

Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Melalui Media *Visual Basic Application*

Azzatun Nurroini¹, Bambang Y²., Emy Yunita R.P³
^{1,2,3}Program Studi , Universitas Hasyim Asyari Tebuireng Jombang
Email: azzatunnurroini@gmail.com

Abstrak

Pada saat ini masih dijumpai anak-anak yang memiliki karakter menyimpang, sedangkan sekolah sudah menerapkan pendidikan karakter. Penyampaian pendidikan karakter dengan cara ceramah dalam pembelajaran membuat anak bosan dan pendidikan karakter kurang tersampaikan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memaparkan hasil pendidikan karakter di SD Negeri. Jenis penelitian ini merupakan penelitian mix metod. Subjeknya yaitu anak didik kelas IV SD Negeri, objeknya yaitu pendidikan karakter. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Perencanaan dilakukan dengan membuat RPP dan menyiapkan media pembelajaran. 2) Pelaksanaan dilakukan dengan dua langkah, yaitu tahap pra-intruksional dan tahap intruksional. 3) Berdasarkan angket respon anak didik menunjukkan bahwa hasil rata-rata karakter anak didik adalah 11.11%. hal ini membuktikan bahwa karakter anak didik mengalami peningkatan. 4) Faktor penghambat: Program, sarana prasarana, pembinaan karakter, dan waktu pembuatan media. 5) Faktor pendukung: adanya tata tertib, adanya kerjasama dan interaksi warga sekolah dan anak didik yang baik, dan adanya motivasi dari wali murid.

Kata Kunci : Karakter; Pembelajaran IPS, *Visual Basic Application*

Abstract

At present there are still children who have deviant characters, while schools have implemented character education. Submission of character education by way of lectures in learning makes children bored and character education is less conveyed. The purpose of this study is to describe the results of character education in state elementary schools. This type of research is a mixed method research. The subject is students in grade IV of SD Negeri, the object is character education. The results showed: 1) Planning is done by making lesson plans and preparing learning media. 2) Implementation is carried out in two steps, namely the pre-instructional stage and the instructional stage. 3) Based on the questionnaire responses of students shows that the average results of the character of students is 11.11%. this proves that the character of students has increased. 4) Inhibiting factors: Programs, infrastructure, character development, and media creation time. 5) Supporting factors: the existence of an orderly system, the existence of cooperation and interaction of school residents and good students, and the existence of motivation from student guardians.

Keywords: *Character, Social Studies Learning, Visual Basic Application*

1. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu komponen penting yang ada di kehidupan manusia dan tidak dapat ditinggalkan serta tidak semua manusia berhak dan wajib memperoleh pendidikan. Proses pendidikan terjadi sepanjang kehidupannya, mulai sejak dia lahir sampai dia meninggal dunia. Pendidikan dapat berlangsung dimana saja, baik di rumah, di sekolah, maupun di mana saja (Choli, 2019; Mulyaningih, 2015). Pendidikan tidak sekedar pembelajaran tentang memanusiakan manusia, namun merupakan suatu cara dalam membentuk atau membangun mental, menciptakan generasi unggul, membimbing suatu umat dan kebudayaan serta memberikan suatu tatanan mengenai peradaban dan kehormatan (Arbayah, 2013; Nasution, 2017; Rohman, 2016). Pendidikan karakter saat ini memang menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian utama dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini diharapkan menjadi pondasi utama dalam kesuksesan Indonesia emas (Kiromim Baroroh, 2011; Sudarmiani, 2013; Suryaman & Karyono, 2018). Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang terdiri dari berbagai nilai-nilai dasar yang harus dipahami setiap orang agar terciptasebuah kehidupan masyarakat yang dapat bekerja sama dengan damai (Adibatin, 2016; Ledang, 2019). Nilai-nilai yang dimaksud yaitu, seperti kebijaksanaan, memecahkan persoalan secara damai, perasaan senang, semua itu merupakan nilai-nilai yang harus diutamakan dalam sebuah pendidikan karakter (Abdullah et al., 2015; Basri & Dwiningrum, 2020; Utomo & Muntholib, 2018). Salah satu Lembaga yang tempat Pendidikan karakter adalah sekolah.

