitar. Pengambilan materi pembelajaran yakni Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan karena dapat menumbuhkan sikap peserta didik dalam menghargai keberagaman keagamaan di sekitar lingkungan.

Berdasarkan standar kompetensi pada latar belakang masalah bahwa Pendidikan Mata Pembelajaran PPKN mampu membentuk Penanaman Karakter Peserta Didik tetapi pada Kenyataannya Guru hanya mengajarkan apa yang mereka kuasai tanpa mempersiapkan pembelajaran yang matang diperlukan suatu pengembangan media yang dapat mendorong meningkatkan kualitas pembelajaran saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengembangan media yang dilakukan dengan cara merangkai media yang menarik, inovatif, dan menyenangkan. Media pembelajaran menarik, inovatif, dan menyenangkan yang digunakan saat proses pembelajaran akan menjadikan peserta didik mampu belajar sambil bermain, peserta didik memiliki semangat untuk belajar dan tidak mudah bosan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran dapat tercapai dengan memberi sentuhan media pembelajaran Vikrama yang akan berdampak positif bagi guru, peserta didik, guru, dan lingkungan disekitar.

Penelitian yang dilakukan oleh Susrawan (2016) dalam jurnal yang berjudul *"Pengembangan video pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Bali melalui model Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) pada siswa kelas VIII di SMP N 1 Kubu Karangasem"*. Hasil validasi kelayakan diantaranya yakni ahli isi mata pelajaran 88% dan, ahli Desain media pembelajaran 86%, ahli media pembelajaran 86%, hasil validasi perorangan 90,66%, validasi kelompok kecil 90,88% dan validasi lapangan 92,85%. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan video berbasis kearifan lokal sangat diperlukan, layak digunakan, dan layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran di kelas saat proses kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Karisma, dkk (2019) dalam jurnal yang berjudul *"Pengembangan media audiovisual untuk mendukung pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2"* memperoleh hasil oleh ahli media I sebesar 97,5 dan ahli media II sebesar 93,75% dengan kriteria sangat layak digunakan. Kepraktisan media melalui angket untuk peserta didik dan guru pada Kelas IV SD N Muktiharjo Kidul 01 Semarang terhadap media Vikram (Vidio Keberagaman Beragama) memperoleh nilai sebesar 98,61% untuk hasil angket peserta didik dan 92,5% hasil angket oleh guru. Kesimpulan yang diperoleh bahwa media Vikram (Vidio Keberagaman Beragama) berbasis macrome flash

valid untuk digunakan. penelitian Elly, dkk (2020) yang berjudul *"pengembangan media audiovisual powtoon pada pembelajaran matematika untuk peserta didik Sekolah Dasar"* memperoleh hasil validasi materi sebesar 3,53 dengan kategori valid, validasi media memperoleh nilai 3,28 dengan kategori valid, validasi aspek tampilan memperoleh 3,5 dengan kategori valid dan untuk validasi aspek kualitas teknis dan keefektifan memperoleh nilai 3,5 dengan kategori valid.

Muhammad (2020) dalam jurnalnya yang berjudul *"pengembangan media audiovisual berbasis animation dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang untuk kelas V SD/MI"* bahwa produk media layak digunakan di MI NU 02 Nahdatul Wadhon Wonodadi, kevalidan produk layak digunakan dan memperoleh validasi ahli materi sebesar 3,84 kriteria sangat layak digunakan, validasi ahli media sebesar 3,84 kriteria sangat layak digunakan. Hasil uji coba pada kelas V sebesar 100% dengan riteria sangat baik. Penelitian yang dilaksanakan Muhammad sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan I Made (2021) dalam jurnal yang berjudul *"media audiovisual dengan model Analysis Design Development Implementation Evaluation pada muatan IPA Kelas ivsekolah Dasar"* memperoleh hasil bahwa media audiovisual dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli isi pembelajaran memperoleh skor 81,81% dengan kualifikasi baik, ahli desain pembelajaran memperoleh skor 90% dengan kualifikasi baik, hasil uji coba perorangan mendapat presentase skor 93,3% dengan kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas, perlu dikembangkan media Vikrama berbasis kearifan lokal kudas mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan penanaman karakter peserta didik agar mampu memahami kearifan lokal yang terdapat di lingkungan sekitarnya serta dengan disisipkan penanaman karakter peserta didik mempunyai sikap yang positif dan mampu menerapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Melihat latar belakang diatas yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah yang diperoleh peneliti dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Guru banyak menggunakan metode ceramah saat mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik

