

IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER SISWA SD NEGERI 62 PALEMBANG MELALUI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS SD BERBASIS EDUTAINMENT

Bunda Harini dan Nuraini Usman
Program Studi PGSD FKIP Universitas Sriwijaya
e-mail: harini.bunda@unsri.ac.id

Abstract

This study aims to describe the implementation of character values for students of SD Negeri 62 Palembang through the application of edutainment-based social studies learning media. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. The subjects of this study were second grade students of SD Negeri 62 Palembang. The data collection techniques used in this study were observation and questionnaires and documentation. Edutainment-based learning media used is a game of guessing style. The character values observed when students played the style guess were cooperation, self-confidence, and discipline. Based on the results of observations made, this game is less effective if it is done on grade II students who are included in the low class, because when playing, many students still lack self-confidence. Therefore, it should be applied to high grade students.

Keywords: *Implementation, Character Value, Edutainment-Based Learning Media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi nilai karakter siswa SD Negeri 62 Palembang melalui penerapan media pembelajaran IPS SD berbasis edutainment. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 62 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan kuesioner serta dokumentasi. Media pembelajaran berbasis edutainment yang digunakan adalah permainan tebak gaya. Nilai karakter yang diamati ketika siswa memainkan tebak gaya adalah kerja sama, percaya diri, dan disiplin. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, permainan ini kurang efektif bila dilakukan pada siswa kelas II yang termasuk kelas rendah, karena pada saat bermain siswa masih banyak yang kurang percaya diri. Oleh karena itu, sebaiknya diterapkan pada siswa kelas tinggi.

Kata Kunci: *Implementasi, Nilai Karakter, Media Pembelajaran Berbasis Edutainment*

PENDAHULUAN

Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat, dan estetika. Sebagaimana Samani dan Hariyanto

(2012:41) berpendapat bahwa karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkung keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusannya.

Pendidikan karakter memiliki bagian yang tak terpisahkan dengan pembelajaran IPS dan kemampuan afektif. Kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungan pada pembelajaran IPS termasuk dalam salah satu dari 18 nilai karakter dalam pendidikan karakter. Begitu halnya dengan kemampuan afektif yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Pendidikan karakter jelas berpijak dari nilai dan sikap. Pendidikan karakter tidak hanya membuat siswa mengetahui sikap yang baik melalui *moral knowing*, tetapi juga membuat siswa memiliki *moral feeling* dan *moral acting*. Karakter juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Huda (2012:261) menyatakan bahwa siswa memiliki gaya belajar masing-masing sehingga guru harus memahami karakter siswa pada kelas yang diajarkan.

Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda dan pendidikan karakter juga memulai dari karakter dasar yang dimiliki siswa. Karakter dasar tersebut bersumber dari nilai moral universal yang bersifat absolut. Oleh karena itu, guru tidak boleh memandang sebelah mata terhadap karakter dasar yang dimiliki siswa, termasuk keunikan siswa. Olivia (2010:91) berpendapat bahwa cara pembelajaran harus disesuaikan dengan keunikan siswa. Sesuatu yang menjadi nilai lebih bagi siswa merupakan bagian dari yang termasuk keunikan siswa. Oleh karena itu, siswa perlu dibimbing agar hal itu bisa terwujud.

Siswa Sekolah Dasar (SD) berada pada rentang usia antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Sebagaimana Sigmund Freud memberi nama fase usia SD dengan nama fase latent. Fase ini terjadi saat dorongan-dorongan seakan-akan mengendap (laten), tidak menggelora seperti masa-masa sebelum dan sesudah. Selanjutnya, periode SD dirinci menjadi dua fase, yaitu periode kelas rendah dan kelas tinggi. Periode kelas rendah SD, yaitu umur 6 atau 7 tahun sampai 9 tahun. Sedangkan, periode kelas tinggi SD yaitu pada umur 9 atau 10 tahun sampai 13 tahun. (Nazarudin, 2007:46)

