

**PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN "BERKAT ANANG"
DI SEKOLAH DASAR**

Muhroji, Fitri Puji Rahmawati, Ratnasari Diah Utami
PGSD FKIP-UMS
Email: simuhroji@yahoo.com
fitripr2012@yahoo.co.id
ratnasari.du@gmail.com

Abstract

This research is aimed at finding the model of strengthening the character education in the dweller Elementary School students with Javanese cultural background. Specific objectives for the 2nd year are to formulate active and fun model of character education in the dweller of Elementary School students with Javanese cultural background, and then try out the active and fun model of character education in the dweller of Elementary School students with Javanese cultural background. The research method that will be developed in the 2nd year is that the method of collecting data is with FGD that involved teachers, headmaster, school committee, and students parents. The collected data are analyzed by using heuristic model. The results of the research show that: 1. The strengths and the weaknesses of the character education in elementary school had been done are that the teachers and schools had tried to give character strengthening programs, such as: extra-curricula program, books monitoring; fun, active, creative, innovative learning program, and routine religious activities. But these activities have the weakness that is the lack of knowledge of the teachers to be innovative. 2. The expectations of the stakeholders toward the character education which is developed in elementary school are: a. Character education can strengthening the students faith, moral, and aqidah. b. Character education can strengthen teaching and guiding students, and enriching the level of using Information, knowledge, technology, and communication, language, sport, and nation's culture. c. Character education is not only the responsibility of school but also family. d. Television program may expose the program that educate and give good example for children. 3. There are 10 models of the implementation of "Berkat Anang" model in school, they are: a. sharing experiences, b. turn-talking lottery, c. picture synthesizing, d. discourse summary, e. my ate, f. amazing debate, g. mad puzzle, h. song composition, i. secrete letter, j. question auction. 4. The strengths of "Berkat Anang" are: a. arousing the character of willingness to self expression, b. arousing the character of being active in learning, c. Learning with no burden so the students feel fun, d. Learning is not monotonous, it is more impressive, e. the students are getting more enthusiastic in learning, f. the students are motivated to earn and dig the knowledge by themselves.

Keywords: character education, "berkat Anang", learning model

1. PENDAHULUAN

Paradigma lama mengenai proses belajar mengajar adalah guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif (Lie,

2007: 3). Seseorang tidak perlu tahu mengenai proses belajar mengajar yang tepat. Guru hanya perlu menuangkan apa yang diketahuinya ke dalam botol kosong yang

siap menerimanya. Guru masih banyak yang melakukan pembelajaran dengan paradigma lama ini. Mereka mengajar dengan metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hapal (3D CH).

Mata pelajaran di sekolah masih banyak yang disampaikan menggunakan pendekatan monolitik dan bersifat *top down*. Semua materi pengajaran secara detail telah dipersiapkan oleh pusat. Pendekatan teoritis sangat kental, ditunjukkan dengan menekankan pada pembahasan yang hanya ada dalam buku teks, tanpa dikaitkan dengan apa yang ada dan relevan bagi bangsa Indonesia. Siswa cenderung bersifat "textbookish" yang sama sekali tidak dikaitkan dengan pengalaman yang dimilikinya. Hal ini berakibat, pembelajaran hanya memiliki kontribusi yang amat kecil dalam pengembangan individu dan masyarakat yang demokratis.

Pembelajaran di sekolah dasar perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Siswa berinteraksi dengan teman, guru, dan lingkungannya. Dalam interaksi ini, siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain.

Karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlaq atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lain (M. Furqon, 2009:9). Sedangkan pendidikan karakter sebagai *the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values*, dimana dalam hal ini mengandung tiga aspek yaitu pengetahuan, hati/ rasa dan tindakan atas dasar nilai yang menjadi acuannya (Lickona, 1991).

Pendidikan karakter saat ini merupakan bagian terpenting dari pendidikan di Indonesia. Ketika masyarakat setiap hari disuguhi rekaman tingkah laku masyarakat Indonesia yang jauh dari nilai-nilai karakter Indonesia yang lemah lembut, sopan, ramah, dan menjunjung tinggi budaya timur, pendidikan karakter menjadi ujung tombak perbaikan situasi ini. Pendidikan karakter

menjadi sarana peletakan kembali nilai-nilai luhur bangsa.

Pendidikan karakter seharusnya tidak lagi menjadi jargon semata. Pendidikan karakter yang telah disisipkan dalam lingkungan sekolah melalui kurikulum dan perangkatnya seharusnya tidak lagi menjadi pembelajaran yang teoretis, namun telah dimulai dengan penerapannya sampai penguatannya. Pembelajaran secara aktif dan menyenangkan perlu dikembangkan untuk mempermudah penyampaian pendidikan karakter.

Pembelajaran yang aktif dengan mengajak siswa bergerak dan beraktivitas akan membuat siswa senang. Ketika siswa dalam keadaan senang belajar, guru dapat memberi penguatan karakter di setiap pembelajarannya. Dampaknya siswa mudah menerima ilmu dan karakter yang disampaikan guru.

Pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan. Dengan menerapkan strategi belajar aktif pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka. Dalam metode belajar aktif setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. (Mulyasa, 2004:241)

Anak didik tidak hanya sekedar mendengarkan saja di dalam kelas. Mereka perlu membaca, menulis, berdiskusi atau bersama-sama dengan anggota kelas yang lain dalam memecahkan masalah. Anak didik harus aktif, sehingga mampu pula mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, seperti menganalisis, membuat sintesis dan mengevaluasi.

Model pembelajaran aktif yang dapat dilakukan menurut Silberman, 2004 (dalam Hartono, 2008) antara lain: 1) *Question Student Have* (pertanyaan peserta didik); 2)

Reconnecting (menghubungkan kembali); 3) pengajaran sinergetik (*synergetic teaching*); 4) kartu sortir (*card sort*); 5) *trading place*; 6) *who in the class*; 7) resume kelompok; 8) *prediction*; 9) TV Komersial; 10) *the company you keep*.

Pembelajaran yang menyenangkan menurut Bredekamp, 1987 (dalam belajar bukunya Megawangi Ratna, 2005) antara lain: a) kurikulum disusun untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan anak di semua bidang pengembangan (fisik, social-emosi, dan kognitif); b) kurikulum dirancang untuk mengembangkan harga diri dan rasa percaya diri anak, sehingga anak menyenangi dan cinta belajar; c) setiap anak dipandang sebagai sesuatu yang unik yang mempunyai pola dan waktu pertumbuhan yang berbeda-beda; d) guru membimbing keterlibatan anak dalam proyek kegiatan dan memperkaya pengalaman belajar mereka dengan menggali ide, mereson pertanyaan dan melibatkannya dalam diskusi yang menantang pikiran mereka sehingga terbiasa berpikir kritis; e) proyek, pusat kegiatan dan aktivitas bermain mencerminkan minat anak saat itu; f) guru menumbuhkan perilaku prososial, mau bekerja keras, pantang menyerah, tekun, kreatif, produktif, dan mandiri pada diri anak dengan memberikan banyak rangsangan melalui kegiatan yang mendukung serta mendorong anak untuk tertarik memilih dan melakukannya; g) guru membangun motivasi internal anak untuk memahami dunia dan mengembangkan kecakapan mereka.

Produk dari penelitian ini berupa RPP berkarakter dengan model pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation pada materi pokok gerak tumbuhan untuk SMP. Validitas RPP yang dihasilkan berkategori baik dengan hasil validasi yang diberikan validator bernilai rata-rata 3,3. Pengamatan terhadap keterlaksanaan RPP rata-rata berkategori baik untuk kedua RPP. Respons siswa yang diminta setelah uji coba berlangsung menyatakan bahwa 89,28% siswa merasa senang mengikuti pelajaran serta mudah memahaminya. Sebanyak 82,04% siswa juga setuju jika pokok bahasan

lain diajarkan dengan model ini serta menimbulkan minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa RPP yang dikembangkan dikategorikan baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran "Berkat Anang" sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat menguatkan pendidikan karakter pada siswa pendidikan dasar berbudaya Jawa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar di wilayah Kota Surakarta dan sekitarnya. Sekolah yang ditunjuk sebagai subjek penelitian, yakni SDN 1 Senden Klaten, SDN 1 Blulukan, dan SDN 1 Kleco.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Tujuannya melukiskan kondisi yang ada pada situasi tertentu saat penelitian dilakukan dan tidak melakukan uji hipotesis.

Beberapa teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam kemitraan ini dapat dijelaskan sebagai berikut: Observasi, data observasi berupa deskripsi mengenai keadaan di lapangan. Observasi ini juga dilakukan pada saat implementasi strategi pembelajaran yang sudah dirumuskan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari strategi yang diterapkan tersebut.

Wawancara mendalam, teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi dan pandangan tentang pembelajaran di SD. Wawancara tidak formal dilakukan pada waktu dan konteks yang dianggap tepat untuk memperoleh data yang mempunyai kedalaman dan dilakukan berulang kali sesuai kebutuhan, oleh Miles dan Huberman (1984) disebut *in-depth interviewing*.

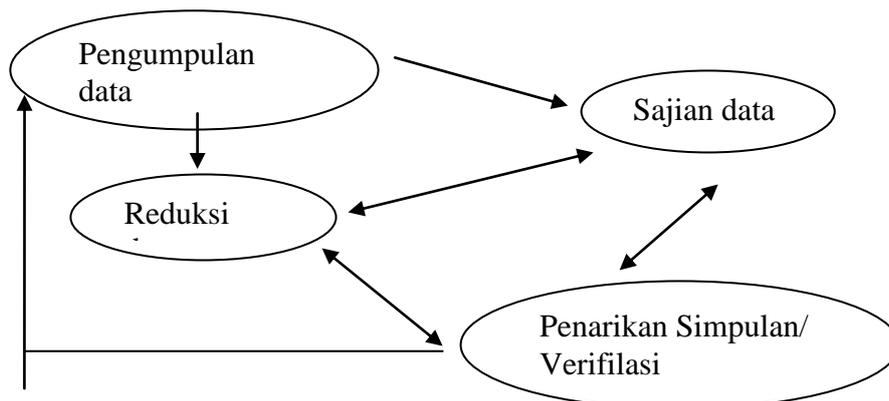
Angket, tujuan pemberian angket antara lain guna mendapatkan gambaran yang jelas sebagai penajagan terhadap tanggapan dan pendapat para informan terhadap konsep pendidikan karakter dan model pembelajaran "Berkat Anang". Dari memahami angket terbuka ini peneliti bisa melakukan langkah selanjutnya untuk menentukan informan serta melakukan wawancara.