Sekolah adalah tempat yang mempunyai peran penting yang bukan hanya untuk mencerdaskan peserta didik dalam hal iptek namun juga berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik menjadi anak yang berakhlak mulia (Sutiyono, 2013). Sekolah juga wajib menjadi penggerak utama dalam suatu pendidikan yang bebas karena tujuan dari suatu pendidikan yaitu membentuk kebijakan kewarganegaraan dan menjadikan manusia yang berkarakter. Oleh sebab itulah maka pemerintah mengembangkan kurikulum dengan memasukkan pendidikan karakter dalam pembelajaran di sekolah. Pendidikan karakter juga bukan hanya sekedar mengerti akan ketentuan benar dan salah, baik dan buruk, tetapi juga bagaimana peserta didik sungguh-sungguh dalam meningkatkan akhlaknya. Berhasil dan tidaknya Pendidikan karakter, dapat dievaluasi dengan pengaplikasian Pendidikan karakter di masyarakat (Rasyid, 2016). Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan kegiatan-kegiatan melalui lingkungan sekolah (intramural) dan diluar sekolah (ekstramural) sebagai upaya memperkuat proses pendidikan karakter yang berbudi luhur dan sesuai moral Pancasila (Damanik, 2014).

Saat ini Indonesia menghadapi masa yang sulit khususnya dalam bidang pendidikan. Dimana pemerintah memberikan sarana-prasarana yang berupa anggaran-anggaran pendidikan yang sangat besar dengan tujuan agar setiap permasalahan yang berupa menciptakan generasi yang beriman, bertaqwa, berkarakter dan profesional tidak dapat diselesaikan begitu saja. Permasalahan ini tidak hanya terjadi di Indonesia saja, di beberapa negara berkembang lainnya juga menghadapi permasalahan yang sama pula. Segala upaya kini dilakukan negara Indonesia untuk menciptakan penerus bangsa yang berkarakter demi membanagun Indonesia ke arah lebih baik lagi. Proses ini diusahakan untuk pertumbuhan dan pelestarian kebudayaan serta kehidupan yang menunjang proses tersebut. Negara kita saat ini sedang dalam situasi membangun dan memantapkan kondisi psikologis yang berlangsung ke arah yang lebih baik (Rasyid, 2016).

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini mulai kehilangan intinya atau rohnya serta moralitas nya, sehingga semakin banyak melahirkan kebudayaan yang kurang sehat. Dari situ muncullah kebohongan dalam suatu pendidikan, seperti halnya ijazah palsu, lemahnya internalisasi nilai pendidikan dan yang terjadi pada kasus UN (Yuniardi, 2015). Pembelajaran IPS yang merupakan pembelajaran nilai yang harus dilakukan revitalisasi. Pendidikan yang tanpa menekankan pada pendidikan karakter para peserta didik maka akan hilanglah esensinya sebagai proses pendidikan yang sejati. Perlu adanya upaya dalam memposisikan hakikat pendidikan IPS secara tepat program, (Yuniardi, 2015). Sama dengan tujuan dan maksud dari pembelajaran IPS, maka pendidik haruslah memfokuskan perannya untuk berusaha meningkatkan pendidikan yang menjamin kelangsungan hidup. Pendidikan IPS mengarah pada pelaku-pelaku sosial yang mengukur pada spiritual (seperti : beriman dan bertakwa) individual (seperti : kejujuran, kemandirian, berbudi pekerti baik), mengukur pada sosiokultural (seperti : kepedulian terhadap orang lain, cinta tanah arih, menghargai sejarah), mengukurr pada intelektual (seperti pantang menyerah, terampil, cerdas), (Yuniardi, 2015). Melalui Perangkat

