

---

## PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD TEMA PROKLAMASI KEMERDEKAAN DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN PENANAMAN NILAI

**Suhaedah, Kanda Ruskandi, Srie Mulyani, D. Wahyudin, dan Jennyta Caturiasari**  
Dosen PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

**Koresponden:** kandaruskandi@upi.edu

---

**Kata Kunci:**

**Pengembangan Karakter,  
Pendekatan Penanaman  
Nilai, Pendidikan IPS**

**ABSTRACT**

*This research is inspired by the need for the importance of social studies learning approaches oriented to the development of student character. The problem in this study is how to develop student character by using an approach to mark grades and whether there is a relationship between student character development and academic achievement. This research is an improvement in learning because it is in the form of classroom action research (CAR). Research data obtained from observations of student activities in playing the role of national hero figures ahead of the seconds of the proclamation of independence and a test of learning outcomes.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan pentingnya pendekatan pembelajaran IPS yang berorientasi kepada pengembangan karakter siswa. Rumusan masalahnya yaitu “Bagaimanakah perkembangan karakter siswa dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai dan apakah ada hubungan antara perkembangan karakter siswa dengan prestasi akademik. Penelitian ini bersifat perbaikan pembelajaran, oleh karena berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Data Penelitian diperoleh dari hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam memainkan peran tokoh – tokoh pahlawan nasional menjelang detik-detik proklamasi kemerdekaan dan tes hasil belajar.

---

Email penulis:

kandaruskandi@upi.edu

---

**PENDAHULUAN**

Pembangunan karakter bangsa dewasa ini merupakan salah satu pusat perhatian pemerintah yang sangat kuat, oleh karena itu kita semua khususnya dunia pendidikan harus menyambutnya secara sungguh-sungguh dengan melakukan langkah-langkah sistematis dan komprehensif. Penguatan pembangunan karakter bangsa didasarkan adanya keprihatinan semakin merosotnya karakter bangsa terutama di kalangan generasi muda.

Fenomena yang terjadi belakangan ini menunjukkan bahwa bangsa ini telah menorehkan penurunan karakter, budaya korupsi yang semakin merajalela, berbagai tindak kekerasan, seperti : penganiayaan, pemerkosaan, dan tawuran antar pelajar, penggunaan obat-obatan terlarang, perusakan lingkungan (*illegal logging*), dan masih banyak lagi kasus lainnya.

Kondisi tersebut menyiratkan bahwa pendidikan di Indonesia belum berhasil membentuk watak dan karakter warga negara yang baik.

IPS merupakan salah satu bidang studi yang memfokuskan kajiannya pada hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas sosial yang ada di lingkungan masyarakat. Aktivitas sosial berhubungan dengan hakikat manusia sebagai makhluk sosial, yang selalu membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta cinta damai. IPS merupakan bidang studi yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik (*good citizen*), yakni warga negara mampu hidup di tengah-tengah masyarakat global. Era globalisasi ditandai dengan semakin derasnya masuk budaya luar ke Indonesia yang perlu difilter dengan standar moral yang berlaku di Indonesia, baik moral agama, moral budaya, maupun norma hukum yang berlaku. Kemampuan memfilter setiap budaya asing yang masuk ke Indonesia perlu dipersiapkan manusia berkarakter yakni mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik. Artinya siswa harus mengetahui pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Hal tersebut sudah barang tentu harus dipersiapkan sejak mereka duduk di bangku sekolah dasar.

Reorientasi paradigma pembelajaran IPS perlu ada pembaharuan. Pembelajaran IPS tidak lagi bersifat *content oriented*, akan tetapi harus lebih mengutamakan kepada pengembangan nilai, sehingga dapat menghasilkan lulusan yang berkarakter dan mampu menghadapi tantangan jaman yang semakin kompleks. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya perubahan pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada pembentukan karakter yakni pendekatan pembelajaran yang berbasis nilai. Pendekatan penanaman nilai merupakan salah satu pendekatan yang memberi penekanan kepada penanaman nilai-nilai sosial pada diri siswa. Tujuannya agar diterimanya nilai-nilai sosial yang sesuai dengan kepribadian bangsa oleh para siswa dan berubahnya nilai-nilai pada diri siswa dari yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diinginkan.

