

**MENINGKATKAN KARAKTER KEJUJURAN MELALUI PEMBELAJARAN
BERBASIS PENGALAMAN KONKRET PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI NO. 100102 PANOBASAN**

Rosmanila Lubis¹, Nahriyah Fata², Nahdah Faizah Harahap³

¹SD Negeri No. 100102 Panobasan, ²UIN Syahada Padangsidempuan,

³Universitas Negeri Medan

¹rosmanilalubis13@gmail.com, ²nahriyah.fata@uinsyahada.ac.id,

³nahdahharahap@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve the honest character of sixth-grade students of SD Negeri No. 100102 Panobasan through concrete experience-based learning. This research is motivated by students' low level of honesty in daily activities, both inside and outside the classroom. The research method uses the Kemmis and McTaggart model, which consists of two cycles of planning, implementation, observation, and reflection. Each cycle involves learning activities designed to provide concrete experiences, such as simulations, role plays, and group discussions related to real-life situations that require honesty. The results of the study showed a significant increase in the honest character of students after the implementation of concrete experience-based learning. This is shown through observations of student behavior, reflection results, and positive responses from teachers and students. The percentage of student honesty increased from 60% in the first cycle to 85% in the second cycle. In conclusion, concrete experience-based learning effectively instills honesty values in students. This study recommends using a similar approach in learning other character values

Keywords: *Honesty Character, Concrete Experience-Based Learning, Elementary School Students, Classroom Action Research (CAR)*

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan melalui pembelajaran berbasis pengalaman konkret. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat kejujuran siswa dalam kegiatan sehari-hari, baik di dalam maupun di luar kelas. Metode penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam dua siklus. Setiap siklus melibatkan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman konkret, seperti simulasi, permainan peran, dan diskusi kelompok terkait situasi kehidupan nyata yang memerlukan kejujuran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam karakter kejujuran siswa setelah implementasi pembelajaran berbasis pengalaman konkret. Hal ini ditunjukkan melalui pengamatan perilaku siswa, hasil refleksi, serta tanggapan positif dari guru dan siswa. Persentase kejujuran siswa meningkat dari 60% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua. Kesimpulannya, pembelajaran berbasis pengalaman konkret efektif dalam menanamkan nilai kejujuran pada siswa.

Penelitian ini merekomendasikan penggunaan pendekatan serupa dalam pembelajaran nilai-nilai karakter lainnya.

Kata Kunci: Karakter Kejujuran, Pembelajaran Berbasis Pengalaman Konkret, Siswa SD, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2023). Pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Salah satu nilai karakter yang menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan adalah kejujuran. Karakter kejujuran penting untuk ditanamkan sejak dini karena merupakan fondasi utama dalam membangun integritas individu.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri No. 100102 Panobasan, diketahui bahwa tingkat kejujuran siswa kelas VI masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa perilaku siswa, seperti kebiasaan mencontek saat ujian, memberikan alasan tidak benar saat terlambat masuk kelas, serta kurangnya kesadaran dalam

mengakui kesalahan. Kondisi ini mengindikasikan perlunya intervensi yang efektif untuk menanamkan dan meningkatkan nilai kejujuran pada siswa.

Pembelajaran berbasis pengalaman konkret merupakan salah satu pendekatan yang diyakini efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter, termasuk kejujuran. Pendekatan ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui aktivitas yang melibatkan situasi nyata atau simulasi kehidupan sehari-hari. Dengan pengalaman konkret, siswa tidak hanya memahami konsep kejujuran secara teoretis, tetapi juga merasakan dan mempraktikkannya secara langsung. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman untuk membangun pemahaman dan nilai-nilai dalam diri siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas VI SD Negeri No. 100102

Panobasan melalui pembelajaran berbasis pengalaman konkret. Dengan merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dan menarik, diharapkan siswa dapat menginternalisasi nilai kejujuran secara efektif. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang mendukung pendidikan karakter di sekolah dasar.

Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman konkret diuji efektivitasnya dalam membangun karakter kejujuran siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada nilai-nilai karakter, khususnya kejujuran, untuk mendukung tujuan pendidikan karakter secara keseluruhan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri dari empat tahap yang berulang dalam siklus, yaitu perencanaan (planning),

tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) Kemmis dan McTaggart (1988). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk memastikan hasil yang optimal dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas VI SD Negeri No. 100102 Panobasan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kejujuran yang masih perlu ditingkatkan, seperti mencontek, memberikan alasan palsu, dan enggan mengakui kesalahan.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri No. 100102 Panobasan selama Tiga Minggu yaitu minggu pertama hingga minggu ketiga Desember 2024.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian berbasis tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu **Pertama Perencanaan** yaitu Merancang kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman konkret yang

menanamkan nilai kejujuran, seperti simulasi situasi nyata, permainan peran, dan diskusi kelompok. Sebagaimana dikemukakan oleh Fitriani dan Handayani (2019), pembelajaran berbasis pengalaman konkret dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai karakter dengan lebih efektif melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan mereka.

Kedua Pelaksanaan Tindakan, yaitu Melaksanakan pembelajaran sesuai rencana dengan melibatkan siswa dalam aktivitas yang mempraktikkan nilai kejujuran. Hasanah dan Wijayanti (2021) menunjukkan bahwa experiential learning, yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sangat efektif dalam membangun karakter positif, termasuk kejujuran.

Ketiga Pengamatan, yaitu mengamati perilaku siswa selama pembelajaran menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Keempat Refleksi, yaitu mengevaluasi hasil pengamatan untuk menentukan efektivitas tindakan dan menyusun rencana

untuk siklus berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Handayani dan Prasetyo (2019) menunjukkan bahwa refleksi dalam proses pembelajaran membantu siswa untuk memahami pentingnya nilai-nilai moral. Dalam penelitian ini, refleksi dilakukan di akhir setiap siklus, yang memungkinkan guru dan siswa untuk mengevaluasi perubahan perilaku dan merancang langkah perbaikan di siklus berikutnya.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

- a. Observasi: Dilakukan untuk mengamati perubahan perilaku siswa, khususnya terkait kejujuran.
- b. Wawancara: Digunakan untuk menggali pendapat siswa dan guru mengenai pembelajaran dan perubahan yang terjadi.
- c. Tes Kinerja: Memberikan simulasi atau studi kasus kepada siswa untuk menilai sejauh mana mereka dapat menerapkan nilai kejujuran.
- d. Dokumentasi: Foto, video, dan catatan lapangan digunakan

untuk mendukung temuan penelitian.

Yuliana dan Haris (2020) mengungkapkan bahwa kombinasi observasi, wawancara, dan tes kinerja dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan karakter siswa, terutama dalam penerapan nilai-nilai moral dan sosial.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis dengan pendekatan tematik, sementara data kuantitatif dari hasil tes kinerja dianalisis menggunakan statistik sederhana, seperti menghitung persentase peningkatan perilaku kejujuran siswa dari siklus pertama ke siklus kedua.

6. Keabsahan Data

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik (observasi, wawancara, tes kinerja) dan triangulasi sumber (guru dan siswa). Triangulasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya Moleong (2017).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