pemerintah khususnya menteri pendidikan dan kebudayaan saat ini telah merancang sebuah pendidikan karakter untuk diterapkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan tingkat keperguruan tinggi. Penerapan pendidikan karakter memang harus diterapkan sejak usia dini. Tidak diragukan lagi, program pendidikan karakter memang muncul pada saat ini dikarenakan proses pembelajaran yang telah dilalui hingga saat ini belum bisa dikatakan berhasil dalam bentuk karakter setiap manusia (Rasyid, 2016). Ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut semua pihak untuk melakukan inovasi dan penemuan-penemuan baru dalam hal disiplin ilmu. Inovasi dapat membawa pengembangan pendidikan kearah yang lebih baik (Basari et al., 2013). Salah satu motivasi yang bisa digunakan adalah penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk anak dalam pembelajaran dan akan menimbulkan minat belajar anak didik dalam memahami pembelajaran disekolah, (Nurhayati, 2014; Supriyono, 2018; Tafonao, 2018). Untuk menyusun multimedia guru membutuhkan alat bantu *software* yang mudah dan praktis digunakan sehingga tidak akan membuang banyak waktu dan tidak membutuhkan keterampilan guru yang sulit untuk dikerjakan (Hasana, 2016). Salah satu media yang digunakan adalah Penggunaan media pembelajaran berbasis *Visual Basic*. Media pembelajaran berbasis *visual basic* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohaeti et al., (2019) menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *Visual Basic Application* (VBA) for Microsoft PowerPoint dan Excel dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa pada materi peluang, dan media tersebut dapat membantu guru saat menggunakan pendekatan *Open-Ended* sehingga pembelajaran di kelas lebih efektif, serta menciptakan pembelajaran peluang menjadi interaktif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Hasana & Alifiani, (2019) menunjukkan bahwa pengembangan multimedia dengan VBA berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. serta penelitian yang dilakukan oleh Hasana & Maharany, (2017) menunjukkan Hasil Penelitian ini adalah suatu produk multimedia yang dapat membantu guru dalam mengembangkan karya inovatif yang mendukung profesionalisme nya sebagai guru.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengkaji implementasi pendidikan karakter dalam proses pembelajaran IPS melalui media *visual basic application* (VBA) siswa kelas IV SDN". Di SDN merupakan sekolah yang menerapkan pendidikan karakter pada anak didik dalam segala kegiatan dan aktivitas. Namun masih banyak sekali anak didik yang kurang berkarakter, seperti contoh anak didik SD ketika ujian masih banyak yang mencontek, berani mengambil barang yang bukan miliknya, berani merokok dan ketika di dalam kelas ada guru anak didik berani bertengkar. Di dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah tanpa menggunakan media, sehingga anak didik mudah jenuh dan bosan. Hal ini menyebabkan anak didik berbicara sendiri ketika guru menjelaskan. Oleh sebab itu peneliti akan menggunakan media *Visual Basic Application* (VBA) yang bertujuan agar anak didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Setelah guru menjelaskan anak didik akan diminta untuk mengerjakan soal evaluasi dengan menggunakan media *Visual Basic Application* (VBA).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *mix methods*, dengan jumlah siswa 36 anak. Pada proses pelaksanaannya, pada tahap pertama penelitian ini menggunakan metode kualitatif terlebih dahulu baru kemudian dilanjutkan dengan metode kuantitatif. Penekanan yang diberikan pun juga berbeda, dalam hal ini penekanan lebih condong ke metode pertama (metode kualitatif) dan untuk perlengkapannya menggunakan metode kuantitatif. Pencampuran ini bersifat menyambung satu sama lain (*connecting*) sehingga peneliti akan lebih mudah dalam proses mendapatkan hasil penelitian. Pertama peneliti melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dilapangan. Tahap selanjutnya melakukan wawancara dengan guru kelas untuk memperkuat permasalahan. Kemudian pada saat penelitian, peneliti melakukan observasi lanjutan, untuk mengetahui proses pembelajaran pendidikan karakter. Setelah pembelajaran siswa diberi angket untuk mengetahui kepuasan siswa. Setelah data-data terkumpul peneliti juga mengumpulkan dokumentasi untuk menunjang hasil penelitian. Kegiatan dalam analisis data pendidikan karakter dilakukan dengan mereduksi data yakni memilah-milah data yang telah didapatkan kemudian diringkas untuk diambil data yang penting. Setelah data terkumpul, peneliti menyajikan data secara sistematis dan kemudian disimpulkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Perencanaan Pendidikan Karakter dalam Pelajaran IPS Melalui Media *Visual Basic Application*

Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, perencanaan pembelajaran sangatlah dibutuhkan, sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan belajar mengajar. Sehingga tujuan dari kegiatan belajar mengajar tersebut dapat tercapai secara maksimal. Kegiatan yang dilakukan oleh guru IPS sebelum memulai pembelajaran yaitu melakukan perencanaan dengan baik, sehingga dalam pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian dan minat anak didik. Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru IPS sebelum memulai kegiatan belajar mengajar yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

RPP yang dibuat oleh guru harus memasukkan beberapa karakter sesuai dengan kurikulum 2013 (K13). Sehingga secara tidak langsung pendidikan karakter telah masuk dalam setiap pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Rahmita Rizky F selaku wali kelas, sehubungan dengan RPP, beliau menjelaskan bahwa rencana pembelajaran berawal atau didasarkan pada kurikulum yang ada, kemudian dijelaskan dengan adanya silabus, dari silabus dijelaskan dalam bentuk RPP. Dalam sekolah yang menerapkan pendidikan karakter maka setiap pembelajaran harus dikaitkan dengan pendidikan karakter. Tidak terkecuali sehingga dalam pembelajaran apapun secara otomatis pendidikan karakter sudah terlihat dalam RPP yang telah disusun oleh guru.