Pembatasan dan perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perkembangan karakter siswa dalam pembelajaran IPS di SD dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai? dan bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai?

Penelitian ini adalah suatu keniscayaan, mengingat pentingnya pengembangan karakter siswa SD khususnya dalam pembelajaran IPS. Pendidikan IPS merupakan salah satu bidang studi yang bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang berkarakter, yang berperilaku sesuai dan selaras dengan nilai, moral, dan norma yang berlaku dalam lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, pendekatan penanaman nilai diasumsikan mampu mengembangkan karakter siswa. Hasil penelitian ini akan memerikan manfaat sebagai diantaranya pendekatan yang digunakan dapat menginspirasi guru untuk mengembangkan pembelajaran pendidikan karakter, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pemangku kepentingan di sekolah, orang tua, pembimbing/terapis, dan pengelola layanan bagi anak tentang pentingnya pendidikan berbasis karakter, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pelatihan bagi guru pada kegiatan diklat.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Hakikat Karakter**

Winnie (Qomari A 2010:2) menyatakan bahwa istilah karakter diambil dari bahasa Yunani yang berarti *to mark* (menandai). Istilah ini lebih fokus pada tindakan atau tingkah laku

seseorang. Apabila seseorang berperilaku tidak jujur, kejam, rakus, tentulah orang tersebut memanasifestasikan perilaku buruk, dan apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral, maka orang tersebut berkarakter baik.

Koesoema (2010) mengemukakan bahwa ‘karakter sama dengan kepribadian, artinya: ciri, atau karakteristik, atau gaya, atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya lingkungan keluarga pada masa kecil dan juga bawaan seseorang sejak lahir’.

Sementara Hill (2005) menyatakan bahwa ‘karakter adalah suatu aspek yang mencirikan pemikiran dan perilaku seseorang’. Lebih lanjut Hill mengatakan bahwa karakter itu dapat dikatakan baik apabila pemikiran dan perilaku seseorang dilakukan karena motivasi yang baik, berdasarkan standar perilaku tertinggi yang berlaku dan dilakukan pada setiap situasi..

### **Indikator Pengembangan Karakter**

Indikator karakter berdasarkan *The Six Pillars of Character* yang dirumuskan oleh *Character Counts! Coalition (a Project of the Joseph Institute of Ethics)* (Chrisiana 2010) yaitu sebagai berikut: *Trustworthiness*, bentuk karakter yang membuat seseorang menjadi berintegritas, jujur, dan loyal. *Fairness*, bentuk karakter yang membuat seseorang menjadi pemikiran terbuka serta tidak suka memanfaatkan orang lain. *Caring*, yaitu sikap peduli dan perhatian terhadap orang lain maupun kondisi lingkungan sekitar. *Respect*, sikap selalu menghargai dan menghormati orang lain. *Citizenship*, yaitu sikap sadar hukum dan peraturan serta peduli terhadap lingkungan alam. *Responsibility*, yaitu sikap bertanggung jawab, disiplin, dan selalu melakukan sesuatu dengan sebaik mungkin.