Oleh karena siswa SD berada pada rentang usia tersebut, maka proses pembimbingan dalam pembelajaran dilakukan secara konkret. Sebagaimana Desminta (2009:104) yang menyatakan bahwa siswa SD memiliki kecenderungan belajar pada tiga ciri, yaitu konkret,

integratif, dan hirarkis. Konkret mengandung makna bahwa proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret, yaitu dapat dilihat, didengar, dibaui, dan diotak-atik. Integratif dimaksudkan bahwa pada tahap usia SD, siswa memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan. Hirarkis dimaksudkan bahwa pada tahapan usia SD, cara siswa belajar berkembang secara bertahap yang dimulai dari hal-hal sederhana hingga hal-hal yang lebih kompleks.

Media pembelajaran yang dibuat guru harus memenuhi ketiga ciri tersebut, agar pembentukan kemampuan siswa dapat dikembangkan dengan maksimal. Wiyani (2013:145) mengemukakan bahwa proses belajar akan terbentuk berdasarkan pandangan dan pemahan guru tentang karakteristik siswa dan hakikat pembelajaran. Proses belajar yang terjadi tergantung pada pandangan guru terhadap makna belajar yang akan mempengaruhi aktivitas siswa. Dengan demikian, proses belajar perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, termasuk pemilihan media pembelajaran.

Ada banyak media yang dapat dipilih guru dengan menyesuaikan pada tujuan pembelajaran. Sebagaimana Rudy Bretz (dikutip Sumiati & Azra, 2008:128) mengklasifikasi media menurut ciri utama media menjadi tiga unsur, yaitu suara, visual, dan gerak. Selanjutnya, klasifikasi tersebut dikembangkan menjadi tujuh kelompok, yaitu: a). Media audio-visual-gerak; merupakan media paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio-visual dan gerak, b). Media audiovisual- diam; memiliki kemampuan audio-visual tanpa kemampuan gerak, c). Media audio-semi-gerak; menampilkan suara dengan disertai gerakan titik secara linear dan tidak dapat menampilkan gambar nyata secara utuh, d). Media visual-gerak; memiliki kemampuan visual dan gerakan tanpa disertai suara, e). Media visual-diam; memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak menampilkan suara maupun gerak, f). Media audio; media yang hanya memanipulasi kemampuan mengeluarkan suara saja, g). Media cetak; media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-huruf dan simbol-simbol verbal tertentu saja.

Media pembelajaran berbasis *edutainment*, tentu saja menggunakan konsep dasar *edutainment* yang menggunakan unsur hiburan di dalam suatu pembelajaran. Landasan konsep *edutainment* terdiri dari 3 asumsi. Sebagaimana Hamruni (2013:6) mengemukakan 3 asumsi tersebut, yaitu (1) perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam, dan merasa tidak mampu akan

memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali; (2) jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi yang tidak terduga sebelumnya; (3) apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan kelebihan media berbasis *edutainment* tersebut, maka konkret, integratif, dan hirarkis sebagai ciri kecenderungan belajar siswa SD telah terpenuhi. Nilai karakter dalam pembelajaran yang tergolong pada ranah afektif juga dapat didukung oleh media pembelajaran berbasis *edutainment*. Begitu juga halnya dengan muatan pembelajaran IPS yang menuntun kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungan, juga termasuk dalam salah satu dari 18 nilai karakter dalam pendidikan karakter. Oleh karena itu, tim peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam penelitian yang diberi judul “Implementasi Nilai Karakter Siswa SD Negeri 62 Palembang melalui Penerapan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Edutainment*”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Moleong (2006:237), pendekatan kualitatif digunakan dengan mempertimbangkan bahwa metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan peneliti dengan pemberi informasi. Sehingga, pendekatan kualitatif lebih sesuai apabila berhadapan dengan kenyataan yang ada. Selain itu, pendekatan kualitatif lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian yang akan dilakukan.

Subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri 62 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan kuesioner serta dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui nilai karakter siswa. Kuesioner digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan media pembelajaran IPS SD berbasis *edutainment*. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dari dokumen-dokumen siswa di sekolah. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Model Miles dan Huberman. Aktivitas yang

dilakukan dalam analisis data penelitian ini, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Negeri 62 Palembang beralamatkan di Jalan Sersan KKO Badaruddin Kelurahan Sungai Buah Kecamatan Ilir Timur II Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Jumlah guru di sekolah ini sebanyak 12 orang dengan dikapalangi seorang kepala sekolah bernama Marlian Rusni. Sarana dan prasarana sekolah ini terdiri dari ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, kantin, toilet, perpustakaan, ruang tata usaha dan staf. Media pembelajaran berbasis *edutainment* yang diterapkan di sekolah ini adalah permainan tebak gaya. Melalui permainan tersebut, siswa mampu menebak gaya yang peragakan teman serta menumbuhkan sikap kerjasama, tanggung jawab dan percaya diri.

Permainan tebak gaya dimainkan dengan cara sebagai berikut: (1) siswa dibagi menjadi 4 kelompok (setiap kelompok terdapat guru pembimbing); (2) siswa pertama melihat *clue* yang diberikan oleh guru; (3) siswa pertama dibantu oleh guru pembimbing untuk menirukan gaya; (4) siswa lainnya berhadapan kearah lain atau membelakangi siswa pertama; (5) setelah siswa pertama mengetahui *clue*, siswa pertama menepuk bahu siswa kedua dan mempraktekkan gaya; (6) siswa yang memperagakan gaya tidak boleh mengeluarkan suara dengan waktu 5-10 detik; (7) dilakukan berulang hingga pemain terakhir; (8) pemain terakhir memperagakan gaya dan menyebutkan gaya yang telah diperagakan. Aturan dalam permainan ini, yaitu: (1) siswa tidak boleh mengeluarkan suara; (2) siswa hanya boleh menoleh ketika ditepuk punggungnya; (3) waktu memperagakan gaya hanya 5-10 detik.

Ketika siswa memainkan permainan tebak gaya, nilai karakter kerja sama yang diamati dengan memperhatikan beberapa indikator, yaitu: (1) terlibat aktif dalam bekerja kelompok; (2) saling membantu dalam kelompok; (3) kekompakan memperagakan gaya; (4) tidak saling menyalahkan anggota. Nilai karakter disiplin diamati dengan memperhatikan beberapa indikator, yaitu: (1) berani menunjukkan gaya yang sesuai; (2) tidak malu menunjukkan gaya; (3) mampu membuat keputusan gaya dengan cepat; (4) tidak mudah putus asa/pantang menyerah. Nilai karakter disiplin diamati dengan memperhatikan beberapa indikator, yaitu: (1) tertib dalam

permainan; (2) memperagakan gaya tepat waktu; (3) mengikuti semua proses permainan; (4) mematuhi aturan permainan.

Kerjasama adalah sebuah usaha yang dilakukan oleh beberapa orang atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama merupakan interaksi yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan. Kerjasama bisa terjadi ketika individu-individu yang bersangkutan mempunyai kepentingan dan kesadaran yang sama untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan dan kepentingan bersama.

Dari observasi pada anak kelas 2 SDN 62 Palembang. Pada pertemuan pertama siswa masih kurang paham dengan permainan tebak gaya sehingga kerjasama masih sangat kurang. Pada pertemuan kedua siswa masih dijelaskan cara permainan tapi terdapat sedikit peningkatan kerjasama hanya saja masih terdapat siswa yang menyalahkan teman kelompoknya karena melakukan kesalahan. Pada pertemuan ketiga dan keempat siswa sudah paham pada permainan sehingga kerjasama sudah terbangun. Kesimpulannya pada permainan pertama dan kedua masih terdapat hambatan kerjasama namun pada pertemuan ketiga dan keempat siswa sudah paham kerjasama dengan teman sekelompok.