2. Guru belum terampil mengembangkan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran
3. Kurangnya stimulus atau rangsangan penjelasan materi terhadap media pembelajaran bagi peserta didik
4. Kegiatan proses pembelajaran belum terfokus pada kearifan lokal dilingkungan sekitar
5. Peserta didik merasa cepat bosan saat terjadinya proses pembelajaran sedang berlangsung
6. Media yang digunakan guru saat proses pembelajaran belum menggunakan media vikrama dan hanya berupa penjelasan yang bersumber dari LKS dan Buku Paket.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki batasan, tidak melakukan penelitian secara luas karena adanya keterbatasan waktu dan kemampuan. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Masalah yang ditemukan adalah kurangnya media pembelajaran vikrama yang menarik, inovatif, dan menyenangkan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada kelas IV Sekolah Dasar yang meliputi SD N 2 Dersalam dan SD N 3 Payaman
3. Jadwal kajian penelitian yang dilakukan adalah pada tahun ajaran 2021/2022
4. Kajian riset ini menggunakan media vikrama berbasis kearifan lokal Kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan penanaman karakter peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar

### **1.4 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kebutuhan media vikrama berbasis kearifan lokal kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan penanaman karakter Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar?

2. Bagaimana desain media vikrama berbasis Kearifan Lokal kodus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan penanaman karakter peserta didik Kelas IV Di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan media vikrama berbasis Kearifan Lokal Kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan Penanaman Karakter Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan Media vikrama berbasis Kearifan Lokal Kudus mata pelajaran PPKN dapat meningkatkan Penanaman Karakter Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang dicapai dari penelitian sebagai berikut.

1. Mengembangkan media vikrama berbasis kearifan lokal Kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan penanaman karakter Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar
2. Mengembangkan Desain Media vikrama berbasis Kearifan Lokal Kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan Penanaman Karakter Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan Kelayakan Media vikrama berbasis Kearifan Lokal Kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan Penanaman karakter Peserta Didik kelas IV di Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan keefektifan Media vikrama berbasis Kearifan Lokal Kudus mata pelajaran PPKN dapat meningkatkan Penanaman Karakter Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Kajian penelitian ini diharapkan mampu memiliki nilai kemafaatan bagi semua pihak yang bersangkutan. Manfaat pada penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis pada penelitian pengembangan ini yaitu mampu menambah kajian teori dan pengembangan media vikrama berbasis kearifan lokal Kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan penanaman karakter peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.



### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat khususnya bagi guru, peserta didik, sekolah, dan lingkungan masyarakat adalah sebagai berikut.

a. Bagi Guru

1. Sebagai pedoman guru agar termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan
2. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran vikrama berbasis kearifan lokal Kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan penanaman karakter peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar

b. Bagi Peserta Didik

1. Menjadikan peserta didik semangat dan senang belajar dengan media vikrama saat proses pembelajaran
2. Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap kearifan lokal di lingkungan sekitar
3. Menumbuhkan motivasi dan rasa tertarik peserta didik melalui proses pembelajaran yang sedang berlangsung melalui media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan

c. Bagi Sekolah

1. Meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar semakin maju
2. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan sebagai penelitian dan pengembangan media pembelajaran sekolah dasar
3. Meningkatkan dan mencetak penanaman karakter dalam diri peserta didik melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal

d. Bagi Lingkungan

1. Bahan pembelajaran terhadap kearifan lokal yang terdapat di lingkungan sekitar melalui pengembangan media
2. Menanamkan sifat berkepribadian pada peserta didik di Sekolah Dasar Kelas IV dalam pembelajaran PPKN

