



P-ISSN 2503-1201

E-ISSN 2503-5347

JTP2 IPS

PENGEMBANGAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM AKTIVITAS BELAJAR MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN “Pecango“

Martina Lona Jusita¹

Abstrak

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Pemahaman materi peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan yang bercorak Hindu dan Buddha terlalu sulit jika hanya mengandalkan transfer ilmu dari guru kepada siswa. Terkesan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP kurang optimal yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi menjemukan sekaligus membosankan. Selain itu, penanaman nilai-nilai karakter belum nampak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian perlu dikembangkan nilai-nilai karakter dalam aktivitas belajar dengan menggunakan media pembelajaran tertentu. Mengingat Kabupaten Malang memiliki warisan berupa candi bercorak Hindu-Buddha yang menyimpan filosofi luhur berkaitan dengan nilai-nilai karakter yang terpahat pada panel-panelnya, maka disusun media pembelajaran “Pecango“ yang dapat membantu proses belajar dan akhirnya dapat mengembangkan nilai-nilai karakter dalam aktivitas belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa.

Kata kunci: Nilai-nilai karakter, Aktivitas belajar, Media pembelajaran “Pecango“

Abstract

In learning of Social Sciences (IPS) character education can be integrated in the process of learning activities associated with the context of everyday life. Understanding of the material relics of history patterned kingdom of Hindu and Buddha too difficult if you rely on the transfer of knowledge from teacher to student. Impressed learning Social Science (IPS) at junior level that causes less optimal learning process becomes drab as well boring. In addition, cultivation of character values do not appear in the learning process. Thus the need to develop character values in learning activities by using certain learning media. Given Malang has a legacy of temples patterned Hindu-Buddhist saves philosophies sublime related to the values of the characters inscribed on the panels, then compiled instructional media "Pecango" that can help the learning process and can eventually develop character values in activity studying Social Science (IPS) students.

Keywords: Character values, Learning activities, Instructional media "Pecango"

¹SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang, martinalonajusita@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik melalui pendidikan.

Pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai yang dimaksud.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan siswa sehari-hari dalam masyarakat.

Tujuan pendidikan karakter adalah meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah melalui pembentukan karakter peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai standar kelulusan. Pada dasarnya tujuan pendidikan karakter adalah mendorong lahirnya anak-anak yang baik atau insan kamil. Tumbuh dan berkembangnya karakter yang baik akan mendorong peserta didik tumbuh dengan kapasitas dan komitmen untuk melakukan berbagai hal terbaik dan melakukan segalanya dengan benar serta memiliki tujuan hidup.

Sasaran utama pendidikan karakter adalah seluruh peserta didik sebagai prioritas utama. Namun demikian, warga sekolah lainnya meliputi kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru, pegawai tata usaha, laboran, teknisi, pustakawan, dan penjaga keamanan sekolah harus menjadi model dalam mengembangkan karakter masing-masing. Hendaknya mereka sebagai pendidik karakter yang harus berperan menjadi model insan berkarakter. Keteladanan

menjadi ciri utama meliputi *ing ngarsa sung tuladha* (di depan sebagai teladan atau memberi contoh), *ing madya mangun karsa* (di tengah-tengah membangun prakarsa dan bekerja sama), *tut wuri handayani* (dari belakang memberi daya semangat dan dorongan).

Pengembangan karakter hendaknya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, sampai akhirnya pada pengamalan nilai secara nyata. Untuk mengembangkan peserta didik menjadi insan yang berkarakter tangguh, terdapat banyak nilai yang perlu ditanamkan.

Penanaman semua karakter pada peserta didik merupakan hal yang sangat berat. Untuk itu, penanaman nilai-nilai karakter mata pelajaran lebih memfokuskan pada nilai-nilai utama yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang bersangkutan. Nilai-nilai karakter mata pelajaran IPS (Direktorat Pembinaan SMP, 2010) meliputi jujur, kritis, kreatif, inovatif, kerja sama, kerja keras, nasionalis, berpikir logis, dan menghargai keberagaman.

