

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan kata lain, pendidikan adalah suatu proses untuk membina dan mengantarkan peserta didik agar dapat menemukan jati dirinya. Dalam hal ini perlu ada kematangan, sehingga pendidikan menjadi proses pendewasaan diri seseorang dan masyarakat. Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003 : 8) dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan memberikan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Rumusan tujuan pendidikan tersebut sangat ideal dan komprehensif, hal yang demikian sengaja dirumuskan agar memberikan suasana kebatinan dan semangat serta memberi motivasi bagi setiap komponen manusiawi yang terkait untuk terus berusaha mencapai cita-cita yang ideal tersebut. Namun menurut pengalaman sejarah, dalam pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan sebagai proses pembinaan bangsa masih sangat memprihatinkan. Perkembangan kehidupan masyarakat masih ditandai dengan berbagai ketimpangan moral, akhlak, masalah-masalah sosial, ekonomi, politik dan jati diri bangsa. Inilah problem-problem yang kini banyak mengemuka di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan kita belum mampu mengembangkan manusia dan masyarakat Indonesia sebagaimana yang diharapkan (Rokhman, Nurhadi, dan Muhsinatun, 2006 : 116).

Problem kemerosotan moral akhir-akhir ini menjangkiti sebagian generasi muda. Gejala kemerosotan moral antara lain diindikasikan dengan merebaknya kasus penyalahgunaan narkoba, pergaulan bebas, kriminalitas, kekerasan dan aneka perilaku yang kurang terpuji lainnya (Lubis, 2009 :v; Parji, 2002 :78). Di lain pihak tak sedikit dari generasi muda yang gagal menampilkan akhlak terpuji sesuai harapan orang tua. Kesopanan, sifat-sifat ramah, tenggang rasa, rendah hati, suka menolong, soliditas sosial dan sebagainya yang merupakan jati diri bangsa berabad-abad seolah-olah kurang begitu melekat secara kuat dalam diri mereka (Supriyoko, 2003 : 3).

Bahkan, lebih khusus pendidikan di Indonesia condong ke dimensi pengetahuan (*cognitive oriented*) atau cenderung intelektualitas/akademis dan *commit to user*

mengabaikan pendidikan budi pekerti (Suyanto, 2003 : 153). Dalam konteks inipun prestasi para peserta didik kita belum begitu mengembirakan; bila dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal ini tidak terkecuali untuk pendidikan bidang ilmu-ilmu sosial khususnya IPS.

Pendidikan dan pembelajaran IPS cenderung mengakumulasi pengetahuan, bahkan banyak dikritik sebagai pelajaran hafalan dan cenderung kognitif. Kurikulum untuk ilmu-ilmu sosial (IPS) selama ini bersifat sentralistik, beban yang terlalu sarat dengan materi dan cakupan materi yang tumpang tindih. Hal ini terjadi antara lain disebabkan pendidikan dan pembelajaran IPS dilaksanakan secara terpisah (*separated*). Akibatnya materi ajar yang terpisah untuk masing-masing disiplin ilmu kurang aplikatif dan tidak banyak bermakna dalam kehidupan. Pada hal dalam kenyataannya kehidupan manusia ini merupakan sebuah sistem, yang masing-masing aspek saling terkait (Rokhman, Nurhadi, dan Muhsinatun, 2006 : 116-117). Hal ini tidak sesuai dengan makna dan maksud pembelajaran IPS. Sebab pendidikan dan pembelajaran IPS, di samping bersifat akademis, juga menanamkan nilai, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah sosial, merekonstruksi peristiwa, masalah kearifan dan pelajaran moral, kemandirian, tanggung jawab, disiplin, dan jiwa *entrepreneur/kewirausahaan* (Rokhman, Nurhadi, dan Muhsinatun, 2006 : 117)

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Proses pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa, kegiatan belajar diharapkan berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Oleh karena itu, suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh kecakapan personal atau sikap (aspek afektif) dan kecakapan sosial (skill) di samping prestasi belajar yang optimal (aspek kognitif).

