

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH
BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI
DI SEKOLAH DASAR**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

SULASTRI

NIM. 500833984

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2020

ABSTRAK

PENGEMBANGAN PERANGKAT PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI DI SEKOLAH DASAR

Sulastri

lastri354@gmail.com

Program Pascasarjana, Universitas Terbuka

Permainan edukasi merupakan salah satu media berbasis simulasi yang dirancang untuk menstimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu pengetahuan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dalam bentuk silabus, buku pedoman guru, buku saku siswa berbantuan permainan edukasi, yang memiliki tingkat validitas dan kepraktisan produk. Perangkat PPK yang dikembangkan berbeda dengan perangkat PPK yang sudah ada. Masing-masing perangkat memuat nilai karakter yang akan dikembangkan, kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai nilai karakter tersebut, permainan yang digunakan dalam proses pencapaian nilai karakter tersebut. Berdasarkan prinsip bermain sambil belajar, Implementasi nilai-nilai karakter yang dulu membosankan, dengan bantuan permainan akan membawa siswa ke situasi yang menjadi lebih menyenangkan. Proses pengembangan produk dimulai dengan melakukan studi pendahuluan melalui studi literatur, observasi kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter, penciptaan produk, pengujian kepada validator, uji coba skala terbatas, revisi produk, uji coba skala besar, dan produk akhir. Desain yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi perangkat Borg & Gall (1989). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Wanareja 01, Cilacap. Program sekolah yang digunakan dalam penelitian ini adalah model implementasi PPK (Penguatan Pendidikan Karakter): PPK berbasis kelas, PPK berbasis Budaya Sekolah, dan PPK berbasis masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi yang dikembangkan valid. Hasil validasi perangkat PPK, yaitu silabus 86,53%, buku panduan guru 83,55%, dan buku siswa 82,05%. Data uji coba kepraktisan untuk respon siswa memperoleh nilai sebesar 83,70% dan respon guru mencapai 86,90%. Hal ini berarti produk pengembangan termasuk ke dalam kriteria sangat valid dan sangat praktis serta layak digunakan.

Kata kunci: Penguatan Pendidikan Karakter, program sekolah, permainan edukasi

ABSTRACT

Developing Character Education Reinforcement Device Integrated School Program Assisted Educational Games in Elementary School

Sulastri

lastri354@gmail.com

Universitas Terbuka, Postgraduate Program

Educational games are one of the simulation based media designed to simulate existing problems, so that the essence of knowledge can be used to solve problems. This study aims to produce a Character Education Strengthening (PPK) tool in the form of a syllabus, teacher manuals, student pocket books assisted with educational games, which have a degree of product validity and practicality. The PPK equipment developed is different from the existing PPK equipment. Each device contains the character value to be developed, activities carried out to achieve the character value, the game used in the process of achieving the character value. Based on the principle of playing while learning, the implementation of character values that used to be boring, with the help of the game will bring students into situations that become more fun. The product development process begins with conducting preliminary studies through literature studies, observing the activities of Strengthening Character Education, product creation, testing of validators, limited-scale trials, product revisions, large-scale trials, and final products. The design used in this research and development adapted the Borg & Gall (1989) device. This research was conducted at Wanareja 01 Public Elementary School, Cilacap. The school program used in this study is the implementation model of PPK (Strengthening Character Education): PPK based on class, PPK based on School Culture, and PPK based on community. The results of the study show that the Strengthening of Character Education tools supported by the developed educational game are valid. The results of the validation of the PPK tools, namely the syllabus 86.53%, the teacher's manual 83.55%, and student books 82.05%. Practicality trial data for student responses scored 83.70% and teacher responses reached 86.90%. This means that product development is included in the criteria are very valid and very practical and suitable for use.