Penjelasan diatas dikuatkan dengan adanya beberapa dokumentasi dari RPP yang telah disusun oleh guru IPS bahwa penyusunan RPP berdasarkan pada isi silabus. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun oleh guru IPS untuk setiap kali pertemuan. Isi dari RPP tersebut meliputi: identitas sekolah, mata pelajaran, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media dan sumber belajar. Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut selalu dihubungkan dengan pendidikan karakter. Baik di dalam kegiatan pembuka, kegiatan inti ataupun kegiatan penutup. Seperti bersikap sopan dan menghargai pendapat siapapun.

Dari pejabaran diatas dapat disimpulkan bahwa melakukan kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disiapkan sebelumnya. Semua guru terutama guru IPS, RPP yang dibuat harus disertakan atau dikaitkan dengan pendidikan karakter.

Pelaksanaan Pendidikan Karakter dalam Pelajaran IPS Melalui Media *Visual Basic Application*

Pada tahap pelaksanaan ini meliputi pra instruksional dan instruksional. Tahap pra instruksional yaitu sebelum pembelajaran dimulai, pada saat pembelajaran dimulai terlebih dahulu guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan. Setelah itu guru masuk kedalam kelas selalu membiasakan agar anak didiknya merapikan tempat duduk dan membuang sampah yang ada sekelilingnya, selanjutnya salah satu anak didik diminta untuk memimpin membaca doa bersama.

Setelah itu tahap instruksional, guru IPS menyampaikan materi dengan mengintegrasikan karakter-karakter peduli sosial yang terkait pada tema tertentu, contohnya pada materi keanekaragaman dinegriku. Kemudian untuk materi yang tidak memiliki hubungan dengan karakter sosial maka guru bisa memberi beberapa dorongan atau dukungan pada anak didik agar selalu berbuat baik pada semua orang, baik dengan sesama atau dengan orang yang lebih tua.

Pada tahap evaluasi tidak lanjut, guru memberikan tugas berkelompok untuk mengerjakan beberapa soal melalui media *Visual Basic Application* dengan materi yang sudah disampaikan. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui seberapa besar tingkat anak didik dalam memahami materi yang telah mereka pelajari dan juga mengetahui karakter anak didik pada saat berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Dalam hal evaluasi ini terkait dengan pengintegrasian antara pembelajaran IPS dengan Pendidikan karakter bukan pada tingkat tinggi nilai dengan angka melainkan, tetapi yang menarik dari sini yaitu penilaian yang berorientasi pada sikap peserta didik terhadap teman sebayanya dan orang yang lebih tua darinya yang semakin bertambahnya peduli sesama yang dapat dilihat dari keseharian anak didik di sekolah.

Hasil Pelaksanaan Pendidikan Karakter dalam Pelajaran IPS Melalui Media *Visual Basic Application*

Menindaklanjuti tahap sebelumnya mengenai hasil pembelajaran yang menggunakan media *Visual Basic Application*, dalam hal ini media pembelajaran *Visual Basic Application* yang telah melalui tahap revisi, media ini diterapkan kepada anak didik kelas IV SD. Penerapan ini dilakukan dengan kelompok kecil dalam satu kelas. Penerapan dalam kelas berlangsung dengan lancar dan baik. Hasil yang diperoleh dari penerapan media ini yaitu karakter sosialnya sangat terlihat, sopan santunnya juga terlihat. Karena dari hasil mengerjakan tugas dengan menggunakan media *Visual Basic Application* ini anak didik lebih antusias dan lebih semangat dalam belajar.