FGD (*Forum Group Discussion*) adalah diskusi terfokus dari suatu group untuk membahas suatu masalah tertentu dalam suasana yang informal dan santai. Teknik ini digunakan untuk mengungkap pemaknaan dari suatu kelompok berdasarkan hasil diskusi yang terpusat pada suatu permasalahan tertentu. Dalam penelitian ini, FGD dilakukan untuk membahas permasalahan: a) mendeskripsikan kelemahan dan kekuatan model pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru dalam mengajarkan pendidikan karakter, b) mendeskripsikan harapan dari *stakeholder* pendidikan SD tentang pendidikan karakter, serta c) merumuskan penerapan model pembelajaran “Berkat Anang” di kalangan

siswa pendidikan dasar berbudaya Jawa. Adapun pihak-pihak yang dilibatkan dalam kegiatan FGD yakni guru, kepala sekolah, orang tua, siswa, dan *stakeholder*.

Untuk keabsahan data, penelitian ini menggunakan tehnik perpanjangan pengamatan, triangulasi data atau sumber, dan *member check*.

Dalam penelitian ini digunakan model analisis interaktif (Miles dan Huberman, 1984:23). Dalam model analisis interaktif ada tiga komponen analisis, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi bekerja dalam bentuk interaktif. Lebih jelasnya model analisis interaktif dapat digambarkan dengan skema di bawah ini.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kekuatan dan Kelemahan Model Pembelajaran yang Diterapkan Guru di Sekolah Dasar

Program pendidikan karakter telah dicanangkan oleh pemerintah untuk dilaksanakan di seluruh sekolah dasar yang berada di wilayah Indonesia. Penerapan program ini dikuasakan pada sekolah dasar masing-masing sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat itu yakni KTSP. Seiring perkembangan kurikulum, dimana saat ini kurikulum yang sedang dilaksanakan adalah Kurikulum 2013, program pendidikan

karakter semakin menjadi salah satu program yang wajib dilaksanakan di sekolah. Materi tentang karakter kini telah dimasukkan ke dalam kurikulum, sehingga sekolah tidak bisa lagi beralasan untuk tidak melaksanakan program tersebut.

Program pendidikan karakter yang telah dilaksanakan di tiga SD penelitian menyimpulkan bahwa pendidikan ini telah terlaksana, meskipun terdapat beberapa kekurangan yang masih harus terus diperbaiki. Berbagai macam metode yang digunakan oleh sekolah agar siswa berkarakter telah dilaksanakan. Beberapa di antaranya, yakni terakomodir dalam ekstrakurikuler, implementasi metode

pembelajaran PAKEM, buku monitoring, kegiatan rutin ibadah, dan lain sebagainya.

Pendidikan karakter yang telah diterapkan di SD Negeri 1 Senden, antara lain berbentuk ekstrakurikuler (pramuka, PBB, tari), buku monitoring berupa pengamatan untuk siswa secara terus menerus untuk mengetahui perkembangan siswa, model pembelajaran yang menggunakan pembelajaran aktif, kreatif, motivatif, dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, serta kegiatan rutin keagamaan berbentuk sholat dhuha yang dilaksanakan ketika istirahat pertama, yaitu pukul 09.00 WIB dan sholat dhuhur berjamaah antara guru dan murid yang dilaksanakan sebelum pulang sekolah.

Program pendidikan karakter di SDN 1 Senden sejalan dengan pendidikan karakter yang diterapkan di SD Kleco yakni menghormati sesama warga sekolah, menanamkan jiwa mandiri pada peserta didik dalam proses belajar, saling membantu dll. Pendidikan berkarakter dimasukkan ke dalam pembelajaran, misalnya melalui strategi dan metode yang inovatif yang mampu mengembangkan keterampilan dan kreativitas sekaligus membentuk karakter mereka. Kegiatan rutin yang selalu dilaksanakan di SD Kleco I ini adalah pemberlakuan jam masuk sekolah yang lebih awal 30 menit dari jam yang sudah ditentukan. Waktu tersebut dimanfaatkan untuk pembekalan dan penanaman sikap dan jiwa yang baik atau mempersiapkan mental siswa sebelum masuk pada proses pembelajaran agar mereka dapat mengikutinya dengan baik. Selain itu, pendidikan karakter juga tercermin pada kegiatan ekstrakurikuler, seperti pramuka, kesenian, dan kegiatan keagamaan.

Program pendidikan karakter yang sama juga dilaksanakan di SD Negeri Blulukan 1. Pendidikan karakter senantiasa berusaha disisipkan dalam pembelajaran, bukan lagi menjadi mata pelajaran khusus. Selain itu, di luar pembelajaran diterapkan di kegiatan rutin sekolah, seperti upacara dan pramuka. Upacara digunakan sebagai jalan membentuk karakter disiplin dan komunikatif antarsiswa.