### **Upaya Pengembangan Karakter Siswa di Sekolah**

Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (dalam Samani dan Hariyanto, 2011, hlm. 145-146) menyarankan empat hal upaya pengembangan pendidikan karakter dalam kaitannya pengembangan diri, yaitu:

1. Kegiatan rutin merupakan kegiatan yang dilaksanakan peserta didik secara terus menerus dan konsisten setiap saat, misalnya upacara bendera setiap hari Senin, piket kelas, Shalat berjamaah, berdoa sebelum dan setelah pelajaran, dan sebagainya;
2. Kegiatan spontan bersifat spontan, saat itu juga, pada waktu keadaan tertentu, misalnya mengumpulkan sumbangan bagi korban bencana alam, mengunjungi teman sakit atau sedang yang tertimpa musibah, dan lain-lain;
3. Keteladanan adalah timbulnya sikap dan perilaku peserta didik karena meniru perilaku dan sikap guru dan tenaga kependidikan sekolah, misalnya kerapian pakaian yang dikenakan, kedisiplinan, tertib dan teratur, saling peduli dan kasih sayang, dan sebagainya;
4. Pengondisian, menciptakan kondisi yang mendukung keterlaksanaan pendidikan karakter, misalnya kondisi tata ruang yang rapi, kondisi toilet yang bersih, disediakan tempat sampah, halaman sekolah yang rindang”.

### **Pendidikan IPS**

Menurut Chapin, dan Messick, (1992:5). Secara khusus tujuan pengajaran IPS di sekolah dapat dikelompokkan ke dalam empat komponen, yakni memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang, menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah/memproses informasi, menolong siswa untuk

mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial. Tujuan yang berhubungan dengan nilai (*value*), diharapkan dapat mengembangkan pribadi siswa yang mampu menghayati dan menghargai nilai-nilai dasar masyarakat dan bangsanya. Menurut Fenton (Wiyono, 1995:8) ada tiga jenis nilai yang berhubungan pengajaran IPS, yakni nilai perilaku atau nilai yang berhubungan perilaku siswa di dalam kelas, misalnya hak siswa untuk didengar pendapatnya, harapan guru bahwa siswa akan mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa harus mengikuti tata tertib peraturan kelas, keterampilan yang berhubungan dengan pengorganisasian dan penggunaan informasi, yang meliputi: keterampilan intelektual, dan pengambilan keputusan, keterampilan yang berhubungan dengan interpersonal (antar pribadi), dan partisipasi sosial, yang meliputi keterampilan sosial, keterampilan interaksi kelompok, dan keterampilan partisipasi sosial dan politis.

Pembelajaran tidak dapat diartikan secara sederhana sebagai alih informasi pengetahuan dan keterampilan ke dalam benak siswa. Pembelajaran yang efektif seyogyanya membantu siswa menempatkan diri dalam situasi dimana mereka mampu melakukan konstruksi-konstruksi pemikirannya dalam situasi wajar, alami, dan mampu mengekspresikan dirinya secara tepat berdasarkan apa yang mereka rasakan dan mampu melaksanakannya Resnik (Shaver, 1991).

Kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda dengan konsep di atas, sehingga (Sunal, 1990 : 5), menyimpulkan bahwa di buku-buku IPS yang telah ditulis oleh para ahli, proses pembelajaran IPS tidak ada kesesuaian antara apa yang dilakukan guru dengan apa yang diinginkan siswa. Selanjutnya beliau mengemukakan bahwa siswa menghendaki pembelajaran yang bersifat *group projects, field trips, independent works, less reading, discussions, clear example, students planning, challenging, learnings experiences, class activities, role playing, and simulation*.

Proses pembelajaran IPS di SD selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kepada siswa untuk mengembangkan semua potensi yang dimilikinya. Menurut Somantri (1993), ada beberapa hambatan untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran IPS, yakni : 1) hambatan keahlian dan akademis, 2) fasilitas pendidikan, 3) mutu buku pelajaran, 4) administrasi dan manajemen. Oleh karena itu model-model pembelajaran yang berbasis inkuiri dan menekankan kepada aspek sikap dan moral dipandang sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran IPS dan banyak memberikan keuntungan terutama untuk siswa, akan tetapi guru belum dapat melaksanakannya secara optimal.