Pada saat mengerjakan tugas pembelajaran ini anak didik dibuat berkelompok sehingga anak didik lebih mengerti bagaimana cara menghargai pendapat orang lain, cara bertanggungjawab atas tugasnya, dan cara bekerja sama dengan orang lain. Dari sinilah karakter itu mulai muncul. Dari hasil yang telah diperoleh, dapat terlihat bahwa anak didik bersemangat belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru melalui media VBA, karena media tersebut dapat menarik perhatian anak didik dan memotivasi anak didik. Selain itu keaktifan dalam berkelompok sangat terlihat. Hasil pendidikan karakter (penilaian sikap) dijabarkan pada Tabel 1, 2 dan 3 berikut.

Tabel 1. Pendidikan Karakter “Sopan Saantun”

No	Nama Kelompok	Kreteria		
		Sangat Baik (SB)	Baik (Baik)	Kurang Baik (Kurang Baik)
1	Kelinci		√	
2	Harimau	√		
3	Singa		√	
4	Monyet			√
5	Gurita	√		
6	Panda	√		
Total		3	2	1
Total Presentase		$\frac{3}{6} \times 100 = 50\%$	$\frac{2}{6} \times 100 = 33,3\%$	$\frac{1}{6} \times 100 = 16,7\%$

Berdasarkan Tabel 1 hasil penilaian sikap dapat disimpulkan siswa berperilaku sangat sopan karena memperoleh presentase tertinggi, sehingga dapat dikatakan penggunaan media *Visual Basic Application* mampu meningkatkan Karakter baik.

Tabel 2. Pendidikan Karakter “Kerjasama”

No	Nama Kelompok	Kreteria		
		Sangat Baik (SB)	Baik (Baik)	KAurang Baik (Kurang Baik)
1	Kelinci	√		
2	Harimau			√
3	Singa	√		
4	Monyet		√	
5	Gurita		√	
6	Panda			√
Total		2	2	2
Total Presentase		$\frac{2}{6} \times 100 = 33,3\%$	$\frac{2}{6} \times 100 = 33,3\%$	$\frac{2}{6} \times 100 = 33,3\%$

Berdasarkan tabel 2 hasil penilaian sikap dapat disimpulkan siswa berperilaku saat kerjasama menunjukkan hasil yang sama karena memperoleh presentase yang sama, sehingga dapat dikatakan penggunaan media *Visual Basic Application* mampu meningkatkan Karakter baik.

Tabel 3. Pendidikan Karakter “Menghargai”

No	Nama Kelompok	Kreteria		
		Sangat Baik (SB)	Baik (Baik)	Kurang Baik (Kurang Baik)
1	Kelinci		√	
2	Harimau			√
3	Singa		√	
4	Monyet	√		
5	Gurita		√	
6	Panda	√		
Total		2	3	1
Total Presentase		$\frac{2}{6} \times 100 = 33,3\%$	$\frac{3}{6} \times 100 = 50\%$	$\frac{1}{6} \times 100 = 16,7\%$

Berdasarkan Tabel 3 hasil penilaian sikap dapat disimpulkan siswa berperilaku saling menghargai karena memperoleh presentase tertinggi, sehingga dapat dikatakan penggunaan media *Visual Basic Application* mampu meningkatkan Karakter baik.

Kendala Yang Dialami Oleh Guru Pada Saat Proses Pendidikan Karakter dalam Pelajaran IPS Melalui Media *Visual Basic Application*

Ada beberapa kendala yang dihadapi guru pada saat mengimplementasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS melalui media *Visual Basic Application* diantaranya yang pertama waktu yang dibutuhkan untuk mengetahui hasil dari program pendidikan karakter ini cukup lama, karena pembentukan karakter tidaklah mudah dan juga membutuhkan pembiasaan setiap hari disekolah maupun dilingkungan tempat tinggalnya. kedua Sarana dan prasarana di SDN belum memiliki ruang lab. Komputer, sehingga pada saat melakukan kegiatan pembelajaran yang membutuhkan atau menggunakan komputer maka komputernya harus bergantian. Dengan komputer yang bergantian ini maka pembelajaran kurang efektif. Ketiga Pembuatan media pembelajaran yang memakan waktu cukup lama. Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Pembuatan media *Visual Basic Application* memerlukan ketelitian. Jika tidak teliti dalam pembuatan media tersebut, maka media tidak bisa digunakan dengan semestinya. Dan pembuatan media pembelajaran harus semenarik mungkin agar anak didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Faktor Pendukung dalam Proses Pendidikan Karakter dalam Pelajaran IPS Melalui Media *Visual Basic Application*