Program pendidikan karakter yang telah diterapkan di sekolah dasar ini tentunya memiliki kekuatan yang harus senantiasa dijaga. Beberapa kekuatan yang tampak setelah penerapan pendidikan karakter dalam berbagai bentuk kegiatan, antara lain: karakter sopan, disiplin, komunikatif, bersemangat, tanggung jawab, dan berbagai karakter lainnya.

Kekuatan dari program pendidikan karakter yang telah diterapkan di SD Negeri 1 Senden antara lain menjadikan siswa lebih sopan, bersemangat untuk belajar serta dapat bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan. Sehingga pendidikan karakter ini sudah cukup kuat, terbukti dengan berjalannya pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta beberapa siswa meraih beberapa kejuaraan dalam suatu perlombaan.

Kekuatan program pendidikan karakter yang diterapkan di SD Kleco I sangat banyak dan bermanfaat bagi peserta didik, seperti anak menjadi disiplin, mandiri, pantang menyerah, lebih kreatif, saling menghargai, saling menghormati, meningkatkan kepatuhan dalam beribadah. Program tersebut ternyata mampu mengaktifkan dan menyenangkan peserta didik. Siswa dapat menjadi cerdas, mandiri, bertanggung jawab, dan berakhlak mulia serta cinta terhadap budaya dan lingkungan. Terbukti siswa-siswa sekolah tersebut telah mendapat kejuaraan-kejuaraan di sekolahnya.

Kekuatan program pendidikan karakter yang diterapkan di SD Negeri Blulukan I siswa menjadi disiplin, mandiri, pantang menyerah, lebih kreatif, saling menghargai, saling menghormati, meningkatkan ketaqwaan. Program pendidikan karakter dilaksanakan secara rutin dalam pembiasaan kegiatan anak-anak. Program pendidikan karakter mampu mengaktifkan dan menyenangkan peserta didik.

Selain kekuatan, penggalian tentang kelemahan dari program pendidikan karakter yang telah dilaksanakan di sekolah harus tetap dilaksanakan sehingga dapat dicari kendala dan solusi dari permasalahan

tersebut. Program pendidikan karakter yang dilaksanakan memiliki kelemahan yang bisa jadi menjadi kendala untuk pengembangan pendidikan karakter. Salah satu kendala yang cukup kuat yakni lemahnya guru menerapkan model pembelajaran yang mampu mengajarkan karakter sekaligus di dalamnya. Ketika guru telah menemukan satu metode pembelajaran, kendala yang terjadi guru tidak mampu mengaktifkan siswa, sehingga siswa merasa bosan.

Kendala di SDN 1 Senden, antara lain siswa yang telah mengenal budaya barati, ini banyak anak yang sudah mengenal internet tanpa ada batasan (sensor). Untuk mengatasi, pihak sekolah menjalin hubungan baik atau kerjasama dengan orang tua untuk memantau aktivitas dan tumbuh kembang anak baik di sekolah maupun di rumah.

Pelaksanaan pendidikan karakter di SDN Kleco 1 mempunyai kelemahan, yaitu pendidikan karakter sulit dilaksanakan karena anak terpengaruh oleh tayangan televisi yang adegannya kurang pas dilihat oleh anak. Lingkungan keluarga yang orang tuanya sibuk dengan pekerjaannya.

Pelaksanaan pendidikan karakter di SDN Blulukan 1 mempunyai beberapa kelemahan, yaitu siswanya datang dari berbagai latar belakang yang berbeda. Apalagi berada di kawasan pinggiran kota besar Surakarta. Kondisi lingkungan keluarga dan masyarakat yang belum optimal dalam menjaga konsistensi nilai yang diberikan di sekolah.

b. Harapan dari Stakeholder Pendidikan Dasar tentang Pendidikan Karakter

Harapan besar dari *stakeholder* pendidikan tentang penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar tidak bisa dipungkiri. Pendidikan karakter di sekolah dasar telah menjadi ujung tombak pembenahan karakter bangsa. Harapan penerapan program pendidikan karakter di pendidikan yang masih dini adalah agar karakter luhur yang ada pada siswa tertanam kuat hingga dewasa kelak.

Harapan guru SDN 1 Senden tentang program penguatan pendidikan karakter yaitu supaya siswa mempunyai keyakinan, akhlak dan akidah. Selain itu program pendidikan karakter diharapkan dapat mengoptimalkan pengajaran dan bimbingan, serta meningkatkan keterampilan IPTEK, bahasa, olahraga dan budaya bangsa, serta prestasi belajar

Guru SDN Kleco 1 mempunyai harapan yang baik dan membangun untuk ke depannya. Guru SDN Kleco 1 mengharapkan ada kerja sama menteri pendidikan dan kebudayaan serta pihak terkait untuk dapat memberi masukan kepada media massa terutama TV agar menayangkan program TV yang sifatnya mendidik dan dapat memberikan contoh yang baik. Harapan lain, sehubungan dengan penerapan kurikulum 2013, ada pelatihan lebih dalam kepada para guru. Sekolah ada guru kesenian yang mempunyai keahlian dibidang kesenian, karena selama ini di SD terutama pada SDN Kleco 1 untuk kesenian diajarkan oleh guru kelas.

