

INCULCATING CHARACTER EDUCATION USING ACHIEVEMENT BOARD MEDIA IN CLASS 3 THEMATIC LEARNING

Miftahul Nur'aini¹, Kamidjan², Hawwin Fitra Raharja³

¹ Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia

² Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia

³ Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia

¹ miftamichul@gmail.com

² kamidjan@yahoo.com

³ hawwinfitra@gmail.com

Abstract

Education and schools that are expected to be able to make students well-behaved and smart in actual learning only focus on developing the cognitive knowledge of their students without being able to overcome the moral development of their students, this is evidenced by the many reports about juvenile delinquency that occur in Indonesia. So from these problems character education began to be carried out according to the 2003 SISDIKNAS Law. Given the lack of character of the nation's children, the task and responsibility of teachers is to inculcate character values early on into various activities in schools. Good learning must be supported by several aspects, namely professional teachers, the existence of learning resources and learning media. This research uses descriptive qualitative research methods with the type of field research. This study aims to describe the process of implementing character education planting using achievement board media in class 3 thematic learning at SDN Cukir 1. The use of achievement board media as character education planting in thematic learning can be applied through the following steps: Explaining the meaning and purpose of character education, introduce 18 character values, look for examples of behavior that reflect each value and introduce achievement board media and how to play them. Achievement board media have a positive impact such as lightening the task of the teacher, students are more active in learning, the values of characters are more striking in students, more easily understood and applied in student life

Keywords: character education, achievement board media

PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 3

Abstrak

Pendidikan dan sekolah yang diharapkan mampu membuat siswa berkelakuan baik dan pandai dalam pembelajaran nyatanya hanya berfokus pada pengembangan pengetahuan kognitif siswanya saja tanpa mampu mengatasi perkembangan moral peserta didiknya, ini dibuktikan dengan banyaknya pemberitaan tentang kenakalan remaja yang terjadi di Indonesia. Dari permasalahan tersebut mulailah dilaksanakan pendidikan karakter sesuai UU SISDIKNAS tahun 2003. Mengingat begitu minimnya karakter anak bangsa, maka tugas dan tanggung jawab guru adalah menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini ke dalam berbagai kegiatan di sekolah. Pembelajaran yang baik harus didukung dengan beberapa aspek yaitu guru yang profesional, adanya sumber belajar, dan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Tujuannya untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan penanaman pendidikan karakter menggunakan media papan prestasi dalam pembelajaran tematik kelas 3 di SDN Cukir 1. Pemanfaatan media papan prestasi sebagai media penanaman pendidikan karakter dalam pembelajaran tematik dapat diterapkan melalui langkah-langkah berikut: menjelaskan pengertian dan tujuan pendidikan karakter, mengenalkan 18 nilai karakter, mencari contoh perilaku yang mencerminkan setiap nilai dan mengenalkan media papan prestasi dan cara bermainnya. Media papan prestasi memberikan dampak yang positif, seperti meringankan tugas guru, siswa lebih aktif dalam

pembelajaran, nilai-nilai karakter lebih mengena dalam diri siswa, lebih mudah dipahami, dan diterapkan dalam kehidupan siswa.

Kata kunci: pendidikan karakter, media papan prestasi

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah bagian terpenting dari kehidupan yang tidak bisa ditinggalkan. Pernyataan ini merujuk pada fakta, bahwa selama hidup manusia pasti mengalami proses belajar baik dari gejala sosial maupun lingkungan alam untuk mengembangkan ilmu pengetahuannya. Pendidikan juga bisa dijalankan dengan cara disengaja yang di desain, direncanakan dan diorganisasikan berdasarkan peraturan-peraturan yang berlaku disebut dengan sekolah. Jadi, semua makhluk yang ada di bumi ini pasti mengalami proses belajar dalam hidupnya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut UU No.20 tahun 2003 (Barnawi dan Arifin, 2016:45), pendidikan merupakan usaha secara sadar serta terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan kondisi belajar siswa aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya, seperti kekuatan spiritual, kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Terdapat berbagai jenis pendidikan di Indonesia yang diterapkan kepada peserta didik, semuanya memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia.