## 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dibuat adalah media Vikrama berbasis Kearifan Lokal Kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan penanaman karakter peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar saat proses pembelajaran. Materi yang dipilih pada penelitian pengembangan ini yakni tema 6 cita-citaku, subtema 3 giat meraih cita-citaku, pembelajaran 4 mata pelajaran PPKN materi keberagaman Agama di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan peneliti memiliki spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Media vikrama didesain dengan visualisasi yang memiliki tampilan suara, gambar, dan terdapat video.
2. Penyampaian materi pada media Vikrama berbasis kearifan lokal kudus mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan penanaman karakter peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.
3. Bagian media vikrama meliputi sebagai berikut.
  - a. Judul Media
  - b. Petunjuk Penggunaan, Informasi, Belajar, Evaluasi, Profil
4. Media vikrama memenuhi aspek kualitas sebagai berikut.
  - a. Aspek Materi atau isi
  - b. Aspek Bahasa dan Gambar
  - c. Aspek Penyajian
5. Bentuk Media vikrama adalah sebagai berikut.
  - a. Media vikrama dibuat menggunakan aplikasi *Unity* yang terdiri dari beberapa slide halaman kemudian dirubah menjadi sebuah media yang mampu menampilkan video bergerak yang menampilkan suara dan berisi materi pembelajaran beserta gambar.

## 1.8 Definisi Operasional

Gambaran mengenai variabel yang berkaitan dengan judul penelitian dan pengembangan. Penjelasan masing-masing variabel yang diteliti dijelaskan sebagai berikut.

### 1.8.1 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan salah-satu sarana penunjang proses pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik. Adanya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran maka guru maupun peserta didik akan mengetahui macam-macam bentuk media pembelajaran dari mulai bentuk media visual, media audiovisual, dan media cetak.

### 1.8.2 Media *Vikrama* (Vidio Interaktif Keberagaman Agama)

Media vikrama adalah kumpulan tulisan dari media yang meliputi gambar disertai dengan suara dan tulisan yang membentuk suatu kesatuan dan kemudian dirangkai menjadi materi pembelajaran agar mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Pengembangan media Vikrama dirancang secara sistematis dengan berpedoman kurikulum K-13 dan pada bagian dalamnya peserta didik akan mencermati materi pembelajaran lebih mudah dan menarik. Media vikrama dikemas dalam bentuk video dan dapat disajikan di layar LCD, Layar HP, dan Layar Komputer atau Layar laptop

Media vikrama merupakan salah-satu bentuk media yang cocok digunakan pada proses pembelajaran karena bentuk media yang inovatif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik untuk membangkitkan semangat dan aktif saat mengikuti proses pembelajaran, mengajak peserta didik belajar sambil bermain sehingga peserta didik tidak cepat bosan.

### 1.8.3 Kearifan Lokal

Kearifan Lokal adalah bentuk ciri khas yang menjadi tradisi dan terdapat dalam kehidupan bermasyarakat di suatu tempat atau daerah tertentu. Dengan demikian, kearifan lokal wujudnya dapat ditemui dalam bentuk nyanyian, pepatah, sasanti, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari. Kearifan lokal biasanya tercermin dalam kebiasaan hidup bermasyarakat yang telah berlangsung lama. Keberlangsungan kearifan lokal tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kearifan lokal tergantung sesuai dengan kebutuhan hidup dan lingkungan di suatu wilayah.

#### 1.8.4 Penanaman Karakter

Penanaman karakter adalah kegiatan yang digunakan untuk membentuk, mengarahkan, melatih, memupuk nilai-nilai positif agar mampu menumbuhkan kepribadian peserta didik yang positif, bijak sehingga mampu memberikan manfaat positif terhadap lingkungan dan masyarakat luas. Istilah karakter dianggap sama dengan kepribadian sebagai ciri atau karakteristik atau sifat dari diri seseorang yang bersumber pada bentukan yang diterima dari lingkungan.