Penerapan pendekatan penanaman nilai dalam proses pembelajaran IPS, guru dapat mengembangkan inovasi dalam sistem penilaian. Inovasi sistem penilaian tersebut dalam kurikulum PGSD disebut asesmen, yang dalam literatur barat dikenal dengan istilah asesmen alternatif (*alternative asesmen*), yang salah satu bentuknya adalah *performance asesmen*.

Penggunaan *performance asesmen* dalam pembelajaran IPS dianggap mampu mengakses informasi yang lebih komprehensif tentang variabel proses pembelajaran serta lebih banyak menggunakan perangkat non tes sebagai instrumennya (Herman et al., 1992:6 dan Marzano, et al., 1993:13). Sedangkan Webb (1996) berpendapat bahwa *Performance asesmen* dapat digunakan untuk mengukur kerja sama siswa dan produktifitas kelompok

### **Pendekatan Pendidikan Karakter**

Menurut Elias (Muslich, 2011) mengklasifikasikan berdasarkan teori yang berkembang menjadi tiga macam pendekatan pendidikan karakter, yakni pendekatan kognitif, pendekatan afektif, dan pendekatan perilaku. Berdasarkan kajian di lingkungan para pendidik dengan

alasan-alasan praktis penggunaannya di lapangan, Superka,at.al (Muslich, 2011:106) menyimpulkan menjadi lima tipologi pendekatan pendidikan karakter, yakni pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*), pendekatan perkembangan moral kognitif (*cognitive moral development approach*), pendekatan analisis nilai (*value analysis approach*), pendekatan klarifikasi nilai (*value clarification approach*), dan pendekatan pembelajaran berbuat (*action learning approach*).

Menurut Muslich (2011: 108), mengatakan bahwa pendekatan penanaman nilai adalah suatu pendekatan yang memberi penekanan kepada penanaman nilai-nilai sosial pada diri siswa. Menurut pendekatan ini, tujuan pendidikan nilai adalah diterimanya nilai-nilai sosial tertentu oleh siswa dan berubahnya nilai-nilai siswa yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial yang diinginkan.

Pendekatan penanaman nilai (*inculcation approach*) merupakan pendekatan yang paling tepat digunakan dalam pelaksanaan pendidikan karakter di Indonesia. Muslich (2011 : 120-123) memberikan alasannya yakni sebagai berikut ; 1)sesuai tujuan pendidikan karakter adalah menanam nilai-nilai tertentu pada diri siswa, 2) menurut nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia dan pandangan hidup bangsa Indonesia, setiap individu mempunyai berbagai hak dan kewajiban dalam hidupnya, 3)Menurut konsep luhur bangsa Indonesia, hakikat manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan, makhluk sosial, dan makhluk individu, dan 4) Dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia faktor isi atau nilai merupakan hal yang amat penting.

### **Implementasi Pendekatan Penanaman Nilai Melalui Model Role Playing**

Menurut Sanjaya (2006), *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan mendatang. Hal senada disampaikan oleh Wahab (2006, hlm. 109) *role playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis, seperti perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang memungkinkan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang memungkinkan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Menurut Sanjaya (2006, langkah-langkah dalam bermain peran: 1) Pesiapan Bermain Peran, meliputi : a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai; b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan; c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan; d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam bermain peran; 2) Pelaksanaan Bermain Peran, meliputi : a) Bermain peran mulai dimainkan oleh kelompok pemeran; b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian; c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan; d) Bermain peran hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan; 3) Penutup, meliputi: a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran maupun materi cerita yang disimulasikan; Guru harus mendorong agar siswa memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran; b) Merumuskan Kesimpulan