Untuk membangun masyarakat terdidik, masyarakat yang cerdas maka mau tidak mau harus merubah paradigma dan sistem pembelajaran. Dengan paradigma baru, praktik pembelajaran akan bergeser menjadi pembelajaran yang lebih bertumpu pada teori konstruktivistik. Pembelajaran akan berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual yang berlangsung secara sosial dan kultural, mendorong siswa membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri dalam konteks sosial, dan belajar dimulai dari pengetahuan awal dan perspektif budaya. Tugas belajar didesain menarik dan menantang untuk mencapai berpikir tingkat tinggi (Aunurrahman, 2010 : 2).

Dalam proses pembelajaran, pengembangan potensi peserta didik harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Pengembangan potensi peserta didik secara tidak seimbang pada gilirannya menjadikan pendidikan cenderung lebih peduli pada pengembangan satu aspek saja, bersifat *partikular* dan *parsial*. Pada hal sesungguhnya pertumbuhan dan perkembangan peserta didik merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh semua sekolah dan guru, ini berarti sangat keliru

jika guru hanya bertanggung jawab menyampaikan materi pelajaran bidang studinya saja (Gordon, 1997 :8). Guru memegang peranan strategis terutama dalam upaya membentuk watak bangsa melalui pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang diinginkan. Karena guru dalam proses belajar mengajar tidak hanya cukup berbekal pengetahuan berkenaan dengan bidang studi yang diajarkan, melainkan perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran secara holistik yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi-potensi peserta didik. Dari dimensi tersebut, peranan guru sulit digantikan oleh yang lain (Supriadi, 1998). Oleh karena itu, guru dalam pembelajaran tidak hanya *transfer of knowlegde* akan tetapi juga *transfer of values* . Mendidik diartikan lebih komprehensif, yakni usaha membina diri peserta didik secara utuh, baik aspek kognitif, aspek afektif maupun psikomotorik, agar tumbuh menjadi manusia-manusia yang berpribadi (Sardiman, 2002 : 123).

Untuk mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang dapat mendorong pengembangan potensi peserta didik secara komprehensif, maka guru harus memiliki wawasan dan kerangka pikir yang holistik tentang pembelajaran. Pembelajaran harus merupakan bagian dari proses belajar diri peserta didik secara utuh. Pembelajaran harus mampu mendorong tumbuhnya keaktifan dan kreativitas optimal dari setiap peserta didik. Keberadaan paradigma konstruktivisme menjadi alternatif yang perlu dikaji secara cermat agar prinsip-prinsip dasarnya dapat diimplementasikan di dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan

intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang diharapkan adalah pengembangan model yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar dan prestasi belajar yang optimal.

Untuk dapat mengembangkan model pembelajaran yang efektif maka setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara implementasi model-model tersebut dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi peserta didik di kelas. Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lain yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi ini, model yang dikembangkan guru cenderung tidak dapat meningkatkan peran serta peserta didik secara optimal dalam pembelajaran, sehingga dalam proses maupun evaluasi, sekolah atau guru lebih menekankan pada aspek kognitif (kemampuan intelektual) dari pada aspek afektif (kemampuan personal ataupun kemampuan sosial). Hal ini sebenarnya merupakan suatu bias kelalaian menurut istilah Fullan (1982: 20) yang menyatakan ;*The basis of educational reforms originated with the initial purpose of the common school, which was devised "to develop the cognitive skill...."* .

Berdasarkan penelitian di Harvard University Amerika Serikat (Akbar, 2000 : 53), ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh

pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20 persen oleh *hard skill* dan sisanya 80 persen oleh *soft skill*. Bahkan orang-orang tersukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak didukung kemampuan *soft skill* daripada *hard skill*. Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter peserta didik sangat penting untuk ditingkatkan.