Keywords : strengthening character education , school program, educational games


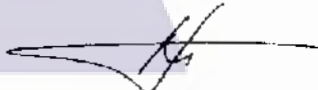


PERSETUJUAN TAPM

Judul TAPM : Pengembangan Perangkat Penguatan Pendidikan Karakter
Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan
Edukasi Di Sekolah Dasar

Penyusun TAPM : Sulastri

NIM : 500833984

Program Studi : Program Magister Pendidikan Dasar

Menyetujui	
Pembimbing II	Pembimbing I
	
Dr. Ir. Nurhasanah, M.Si. NIP. 19631111 198802 2 002	Prof. Sukestiyarno, Ph.D. NIP. 19590420 198403 1 002
Penguji Ahli	
Prof. Dr. Sunardi, M.Pd NIP. 19540501 198303 1 005	
Mengetahui	
Ketua Pascasarjana Pendidikan Keguruan	Dekan FKIP
	
Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A. NIP. 196008211986012001	Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D. NIP. 196904051994031002

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PENGESAHAN

Penyusun TAPM : Sulastri
 NIM : 500833984
 Program Studi : Program Magister Pendidikan Dasar
 Judul TAPM : Pengembangan Perangkat Penguatan Pendidikan Karakter
 Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan
 Edukasi Di Sekolah Dasar

Telah dipertahankan di hadapan Panitia penguji Tugas Akhir Program Magister
 (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 13 Mei 2020

Waktu : 11.30 - 13.00

Dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Ketua Komisi Penguji

Nama: Dra. Barokah Widuroyekti, M.Pd.

Penguji Ahli

Nama: Prof. Dr. Sunardi, M.Pd

Pembimbing I

Nama: Prof. Sukestyarno, Ph.D.

Pembimbing II

Nama: Dr. Ir. Nurhasanah, M.Si.

Tanda tangan

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul “Pengembangan Perrangkat Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan Edukasi Di Sekolah Dasar” adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik

Semarang, 3 Februari 2020

Yang Menyatakan

STERAI
EMPAL

172AHF416933888

000
RIBURUPIAN

(SULASTRI)

NIM 500833984

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Program Magister (TAPM) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berhantuan Permainan Edukasi Di Sekolah Dasar”.

Tersusunnya Tugas Akhir Program Magister (TAPM) ini tidak lepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ojat Darajat, M.Bus.,Ph.D. selaku Rektor Universitas Terbuka.
2. Prof Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP).
3. Dr. Siti Julaeha, M.A. selaku ketua Pusat Pengelolaan dan Penyelenggaraan Program Pascasarjana (P4s) yang telah memberikan motivasi dan pelayanan kepada penulis selama menyelesaikan pendidikan di Pascasarjana Universitas Terbuka.
4. Dra. Barokah Widuroyekti, M.Pd. Sclaku Kepala UPBJJ Universitas Terbuka Semarang.
5. Prof. Y.L. Sukestyamo, M.S., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing Tugas Akhir Program Magister (TAPM).

6. Dr. Ir. Nurhasanah, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing Tugas Akhir Program Magister (TAPM).
7. Dr. Amalia Sapriati selaku Ketua Pascasarjana Pendidikan keguruan Universitas Terbuka.
8. Dra. Binti Muflikah, M.Hum. selaku Penanggung jawab Program Pascasarjana Universitas Terbuka Semarang
9. Rekan guru SDN Wanareja 01 Cilacap yang telah bekerjasama membantu proses penelitian.
10. Teman-teman Pascasarjana Program Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka Semarang.
11. Semua pihak yang telah membantu tersusunnya laporan penelitian ini.

Penulis berharap Tugas Akhir Program Magister (TAPM). ini dapat bermanfaat bagi kita semua dalam hal meningkatkan karakter siswa.