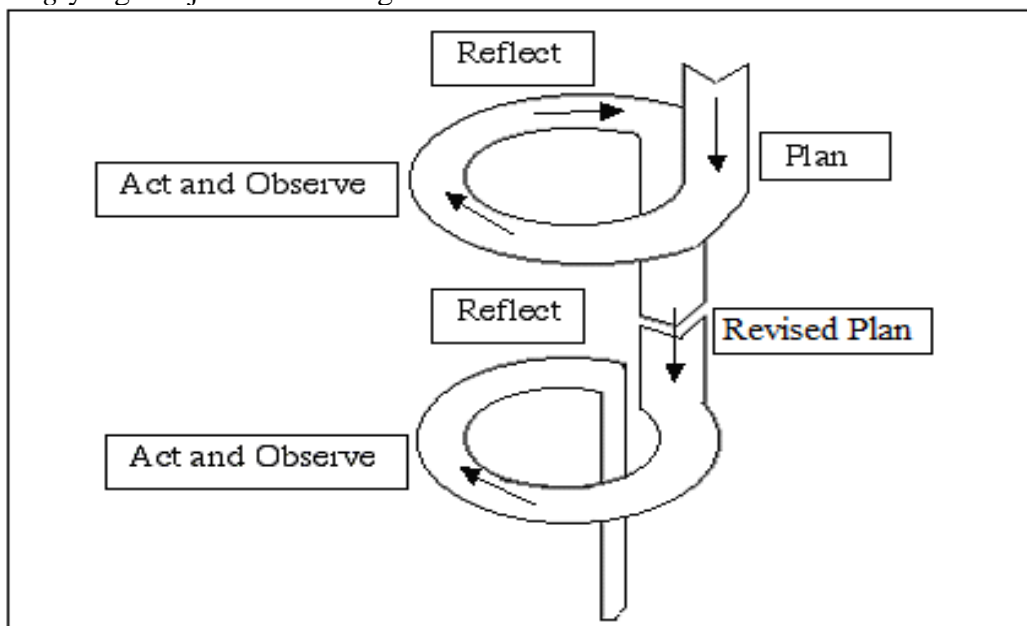
## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. McTaggart (Arikunto, dkk, 2016, hlm. 195-196) berpendapat bahwa: a) PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode dan strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pendidikan pembelajaran, b) PTK adalah kolaboratif, melibatkan partisipan bersama-sama bergabung untuk mengkaji praktik pembelajaran dan mengembangkan pemahaman tentang makna tindakan, c) PTK adalah proses belajar yang sistematis, dalam proses tersebut menggunakan kecerdasan kritis membangun komitmen melakukan tindakan.

### Desain Penelitian

Desain Penelitian yang dipilih adalah model Kemmis & Mc. Taggart yang dilaksanakan melalui proses pengkajian yang terdiri dari 4 tahap, yakni: *Planning, acting, observing, reflecting* yang disajikan dalam bagan berikut:



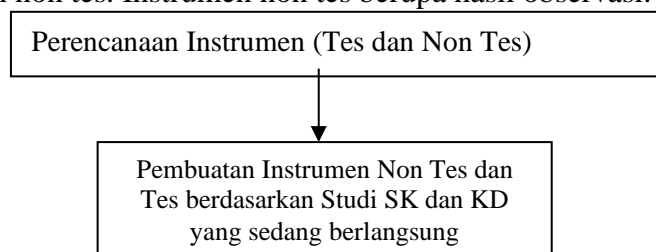
Gambar 1. Desain PTK model Kemmis dan Mc. Taggart (Uno dan Koni, 2012)

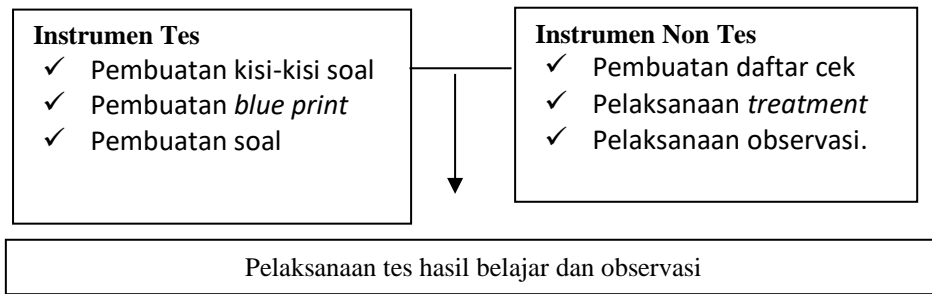
### Desain Penelitian

Penelitian dilakukan di salah satu SD kabupaten Karawang. Sampel diambil di salah SD di Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang Jawa Barat.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data. Data yang dijarah pada penelitian ini adalah data dari proses dan hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes, dan non tes. Instrumen non tes berupa hasil observasi.





