

PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR (STUDI META-SINTESIS)

Romi Hidayatullah¹; Sintayana Muhardini²; Haifaturrahmah³

^{1,2,3}PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram

Email: romihidayatullah@gmail.com

Abstrak: Awal bulan Januari 2010 telah dideklarasikan “Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa” sebagai gerakan nasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi dan media pembelajaran inovatif pada tahun 2010-2017 yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa SD. Metode yang digunakan adalah meta-sintesis, yang diawali dengan memformulasikan pertanyaan penelitian (*formulating the review question*), melakukan pencarian literatur systematic review (*conducting a systematic literature search*), melakukan skrining dan seleksi artikel penelitian yang cocok (*screening and selecting appropriate research articles*), melakukan analisis dan sintesis temuan-temuan kualitatif (*analyzing and synthesizing qualitative findings*), memberlakukan kendali mutu (*maintaining quality control*), dan menyusun laporan akhir (*presenting findings*). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan beberapa strategi dan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa SD, antara lain strategi PPR, Bermain Peran, TGT, ARCS, dan Simulasi. Sedangkan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan adalah: media cerita, media flash, media komik, dan media cincin.

Kata Kunci: Pembelajaran Inovatif, Pendidikan Karakter, Nilai-nilai Karakter

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini kita dihadapkan berbagai permasalahan penurunan moral anak bangsa, dan yang lebih memprihatinkan hal itu terjadi pada anak usia sekolah. Fenomena kurang menggembirakan tersebut di antaranya banyaknya terjadi tawuran pelajar, pergaulan asusila dikalangan pelajar dan mahasiswa, pornografi, penyalahgunaan narkoba, pencurian dan pembunuhan yang dilakukan oleh orang yang berstatus sebagai pelajar.

Bagaimana upaya kita untuk mengatasi tindakan-tindakan negatif tersebut? Salah satu upaya yang perlu segera kita lakukan adalah dengan penanaman karakter sejak dini, sehingga dapat menjadi benteng dari masing-masing pribadi agar tercipta pribadi yang berkarakter. Adapun salah satu cara dalam pembentukan karakter adalah dengan memberikan pendidikan karakter di Sekolah, misalnya dengan mengintegrasikan kedalam mata pelajaran, dengan melalui pembiasaan, dengan melalui kegiatan ekstra kurikuler, maupun melalui kegiatan lain yang sesuai.

Secara etimologis, kata karakter (Inggris: character) berasal dari bahasa Yunani (Greek), yaitu charassein yang berarti “to engrave” (Ryan & Bohlin, 1999:5). Kata “to engrave” bisa diterjemahkan mengukir, melukis, memahatkan, atau menggoreskan (Echols & Shadily, 1995:214). Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Karakter juga bisa berarti huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008:682). Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Dengan demikian, karakter merupakan watak dan sifat-sifat seseorang yang menjadi dasar untuk membedakan seseorang dari yang lainnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Alwisol (2008: 8) karakter diartikan sebagai gambaran tentang tingkah laku yang menonjolkan nilai benar-salah, baik-buruk, baik secara eksplisit maupun implisit. Karakter berbeda dengan kepribadian, karena pengertian kepribadian dibebaskan dari nilai. Meski demikian, baik kepribadian (personality) maupun karakter berwujud tingkah laku yang ditunjukkan ke lingkungan sosial. Keduanya relatif permanen serta menuntun, mengarahkan dan mengorganisasikan aktivitas individu. Jadi istilah karakter berkenaan dengan personality (kepribadian) seseorang. Dengan demikian Secara mudah karakter dipahami

Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia dengan Tema “*Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif*”. Aula Handayani IKIP Mataram 14 Oktober 2017. ISSN 2598-1978 sebagai nilai-nilai yang khas-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpateri dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku.