Salah satu pendidikan yang diterapkan di Indonesia adalah pendidikan karakter yang mengajarkan tentang tata krama, budi pekerti, sopan santun serta nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh siswa. Menurut Warsono (dalam Kurniawan, 2013:40), pendidikan karakter merupakan proses pemberian tuntunan kepada peserta didik agar menjadi manusia yang seutuhnya, berkarakter dalam dimensi hati, raga, pikir, rasa, dan karsa. Dengan kata lain, karakter dimaknai dengan kualitas pribadi yang lebih baik dalam arti tahu kebaikan, mau berbuat baik, dan berperilaku baik, yang memancar sebagai olah hati, olah pikir, olah raga, olah rasa, dan karsa.

Pendidikan beserta sekolah yang diharapkan mampu membuat siswa berkelakuan baik, lebih pintar dalam pembelajaran. Kenyataannya hanya berfokus pada pengembangan pengetahuan atau kognitif siswanya saja, tanpa mampu mengatasi perkembangan moral peserta didiknya. Terbukti dengan banyaknya pemberitaan tentang kanak-kanak remaja yang terjadi di Indonesia, seperti meningkatnya pergaulan bebas, maraknya kekerasan pembullying yang terjadi pada anak dan remaja, kebiasaan mencontek, kekerasan terhadap teman, penyalagunaan obat-obatan terlarang, pornografi, dan lain sebagainya yang sampai saat ini belum bisa diatasi secara tuntas, hal-hal tersebut terjadi karena merosotnya karakter anak bangsa.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka mulai dijalankannya pendidikan dengan berbasis karakter atau pendidikan karakter yang merupakan tujuan dari pendidikan nasional. Sesuai dengan UU SISDIKNAS tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang secara garis besar mengemukakan bahwa diantara tujuan dari pendidikan nasional, yakni mengembangkan potensi siswa untuk memiliki kecerdasan tetapi tetap berkarakter dan berkepribadian (Barnawi dan Arifin, 2016:45). Menurut Suyanto (dalam Kurniawan, 2016:33), pendidikan karakter sebaiknya diterapkan sedini mungkin sejak usia kanak-kanak atau disebut *golden age* (usia emas) karena pada usia tersebut terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya serta dalam usia emas anak dapat dengan mudah menangkap serta memahami mana yang baik dan mana yang buruk kemudian dapat melekat dalam diri anak kemudian yang akan menjadi sebuah karakter. Usia dini merupakan periode emas untuk perkembangan anak dalam mengembangkan karakter positif, budi pekerti, dan membentuk akhlak serta perilaku yang baik dalam kehidupannya yang sekarang maupun nanti (Aulia, 2016:316).

Mengingat begitu minimnya karakter anak bangsa, maka tugas dan tanggung jawab seorang pendidik adalah untuk menanamkan pendidikan karakter kepada siswanya dalam proses belajar mengajar yang ada di sekolah. Melalui pembelajaran, pendidik bisa menanamkan

pendidikan karakter lebih relevan untuk mengatasi krisis moral yang sedang terjadi di Indonesia. Melalui kegiatan belajar mengajar, pendidik juga bisa menanamkan pendidikan karakter yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari oleh siswa. Juga dapat menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengerti mana perilaku yang baik dan mana perilaku yang buruk.