Stakeholder SDN Blulukan 1 mempunyai harapan yaitu semua pihak dapat bekerja sama dalam menyukseskan pendidikan yang berkarakter, aktif, dan menyenangkan. Mulai dari pihak keluarga sampai masyarakat luas. Selain itu, sehubungan dengan penerapan

c. Penerapan Model Pembelajaran “Berkat Anang” di SD Wilayah Surakarta

Model pembelajaran “Berkat Anang” diimplementasi di SDN 1 Senden, SDN 1 Kleco, dan SDN 1 Blulukan. Pengimplementasian model pembelajaran ini setelah melalui serangkaian pengamatan terhadap pembelajaran di sekolah tersebut, dan kesimpulan yang didapat yakni keringnya variasi pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, model pembelajaran “Berkat Anang” ini mengusung 10 strategi pembelajaran yang dapat menguatkan karakter dan dilaksanakan secara aktif dan menyenangkan. Beberapa deskripsi implementasi model pembelajaran di sekolah dasar digambarkan sebagai berikut.

1). SDN 1 Senden

Model pembelajaran “Berkat Anang” yang diimplementasikan di SDN I Senden yakni strategi pembelajaran **Jodohku, Kocok Arisan** dengan modifikasi *Numbered Head Together* (NHT) (kelas 5), dan **Puzzle Gila** dimodifikasi dengan NHT dan *example nonexample* (kelas 2). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun sesuai dengan urutan dan format yang ada, yaitu: kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi ajar, metode pembelajaran, media, alat dan sumber belajar, Kegiatan pembelajaran meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, dan lampiran penilaian autentik

Pelaksanaan disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa yang ada tanpa mengesampingkan kreativitas guru dalam mengembangkan atau mengeksplor kemampuan serta pengalamannya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajarannya diharapkan siswa dapat terangsang agar dapat mengembangkan daya pikir serta kekreativitasan sehingga pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa dan guru merasa nyaman untuk menyampaikan pembelajaran. Namun, siswa juga dituntut untuk aktif di kelas serta dapat memahami materi yang disampaikan baik oleh guru ataupun pada saat proses diskusi.

Langkah awal yang dilaksanakan guru yakni menjelaskan konsep dasar materi. Selanjutnya guru menyuruh siswa membaca materi tentang jenis-jenis kebutuhan. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dimana setiap kelompok diberi 3 kartu yang berisi kata-kata sesuai dengan materi. Kemudian siswa mendiskusikannya sesuai dengan jenis kebutuhan. Siswa diminta menempelkan kartu sesuai dengan kategori yang ada di depan kelas.

Pembelajaran selanjutnya, guru menggunakan strategi NHT. Masing-masing kelompok diberi soal, selanjutnya guru memilih nomer yang dimiliki siswa dengan sistem kocok arisan. Pada kegiatan ini mampu menumbuhkan antusias siswa untuk berlomba-lomba menempelnya di papan tulis. Pendidikan karakter yang dominan

adalah kedisiplinan dan kerjasama karena siswa mendapat kesempatan maju dengan bergiliran, mulai dari siswa yang paling tenang sampai yang paling ramai dapat aktif dan merespon apa yang diperintahkan guru. Ketika ada siswa yang tidak ditunjuk untuk maju yang perlu ditanamkan oleh guru dari awal adalah pemahaman dimana semua siswa akan dapat maju ke depan sehingga guru harus adil dalam menunjuk siswa atau dikatakan semua mendapat giliran. Bagi siswa yang maju dapat menumbuhkan karakter percaya diri. Pada kegiatan ini siswa dapat memahami materi secara langsung.

Bentuk evaluasi yang digunakan yakni dengan mengerjakan soal-soal yang ada di buku siswa, sehingga semua siswa dapat mengerjakannya sendiri-sendiri. Semua siswa dapat aktif dalam mengerjakan di bukunya masing-masing dan di papan tulis. Guru dalam melaksanakan pembelajaran hanya mencakup materi mata pelajaran matematika, bahasa indonesia, dan IPA. Pada akhir pembelajaran, guru melakukan refleksi.

Implementasi puzzle gila intinya guru menyiapkan puzzle sesuai dengan materi. Siswa diminta mengamati gambar yang sesuai dengan puzzle yang disiapkan. Guru memasukkan potongan-potongan gambar itu ke dalam amplop. Guru membagikan amplop tersebut kepada masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok siswa merangkai gambar sesuai yang ditentukan guru.

Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paling banyak menyusun potongan-potongan gambar tersebut. Siswa disuruh mendiskusikan gambar-gambar itu terutama mengenai kelebihan dan kekurangan gambar. Guru mengomentari gambar yang telah berhasil digabung.

2). SDN 1 Kleco

Implementasi di SDN I Kleco menggunakan strategi **sintesa gambar, surat rahasia** dan **lelang pertanyaan**. Implementasi pembelajaran dengan strategi sintesa gambar, guru mempersiapkan gambar-gambar secara acak yang kemudian

dengan gambar tersebut dapat membentuk suatu urutan gambar yang logis dan sistematis. Gambar-gambar yang telah disediakan hendaknya mempunyai kemiripan agar merangsang siswa untuk berpikir dalam mengurutkannya.