Dalam proses perkembangan dan pembentukan, karakter seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor lingkungan (nurture) dan faktor bawaan (nature). Secara psikologis, perilaku berkarakter merupakan perwujudan dari potensi Intelligence Quotient (IQ), Emotional Quotient (EQ), Spiritual Quotient (SQ), dan Adverse Quotient (AQ) yang dimiliki oleh seseorang. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosio-kultural pada akhirnya dapat dikelompokkan dalam empat kategori, yakni 1) olah hati (spiritual and emotional development); 2) olah pikir (intellectual development); 3) olah raga dan kinestetik (physical and kinesthetic development); dan 4) olah rasa dan karsa (affective and creativity development). Keempat proses psiko-sosial ini secara holistik dan koheren saling terkait dan saling melengkapi dalam rangka pembentukan karakter dan perwujudan nilai-nilai luhur dalam diri seseorang (Kemdiknas, 2010:9- 10).

Dari konsep karakter tersebut, muncul konsep pendidikan karakter (character education). Sejak tahun 1990-an, terminologi pendidikan karakter mulai ramai dibicarakan kembali, terutama di Amerika Serikat. Thomas Lickona dianggap sebagai pengusungnya melalui karyanya: *The Return of Character Education*, sebuah buku yang menyadarkan dunia Barat secara khusus, tempat Lickona hidup dan dunia pendidikan secara umum, bahwa pendidikan karakter adalah sebuah keharusan (Marpu Muhidin, 2007:8).

Tidak hanya di Amerika Serikat, akhir-akhir ini terma “pendidikan karakter” di Indonesia juga lebih populer dari pada pendidikan budi pekerti atau pendidikan moral. Pendidikan karakter menjadi wacana yang ramai dibicarakan oleh para ahli dan pembuat kebijakan. Awal bulan Januari 2010 telah dideklarasikan “Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa” sebagai gerakan nasional. Deklarasi nasional tersebut harus jujur diakui oleh sebab kondisi bangsa ini yang semakin menunjukkan perilaku antibudaya dan antikarakter.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (stakeholders) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah (T. Ramli dalam Wibowo Agus:2012).

Menurut Khan Yahya (2010:12) pendidikan karakter adalah proses kegiatan yang dilakukan dengan segala daya dan upaya secara sadar dan terencana untuk mengarahkan anak didik. Pendidikan karakter juga merupakan proses kegiatan yang mengarah pada peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan budi harmoni yang selalu mengajarkan, membimbing, dan membina setiap menusia untuk memiliki kompetensi intelektual, karakter, dan keterampilan menarik. Nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat dihayati dalam penelitian ini adalah religius, nasionalis, cerdas, tanggung jawab, disiplin, mandiri, jujur, dan arif, hormat dan santun, dermawan, suka menolong, gotong-royong, percaya diri, kerja keras, tangguh, kreatif, kepemimpinan, demokratis, rendah hati, toleransi, solidaritas dan peduli.

Ada 24 nilai-nilai karakter yang dapat ditanamkan pada peserta didik, (Permendiknas No. 23 Tahun 2006) dan dari nilai-nilai utama yang dikembangkan oleh Pusat Kurikulum Depdiknas RI (Pusat Kurikulum Kemdiknas, 2009). Dari kedua sumber tersebut, nilai-nilai utama yang harus dicapai dalam pembelajaran di sekolah (institusi pendidikan) di antaranya adalah sebagai berikut. 1) Kereligiusan, yakni pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan dan/atau ajaran agamanya. 2) Kejujuran, yakni perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain. 3) Kecerdasan, yakni kemampuan