Selanjutnya dari hasil survei peneliti, berikut keadaan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS di SMP Kota Surakarta:

1. Guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah bervariasi
2. Model-model pembelajaran inovatif belum banyak dipraktikkan
3. Bahan ajar masih terbatas pada buku teks bahkan LKS
4. Pembelajaran IPS oleh sebagian besar guru masih melaksanakan secara *separated*, alasannya kurikulum IPS belum terpadu tetapi secara terpisah atau kue lapis.
5. Media pembelajaran yang mendukung pembelajaran sebagian sudah mengarah ke media film/video, seperti pembacaan Teks Proklamasi, pertempuran 10 Nopember 1945 dsb.
6. Untuk pendidikan karakter masih terbatas pada silabus dan RPP dan belum terimplementasi dalam pembelajaran (Wawancara dengan MGMP SMP Kota Surakarta, 8 Maret 2012)

Berdasarkan pada keadaan tersebut di atas, maka baik proses maupun evaluasi pembelajaran IPS masih terbatas pada aspek kognitif (pengetahuan), sedangkan aspek yang lain belum banyak tersentuh, demikian juga model-model pembelajaran dan karakter siswa. Padahal tuntutan kurikulum pembelajaran IPS harus mengarah pada pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku atau *BASK (behavior, attitude, skill, dan knowledge)* (Cholisin, dan Djihad Hisyam, 2006). Untuk itu guru harus menggunakan model pembelajaran yang tidak saja membuat pembelajaran menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkreasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran; “membangun pengetahuan dan keterampilannya” (Brunner, 1990). Oleh karena itu, paradigma pembelajaran harus diubah, yakni dari teori behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanik antara stimulus dan respon, ke teori konstruktivisme yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan membangun atau menciptakan pengetahuan berdasarkan pengalaman. Menurut Vygotsky salah satu tokoh Konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dapat dibangun berkat adanya interaksi dengan orang lain.

Dengan asumsi ini, ditawarkan pengembangan model *Cooperative Learning tipe STAD Tour-VIA* yang selanjutnya disebut *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam Pembelajaran IPS. Model *COLESTVIA* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan tipe *Students Teams Achievement Division (STAD)* dan *Teams Games Tournaments (TGT)* serta pendekatan penanaman nilai (*Values Inculcation Approach = VIA*). Dengan *Cooperative Learning* dapat meningkatkan aktivitas

dan kreativitas siswa, meningkatkan hubungan interpersonal, dan meningkatkan prestasi siswa berkat adanya kerjasama dalam kelompok. Dengan kata lain melalui *Cooperative Learning*, dapat menyentuh kemampuan personal, sosial maupun kemampuan intelektual siswa. Selanjutnya, dengan *Values Inculcation Approach= VIA*) diupayakan dapat menginternalisasi nilai-nilai karakter pada peserta didik. Hal ini didukung hasil penelitian Attle dan Baker (2007) dengan judul : *Cooperative Learning in a Competitive Environment: Classroom Applications* menyimpulkan bahwa : (a) siswa baik secara individu maupun kelompok berpartisipasi secara aktif, (b) hubungan interpersonal antarsiswa meningkat, dan (c) hasil belajar siswa meningkat (*International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 2007).

Hasil penelitian lain yang mendukung adalah penelitian Nana Syaodih (2007) dengan judul :“Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa” hasilnya menunjukkan bahwa (1) meningkatnya keterampilan sosial siswa, (2) meningkatnya penguasaan materi, (3) meningkatkan motivasi belajar siswa, dan (4) mendorong siswa lebih aktif dan kreatif (*Jurnal Pendidikan dan Budaya, Educare*, Agustus 2007). Adapun internalisasi karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Kota Surakarta, sebab terhitung mulai tahun Pelajaran 2011/2012 seluruh sekolah di Kota Surakarta mulai dari SD, SMP, SMA dan SMK serta sederajat wajib memperkenalkan dan mengimplementasikan pendidikan karakter. Hal ini didasarkan pada Surat Keputusan Walikota Surakarta, Joko Widodo No.421/2.421 tentang Pendidikan Karakter. Pencanaan implementasi pendidikan karakter dilakukan pada tanggal 19 Juli 2011 oleh Dirjen Pendidikan Menengah Kemendiknas, Baedhowi (Solo Pos, 19 Juli 2011 : 4).