Faktor pendukung pelaksanaan pendidikan karakter di SDN diantaranya yang pertama adanya peraturan dan kultur yang ada di SDN, maka secara tidak langsung membuat peserta didik menjadi disiplin dengan mentaati peraturan yang telah dibuat oleh sekolah. Dari situ sedikit demi sedikit akan membuat peserta didik menjadi pribadi yang berkarakter baik. Kedua adanya kerjasama dan interaksi yang baik maka akan dapat menjadi panutan yang baik pula untuk peserta didik dan menjadikan ilmu yang bermanfaat dan barokah nantinya. Dengan adanya interaksi yang semacam ini kepala sekolah tidak khawatir lagi untuk tidak kebagian anak didik, karena peserta didik sudah dianggap sebagai anak sendiri sehingga banyak wali murid yang percaya dengan SDN ini. Sehingga masyarakat tidak ragu lagi untuk menyekolahkan anaknya di SDN ini. Ketiga Keberadaan sistem pembelajaran yang ada di SDN merupakan satu bagian terpenting yang ada di sekolah demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang baik bagi peserta didiknya. Dengan adanya dukungan dari orang tua terhadap sistem yang diberlakukan disekolah maka hubungan antara wali murid dengan warga sekolah dapat terjalin begitu baik.

Pembahasan

Dari hasil data yang telah diperoleh di atas, hasil dari pendidikan karakter ini dapat dilihat pada tahap evaluasi guru menggunakan media *Visual Basic Application* dan membentuk beberapa kelompok dalam mengerjakannya. Dari evaluasi dengan menggunakan media *Visual Basic Application* secara berkelompok anak didik lebih antusias dan bersemangat untuk belajar, serta nilai sosial seperti karakter kerjasama, tanggungjawab, sopan santun dan saling

menghargai dapat terlihat dengan baik. Pendidikan karakter saat ini memang menjadi isu utama pendidikan, selain menjadi bagian utama dari proses pembentukan akhlak anak bangsa, pendidikan karakter ini diharapkan menjadi pondasi utama dalam mensukseskan Indonesia emas (Kiromim Baroroh, 2011; Sudarmiani, 2013; Suryaman & Karyono, 2018). Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang terdiri dari berbagai nilai-nilai dasar yang harus dipahami setiap orang agar terciptasebuah kehidupan masyarakat yang dapat bekerja sama dengan damai (Adibatin, 2016; Ledang, 2019). Nilai-nilai yang dimaksud yaitu, seperti kebijaksanaan, memecahkan persoalan secara damai, perasaan senasib, semua itu merupakan nilai-nilai yang harus diutamakan dalam sebuah pendidikan karakter (Abdullah et al., 2015; Basri & Dwiningrum, 2020; Utomo & Muntholib, 2018). Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penerapan media *Visual Basic Application*.

Untuk implikasi praktis dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pendidikan karakter anak didik maka para guru dan karyawan harus memperhatikan keadaan anak didiknya terkait dan aktif dalam belajar serta mematuhi segala aturan yang ada disekolah. Pendidikan karakter yang selalu memegang nilai-nilai dari karakter itu sendiri, motivasi yang selalu diberikan oleh bapak ibu guru, komitmen dan tujuan dari pendidikan karakter yang memperlihatkan hubungan antara guru dengan anak didiknya dan peraturan yang harus ditekankan agar dapat mewujudkan pendidikan karakter yang ingin dicapai. Metode ini dapat dikembangkan dengan mengembangkan media *Visual Basic Application*, dengan cara memberikan soal esai atau uraian yang sebelumnya hanya menggunakan soal pilihan ganda. Namun juga harus memperhatikan pendidikan karakter yang akan diberikan.

4. Simpulan dan Saran

Guru IPS memulai perencanaan dengan membuat RPP yang didalamnya terdapat nilai-nilai karakter. Pada tahap perencanaan guru memilih beberapa karakter yang cocok untuk diterapkan pada materi, media, dan metode yang akan dipelajari. Metode diskusi kelompok dalam penelitian ini digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan karakter, sehingga anak didik lebih aktif dan nilai karakter-karakter anak didik dapat terlihat. Penilaian ketercapaian pendidikan karakter guru menggunakan pengamatan perilaku pada saat evaluasi didalam pembelajaran dan diluar pembelajaran. Hasil dari pendidikan karakter terlihat saat pemberian soal evaluasi melalui media *Visual Basic Application* secara berkelompok, anak didik lebih antusias dan lebih bersemangat dalam belajar. Kendala dalam pengimplementasian pendidikan karakter, diantaranya: Membutuhkan waktu yang cukup lama, Sarana prasarana yang kurang memadai, dan Waktu pembuatan media yang memerlukan waktu yang lama. Selain itu, faktor pendukungnya yaitu Adanya tata tertib atau kultur yang ada disekolah, Adanya kerjasama dan interaksi antara warga sekolah dengan anak didik yang sangat baik, dan Adanya motivasi dari walimurid.