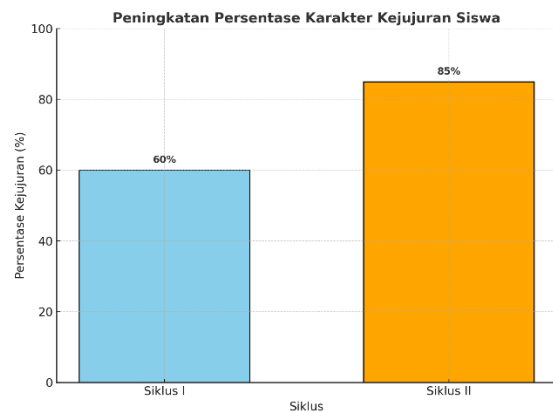
1. Siklus Pertama

Pada siklus pertama, pembelajaran berbasis pengalaman konkret diterapkan melalui kegiatan simulasi dan permainan peran. Fokus utama adalah mengidentifikasi sejauh mana siswa dapat memahami dan mulai mempraktikkan nilai kejujuran. Hasil observasi yang diperoleh menunjukkan sebanyak 60% siswa menunjukkan perilaku jujur dalam situasi yang tidak menantang, misalnya mengakui kesalahan saat menjawab pertanyaan dan tidak menyontek saat latihan. Namun, sekitar 40% siswa masih ragu untuk bersikap jujur, terutama ketika menghadapi situasi kompetitif. Dari hasil observasi tersebut didapatkan bahwa ada beberapa siswa merasa malu atau takut akan konsekuensi saat mereka berbuat jujur.

2. Siklus Kedua

Pada siklus kedua, pendekatan pembelajaran ditingkatkan dengan menambahkan kegiatan permainan peran yang lebih interaktif seperti dalam kegiatan diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 85% siswa menunjukkan perilaku jujur, baik dalam simulasi maupun interaksi sehari-hari di kelas. Perubahan signifikan tersebut diantaranya keberanian siswa untuk mengakui kesalahan mereka. Bahkan siswa yang awalnya ragu mulai menunjukkan komitmen untuk bersikap jujur dalam situasi sulit. Hal ini menciptakan lingkungan kelas yang lebih kondusif dalam pembiasaan untuk menerapkan kejujuran dalam aktivitas sehari-hari.

Berikut adalah diagram batang yang menggambarkan hasil peningkatan karakter kejujuran siswa dari Siklus I ke Siklus II. Diagram menunjukkan bahwa pada Siklus I, persentase kejujuran siswa mencapai 60%, sedangkan pada Siklus II meningkat signifikan menjadi 85%.



Gambar 1. Hasil Peningkatan Karakter Kejujuran Siswa

Pembahasan

Hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman konkret efektif dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami langsung situasi yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga mereka dapat memahami pentingnya kejujuran secara mendalam Kolb (1984)

Fitri dan Nurhadi (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman membantu siswa mengembangkan empati dan moralitas karena mereka dihadapkan pada konsekuensi nyata dari tindakan mereka. Hal ini juga selaras dengan temuan Hasan (2020), yang menunjukkan bahwa aktivitas seperti simulasi dan permainan peran dapat

meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai moral, termasuk kejujuran.

Lebih lanjut, pendekatan ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1952), yang menyatakan bahwa siswa belajar secara optimal ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman mereka. Dalam konteks ini, aktivitas konkret seperti simulasi dan permainan peran memungkinkan siswa tidak hanya memahami nilai kejujuran, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung.

Sebagai tambahan, Arends (2012) menekankan pentingnya lingkungan pembelajaran yang mendukung dan relevan untuk membangun karakter siswa. Dalam penelitian ini, guru menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk berbicara jujur tanpa rasa takut, yang terbukti efektif dalam membangun kepercayaan diri siswa untuk mengakui kesalahan mereka.

Studi ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lestari (2021), yang menemukan bahwa kegiatan diskusi kelompok dapat memperkuat pemahaman siswa

tentang nilai-nilai moral. Diskusi kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pengalaman dan belajar dari sudut pandang teman-teman mereka, sehingga memperkaya pemahaman mereka tentang pentingnya kejujuran.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman konkret efektif dalam meningkatkan karakter kejujuran siswa kelas VI SD. Peningkatan signifikan terlihat dari hasil Siklus I ke Siklus II, di mana rata-rata skor kejujuran siswa meningkat dari 64.85 menjadi 83.90. Strategi pembelajaran seperti simulasi, permainan peran, dan diskusi kelompok memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman dan pengamalan nilai kejujuran.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurdiana dan Setiawan (2021) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman dapat membantu siswa memahami nilai-nilai moral secara mendalam karena mereka belajar melalui keterlibatan langsung. Dalam studi mereka, rata-rata skor karakter siswa meningkat

sebesar 20% setelah diterapkan metode pembelajaran berbasis pengalaman.