Pembelajaran yang baik harus didukung dengan berbagai aspek penting. Adapun, aspek-aspek yang mendukung dalam proses pembelajaran, yaitu tenaga pendidik ataupun guru yang profesional, tidak hanya itu proses pembelajaran juga harus didukung dengan berbagai macam sumber belajar bagi siswa serta adanya media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran sendiri memiliki arti segala sesuatu yang dipakai untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, pikiran, perasaan, dan minat belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran (Sumiharsono, 2017:10). Pelaksanaan penanaman pendidikan karakter ke dalam pembelajaran juga harus dilakukan dengan semenarik mungkin, dengan bantuan media pembelajaran proses penanaman pendidikan karakter dalam pembelajaran akan lebih efektif dan lebih mengenal dalam diri siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 4 Januari 2020 di SDN Cukir 1, sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang menerapkan dan mementingkan pendidikan karakter dalam setiap kegiatan yang ada di sekolah, seperti kegiatan belajar mengajar. Proses penanaman nilai-nilai karakter yang dilaksanakan dalam pembelajaran hanya sebatas ungkapan lisan tentang nilai-nilai moral dari sebuah cerita, pesan yang terkandung dalam sebuah bacaan yang harus diteladani dan dicontoh untuk diterapkan kedalam kehidupan sehari-hari, namun tidak ada penjelasan secara langsung tentang pentingnya pendidikan karakter ataupun pengenalan nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik. Serta penanaman pendidikan karakter dalam pembelajaran berlangsung secara monoton karena guru hanya menyampaikan nilai-nilai karakter melalui materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran dalam proses penanaman nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran.

Melalui permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian tentang “Penanaman Pendidikan Karakter Menggunakan Media Papan Prestasi Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 3” yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan penanaman pendidikan karakter menggunakan media papan prestasi dalam pembelajaran tematik kelas 3 di SDN Cukir 1 yang mencakup tentang proses penanaman pendidikan karakter di SDN Cukir 1, ruang lingkup proses penanaman nilai-nilai karakter di SDN Cukir 1, faktor penghambat proses penanaman nilai-nilai karakter di SDN Cukir 1, proses penanaman nilai-nilai karakter sebelum menggunakan media papan prestasi dalam pembelajaran tematik kelas 3 SDN Cukir 1 dan proses pelaksanaan penanaman pendidikan karakter menggunakan media papan prestasi dalam pembelajaran tematik kelas 3 di SDN Cukir 1.

KAJIAN TEORI

Papan prestasi merupakan kata lain dari *reward board* atau papan penghargaan. Menurut Karyawetti (2016:8), *reward* merupakan suatu cara yang digunakan seseorang untuk memberikan suatu penghargaan kepada seseorang karena sudah mengerjakan suatu hal yang benar, sehingga seseorang tersebut bisa semangat lagi dalam mengerjakan tugasnya. Contohnya, seorang guru yang memberikan pujian atau penghargaan kepada siswanya karena telah menjawab pertanyaan dengan benar, maka siswa tersebut akan lebih semangat lagi dalam mengerjakan tugas-tugasnya. *Reward* dapat dilakukan secara verbal ataupun non-verbal dengan prinsip kehangatan, kebermaknaan, dan keantusiasan.

Buchari Alma (Karyawetti, 2016:8) juga mengemukakan tujuan dari pemberian *reward* atau penghargaan adalah untuk lebih meningkatkan perhatian siswa, mempermudah atau memperlancar proses belajar mengajar. Media papan prestasi ini, diharapkan mampu membuat

para siswa menjadi terpacu untuk mengumpulkan sebanyak mungkin bintang penghargaan. Untuk mendapatkannya, setiap anak harus menorehkan banyak prestasi dengan mencerminkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian, para siswa diharapkan semakin termotivasi untuk belajar demi penuhnya papan prestasi mereka.

Cara membuat media papan prestasi sendiri terbilang cukup mudah serta bahan-bahannya yang mudah didapatkan. Adapun, cara membuat media papan prestasi sebagai berikut: (1) Siapkan papan tulis atau karton tebal, (2) Buat tabel kolom nama siswa dan tulis nama siswa boleh nama lengkap atau nama panggilan siswa saja, kolom bintang prestasi dan kolom jumlah bintang prestasi, (3) Beri judul "PAPAN PRESTASI" diatas tabel, (4) Tuliskan nama-nama siswa pada tabel nama siswa, (5) Hias papan prestasi semenarik mungkin dan berwarna agar siswa lebih bersemangat untuk belajar dan (6) Papan prestasi siap diterapkan di dalam kelas sebagai media penanaman nilai-nilai karakter, (7) Gunting map plastik berwarna-warni berbentuk bintang sebanyak mungkin, Papan prestasi siap digunakan dalam proses belajar mengejar.