Gambar 2 (Bagan Alur Pembuatan Instrmen)

## Teknik Analisis Data

### Analisis Data Non Tes

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan karakter siswa.

Tabel 1. Pedoman Observasi Karakter Siswa

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	<i>Fairness</i> : Terbuka				
2.	<i>Caring</i> : Peduli				
3.	<i>Respect</i> : Menghormati orang lain				
4.	<i>Citizenship</i> : Taat aturan				
5.	<i>Responsibility</i> : Bertanggungjawab				
<b>Skor Total</b>					
NILAI = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$					

Keterangan:

- 1 = Kurang Baik
- 2 = Cukup
- 3 = Baik.
- 4 = Baik Sekali

### Analisis Data Tes

Analisis data kuantitatif yang didapatkan dari hasil tes individu, serta hasil tes secara klasikal terhadap peserta didik kelas IV SD X, kecamatan Purwasari kabupaten Karawang, dari setiap siklus diolah dengan cara menghitung nilai ketuntasan individu, rata-rata kelas, dan menentukan daya serap klasikal peserta didik. Ketuntasan belajar individu dapat menggunakan perumusan yang dikemukakan oleh Trianto (2009, hlm. 241) sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100$$

Keterangan:

- KB = Ketuntasan Belajar
- T = Jumlah skor yang diperoleh peserta didik
- Tt = Jumlah skor total

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan selama tiga siklus, dapat diuraikan sebagai berikut:

### **Peningkatan Karakter Siswa Siklus I**

Pembelajaran IPS pada tema peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai model role playing belum dapat meningkatkan karakter siswa secara signifikan, karena terdapat 18 orang siswa (72 %) menunjukkan kurang baik, sedangkan sisanya sebesar 7 orang siswa (28 %) masih kurang. Dilihat dari rata-rata kelas sebesar 32%.

### **Peningkatan Karakter Siswa Siklus II**

Data pada tabel di atas menunjukkan perkembangan karakter siswa penggunaan pendekatan penanaman nilai melalui model role playing meningkat secara signifikan. Hal ini terbukti dari 25 orang siswa hanya 2 orang siswa (8 %) yang masih kategori cukup dengan jumlah skor sebesar 50 %, 1 orang siswa (4%) berada kategori kurang, sedangkan sisanya sebanyak 22 orang siswa (88%) menunjukkan kategori baik, dengan rata-rata skor sebesar 71 %.

### **Peningkatan Karakter Siswa Siklus III**

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa perkembangan karakter siswa dengan menggunakan pendekatan penanaman nilai melalui metode *role playing* telah berkembang secara maksimal, yakni berada pada kategori baik sekali. Sebanyak 23 orang siswa (92 %) berada pada kategori baik sekali, sedangkan 2 orang siswa (8%) berada pada kategori baik. Dilihat dari skor rata-rata kelasnya sebesar 89 %.

Dilihat dari ketuntasan hasil belajarnya dapat diuraikan sebagai berikut:

### **Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Nilai Ketuntasan Belajar yang ditetapkan di sekolah tersebut sebesar 7.0. Pada siklus pertama sebanyak 14 siswa (56 %) yang sudah menunjukkan di atas KKM, sedangkan sisanya sebanyak 11 orang siswa (44 %) dinyatakan belum mencapai KKM. Dilihat dari rata kelasnya sebesar 70,40%.