seseorang dalam melakukan suatu tugas secara cermat, tepat, dan cepat. 4) Ketangguhan, yakni sikap dan perilaku pantang menyerah atau tidak pernah putus asa ketika menghadapi berbagai kesulitan dalam melaksanakan kegiatan atau tugas sehingga mampu mengatasi kesulitan tersebut dalam mencapai tujuan. 5) Kedemokratisan, yakni cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. 6) Kepedulian, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah dan memperbaiki penyimpangan dan kerusakan (manusia, alam, dan tatanan) di sekitar dirinya. 7) Kemandirian, yakni sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. 8) Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, yakni berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki. 9) Keberanian mengambil risiko, yakni kesiapan menerima risiko/akibat yang mungkin timbul dari tindakan nyata. 10) Berorientasi pada tindakan, yakni kemampuan untuk mewujudkan gagasan menjadi tindakan nyata. 11) Berjiwa kepemimpinan, yakni kemampuan mengarahkan dan mengajak individu atau kelompok untuk mencapai tujuan dengan berpegang pada asas-asas kepemimpinan berbasis budaya bangsa. 12) Kerja keras, yakni perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya. 13) Tanggung jawab, yakni sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan YME. 14) Gaya hidup sehat, yakni segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindarkan kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan. 15) Kedisiplinan, yakni tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. 16) Percaya diri, yakni sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pe- 39 Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah menuan tercapainya setiap keinginan dan harapannya. 17) Keingintahuan, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. 18) Cinta ilmu, yakni cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan. 19) Kesadaran akan hak dan kewajiban diri dan orang lain, yakni sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi milik/hak diri sendiri dan orang lain serta tugas/kewajiban diri sendiri serta orang lain. 20) Kepatuhan terhadap aturan-aturan sosial, yakni sikap menurut dan taat terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum. 21) Menghargai karya dan prestasi orang lain, yakni sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang lain. 22) Kesantunan, yakni sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang. 23) Nasionalisme, yakni cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya. 24) Menghargai keberagaman, yakni sikap memberikan respek/hormat terhadap berbagai macam hal baik yang berbentuk fisik, sifat, adat, budaya, suku, dan agama (Dit. PSMP Kemdiknas, 2010).

Berdasarkan paparan di atas, dari 24 nilai dasar karakter tersebut, guru (pendidik) dapat memilih nilai-nilai karakter tertentu untuk diterapkan pada peserta didik disesuaikan dengan muatan materi dari setiap mata pelajaran (mapel) yang ada. Guru juga dapat mengintegrasikan karakter dalam setiap proses pembelajaran yang dirancang (skenario pembelajaran) dengan memilih metode yang cocok untuk dikembangkannya karakter peserta didik. Oleh karena itu, hendaknya guru selalu berinovasi dalam pembelajarannya, agar aktivitas pembelajaran yang dilakukan beragam.

Berbicara tentang inovasi dalam pembelajaran, tidak bisa dilepaskan dari segala sesuatu yang baru, yang belum pernah dilakukan sebelumnya oleh guru. secara khusus, Everett M. Rogers (1983) menyebut “*Innovation as an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual or another unit of adoption*”. Inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktik atau obyek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Dengan demikian kata kunci inovasi adalah gagasan, benda atau proses adopsi yang dilakukan oleh perorangan ataupun kelompok

masyarakat terhadap inovasi yang ditawarkan, termasuk di bidang pendidikan. Hal senada dijelaskan oleh Suherli Kusmana (2010:2), Inovasi adalah suatu hasil penciptaan sesuatu yang dianggap baru yang dimaksudkan untuk mengatasi masalah, baik berupa ide, barang, kejadian, metode dan sebagainya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok.

Pembelajaran inovatif, dewasa ini menjadi perbincangan hangat diberbagai kalangan, mulai dari guru, praktisi pendidikan, dan pemerintah baik pusat maupun pemerintah daerah. Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad (2015) menjelaskan definisi Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Selanjutnya dijelaskan bahwa Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemahaman konteks siswa menjadi bagian yang sangat penting, karena dari sinilah seluruh rancangan proses pembelajaran dimulai.