Pendidikan karakter secara terintegrasi di dalam proses pembelajaran adalah pengenalan nilai-nilai, fasilitasi diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan pengintegrasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran selain untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari atau peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai serta menjadikannya perilaku.

Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Sering kali guru tidak sadar dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang justru menghambat aktivitas belajar dengan lebih menekankan aspek kognitif sehingga kemampuan mental yang dipelajari sebagian besar berpusat pada bahan pengetahuan dan ingatan. Dalam situasi demikian, biasanya siswa dituntut untuk menerima hal-hal yang dianggap penting oleh guru dan menghafalnya.

Agar siswa lebih aktif dalam belajarnya (Mulyasa, 2008) mengemukakan hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru, di antaranya: 1) mengembangkan rasa percaya diri siswa dan mengurangi rasa takut, 2) memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berko-

munikasi ilmiah secara bebas terarah, 3) melibatkan siswa dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya, 4) memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter, dan 5) melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran secara menyeluruh.

Aktivitas mengarah pada kegiatan yang memiliki tujuan tertentu (Rooijakkers, 1993) yang akhirnya dapat mencapai aktivitas belajar pada tahap selanjutnya adalah reproduksi atau menemukan kembali informasi baru yang pernah diterima dari guru dengan mengembangkan secara lebih mendalam dan bermakna.

Gagne (1977) mengemukakan bahwa pembelajaran mengarah pada perubahan yang terjadi pada kemampuan seseorang dalam hal ini siswa setelah belajar secara terus menerus, bukan semata disebabkan proses pertumbuhan saja. Perlu diingat bahwa siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menerima pesan-pesan pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan media yang berfungsi sebagai perantara dalam menyamakan persepsi.

Winkel (1999) menyatakan bahwa media pengajaran sebagai sarana nun personal yang digunakan oleh tenaga pengajar yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Secara umum manfaat media pembelajaran (Arsyad, 2002) adalah dapat: (1) memperjelas penyajian informasi; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa; (3) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; (4) memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang suatu peristiwa; dan (5) menghemat waktu.

Pemahaman materi peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan yang bercorak Hindu dan Buddha sebagai objek material pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terlalu sulit jika hanya mengandalkan transfer ilmu dari guru kepada siswa. Terkesan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP kurang optimal yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi menjemukan sekaligus membosankan. Selain itu, penanaman nilai-nilai karakter belum nampak dalam proses pembelajaran.

Untuk memahami pesan-pesan pembelajaran berupa materi peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan yang bercorak Hindu dan Buddha idealnya adalah secara langsung mendatangi objek sejarah khususnya pening-

galan kerajaan bercorak Hindu dan sekaligus Buddha. Di Kabupaten Malang terdapat peninggalan sejarah yang dimaksud berupa candi bercorak Hindu dan Buddha yaitu Candi Jago yang berada di Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang. Lokasinya yang relatif jauh dari SMP Negeri 2 Ngantang sehingga menyulitkan untuk datang secara langsung sekaligus memunculkan beberapa kendala seperti waktu, biaya, dan tenaga ketika harus membawa serta seluruh siswa. Guru harus mampu menyalasi kendala yang ada sekaligus mampu menghadirkan objek yang dimaksud di hadapan siswa saat melakukan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi berbagai kendala yang ada.

Relief yang terpahat pada dinding Candi Jago mengandung cerita bercorak Hindu dan Buddha. Salah satunya adalah Cerita Tantri yang mengandung nilai-nilai karakter serta menarik jika disajikan di dalam kelas khususnya jika dihubungkan dengan pengembangan nilai-nilai karakter. Dengan demikian sangatlah tepat jika media yang dikembangkan dengan membuat model panel-panel beserta relief yang terpahat pada Candi Jago.