### **Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Siswa yang telah mencapai ketuntasan hasil belajarnya sebanyak 21 (84%), sedangkan sisanya sebanyak 4 orang siswa (16%) belum mencapai KKM, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79,20%.

### **Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus III**

Pada siklus ketiga menunjukkan dilihat hasil belajarnya telah menunjukkan peningkatan yang signifikan, yakni bahwa semua siswa sebanyak 25 orang siswa nilainya telah mencapai KKM, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 92,80%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan penanaman nilai melalui model role playing dalam pembelajaran IPS di SD dapat disimpulkan bahwa perkembangan karakter siswa pada aspek *fairness* (terbuka), *caring* (peduli), *respect* (menghormati orang lain), *citizenship* (taat aturan), dan *responsibility* (bertanggungjawab) dalam pembelajaran IPS di SD dilihat dari rata-rata kelas meningkat secara optimal yakni sebesar 57 %. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat KKM nya meningkat 44 % yakni dari 14 orang siswa (56 %) menjadi 25 orang siswa (100%). Sedangkan di lihat dari rata-rata kelasnya meningkat sebesar 22,40%. Penerapan pendekatan penanaman nilai perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada bidang studi IPS, karena IPS merupakan bidang studi yang bertujuan agar siswa menjadi warga negara yang baik dan mampu hidup di tengah-tengah masyarakat yang bersifat heterogen. Pendekatan penanaman nilai perlu disosialisasikan kepada praktisi pendidikan agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi kepada penguasaan materi semata (content oriented).

## **REFERENSI**



- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chapin J.R., dan Messick (1992), *Elementary Social Studies A Practical Guide*, 2 an ed, New York Longman.
- Chrisiana, W (2010). *Upaya Penerapan Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa*. Tersedia Online di: [http://Printpu.org/read/Upaya Penerapan Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa-2d5a.html](http://Printpu.org/read/Upaya_Penerapan_Pendidikan_Karakter_Bagi_Mahasiswa-2d5a.html).
- Depdikbud (2016), *Kajian IPS Kelas Tinggi, Pedagogik Komunikasi Efektif*. Jakarta :Dirjen GTK.
- Djamarah dan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Elfindri dkk, (2012), *Pendidikan Karakter Cetakan Ketiga, Kerangka, Metode, dan Aplikasi untuk Pendidikan dan Profesional*, Jakarta: Baduose Media.
- Hill.T.A.(2005). *Character First* Kimray. Inc., Tersedia Online: <http://www.Charactercities.org/downloads/publication/Whati.Scharacter.pdf>.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indah.
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martorella, Peter, H. (1994), *Social Studies for Elementary School Children's Developing Young Citizen*, New York: Mc Milan College Publishing Company.
- Moedjiono, D. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta, hlm. PT Rineka Cipta.
- Muslich, M. (2010), *Pendidikan Karakter, Menjawab tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathurrohman. P. (2013), *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Raths, at.al (1997), *Values and Teaching: Working with Values in The Classroom*, Second Edition. Columbus: Charles E. Merrill Publishing Company.
- Samani, M. dan Hariyanto (2011). *Konsep dan Model pembelajaran Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2006). *Pendidikan IPS*. Bandung, hlm. PT Remaja Rosdakarya.
- Sapriya dkk, (2009). *Pembelajaran Kewarganegaraan*. Bandung: UPI Press.
- Somantri, N (2001), *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Superka, at.al. (1976), *Values Education Sourcebook*. Colorado: Social Sciences Education Consortium, Inc.
- Supriatna, dkk, (2007). *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Thomas Lickona (2012), *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wahab, A. A. (2006). *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung, hlm. Alfabeta.
- Wijono, (1995), *Hakikat Karakteristik Bidang Studi IPS*, Makalah, Jakarta: Depdikbud Diejen Dikti- PPPMTK BP3 GSD.
- Wibowo, A. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.