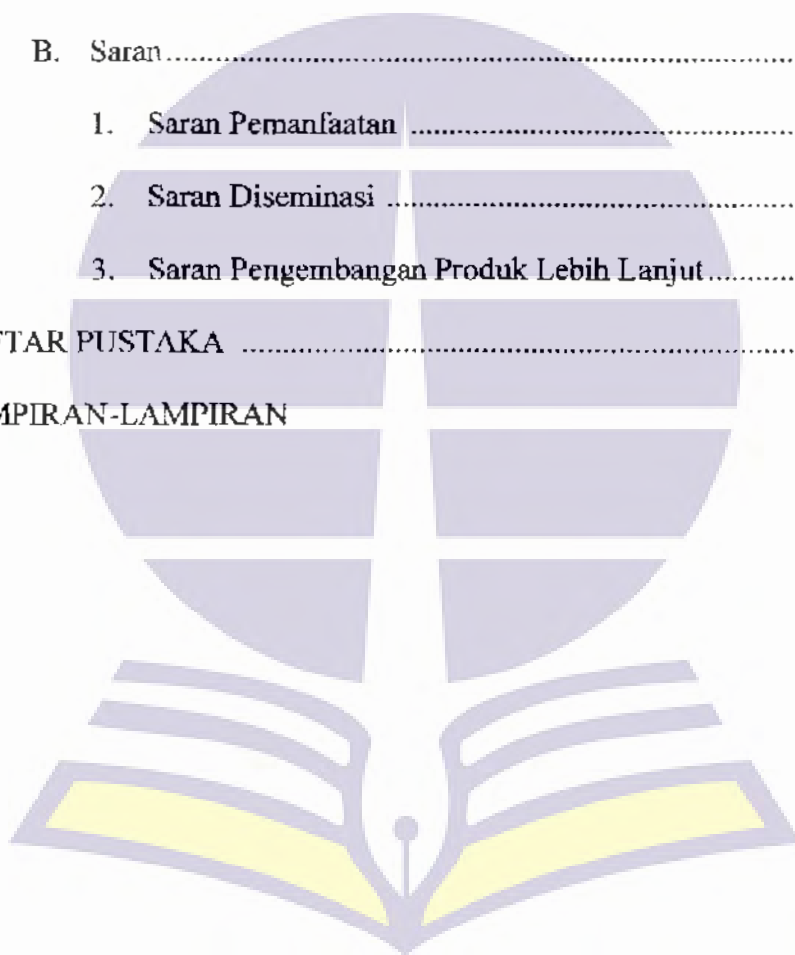


DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
Pernyataan Bebas Plagiasi	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Kegunaan Penelitian.....	12
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Teori yang Mendukung	15
2. Penguatan Pendidikan Karakter	17
3. Progam Sekolah	26

4. Permainan Edukasi.....	27
5. Pengembangan Perangkat	31
B. Penelitian Terdahulu.....	34
C. Kerangka Berpikir	37
D. Operasionalisasi Variabel	39
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian.....	43
1. Model Penelitian dan Pengembangan	43
2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
B. Uji Coba Produk.....	49
1. Desain Uji Coba	49
2. Subjek Uji Coba	52
3. Jenis Data	53
C. Instrumen Pengumpulan Data	53
D. Prosedur Pengumpulan Data	64
E. Metode Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian.....	71
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	100
1. Data Validasi Ahli	101
2. Data Uji Coba Terbatas	118
3. Data Uji Coba Lapangan	122
C. Analisis Data	127
1. Analisis Data Kevalidan Produk	128

2. Analisis Data Kepraktisan Produk	129
D. Pembahasan	130
1. Hasil Validasi Ahli	130
2. Hasil Uji Coba Produk	131
BAB V PENUTUP	143
A. Kesimpulan.....	143
B. Saran	145
1. Saran Pemanfaatan	145
2. Saran Diseminasi	146
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	147
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