2. METODE

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas, karena peneliti hanya berusaha untuk memahami apa yang terjadi sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (dalam Wiriaatmadja, 2005). Peneliti berpartisipasi langsung dalam penelitian mulai tahap awal hingga akhir.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2014/2015 sejumlah 35 orang. Jumlah siswa perempuan 17 dan laki-laki sejumlah 16 orang. Penelitian dilakukan selama tiga bulan. Pengumpulan data penelitian dengan menggunakan (1) angket pengembangan nilai-nilai karakter, dan (2) lembar observasi aktivitas belajar.

Prosedur penelitian meliputi: (1) tahap pra tindakan, dan (2) tahap pelaksanaan tindakan yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus dilakukan perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi hasil tindakan (*reflection*).

Selengkapnya langkah-langkah kegiatan adalah tahap awal dimulai dengan menyiapkan instrumen penelitian, Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP), membuat media pembelajaran “Pencango”. Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran pada materi peninggalan-peninggalan kerajaan bercorak Hindu-Buddha dengan menggunakan media pembelajaran “Pencango” sekaligus melakukan kegiatan pengamatan dan dokumentasi data-data yang berkaitan dengan pengembangan nilai-nilai karakter dan aktivitas belajar IPS siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Guru menjelaskan materi kemudian siswa secara berkelompok melalui diskusi dengan menggunakan media pembelajaran “Pecango” mendeskripsikan masing-masing tokoh dan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam panel. Karena jumlah kelompok ada 5 sedangkan “Pecango” ada 9; untuk itu ketika menggunakan media pembelajaran secara bergantian dengan cara setelah menyelesaikan satu atau dua media langsung ditukarkan dengan kelompok lainnya hingga akhirnya seluruhnya dapat diamati. Demikian seterusnya sampai akhirnya seluruh kelompok menyelesaikan pengamatan untuk seluruh “Pecango”. Kegiatan selanjutnya adalah masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain memperhatikan serta menanggapi hasil diskusi kelompok yang tampil. Terakhir adalah melakukan refleksi untuk melihat hasil pelaksanaan pembelajaran yang dapat dijadikan bahan untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya.

3. HASIL

Berdasarkan hasil rekaman observasi pendahuluan nilai-nilai karakter kategori tinggi hanya 21, 21% (7 orang) sedangkan 78, 79% (26 orang) menunjukkan nilai-nilai karakter dalam kategori rendah. Sedangkan aktivitas belajar dalam kategori kurang dengan rata-rata 36, 63% yang menunjukkan aktivitas belajar dan sejumlah 63, 37% dari seluruh siswa tidak menunjukkan aktivitas belajar.

Setelah menggunakan media pembelajaran “Pecango” pada Siklus I peningkatan nilai-nilai karakter kategori tinggi mengalami kenaikan dari 7 orang (21, 21%) pada observasi awal menjadi 16 orang (48, 48%) dan pada Siklus II mengalami peningkatan sejumlah 23 orang (69, 70%). Pada Siklus III sejumlah 30 orang (90, 91%) memiliki kategori tinggi.

Aktivitas belajar pada Siklus I dalam kategori cukup dengan rata-rata 45, 45% yang menunjukkan aktivitas belajar. Pada Siklus II

aktivitas belajar meningkat dalam kategori baik yakni 66, 67% menunjukkan aktivitas belajar; sedangkan aktivitas belajar pada Siklus III meningkat dalam kategori sangat baik yang menunjukkan peningkatan secara signifikan yakni dengan rata-rata 81, 82%.

4. PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan pengembangan nilai-nilai karakter siswa mulai menunjukkan peningkatan sekaligus siswa mendapatkan pengalaman baru dengan mengamati relief yang terpatut pada panel candi secara nyata. Sejumlah 16 orang menunjukkan nilai-nilai karakter dalam kategori tinggi.