Berdasarkan penjelasan diatas, untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa dapat dilakukan dengan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan pembelajaran yang inovatif. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi strategi dan media pembelajaran inovatif pada tahun 2010-2017 yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa SD. Kajian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik SD. Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi strategi-strategi dan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Fokus penelitian ini mencakup: (1) deskripsi strategi dan media pembelajaran inovatif yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada tahun 2010-2017 (2) nilai kebaruan strategi dan media pembelajaran inovatif yang menjadi bahan kajian pada tahun 2010-2017, dan (3) wujud pendidikan berpikir yang terdapat dalam strategi dan media pembelajaran inovatif yang digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian meta-sintesis, yaitu metode *literature review* yang mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasi seluruh temuan-temuan pada suatu topik penelitian, untuk menjawab pertanyaan penelitian (*research question*) yang telah ditetapkan sebelumnya (Kitchenham & Charters dalam Wahono Romi Satria, 2016). Selanjutnya Secara definisi, meta-sintesis adalah teknik melakukan integrasi data untuk mendapatkan teori maupun konsep baru atau tingkatan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh (Perry & Hammond, 2002). Awalnya, peneliti akan mengumpulkan sumber berupa dokumen sebanyak mungkin sebagai perbandingan untuk akurasi data. Kemudian peneliti mensintesis (merangkum) hasil-hasil penelitian kualitatif atau yang biasadisebut dengan “meta-sintesis”. Proses meta-sintesis mencakup enam langkah, yaitu (1) memformulasikan pertanyaan penelitian (*formulating the review question*), (2) melakukan pencarian literatur *systematic review* (*conducting a systematic literature search*), (3) melakukan skrining dan seleksi artikel penelitian yang cocok (*screening and selecting appropriate research articles*), (4) melakukan analisis dan sintesis temuan-temuan kualitatif (*analyzing and synthesizing qualitative findings*), (5) memberlakukan kendali mutu (*maintaining quality control*), dan (6) menyusun laporan akhir (*presenting findings*). Dengan demikian, laporan penelitian ini bukan duplikasi dari penelitian yang sudah pernah dilakukan. Data penelitian pada meta-analisis adalah berupa data sekunder yang diambil dengan metode dokumentasi. Hasil-hasil penelitian yang diikutkan dalam analisis meta ini antara lain adalah:

1. Pembentukan Karakter Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Paradigma Pedagogi Reflektif* (PPR) di SD Kanisius Wirobrajan 1 Yogyakarta oleh Maria Melani Ika Susanti dari USD Yogyakarta
2. Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran oleh Dwiyanto Joko Pranowo FBS Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam Mata Kuliah Aktivitas Ritmik Untuk Mengembangkan Sikap Respek Dan Kreativitas Mahasiswa Oleh Purwanto
4. Pengembangan Model Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Komprehensif Terintegrasi Dalam Pembelajaran Bidang Studi di Sekolah Dasar oleh Darmiyati Zuchdi, dkk (2010). Dari Universitas Negeri Yogyakarta
5. Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Strategi Pembelajaran Pakem Melalui Permainan Cincin Di Jempol Tangan (Karya Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar) Ani Adibatin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter

Data pembelajaran inovatif yang berbasis model-model pembelajaran diperoleh dari 6 data penelitian. Penelitian pertama dilakukan oleh Susanti Maria Melani Ika (2013). Tujuan penelitian tersebut adalah menganalisis hasil implementasi model pembelajaran Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR) dalam memfasilitasi pembentukan karakter siswa di SDK Wirobrajan 1 Yogyakarta. Pembelajaran Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR) dalam penelitian tersebut didefinisikan sebagai cara pandang tentang pendidikan di sekolah yang menekankan pada pengintegrasian usaha penumbuhan nilai-nilai kemanusiaan dan pengembangan kompetensi siswa melalui pelaksanaan pembelajaran untuk semua mata pelajaran di sekolah. Penumbuhan nilai-nilai kemanusiaan dilakukan sesuai konteks siswa dan materi pelajaran, serta melalui mekanisme pemberian pengalaman refleksi dan perwujudan aksi serta evaluasi Susanti Maria Melani Ika, 2013:4). Subagya dalam Susanti Maria Melani Ika(2013) mengemukakan dinamika pelaksanaan PPR meliputi lima langkah yang berkesinambungan dimulai dari konteks, pengalaman, refleksi, aksi, dan evaluasi. Berikut adalah penjabaran masing-masing siklus dalam PPR. a) **Konteks**. Konteks bertautan dengan semua faktor mendukung atau penghambat proses pembelajaran, b) **Pengalaman**. Menurut Ignatius dalam Susanti Maria Melani Ika (2016)., mengenyam atau mengunyah sesuatu secara batin merupakan hal yang sangat penting. Pengalaman merupakan kegiatan yang memuat pemahaman kognitif, afektif, dan psikomotorik, dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung, c) **Refleksi**. Refleksi merupakan kekhasan dan unsur terpenting dari proses pembelajaran berbasis PPR. Refleksi merupakan proses yang membentuk karakter/kepribadian dan melahirkan kebebasan dalam penentuan sikap yang dapat dipertanggungjawabkan dengan baik, d) **Aksi**. Aksi dalam PPR dapat diartikan sebagai perbuatan /tindakan. Dalam pembelajaran, peran guru dalam tahap aksi adalah membantu siswa merumuskan dan menjalankan suatu niat, komitmen, atau membuat pilihan hidup baru, dan e) **Evaluasi**. Dalam PPR, fokus penilaian tidak hanya pada kemajuan akademik, tetapi lebih integral lagi yaitu memperhatikan pada pertumbuhan siswa secara menyeluruh sebagai makhluk pribadi dan makhluk sosial.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran PPR di SD Kanisius Wirobrajan 1 Yogyakarta dapat memfasilitasi pembentukan karakter siswa SD Kelas V yang meliputi karakter cerdas (mewakili aspek penguasaan konsep/competence); religius, jujur, dan tekun (mewakili aspek mendengarkan suara hati/conscience); menghargai teman, kerja sama, dan peduli lingkungan (mewakili aspek berbela rasa/compassion).