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Kondisi pembelajaran IPS SMP Kelas VIII Kota Surakarta selama ini.
2. Pengembangan model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran IPS Kelas VIII Semester 2.
3. Pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap pengujian model (tidak ada desiminasi)

C. Perumusan Masalah

Berpijak dari uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS SMP Kelas VIII selama ini?
2. Bagaimanakah pengembangan model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran IPS SMP Kelas VIII Semester 2?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran IPS SMP Kelas VIII Semester 2?

D. Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mendapatkan gambaran pelaksanaan pembelajaran IPS SMP Kelas VIII selama ini.
2. Mengembangkan model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran IPS SMP Kelas VIII Semester 2.
3. Mengetahui efektivitas model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran IPS SMP Kelas VIII Semester 2.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan dan memperluas wacana pemikiran dan pengetahuan peneliti.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran bagi ilmu pendidikan khususnya terkait dengan Pengembangan Model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran IPS untuk siswa SMP.

2. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian Pengembangan Model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam Pembelajaran IPS ini secara praktis diharapkan dapat bermanfaat :

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan bagi guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam Pembelajaran IPS.

- b. Bagi guru IPS

Dapat mengimplementasikan model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam Pembelajaran IPS. Dengan menerapkan model-model pembelajaran inovatif diharapkan dapat

meningkatkan mutu pembelajaran IPS khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.

c. Bagi siswa

Dengan diterapkannya pembelajaran IPS berbasis pendidikan karakter, para peserta didik diharapkan tidak hanya memperoleh kemampuan intelektual (aspek kognitif) saja, namun juga kemampuan personal (aspek afektif) dan keterampilan sosial (skill). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya akan menjadi anak yang cerdas namun juga berkepribadian dan berakhlak mulia.

d. Bagi pengambil kebijakan bidang pendidikan

Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan terkait dengan sosialisasi dan implementasi pendidikan karakter di sekolah.

e. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan rujukan terhadap penelitian lain yang relevan pada waktu yang akan datang.

F. Spesifikasi Produk

Produk dari pengembangan model ini adalah sebagai berikut :

commit to user

1. *Soft Ware* :

Soft ware dari produk ini adalah Model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam Pembelajaran IPS SMP. Model *COLESTVIA* merupakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe STAD* yang digabungkan dengan tipe *Teams Games Tournaments (TOUR)* dan pendekatan penanaman nilai (*Value Inculcation Approach-VIA*). Pembelajaran Kooperatif tipe *STAD* merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi guna mencapai prestasi yang maksimal. Proses pembelajaran tipe *STAD* dilakukan melalui lima tahapan, yakni: (1) penyajian materi (prolog), (2) kegiatan kelompok, (3) tes individu, (4) perhitungan skor perkembangan individu, dan (5) pemberian penghargaan kelompok (Slavin, 1995 : 74). *Tour* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dalam bentuk permainan kelompok, di mana siswa yang mewakili kelompoknya ditempatkan dalam meja-meja turnamen; yang terbagi menjadi kelompok pemain, penantang dan pembaca soal (Isjoni, 2010 : 85). Sedangkan *VIA* adalah suatu pendekatan yang memberikan penekanan pada penanaman nilai-nilai karakter dalam diri siswa (Muslich, 2011 : 108). Model ini diintegrasikan pada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPS SMP Kelas VIII Semester 2 dalam Pembelajaran Terpadu dengan Tema : Proklamasi.

2. *Hard Ware* :

Adapun *hard ware* dari produk Pengembangan Model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam Pembelajaran IPS adalah *commit to user*

perangkat pembelajaran, yang terdiri atas Silabus, RPP, Bahan Ajar untuk guru, LKS untuk siswa, Media Pembelajaran, dan Evaluasi yang terdiri atas tes untuk uji kompetensi (UK), dan angket untuk mengukur sikap siswa (skala Likert) serta Pedoman Penilaian.