Kenyataan tersebut berdampak pada aktivitas belajar siswa yang ditandai dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang menunjukkan aktivitas belajar dibandingkan dengan observasi awal. Sejumlah 15 orang menunjukkan aktivitas belajar dan sisanya sejumlah 18 tidak menunjukkan aktivitas belajar. Terlihat masing-masing anggota kelompok kurang bekerja sama; sehingga terkesan kurang menyatu. Dengan demikian ketika harus menganalisis panel-panel candi; kerja sama yang seharusnya terjalin baik untuk menentukan nilai-nilai yang termuat dalam panel candi atau ketika menentukan satu kesepakatan hasil diskusi sama sekali belum muncul.

Pada Siklus II peningkatan nilai-nilai karakter dijumpai pada siswa sejumlah 23 orang (69, 70%) menunjukkan kategori nilai-nilai karakter tinggi. Nilai-nilai karakter yang berhubungan dengan jujur, kritis, kreatif, inovatif, kerja keras, nasionalis, peduli sosial, berjiwa sosial, dan berpikir logis sudah muncul. Nilai karakter yang berhubungan dengan peduli lingkungan dan menghargai keberagaman belum muncul.

Aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan karena anggota kelompok terlihat saling mengisi serta aktivitas pembelajaran lebih hidup. Sejumlah 22 orang siswa menunjukkan aktivitas belajar dan hanya 10 orang yang tidak menunjukkan aktivitas belajar. Hal tersebut disebabkan ketua kelompok dapat menggerakkan anggotanya saat menganalisis nilai-nilai karakter yang terpatut pada panel candi serta mampu memotivasi sekaligus memecahkan permasalahan yang muncul saat anggota kelompok mempertahankan pendapat mengenai hasil interpretasi nilai-nilai karakter

yang terpahat pada panel candi. Secara keseluruhan aktivitas belajar menunjukkan kategori baik.

Siklus III nilai-nilai karakter dan aktivitas belajar menunjukkan peningkatan secara signifikan. Nilai-nilai karakter tinggi sejumlah 30 orang (90, 91%) serta ditandai adanya seluruh nilai-nilai karakter muncul yang berhubungan dengan jujur, kritis, kreatif, inovatif, kerja keras, peduli sosial, berjiwa sosial, berpikir logis, peduli lingkungan, dan menghargai keberagaman.

Peningkatan aktivitas belajar terjadi pada siswa yang semula sudah baik meningkat pada kategori sangat baik serta menunjukkan besaran 81, 82%. Sebagian besar siswa saling mendukung dalam kegiatan pembelajaran serta saling mengisi kekurangan lainnya.

5. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan penelitian membuktikan bahwa penggunaan media Pembelajaran “Pecango“ mampu mengembangkan nilai-nilai karakter dalam aktivitas belajar siswa. Terbukti dari masing-masing siklus menunjukkan peningkatan secara signifikan dalam pengembangan nilai-nilai karakter siswa sekaligus aktivitas belajarnya. Nilai-nilai karakter pada Siklus I yang semula hanya 16 orang dalam kategori tinggi meningkat menjadi 23 orang pada Siklus II dan akhirnya pada Siklus III mencapai 30 orang dalam kategori tinggi.

Seiring dengan peningkatan nilai-nilai karakter aktivitas belajar mengalami peningkatan pula dari kategori cukup pada Siklus I meningkat menjadi kategori baik pada Siklus II dan akhirnya mencapai kategori sangat baik pada Siklus III.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [2] Direktorat Pembinaan SMP. 2010. *Pendidikan Karakter Di Sekolah Menengah Pertama*.
- [3] Gagne, R. 1977. *The Condition of Learning. Third Edition*. Canada: Holt, RineHart and Winston.
- [4] Mulyasa, E. 2008. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Rooijackers. 1993. *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta: PT. Grasindo
- [6] Winkel. 1999. *Psikologi Pengajaran*. Cetakan kelima. Jakarta: PT Grasindo.
- [7] Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Gurudan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.