Pranowo Dwiyanto Joko (2013) meneliti tentang Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran. Depdikbud (1999:171) menunjukkan bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah-laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain. Salah satu alternatif langkah implementasi metode bermain peran dapat dilakukan adalah: (1) identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik; (2) memilih tema; (3) menyusun scenario pembelajaran; (4) pemeranan; (5) tahapan diskusi dan evaluasi; (6) melakukan pemeranan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi tahap 2; dan (7) membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa Pertama, metode bermain peran dalam pembelajaran mampu meningkatkan nilai-nilai kepedulian mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis pada kategori mulai terlihat (MT). Mahasiswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-

Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia dengan Tema “*Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif*”. Aula Handayani IKIP Mataram 14 Oktober 2017. ISSN 2598-1978

tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator, tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguatan lingkungan terdekat (Tahap Heteronomi). Kedua, metode bermain peran dalam mata kuliah “Expression Orale I” mampu meningkatkan nilai-nilai kerjasama mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis pada kategori mulai terlihat (MT). Mahasiswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator, tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguatan lingkungan terdekat (Tahap Heteronomi). Ketiga, metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dengan peningkatan yang tinggi dari skor awal rerata 62 menjadi 72,7.

Selanjutnya penelitian Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Dalam Mata Kuliah Aktivitas Ritmik Untuk Mengembangkan Sikap Respek Dan Kreativitas Mahasiswa. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa berupa penguasaan teknik, aktivitas ritmik, sikap respek, dan kreativitas.

Pendidikan karakter telah diintegrasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media cerita bergambar dan metode bermain peran. Pendidikan karakter juga telah diintegrasikan pada pembelajaran IPA dan IPS melalui model pembelajaran IPA berbasis karakter dan pendekatan ARCS (*attention, relevance, confidence, dan satisfaction*) yang dilakukan oleh Banawi dan Baharudin yang terangkum dalam hasil penelitian hibah Pascasarjana (Darmiyati Zuhdi, 2010).. Model pembelajaran IPA berbasis karakter dan pendekatan ARCS (*attention, relevance, confidence, dan satisfaction*) terbukti efektif untuk meningkatkan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan ketaatan beribadah, serta hasil belajar IPA/IPS.

Penelitian keempat dilakukan oleh Muzakir yang terangkum dalam hasil penelitian hibah Pascasarjana (Darmiyati Zuhdi, 2010), berjudul “Keefektifan Metode Simulasi untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa melalui Pembelajaran IPS di Tingkat Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan skor hasil belajar IPS dan keterampilan sosial siswa (tanggung jawab sosial, kerja sama, toleransi, dan ketaatan beribadah antara siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan metode simulasi dan yang dengan metode konvensional. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan metode simulasi efektif untuk peningkatan hasil belajar kognitif dan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

Media Pembelajaran Inovatif untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter

Penelitian pertama berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran Cerita Binatang untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Menyimak dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” (Siti Salamah, 2011) yang terangkum dalam hasil penelitian hibah Pascasarjana (Darmiyati Zuhdi, 2010) bertujuan untuk mengetahui keefektifan cerita binatang dan boneka tangan untuk pendidikan nilai dan keterampilan menyimak. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, bahwa baik dalam hasil belajar berupa keterampilan menyimak maupun aktualisasi nilai-nilai ketaatan beribadah, kejujuran, kerendahan hati, dan kepedulian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok kontrol lebih tinggi. Kesimpulan penelitian ini adalah media belajar cerita binatang dan boneka tangan efektif untuk pendidikan nilai yang diintegrasikan dalam pelajaran menyimak.