Pelaksanaan strategi sintesa gambar, langkah awal guru menjelaskan konsep dasar materi. Selanjutnya guru menunjukkan gambar secara acak kepada siswa, guru merangsang siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, sehingga dengan pertanyaan tersebut membuat siswa mampu mengurutkan gambar acak tersebut secara logis dan sistematis. Guru mempersilahkan kepada siswa secara bergantian untuk memasang gambar dipapan tulis.

Pada kegiatan ini menumbuhkan antusias siswa untuk berlomba-lomba memasang gambar di papan tulis. Pendidikan karakter disiplin dapat terbentuk yakni toleransi dan menghargai antarsiswa.

Bagi siswa yang maju untuk mengurutkan gambar di depan kelas, diminta untuk menceritakan gambar tersebut kepada temannya dan alasan mengapa memilih gambar tersebut. Rasa percaya diri juga dapat terbentuk pada kegiatan ini.

Setelah implementasi strategi sintesa gambar (beberapa sub pokok bahasan), bentuk evaluasi yang digunakan adalah memberikan ruang untuk berpikir kepada siswa terkait dengan penalaran bagaimana cara mengurutkan gambar acak sehingga membentuk suatu urutan gambar yang logis dan sistematis. Namun karena terbatasnya waktu guru hanya dapat melaksanakan satu sub pokok bahasan gambar secara bersamaan. Guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara kelompok dengan teman sebangku agar dapat membiasakan diri untuk bekerjasama, saling bertukar pendapat dan menghargai pendapat teman ketika berbeda pendapat.

Pada tema “Selalu Berhemat Energi” dengan sub tema “Macam-macam Sumber Energi” kelas IV dalam materi yang membahas mengenai macam-macam sumber energi, praktik membuat kincir angin, praktik

mengetahui cara kerja kincir air. Strategi “Surat Rahasia dan Lelang Pertanyaan” ini sangat cocok digunakan dikelas tinggi karena mampu merangsang keaktifan, kerja sama, sikap kompetitif dll.

Pelaksanaan pembelajaran, langkah awal guru terlebih dahulu menyiapkan materi dan mencari referensi lain agar materi yang disampaikan bisa lebih banyak dan luas, setelah itu guru harus menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pengaplikasian strategi tersebut, yaitu : amplop, beberapa pertanyaan, dll.

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok dan memilih ketua kelompok. Setiap kelompok membuat yel-yel kemudian guru memberikan skor pada setiap penampilan kelompok. Sebelum membuka amplop guru menjelaskan aturan permainan, setiap kelompok yang bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan tambahan nilai dan jika salah dalam menjawab maka poin dalam kelompok tersebut akan dikurangi. Pertanyaan dilakukan secara rebutan agar siswa mampu berkonsentrasi dan bisa berlatih untuk cepat dalam berfikir dan menjawab pertanyaan. Di akhir pembelajaran guru mentotal skor masing-masing kelompok dan kelompok yang memiliki skor tertinggi akan menjadi pemenangnya.

3). SDN 1 Blulukan

Implementasi pembelajaran di Blulukan dengan strategi **ikhtisar wacana, sharing pengalaman, gubah lagu dan debat seru**. Implementasi ikhtisar wacana dan sharing pengalaman dilakukan pada Tema 1 Diriku, Subtema 2 Tubuhku, pembelajaran 1.

Pembelajaran dimulai dengan membuka pelajaran dengan salam. Dilanjutkan dengan pengkondisian kelas serta memberitahu siswa tujuan dari pembelajaran hari ini yang dihubungkan dengan kegiatan sebelumnya dan kegiatan sehari-hari.

Memasuki kegiatan inti pembelajaran guru membagi siswa menjadi 5 kelompok. Kemudian siswa mengamati gambar dan diskusi mengenai anggota tubuh yang

dimiliki. Pada langkah ini siswa menjadi aktif dalam mengamati gambar dan mengamati secara langsung bagian tubuh yang dimilikinya. Keaktifan siswa juga dilanjutkan dengan mencoba menulis anggota tubuh di buku.

Setelah setiap kelompok dirasa cukup dalam mengamati dan menulis, guru membagi kelompok menjadi kelompok pembicara dan pendengar. Tugas kelompok pembicara adalah menjelaskan hasil pengamatan yang dihubungkan dengan pengalaman pribadi. Tugas kelompok pendengar adalah menyimak, mengoreksi, menunjukkan yang belum lengkap. Guru dengan dibantu asisten mengontrol dan memberikan bantuan kepada setiap kelompok agar proses ini berjalan dengan baik. Langkah ini menumbuhkan karakter aktif dalam menyampaikan pendapat di muka umum dan berani mengoreksi teman apabila ada yang kurang. Selain itu juga dapat memupuk rasa percaya diri siswa. Siswa juga menampakkan rasa senang karena mendapat banyak kesempatan untuk mengekspresikan diri.

Kegiatan selanjutnya sama seperti sebelumnya melainkan bertukar peran antar pembicara dan pendengar. Akhir dari strategi ini kedua pihak, berdiskusi untuk menyimpulkan materi yang didiskusikan. Langkah ini tetap didampingi guru dan asisten untuk mengkonduksifkan suasana kelas.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam strategi ini adalah guru harus selalu mendampingi dalam setiap langkah pembelajaran. Siswa kelas 1 masih pada masa operasional konkrit. Guru harus menggunakan media konkrit, guru harus menggunakan instruksi yang jelas.