Daftar Pustaka

- Abdullah, B., Radiansyah, R., & Akbar, A. (2015). Pendidikan Karakter Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 2 Banjarmasin. *Inferensi*, 9(2), 537. <https://doi.org/10.18326/infsl3.v9i2.537-560>
- Adibatin, A. (2016). Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Strategi Pembelajaran PAKEM Melalui Permainan Cincin di Jempol Tangan (Karya Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p1-18>
- Arbayah. (2013). Model Pembelajaran Humanistik. *Dinamika Ilmu*, 13(pendidikan), 220. https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/26
- Basari, A., Wahyudi, E., & Suardiman, S. P. (2013). Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sd. *Jurnal Prima Edukasi*, 1(2), 113–123. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2629>
- Basri, B., & Dwiningrum, N. R. (2020). Peran Ormawa dalam Membentuk Nilai-nilai Karakter di Dunia Industri (Studi Organisasi Kemahasiswaan di Politeknik Negeri Balikpapan). *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 139–160. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.273>
- Choli, I. (2019). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal*

- Pendidikan Islam*, 2(2), 35–52. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.511>
- Damanik, S. A. (2014). Pramuka Ekstrakurikuler Wajib di Sekolah. *Disability and Rehabilitation*, 13(2), 16–21. <https://doi.org/10.1080/14768320500230185>
- Hasana, S. N. (2016). Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*, 3(2), 30–40.
- Hasana, S. N., & Alifiani, A. (2019). Multimedia Development Using Visual Basic for Application (VBA) to Improve Students' Learning Motivation in Studying Mathematics of Economics. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.31002/ijome.v2i1.1230>
- Hasana, S. N., & Maharany, E. R. (2017). Pengembangan Multimedia Menggunakan Visual Basic for Application (Vba) Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru Matematika. *JPM : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 30. <https://doi.org/10.33474/jpm.v3i2.648>
- Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing – Kiromim Baroroh. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(2), 149–163.
- Ledang, I. (2019). Tradisi islam dan Pendidikan Humanisme: upaya Transinternalisasi nilai Karakter dan multikultural dalam Resolusi Konflik sosial masyarakat di indonesia. *Jurnal Kajian Islam Interdisipliner*, 1, 105–128. <https://conference.uin-suka.ac.id/pasca/jkii/article/view/1056>
- Mulyaningsih, I. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik diKelas IV SD Negeri Prembulan Galur Kulon Progo. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 16(2), 39–55. <https://doi.org/10.1377/hlthaff.2013.0625>
- Nasution, T. (2017). Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial & Budaya*, 1(2), 1689–1699. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/download/1393/1130>
- Nurhayati. (2014). Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, Vol.3 No.1. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 3(1), 25–32.
- Rasyid, H. A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Madrasah Aliyah. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9904>
- Rohaeti, E. E., Bernard, M., & Novtiar, C. (2019). Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended. *Supremum Journal of Mathematics Education*, 3(2), 95–108. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/supremum>
- Rohman, K. (2016). Optimalisasi Pendidikan Humanistik Di Sekolah Dasar: Studi Multisitus di SD Insan Mulia Surabaya dan SDS Wahidiyah Tulungagung. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(1). <https://doi.org/10.21274/dinamika.2016.16.1.79-105>
- Sudarmiani, S. (2013). Membangun Karakter Anak Dengan Budaya Kearifan Lokal Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 1(1), 54–72. <https://doi.org/10.25273/equilibrium.v1i1.556>
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- Suryaman, S., & Karyono, H. (2018). Revitalisasi Pendidikan Karakter Sejak Usia Dini di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 10–18. <https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p010>
- Sutiyono. (2013). Penerapan Pendidikan Budi Pekerti Sebagai Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah: Sebuah Fenomena Dan Realitas. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(3), 309–320. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i3.2753>

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Utomo, C. B., & Muntholib, A. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 1–13. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/27332>
- Yuniardi, D. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 1436 H / 2015 M*.