Apabila ingin media tahan lama dalam penggunaannya, maka bisa membuat desain menggunakan media digital yang semenarik mungkin. Tabel di desain berisikan nomer absen siswa, nama siswa, kolom bintang prestasi dan kolom jumlah bintang prestasi lalu mencetaknya menjadi banner sesuai ukuran yang diinginkan. Setelah itu, lapi dengan plastik sebagai alas penempel bintang, apabila pergantian bulan maka plastik bisa diganti dengan plastik yang baru dan media papan prestasi bisa dipakai kembali, banner bisa di pasang dinding kelas atau kalau mau lebih menarik lagi dibuatkan pigura dan di susun rapi di dalam ruang kelas siswa. Untuk bintang prestasi apabila ingin cara yang mudah, instan, dan juga gampang diperoleh, maka untuk bintang prestasi bisa di desain menggunakan media digital dan di cetak menjadi bintang kecil-kecil dan berwarna-warni.

Media papan prestasi juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun, kelebihan dari papan prestasi adalah sebagai berikut: (1) Membuat siswa aktif dalam pembelajaran, (2) Memunculkan daya saing antar siswa, (3) Menambah semangat siswa dan (4) Memotivasi siswa untuk lebih baik. Serta kekurangan dari media papan prestasi ini adalah sebagai berikut: (1) Tidak bertahan lama bila menggunakan kerton manila, (2) Membosankan bisa diterapkan terus menerus tanpa adanya pembaruan dari guru dan (3) Mudah dirusak oleh siswa yang jait. Sebagai seorang guru ataupun pendidik guru harus pandai-pandai membuat suasana kelas lebih kondusif dan membuat pelajaran lebih menyenangkan agar siswa lebih aktif, memahami, dan menangkap maksud materi yang dipelajari. Sehingga peran media pembelajaran pun sangat penting dalam proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan kepada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada suatu kondisi obyek yang alamiah (lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data yang digunakan secara triangulasi atau gabungan, serta analisis data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2016:9). Kehadiran peneliti sangat diperlukan karena bertindak penuh sebagai peneliti di lapangan, serta semua data yang dikumpulkan oleh peneliti akan di tulis dengan kata-kata atau dideskripsikan melalui tulisan secara detail dan terperinci. Adapun, tujuan penelitian lapangan adalah untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data yang bersumber dari lokasi penelitian. Ciri khas penelitian kualitatif adalah penekannya pada suatu proses, yang dimaksudkan adalah melihat bagaimana fakta, realitas, data, peristiwa itu terjadi atau dialami.

Pengumpulan data dalam sebuah penelitian adalah suatu yang sangat penting. Oleh karena itu, diperlukan teknik-teknik pengumpulan data yang tepat disesuaikan dengan rumusan masalah yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan, dan perekaman. Data yang telah diperoleh dilapangan akan dianalisis dengan langkah-langkah analisis data menurut Miles and Huberman, yaitu reduksi data penyajian data dan penarikan kesimpulan. Untuk menguji kevalidan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yakni triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan jenis data dan permasalahan dalam penelitian ini, maka data hasil penelitian sebagai berikut:

Pelaksanaan pemanfaatan media papan prestasi sebagai penanaman pendidikan karakter dalam pembelajaran Tematik Kelas III di SDN Cukir 1

1. Proses penanaman pendidikan karakter di SDN Cukir 1

Proses penanaman pendidikan karakter yang ada di SDN Cukir 1 dilaksanakan melalui kegiatan penumbuhan budi pekerti, ketauladanan, kedisiplinan, dan pengintegrasian ke dalam mata pelajaran. Semua kegiatan penumbuhan budi pekerti diikuti dan dilakukan oleh seluruh warga sekolah.