Strategi yang kedua adalah gubah lagu. Strategi ini digunakan untuk mempermudah menghafal dan yang penting siswa juga menjadi senang. Lagu dengan nada sederhana membuat siswa dapat segera menghafal dengan cepat. Lagu ini berkaitan dengan pengenalan anggota tubuh.

Pertama, guru mengenalkan bagian tubuh yang dimiliki siswa. Seperti mata, hidung,

tangan dan kaki. Guru menyebutkan bagian tubuh kemudian siswa menirukan. Guru juga mengeja tiap huruf dan ditirukan siswa. Kemudian guru menanya siswa dengan sedikit permainan Guru Pegang apa.

Masuk pada gubah lagu guru membagi siswa dalam 5 kelompok. Guru memberi contoh mengenai lagu jariku yang sudah digubah. Yakni mengenalkan macam-macam bagian jari. Guru menyanyikan satu baris satu baris. Kemudian siswa menirukan apa yang dinyanyikan guru. Begitu terus sampai lagu selesai.

Pada langkah akhir masing-masing menyanyikan lagu yang sudah diajarkan guru. Disaat satu kelompok menampilkan nyanyiannya kelompok yang lain menilai penampilan kelompok lain. Dilakukan sampai semua kelompok menampilkan nyanyiannya dan menilai maka semua penilaian dikumpulkan dan menentukan pemenang. Yang terakhir merayakan kemenangan satu kelas dengan perasaan gembira.

Penggunaan strategi gubah lagu, dapat menumbuhkan perasaan aktif dalam menjalankan instruksi guru. Siswa dapat menjalani proses belajar dengan senang sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa tertekan justru dengan penuh kesenangan.

Pembelajaran dengan penggunaan strategi Debat Seru dilakukan pada Tema 1 Benda-benda di lingkungan sekitar Subtema 2 Perubahan wujud zat Pembelajaran 4. Pembelajaran dimulai dengan membuka pelajaran dengan salam. Dilanjutkan dengan pengkondisian kelas serta memberitahu siswa tujuan dari pembelajaran hari ini yang dihubungkan dengan kegiatan sebelumnya dan kegiatan sehari-hari.

Guru memberitahu mengenai strategi yang akan dipakai pada pembelajaran hari ini. Guru menjelaskan bagaimana peraturan yang harus dipatuhi semua. Guru juga menjelaskan kepada siswa bahwa dalam proses pembelajaran akan ada penilaian secara kelompok.

Siswa dibagi menjadi 2 kelompok. Yakni kelompok pro atau mendukung dan

kelompok kontra atau kelompok yang tidak setuju. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan. Dalam materi ini materinya adalah penggunaan pestisida. Pada tahap dapat menumbuhkan karakter cermat dan teliti dalam membaca, selain itu aktif dalam kerjasama satu kelompok juga bisa nampak melalui strategi ini.

Setelah dirasa kedua kelompok cukup dalam membaca, siswa diminta menulis poin-poin penting yang akan didebatkan. Hasil tulisan diberitahukan kepada semua anggota kelompok sehingga dapat satu pendapat. Pada tahap ini nampak siswa antusias dalam memberi pengetahuan sesama satu kelompok.

Proses yang menjadi inti adalah berdebat antara kelompok pro dan kontra. Pertama kali kedua kelompok menentukan siapa yang pertama menyampaikan pendapat. Penentuan ini dengan menjawab yang diberikan oleh guru. Pada kesempatan kali ini tim pro yang mendapat kesempatan pertama dalam menyampaikan pendapat. Tahap ini mendidik siswa untuk siap menghargai sesama.

Setelah kelompok pro menyampaikan pendapatnya, giliran kelompok kontra untuk menyampaikan pendapat dan menyanggah pendapat kelompok pro. Suasana menjadi seru karena teman-teman yang lain juga memberi semangat. Pada tahap ini banyak hal yang dapat ditanamkan kepada siswa. Siswa dapat menampakkan keaktifannya dalam menyampaikan pendapat. Siswa juga dapat membudayakan karakter menghargai pendapat orang lain. Selain itu siswa juga nampak senang dalam menjalani proses kegiatan belajar mengajar dengan strategi debat seru.

Di setiap sesi guru memberi penguatan dan memasukkan konsep yang benar. Sehingga kedua kelompok dapat mengambil pelajaran yang benar. Selain itu guru juga menambahkan konsep atau tambahan informasi apabila belum muncul. Proses debat dilanjutkan terus sampai materi selesai. Di akhir pembelajaran guru mengumumkan pemenang dari debat tersebut. Kemudian

merayakan dengan perasaan penuh kegembiraan atas keberhasilan bersama.

4). Kekuatan Model Pembelajaran “Berkat Anang”

Model pembelajaran “Berkat Anang” merupakan salah satu model pembelajaran yang mencoba memberikan kontribusi terhadap penguatan karakter siswa. Karakter yang berhasil dominan dikuatkan dengan penerapan model pembelajaran, antara lain: karakter bertanggung jawab, toleransi kepada teman, berani, aktif, senang, dan disiplin. Penguatan karakter terjadi karena model pembelajaran ini senantiasa mengajak siswa untuk belajar dengan interaksi yang multiarah: antarsiswa, siswa dan guru, serta siswa dengan lingkungannya.