Menurut Thantaway dalam Kamus istilah Bimbingan dan Konseling (2005:87), *percaya diri* adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sesuatu tindakan. Kepercayaan diri bisa dikatakan sebagai sikap yang positif, dimana seroang individu mampu atau memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan ataupun situasi yang telah dihadapinya. Hal ini bukan berarti seorang individu itu bisa melakukan segala macamnya sendiri. Kepercayaan diri yang terlalu tinggi akan menyebabkan adanya degradasi sifat yang sesungguhnya atau yang ada dalam dirinya tanpa melihat baik dan buruk sifat tersebut.

Pada pengamatan yang dilakukan di kelas 2 SDN 62 Palembang pertemuan pertama siswa sangat bersikap malu-malu sehingga gaya yang ditunjukkan tidak maksimal, pada pertemuan kedua siswa masih malu-malu, pada pertemuan ketiga masih terdapat siswa yang malu-malu namun terdapat beberapa siswa yang berani menunjukkan gaya. Pada pertemuan keempat siswa sudah banyak yang berani menunjukkan gaya dan siswa terlihat antusias pada permainan. Kesimpulannya terdapat perkembangan sikap percaya diri pada setiap pertemuan.

Disiplin merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya merupakan tanggung jawabnya. Pendisiplinan adalah usaha usaha untuk menanamkan nilai ataupun pemaksaan agar subjek memiliki kemampuan untuk menaati sebuah peraturan. Pada awal pertemuan siswa telah diberitahu tentang aturan permainan. Pada pertemuan pertama siswa kesulitan dan masih banyak yang melanggar. Pertemuan kedua juga terdapat pelanggaran ketepatan waktu. Pada pertemuan ketiga terdapat aturan yang masih dilanggar. Pertemuan keempat masih terdapat aturan yang dilanggar seperti sudah menoleh sebelum ditepuk bahunya, tapi untuk ketepatan waktu pada pertemuan keempat sudah bagus. Kesimpulannya pada setiap pertemuan masih terdapat sikap disiplin yang kurang atau aturan permainan yang masih dilanggar.

SIMPULAN (PENUTUP)

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas 2 di SD Negeri 62 Palembang, permainan ini kurang efektif bila dilakukan pada siswa kelas rendah, karena pada saat bermain siswa masih banyak yang kurang percaya diri. Hal itu ditunjukkan ketika memperagakan gaya siswa sangat kurang antusias dan sangat malu-malu. Sehingga, gerakan yang pada awalnya sudah diberitahu oleh mentornya masing-masing akhirnya berubah menjadi gaya yang sulit dimengerti. Selain itu, siswa kurang kerjasama antar teman. Misalnya, saat teman yang mendapatkan giliran terakhir memperagakan gerakan dan menebak gerakan yang diperagakan itu melakukan kesalahan. Selain itu, teman-temannya menyalahkan siswa tersebut sehingga ada siswa yang menangis. Siswa juga kurang disiplin dalam menjalankan aturan-aturan dalam permainan dan sulit sekali diatur. Hal itu dikarenakan usia siswa kelas II yang termasuk kategori kelas rendah masih perlu dibimbing oleh banyak mentor. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya sebaiknya dilakukan pada siswa kelas tinggi sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Universitas Sriwijaya, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SD Negeri 62 Palembang. Sumber pendanaan berasal dari LPPM Universitas Sriwijaya. Sivitas akademika

SD Negeri 62 Palembang yang telah memberikan izin untuk menjadikan siswanya sebagai subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Samani, M & Hariyanto. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. 2012. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Olivia, F. 2010. *Mendampingi Anak Belajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nazarudin, M. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Desminta. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wiyani, N.A. 2013. *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: Ar-ruz Media.
- Sumiati & Arza. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Hamruni. 2013. *Pembelajaran Berbasis Edutainment*. Yogyakarta: FITK UIN Sunan Kalijaga.
- Moleong, J. Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.