G. Pentingnya Pengembangan

1. Memberikan pemahaman terhadap guru-guru IPS SMP Kota Surakarta terkait dengan pengembangan model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam Pembelajaran IPS.
2. Penelitian dan pengembangan ini sangat penting dilakukan karena nilai-nilai karakter dapat memperkuat dasar-dasar/fondasi kehidupan berbangsa dan bernegara di tengah derasnya pengaruh global yang dapat menggeser nilai-nilai budaya luhur bangsa dan identitas nasional.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Pertimbangan pemilihan model *COLESTVIA* sebagai upaya internalisasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran IPS merupakan sesuatu yang baru.
- b. Pembelajaran IPS melalui *COLESTVIA* dapat mengungkap kemampuan personal dan kemampuan sosial (aspek afektif) yang selama ini terabaikan, dan memperkuat karakter siswa SMP.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan Model COLESTVIA baru terbatas pada Pembelajaran IPS SMP Kelas VIII Semester 2
- b. Pengembangan ini hanya menghasilkan satu Pengembangan Model COLESTVIA dalam Pembelajaran IPS pada Kompetensi Dasar : (1) Peristiwa Sekitar Proklamasi dan Terbentuknya NKRI, (2) Pranata Sosial dalam Kehidupan Masyarakat, (3) Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia.

I. Definisi Istilah

1. **Pembelajaran** adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar oleh pendidik (guru) agar tercipta situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik.
2. **Model pembelajaran** adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. **Pendidikan karakter** adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.

4. **Pendidikan nilai** adalah proses penanaman nilai-nilai luhur kepada peserta didik dengan harapan agar peserta didik dapat berperilaku sesuai norma-norma yang berlaku.
5. **IPS** adalah program pendidikan yang memilih bahan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah pada peserta didik di tingkat SD, dan SMP. Isinya mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya (fisik dan sosial), sedangkan materi IPS diambil dan dipilih dari ilmu-ilmu sosial yang disesuaikan dengan usia dan tingkat pertumbuhan siswa.
6. **Cooperative Learning** adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa.
7. **Cooperative Learning STAD-Tour** merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi guna mencapai prestasi yang maksimal dengan penggunaan lembar kerja yang dilanjutkan dengan *tournament* atau pertandingan antarkelompok.
8. **Values Inculcation Approach (VIA)** adalah suatu pendekatan yang memberikan penekanan pada penanaman nilai-nilai karakter dalam diri peserta didik.

9. COLESTVIA merupakan pembelajaran kooperatif gabungan dari tipe STAD, *Tournament* dan VIA.

J. Sistematika Penulisan

Terkait dengan sistematika penulisan, maka dapat dikemukakan sebagai berikut : Bab I Pendahuluan yang berisi tentang (1) Latar Belakang Masalah, (2) Pembatasan Masalah, (3) Rumusan Masalah, (4) Tujuan Pengembangan, (5) Manfaat Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk, (7) Pentingnya Pengembangan, (8) Asumsi dan Pentingnya Pengembangan, dan (9) Definisi Istilah.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berpikir berisi tentang : (1) Hakikat Belajar dan Pembelajaran, (2) Model Pembelajaran, (3) Pendidikan Karakter dan Pendidikan Nilai (4) Hakikat IPS; (5) Penelitian yang Relevan, (6) Kerangka Berpikir, dan (7) Prototipe Model Hipotetik.

Bab III Metode Penelitian berisi tentang : (1) Desain Penelitian, dan (2) Prosedur Pengembangan Model, yang terbagi atas (a) Tahap Studi Pendahuluan (Eksplorasi), (b) Tahap Pengembangan, dan (c) Pengujian Efektivitas Model.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi tentang (1) Studi Pendahuluan, (2) Deskripsi Pengembangan Model, (3) Deskripsi Pengujian Model, (4) Pokok Temuan, dan (5) Pembahasan Hasil Pengembangan, sedangkan Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, yang berisi (1) Simpulan, (2) Implikasi Hasil Penelitian dan (3) Rekomendasi.