Kekuatan strategi yang diimplementasikan di SD Negeri I Senden menjadikan pembelajaran semakin berkesan, siswa aktif, materi yang telah dipelajari dipahami dengan baik, menjadikan siswa senang untuk belajar, menumbuhkan perhatian siswa dan merangsang siswa untuk berpikir. Siswa harus bekerjasama dengan yang lain, serta menghargai pendapat orang lain. Harapan kedepan untuk proses pembelajaran, guru dapat menggunakan strategi ini dan strategi-strategi lain pada saat melakukan pembelajaran.

Kekuatan dari strategi yang diimplementasikan di SD Negeri I Kleco: pertama strategi sintesa gambar menjadikan pembelajaran menyenangkan, menumbuhkan perhatian siswa dan merangsang siswa untuk berpikir mengurutkan gambar sehingga menjadi gambar yang logis dan sistematis, siswa juga berlomba-lomba untuk meraih prestasi.

Kekuatan strategi Surat Rahasia dan Lelang pertanyaan: Siswa lebih antusias, cocok untuk pembelajaran berbasis karakter, siswa lebih termotivasi, siswa berfikir secara komprehensif.

Kekuatan yang diimplementasikan di SD Negeri I Blulukan. Secara keseluruhan sama dengan di SD Negeri I Senden dan SD Negeri I Kleco, terutama berfikir sistematis

dan konstruktif, serta anak berani bertanya, mengemukakan pendapat dan mengekspresikan diri.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelebihan dan kelemahan pendidikan karakter di sekolah dasar yang telah dilaksanakan yakni guru dan pihak sekolah telah berusaha memberikan program-program penguatan karakter seperti: program ekstrakurikuler, buku-buku monitoring, model pembelajaran aktif, kreatif, motivatif, dan menyenangkan, kegiatan rutin keagamaan. Namun kegiatan ini memiliki kelemahan yakni kurangnya pengetahuan guru untuk berinovasi.
2. Harapan stakeholder terhadap pendidikan karakter yang dikembangkan di SD: a. Pendidikan karakter yang diterapkan dapat menguatkan siswa mempunyai keyakinan, akhlak, dan akidah yang baik. b. Pendidikan karakter yang dapat mengoptimalisasikan pengajaran dan bimbingan siswa, serta meningkatkan taraf kemampuan IPTEK, bahasa, olah

raga, dan budaya bangsa. c. Pendidikan karakter tidak hanya dibebankan ke sekolah, namun lingkungan keluarga perlu dirangkul. d. Program televisi menayangkan program yang mendidik dan teladan bagi anak

3. Penerapan model “Berkat Anang” di sekolah ada 10 model, yaitu: a. Sharing Pengalaman. b. Kocok Arisan. c. Sintesa Gambar d. Ikhtisar Wacana. e. Jodohku. f. Debat Seru (Debur). g. Puzzle Gila. h. Gubah lagu. i. Surat Rahasia. j. Lelang Pertanyaan.
4. Karakter yang dominan dikuatkan dengan model pembelajaran “Berkat Anang ini antara lain: karakter bertanggung jawab, toleransi kepada teman, berani, aktif, senang, dan disiplin. Kekuatan Model “Berkat Anang” yakni a. Menumbuhkan karakter berani mengekspresikan diri. b. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. c. Belajar dengan tanpa beban sehingga siswa merasa senang. d. Pembelajaran tidak monoton, lebih berkesan. e. Siswa lebih antusias dalam pembelajaran. f. Siswa termotivasi dalam mencari dan menggali sendiri ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, Donald. 1982. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. (Terjemahan Arief Furchan). Usaha Nasional. Surabaya.
- Hartono. 2008. *Strategi Pembelajaran Active Learning (www. Strategi Pembelajaran Active Learning « Membina Generasi Rabbani. Htm, tgl 5 Juni 2010)*.
- Hernowo. 2007. *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan*. Penerbit MLC. Bandung.
- Lickona, T. 1991. *Educating for character, how our school can teach respect and responsibility*. Bantam Books. New York.
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Grasindo. Jakarta.

- Marzuki, M. Murdiono, Samsuri. 2011. "Pembinaan Karakter Siswa berbasis Pendidikan Agama di SD dan SMP di DIY", dalam *JURNAL KEPENDIDIKAN*, Volume 41, Nomor 1, Mei 2011, hal. 71-86
- Megawangi, Ratna, Dkk. 2005. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*. Viscom Pratama. Jakarta Pusat.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. 1984. *Qualitative Data Analisis: A Source Book of New Methods*. Beverly Hills, Sage Publications. CA.
- Moleong, Lexy.J. 1990. *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Mulyasa, E., 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Remaja Rosdakarya. Bandung,.
- Pardjono. 2010. *Pendidikan Karakter di Indonesia: Konsep dan Implementasinya*, Makalah ini disampaikan pada saat Seminar Nasional "Revitalisasi Pendidikan Karakter dalam Membangun Bangsa" pada tanggal 16 Mei 2010.
- Sjarkawi. 2006. *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Bumi Aksara. Jakarta.