Sejalan juga dengan hasil penelitian ini, di mana terjadi peningkatan signifikan dalam karakter kejujuran siswa dari Siklus I ke Siklus II. dengan yang dilakukan oleh Zulkarnain (2020) dimana diungkapkan bahwa simulasi dan permainan peran efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa tidak hanya menginternalisasi nilai-nilai moral tetapi juga mempraktikkannya dalam situasi nyata. Hasil ini memperkuat temuan bahwa permainan peran pada Siklus II berkontribusi besar dalam meningkatkan perilaku jujur siswa.

Hasil ini didukung juga oleh berbagai teori pendidikan karakter salah satunya yang dikemukakan oleh Lickona (1991), yang menekankan bahwa pendidikan karakter harus melibatkan pengajaran, pembiasaan, dan refleksi nilai-nilai moral. Dalam penelitian ini, pembiasaan melalui pengalaman konkret berhasil mendorong siswa untuk memahami nilai moral kejujuran. secara mendalam dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dan guru diharapkan terus

mengembangkan metode pembelajaran inovatif yang relevan untuk membangun karakter siswa secara efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut dalam pembelajaran berbasis pengalaman konkret. Berikut adalah saran-saran yang dapat diterapkan:

1. Optimalisasi Kegiatan Pembelajaran

Guru disarankan untuk terus mengoptimalkan kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman konkret dengan menyesuaikan materi dan metode yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penambahan variasi aktivitas, seperti studi lapangan atau proyek kelompok, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya.

2. Pendekatan Individual terhadap Siswa

Diperlukan pendekatan yang lebih personal terhadap siswa yang kurang responsif selama pembelajaran. Guru dapat memberikan perhatian khusus,

seperti bimbingan individu, untuk memastikan semua siswa mendapatkan manfaat maksimal dari proses pembelajaran.

3. Peningkatan Kompetensi Guru

Sekolah diharapkan memberikan pelatihan bagi guru terkait penerapan pembelajaran berbasis pengalaman dan strategi untuk membangun karakter siswa. Pelatihan ini akan membantu guru dalam merancang dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang efektif.

4. Pemanfaatan Teknologi

Disarankan agar teknologi pembelajaran, seperti video interaktif dan simulasi berbasis digital, digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Media teknologi dapat memberikan gambaran yang lebih nyata tentang konsekuensi nilai kejujuran.

5. Penelitian Lanjutan

Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan cakupan yang lebih luas atau dengan fokus pada nilai karakter lain seperti tanggung jawab atau kerja sama. Penelitian lebih lanjut juga dapat melibatkan kolaborasi dengan orang tua untuk mengukur dampak pembelajaran

berbasis pengalaman di lingkungan rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. 2012. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Fitri, D., & Nurhadi, R. 2021. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Pengalaman Dalam Menanamkan Nilai Kejujuran. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak* 11 (3): 45–56.
- Fitriani, R., & Handayani, D. 2019. “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman Untuk Penguatan Karakter Kejujuran Pada Siswa SD.” *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10 (125–34).
- Handayani, A., & Prasetyo, H. 2019. “Refleksi Sebagai Pendekatan Efektif Dalam Pendidikan Karakter Siswa SD.” *Jurnal Pendidikan Moral Dan Karakter* 7 (2): 123–34.
- Hasan, M. A. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Pengembangan Karakter Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 9 (2): 120–33.
- Hasanah, U., & Wijayanti, D. A. 2021. Penerapan Experiential Learning

- Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak* 8 (2): 78–89.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Kolb, D. A. 1984. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lestari, D. A. 2021. Peningkatan Karakter Kejujuran Melalui Diskusi Kelompok Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Moral Dan Karakter* 10 (1): 78–88.
- Lickona, T. 1991. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Moleong, L. J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdiana, R., & Setiawan, R. 2021. Pembelajaran Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Karakter* 9 (1): 45–56.
- Piaget, J. 1952. *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023. n.d. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Yuliana, E., & Haris, F. 2020. Strategi Pendidikan Karakter Melalui Pendekatan Pembelajaran Konkret Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 12 (3): 15–25.
- Zulkarnain, H. 2020. Efektivitas Simulasi Dan Permainan Peran Dalam Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak* 8 (1): 65–75.