Penelitian Imelda Paulina Soko yang terangkum dalam hasil penelitian hibah Pascasarjana (Darmiyati Zuhdi, 2010) berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Flash* Berbasis Karakter Terhadap Keefektifan Pembelajaran IPA SD. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan nilai karakter terkait nilai Ketaatan Beribadah, Tanggung Jawab, dan Peduli Lingkungan antara siswa pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Flash* Berbasis Karakter dan kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Power Point*, pada mata pelajaran IPA SD; (2) mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Flash* Berbasis Karakter dan kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Power Point*, pada mata pelajaran IPA SD; (3) mengetahui perbedaan aktivitas belajar antara siswa pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Flash* Berbasis Karakter dan kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Power Point* pada mata pelajaran IPA SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan nilai karakter terkait nilai Ketaatan Beribadah, Tanggung Jawab, dan Peduli Lingkungan antara siswa pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Flash* Berbasis Karakter dan kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Power Point*, pada mata pelajaran IPA SD; (2) terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Flash* Berbasis Karakter dan kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Power Point* pada mata pelajaran IPA SD; (3) terdapat perbedaan aktivitas belajar antara siswa pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Flash* Berbasis Karakter dan kegiatan pembelajaran yang menggunakan Media *Power Point* pada mata pelajaran IPA SD.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Ginung Hendrawati yang terangkum dalam hasil penelitian hibah Pascasarjana (Darmiyati Zuhdi, 2010) berjudul “Keefektifan Media Komik untuk Pendidikan Karakter yang terintegrasi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif dan pendidikan karakter, antara siswa yang belajar menggunakan media komik dan yang menggunakan buku pelajaran pada pembelajaran IPS di SD, (2) mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif dan pendidikan karakter, pada siswa yang memiliki kepribadian ekstrovert, antara siswa yang belajar menggunakan media komik dan yang menggunakan buku pelajaran pada pembelajaran IPS di SD, (3) mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif dan pendidikan karakter, pada siswa yang memiliki kepribadian introvert, antara siswa yang belajar menggunakan media komik dan yang menggunakan buku pelajaran pada pembelajaran IPS di SD, dan (4) mengetahui interaksi pengaruh penggunaan media pembelajaran dan tipe kepribadian terhadap hasil belajar kognitif dan peningkatan pendidikan karakter berupa, ketaatan beribadah, kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi. Kesimpulan penelitian ini adalah media komik efektif untuk pembelajaran IPS pada siswa yang bertipe kepribadian introvert, sedangkan buku pelajaran efektif untuk siswa yang bertipe kepribadian ekstrovert.

Penelitian terakhir yang dilakukan oleh Ani Adibatin, yang berjudul “Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Strategi Pembelajaran Pakem Melalui Permainan Cincin Di Jempol Tangan (Karya Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar)” yang diterbitkan oleh Scholaria pada tahun 2016. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan sangat efektif untuk meningkatkan karakter anak. Karakter yang dimaksud adalah: religius, bersahabat, mandiri, ingin tahu, cinta damai, cinta tanah air, kreatif, demokratis, jujur, disiplin, peduli lingkungan, gemar membaca, dan tanggung jawab.

Berdasarkan penjabaran hasil penelitian di atas, dapat dirangkum beberapa alternatif strategi dan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter di sekolah dasar. Berikut dipaparkan ragam pembelajaran inovatif tersebut.