2. Ruang Lingkup Penanaman Pendidikan Karakter Di SDN Cukir

Ruang lingkup penanaman nilai-nilai karakter yang ada di SDN Cukir 1 dilaksanakan melalui kegiatan pembiasaan. Adapun, kegiatan pembiasaan yang dilakukan adalah sebagai berikut: pembiasaan jabat tangan guru (penyambutan siswa, pembiasaan 5s (senyum, salam, sapa, sopan, santun), budaya sholat berjamaah, budaya cinta lingkungan, dan budaya cinta tanah air.

3. Faktor Penghambat Proses Penanaman Pendidikan Karakter Di SDN Cukir 1

Faktor penghambat proses penanaman pendidikan karakter yang ada di SDN Cukir 1, yaitu berasal dari faktor keluarga dan faktor lingkungan siswa, tetapi pihak sekolah dan guru membuat solusi untuk mengatasi permasalahan dengan cara membuat grup *WhatsUp* antara guru kelas dengan wali murid yang bertujuan untuk bekerjasama dalam proses penanaman nilai-nilai karakter ke dalam diri anak, guru membagi setiap tugas ataupun permasalahan yang terjadi pada anak agar orang tua juga lebih mengawasi dan membimbing putra-putrinya apabila berada di rumah.

4. Proses Penanaman Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik kelas 3 Sebelum Menggunakan Media Papan Prestasi

Proses penanaman pendidikan karakter dalam pembelajaran tematik kelas 3 sebelum menggunakan media papan prestasi di kelas 3 dengan cara memasukkan nilai-nilai karakter ke dalam RPP. Nilai-nilai karakter yang dicantumkan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari dan disesuaikan dengan lingkungan siswa agar siswa lebih mudah memahami dan menerapkannya dalam kehidupan. Kegiatan penanaman pendidikan karakter ke dalam pembelajaran yang ada di kelas 3 hanya sebatas ucapan secara lisan yang dicantumkan dalam kegiatan belajar mengajar, serta tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menguatkan nilai-nilai karakter siswa serta mempermudah proses penanaman nilai-nilai karakter ke dalam pembelajaran tematik, sehingga siswa tidak mengetahui apa itu nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik, yang mereka tau hanya mengerjakan tugas untuk mendapatkan nilai bagus tanpa menyadari bahwa yang sudah mereka lakukan merupakan penanaman nilai-nilai karakter ataupun proses penumbuhan karakter.

5. Pelaksanaan Penanaman Pendidikan Karakter Menggunakan Media Papan Prestasi Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 3 Di SDN Cukir 1

Proses pelaksanaan penanaman pendidikan karakter menggunakan media papan prestasi dalam pembelajaran tematik kelas 3 dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan tentang pengertian pendidikan karakter dan tujuan dari pendidikan karakter
- b. Mengenalkan siswa tentang 18 nilai-nilai karakter
- c. Bersama siswa mencari contoh-contoh perilaku atau kegiatan yang mencerminkan setiap nilai-nilai karakter agar siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran serta proses penanaman karakter
- d. Mengenalkan media papan prestasi serta cara menggunakan media papan prestasi, sebagai berikut:
 - 1) Apabila siswa mampu menerapkan perilaku yang mencerminkan salah satu nilai-nilai karakter, maka siswa akan mendapatkan bintang karakter sesuai dengan warna simbol dari bintang karakter tersebut. Contoh: apabila siswa mampu memimpin berdo'a sebelum belajar maka siswa tersebut akan mendapatkan prestasi warna oranye simbol nilai religus.
 - 2) Apabila siswa melanggar peraturan di sekolah maka bintang prestasi yang dimilikinya akan di copot 1. Contoh: apabila siswa telat datang ke sekolah maka bintang disiplin yang telah dimiliki akan di copot. Apabila siswa membuang sampah sembarangan maka bintang peduli lingkungan yang telah dimiliki akan di copot.
 - 3) Setiap hari setiap siswa mendapat maksimal 3 bintang karakter dengan warna yang berbeda.
 - 4) Bintang yang telah dikumpulkan oleh setiap siswa akan dijumlahkan setiap 1 minggu sekali, yang mendapatkan jumlah bintang terbanyak akan menjadi master siswa berprestasi dan namanya akan ditulis di kolom master minggu pertama, kedua, ketiga atau keempat.
 - 5) Setelah mendapatkan master dalam 1 minggu maka bintang-bintang yang telah di miliki akan di copot semua, dan memulai persaingan dari awal lagi. Seperti itu seterusnya setiap minggu.

