

Abstrak

Siti Novi Waki'ah (2018) "MEMAKNAI KARAKTER PAHLAWAN OLEH SISWA MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH (Penelitian *Narrative Inquiry* Di Kelas IV SDN Angsana Kec. Kasemen)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan terkait dengan mendesaknya pendidikan karakter di Indonesia. Mengakibatkan kurangnya penerapan nilai-nilai karakter yang tertanam pada siswa, sehingga perlunya pembaharuan metode pembelajaran yang dapat membentuk karakter siswa dengan menggunakan sistem pembelajaran yang lebih menyenangkan, dengan begitu siswa dapat memaknai setiap pembelajaran. Pembelajaran sejarah tentang pahlawan banyak sekali nilai-nilai yang patut ditauladani seperti kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, percaya diri, kreatif, toleransi, peduli, dan tanggung jawab. Menggunakan pembelajaran permainan misi penyelamatan kelereng ini dapat menjadikan situasi belajar yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan metode *Narrative Inquiry* di kelas IV dengan jumlah partisipan 28 orang di SDN Angsana, ketika permainan sudah dilakukan, terlihat keberhasilan karena siswa dapat memaknai karakter pahlawan yang diharapkan. Ini hasil yang telah dilakukan terlihat keberhasilan dari proses situasi pembelajaran tersebut. Perolehan prosentase lebih dari 50% pembentukan karakter siswa dalam pembelajaran ini sudah diterapkan, dengan diikuti sertakan siswa dalam proses pembelajaran. Jadi, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja melainkan merasakan makna dari pembelajaran, secara spontan terbentuk karakter yang dapat memaknai dari setiap nilai apasaja yang dirasakan sesudahnya. Menyadarkan siswa bahwa hidup itu tidak hanya sendiri melainkan bersosial dengan berbagai karakter yang beragam. Menyatukan siswa dengan tujuan tidak terjadi kembalisebuah tindakan yang tidak semestinya mereka perbuat yang merugikan dirinya sendiri dan orang lain. Dengan begitu pembelajaran bermain ini sangat baik untuk dilakukan di dunia pendidikan sehingga menjadikan siswaberpribadi yang jauh lebih baik lagi dari sebelumnya dan memberikan motivasi kepada mereka yang kurang percaya diri, memberikan semangat pada generasi penerus, dengan tujuan siswa dapat memaknai dari karakter yang patut ditauladani. Demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan pembelajaran permainan misi penyelamatan kelereng ini lebih efektif dalam memaknai karakter pahlawan.

Kata Kunci: sejarah, permainan kelereng, karakter pahlawan, *Narrative Inquiry*

Abstrak

Siti Novi Waki'ah (2018) "CONCERNING HEROES CHARACTER BY STUDENTS THROUGH LEARNING HISTORY (Narrative *Inquiry Research* In Grade IV SDN Angsana Kecamatan Kasemen)

This research is motivated by problems related to the urgency of character education in Indonesia. Resulting in a lack of application of character values that are embedded in students, so the need for renewal of learning methods that can shape the character of students by using a learning system that is more fun, so students can interpret each lesson. Learning history about heroes is a lot of values that deserve to be cultivated, such as honesty, discipline, hard work, confidence, creativity, tolerance, caring, and responsibility. Using this marbles mission rescue learning game can make the learning situation real. This study uses Narrative Inquiry method in class IV with the number of participants 28 people at Angsana Elementary School, when the game has been done, it looks successful because students can interpret the expected hero character. This result has been seen to be seen as the success of the learning situation process. The acquisition of a percentage of more than 50% of the character formation of students in this learning has been applied, with students included in the learning process. So, students not only listen to the explanation from the teacher but feel the meaning of learning, spontaneously formed a character that can interpret from whatever value is felt afterwards. Awaken students that life is not just alone but socializing with a variety of diverse characters. Bringing together students with the aim of not re-occurring an action that they should not do that harms themselves and others. That way the learning of play is very good to do in the world of education so as to make personal students who are much better than before and provide motivation to those who lack confidence, give encouragement to the next generation, with the aim of students can interpret the character that deserves to be observed. It can be concluded that using the game to save the marbles mission is more effective in interpreting hero characters.

Keywords: history, game of marbles, hero character, Narrative Inquiry