Tabel Ragam Pembelajaran Inovatif untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter

No	Pembelajaran Inovatif	Karakter yang Ditanamkan
1	Stragi Pembelajaran	
	a) PPR	cerdas (mewakili aspek penguasaan konsep/competence); religius, jujur, dan tekun (mewakili aspek mendengarkan suara hati/conscience); menghargai teman, kerja sama, dan peduli lingkungan (mewakili aspek berbela rasa/compassion).
	b) Bermain peran	Peduli, kerjasama
	c) TGT	sikap respect, dan kreatif
	d) ARCS	kejujuran, kesabaran, dan ketaatan beribadah,
	e) Simulasi	tanggung jawab sosial, kerja sama toleransi, dan ketaatan beribadah
2	Ragam media pembelajaran	
	a) Media cerita	ketaatan beribadah, kejujuran, kerendahan hati, dan kepedulian
	b) Media flash	Ketaatan Beribadah, Tanggung Jawab, dan Peduli

		Lingkungan
c)	Media komik	ketaatan beribadah, kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi.
d)	Media Cincin	religijs, bersahabat, mandiri, ingin tahu, cinta damai, cinta tanah air, kreatif, demokratis, jujur, disiplin, peduli lingkungan, gemar membaca, dan tanggung jawab

Dari Tabel di atas, dapat diketahui pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter di sekolah dasar terbagi menjadi strategi pembelajaran dan media pembelajaran. Keberagaman strategi dan media pembelajaran dapat memunculkan karakter siswa yang beragam pula.

KESIMPULAN

Ragam strategi dan media pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil meta sintesis menunjukkan bahwa beberapa alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter adalah: PPR, Bermain Peran, TGT, ARCS, dan Simulasi. Sedangkan alternative media pembelajaran yang dapat digunakan adalah: media cerita, media flash, media komik, dan media cincin.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Wibowo (2012). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Alwisol (2008). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UPT Penerbit Universitas Muhammadiyah
- Ani Adibatin (2016) *Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Strategi Pembelajaran Pakem Melalui Permainan Cincin Di Jempol Tangan (Karya Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. diunduh 9 oktober 2017 dari (ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/180/168)
- Darmiyati Zuchdi, dkk (2010) *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Komprehensif Terintegrasi Dalam Pembelajaran Bidang Studi di Sekolah Dasar*. diunduh 9 oktober 2017 dari (<https://core.ac.uk/download/pdf/11061244.pdf>)
- Depdiknas (2008). *Kamus besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka
- Dit PSMP Kemdiknas (2010). *Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat PSMP Kemdiknas.
- Echols, Jhon M dan Shadily hasan (1995). *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia
- Everett M. Rogers (1983). *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad (2015). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemdiknas (2010). *Desain Induk Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Khan, Yahya (2010). *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*. Yogyakarta: Pelangi Publishing
- Kusmana, Suherli (2010). *Model Pembelajaran Siswa Aktif*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan
- Permendiknas No. 23 (2006). *Tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Mendiknas
- Perry & Hammond (2002). *Systematic Reviews: The Experiences of a PhD Student*. diunduh 9 oktober 2017 (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.2304/plat.2002.2.1.32>)
- Pranowo Dwiyanto Joko (2012). *Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian Dan Kerja Sama Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Dengan Metode Bermain Peran oleh FBS Universitas Negeri Yogyakarta*. diunduh 9 oktober 2017 dari (staffnew.uny.ac.id/upload/131764502/.../JURNAL+PENDIDIKAN+KARAKTER.pdf)
- Purwanto (2014). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dalam Mata Kuliah Aktivitas Ritmik Untuk Mengembangkan Sikap Respek Dan Kreativitas Mahasiswa*. diunduh 9 oktober 2017 dari (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/5635>) diunduh tanggal 9 oktober 2017)
- Pusat Kurikulum Kemdiknas (2009). *Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Kemdiknas
- Ryan & Bohlin (1999). *Building Character in School*. San Francisco: Josey Bas

Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia dengan Tema “*Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif*”. Aula Handayani IKIP Mataram 14 Oktober 2017. ISSN 2598-1978

Susanti Maria Melani Ika (2016). *Pembentukan Karakter Siswa Kelas V SD Dalam Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR) di SD Kanisius Wirobrajan*. diunduh 9 oktober 2017 dari (<https://repository.usd.ac.id/4002/>)

Wahono Romi Satria, 2016. *Systematic Literature Review: Pengantar, Tahapan Dan Studi Kasus*. diunduh 9 oktober 2017 dari (<http://romisatriawahono.net/2016/05/15/systematic-literature-review-pengantar-tahapan-dan-studi-kasus/>)