Proses pemanfaatan media papan prestasi sebagai penanaman pendidikan karakter dalam pembelajaran tematik kelas 3 tema 6 di SDN Cukir 1 berlangsung sangat menyenangkan dan memberikan hasil yang baik. Terlihat dari perkembangan perilaku anak-anak yang lebih mengetahui tentang nilai-nilai karakter yang diterapkan dalam dirinya dan kehidupan sehari-harinya. Karena dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya belajar materi pelajaran saja tetapi siswa juga bermain dan aktif dalam memenuhi bintang di kolom namanya pada media papan prestasi. Adanya papan prestasi juga dapat menumbuhkan jiwa sosialisasi anak serta menumbuhkan daya saing antar siswa, karena dengan media papan prestasi ini siswa akan berlomba-lomba untuk berbuat kebaikan yang mencerminkan nilai-nilai karakter ke dalam kehidupan sehari-harinya agar mendapatkan bintang terbanyak pada papan prestasi sehingga mendapatkan gelar siswa berprestasi setiap minggunya.

Hasil dari pemanfaatan media papan prestasi sebagai penanaman pendidikan karakter tidak hanya dirasakan oleh peserta didik saja tetapi pihak pengajar atau guru juga merasakan dampak positif dari adanya media papan prestasi ini. Setelah guru menjelaskan tentang pentingnya menerapkan nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik beserta contoh-contoh perilaku yang mencerminkan setiap nilainya dan mengenalkan media papan prestasi beserta *reward* yang akan didapatkan siswa akan lebih aktif lagi di dalam kelas sehingga memudahkan tugas guru karena siswa lebih memahami nilai-nilai karakter, aktif dalam pembelajaran, lebih taat pada peraturan yang ada di sekolah serta memiliki jiwa sosial dan cinta lingkungan yang tinggi dan penguatan agama juga.

Penanaman pendidikan karakter menggunakan media papan prestasi ini adalah salah satu cara menanamkan nilai-nilai karakter ke dalam diri peserta didik sejak dini melalui kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Proses penanaman pendidikan karakter menggunakan media papan prestasi mengajarkan anak untuk berbuat kebaikan di setiap hari dan di setiap kegiatan yang ia lakukan yang memenuhi syarat nilai-nilai karakter akan mendapatkan hadiah sebuah bintang prestasi atau gelar siswa berprestasi di kelas. Sedikit demi sedikit siswa akan mengimplimentasikan nilai-nilai karakter ke dalam dirinya baik di sekolah dan di lingkungan sehari-harinya. Karena sesuatu yang dilakukan berulang kali akan melekat dalam diri siswa tersebut dan membentuk sebuah karakter dalam diri siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai bahwa proses penanaman pendidikan karakter dalam pembelajaran tematik kelas 3 sebelum menggunakan media papan prestasi dengan cara memasukkan nilai-nilai karakter ke dalam RPP, proses penyampaian nilai-nilai karakter ke dalam materi pembelajaran sudah bagus. Hanya saja proses penyampaian nilai-nilai karakter masih sebatas ucapan secara lisan tentang contoh-contoh tindakan atau kegiatan yang mencerminkan perilaku baik, tanpa menggunakan media sebagai alat bantu penanaman pendidikan karakter dalam pembelajaran. Siswa belum mengerti apa itu nilai-nilai karakter yang harus dimiliki oleh peserta didik. Pelaksanaan penanaman pendidikan karakter menggunakan media papan prestasi dalam pembelajaran tematik kelas 3 dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut: menjelaskan terlebih dahulu tentang pengertian dan tujuan dari pendidikan karakter, mengenalkan 18 nilai-nilai karakter beserta memberikan contoh-contoh perilaku yang mencerminkan setiap nilai-nilai karakter, selanjutnya mengenalkan media dan cara main atau cara menggunakan media papan prestasi. Adanya media papan prestasi sangat membantu guru dalam proses penyampaian nilai-nilai karakter dalam pembelajaran, siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa lebih mentaati peraturan sekolah, siswa lebih mudah memahami nilai-nilai karakter dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Alangkah baiknya jika dalam proses penanaman nilai karakter guru menggunakan bantuan dari media pembelajaran berupa media papan prestasi agar nilai karakter lebih mengena dalam diri dan siswa tidak hanya pandai dalam pelajaran saja tetapi juga berkarakter unggul. Adanya media papan prestasi ini sedikit demi sedikit siswa akan mengimplimentasikan nilai-nilai karakter ke dalam dirinya baik di sekolah dan di lingkungan sehari-harinya. Karena sesuatu yang dilakukan berulang kali akan melekat dalam diri siswa tersebut dan membentuk sebuah karakter dalam diri siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan penelitian ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu. Semoga Allah selalu melindungi kalian semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Listya Rani. (2016). "Implementasi nilai religius dalam pendidikan karakter bagi peserta didik di sekolah dasar juara Yogyakarta". *Jurnal Kebijakan Pendidikan Edisi 3*, Vol 5. Pp. 316.
- Barnawi, M. A. (2016). *Strategi & kebijakan pembelajaran pendidikan karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas. (2003). *Sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdikbud.
- Karyawetti, Yunita. (2016). "Penggunaan media "reward board" untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII c belajar bahasa inggris di SMPN 3 X Koto Singkarak". *Jurnal Cendekia*, Vol. 1 No. 1 pp. 8-9.

- Kurniawan, Syamsul. (2016). *Pendidikan karakter: konsepsi & implementasinya secara terpadu dilingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi, & masyarakat*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kurniawan, M. I. (2013). “Integrasi pendidikan karakter ke dalam pembelajaran kerganegaraan di sekolah dasar”. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. Vol. 1 No.1. pp. 40.
- Sumiharsono, Rudy, dan Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#) [Login](#) [Register](#) [Current](#) [Archives](#) [Journal's Cover](#) [Announcements](#)

[About](#)

[Home](#) / [Archives](#) / Vol 1 No 1 (2020): IJPSE



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 01, No. 01, November 2020

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i1>

Published: 2020-11-30

Articles

THE EFFECT OF ROLE PLAYING MODEL TO THE STUDENT'S LEARNING OUTCOMES

Dicky Eka Kurnia Setiawan, Udjang Pairin M. Basir, Claudya Zahrani Susilo

1-7

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

EFFECT OF THE USE OF FRACTIONAL MEDIA PUZZLES IN GRADE III STUDENTS AT SDN PUCANGSIMO I

Rina Rusdiana, Udjang Pairin M. Basir, Muhammad Nuruddin

8-17

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

THE EFFECT OF LEARNING OUTCOMES USING THE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MODEL ON MATEMATICS

Khusnul Tri Hartanti, Udjang Pairin M. Basir, Claudya Zahrani Susilo

18-24

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

THE EFFECT OF PEER TUTORING METHOD ON LEARNING RESULTS IN CLASS II THEMATIC LEARNING IN INCLUSIVE ELEMENTARY SCHOOLS

Khusana Wa'aufa, Haris Supratno, Desty Dwi Rochmania

25-35

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

THE EFFECT OF THE TTW MODEL ASSISTED BY CONCRETE MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF CLASS V ELEMENTARY SCHOOLS

Nurul Hidayah, Haris Supratno, Desty Dwi Rochmania

36-47

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

THE EFFECT OF STORY TELLING METHOD ON SOCIAL STUDIES LEARNING RESULTS OF CLASS IV

ELEMENTARY SCHOOLS

Annisa Elva Sahara, Haris Supratno, Desty Dwi Rochmania
48-61

 PDF (Bahasa Indonesia)

THE INFLUENCE OF THE STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS

Yuli Astutiningsih, Haris Supratno, M. Bambang Edi Siswanto
62-67

 PDF (Bahasa Indonesia)

IMPLEMENTATION OF DISCIPLINE CHARACTER EDUCATION FOR STUDENT THROUGH ACTIVITIES OF BOY SCOUT EXTRACURRICULAR

Rini Ainur Fitri, Kamidjan Kamidjan, Heru Wiyadi
68-78

 PDF (Bahasa Indonesia)

EFFECTIVENESS OF USING QUIZLET APLICATION-BASED FLASHCARD MEDIA ON STUDENTS LEARNING OUTCOMES

Khusnul Khotimah, Kamidjan Kamidjan, Heru Wiyadi
79-85

 PDF (Bahasa Indonesia)

THE USE OF SMARTWHELL MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF JAVANESE SCRIPT WRITING IN 3RD GRADE STUDENT

Kiki lailatus Sa'adah, Udjang Pairin M. Basir, Claudya Zahrani Susilo
86-91

 PDF (Bahasa Indonesia)

IMPLEMENTATION OF OPEN-ENDED APPROACH TO MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING IN CLASS V OF CEWENG JOMBANG ELEMENTARY SCHOOL

Dyah Ayu Lestari, Udjang Pairin M. Basir, Claudya Zahrani Susilo
92-100

 PDF (Bahasa Indonesia)

THE EFFECT OF E-LEARNING THROUGH AUDIO-VISUAL ANIMATION MEDIA TOWARDS LEARNING OUTCOMES OF THIRD GRADE ELEMENTARY SCHOOL

Fadilah Yulia Kristiandar, Kamidjan Kamidjan, Heru Wiyadi
101-107

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING BASED 3D SCRAPBOOK MEDIA TOWARD MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES

Dian Ratna Sari, Kamidjan Kamidjan, Hawwin Fitra Raharja
108-114

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

INCULCATING CHARACTER EDUCATION USING ACHIEVEMENT BOARD MEDIA IN CLASS 3 THEMATIC LEARNING

Miftahul Nur'aini, Kamidjan Kamidjan, Hawwin Fitra Raharja
115-122

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

THE EFFECT OF THE PICTURE AND PICTURE MODEL ON THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE II ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

Khoirum Marodha, Haris Supratno, M. Bambang Edi Siswanto
123-137

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

THE INFLUENCE OF SNAKE AND LADDER GAME MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF GRADE III ELEMANTARY SCHOOL STUDENTS

Faridatur Rohmania, Haris Supratno, M. Bambang Edi Siswanto
138-148

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

THE EFFECT OF USING OUTDOOR LEARNING METHOD IN GRADE 1 AT SDN KEDUNGLUMPANG MOJOAGUNG

Nadia Qatrunnada, Haris Supratno, M. Bambang Edi Siswanto
149-153

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

EDITORIAL TEAM

FOCUS AND SCOPE

REVIEWER

PUBLICATION ETHICS

AUTHOR GUIDELINES

ONLINE SUBMISSION

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:



Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#) [Login](#) [Register](#) [Current](#) [Archives](#) [Journal's Cover](#) [Announcements](#)

[About](#)

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Emy Yunita Rahma Pratiwi, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (SintaID:5998804)

Section Editors

Erif Ahdhianto (Universitas Negeri Malang) (ID Scopus : 57216789619)

Mohammad Archi Maulyda (Universitas Mataram) (Id Scopus : 57216163894)

Hawwin Fitra Raharja,(Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6722636)

Muhammad Nuruddin, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6680725)

Copy Editor

Trimurtini, (Universitas Negeri Semarang) (ID Scopus: 57214917173)

Muhammad Rijal Wahid Muharram, (Universitas Pendidikan Indonesia) (ID Scopus : 57202360810)

Ria Kamilah Agustina, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta *AuthorID*:6173738)