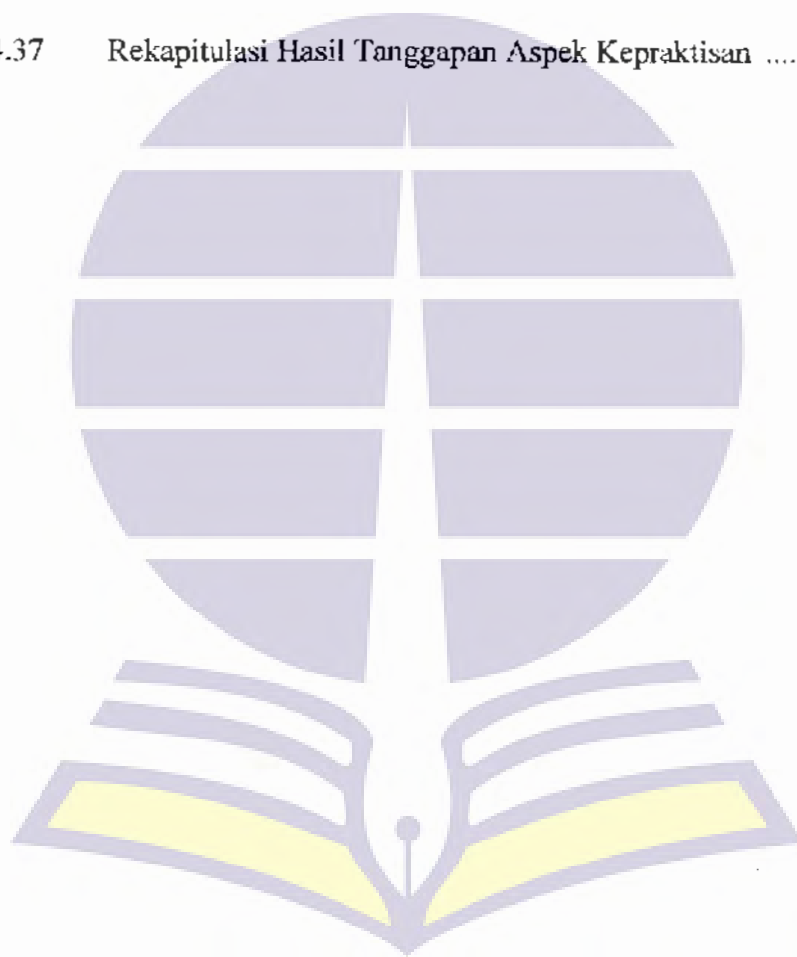


DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel. 3.1	Instrumen Pengumpulan Data	55
Tabel. 3.2	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	57
Tabel. 3.3	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru.....	62
Tabel. 3.4	Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	66
Tabel. 3.5	Instrumen Validasi Ahli Materi	67
Tabel. 3.6	Kisi-kisi Validasi Ahli Desain	69
Tabel. 3.7	Instrumen Validasi Ahli Desain	70
Tabel. 3.8	Kisi-kisi Validasi Buku Panduan	71
Tabel. 3.9	Instrumen Validasi Buku Panduan.....	72
Tabel. 3.10	Kisi-kisi Validasi Respon Siswa	73
Tabel. 3.11	Angket Respon Siswa.....	74
Tabel. 3.12	Kisi-kisi Validasi Respon Guru	75
Tabel. 3.13	Angket Respon Guru.....	78
Tabel. 3.14	Kriteria Kevalidan Silabus dan Buku Panduan	81
Tabel. 3.15	Kriteria Kepraktisan Silabus dan Buku Panduan	82
Tabel. 4.1	Kebutuhan Guru Terhadap Buku Panduan PPK	97
Tabel. 4.2	Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku Panduan PPK	98
Tabel. 4.3	Kebutuhan Guru Terhadap Penyajian Buku Panduan PPK.....	100
Tabel. 4.4	Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Bahasa Buku Panduan.....	101
Tabel. 4.5	Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Grafika Buku Panduan	102
Tabel. 4.6	Kebutuhan Siswa Terhadap Buku Panduan PPK	104

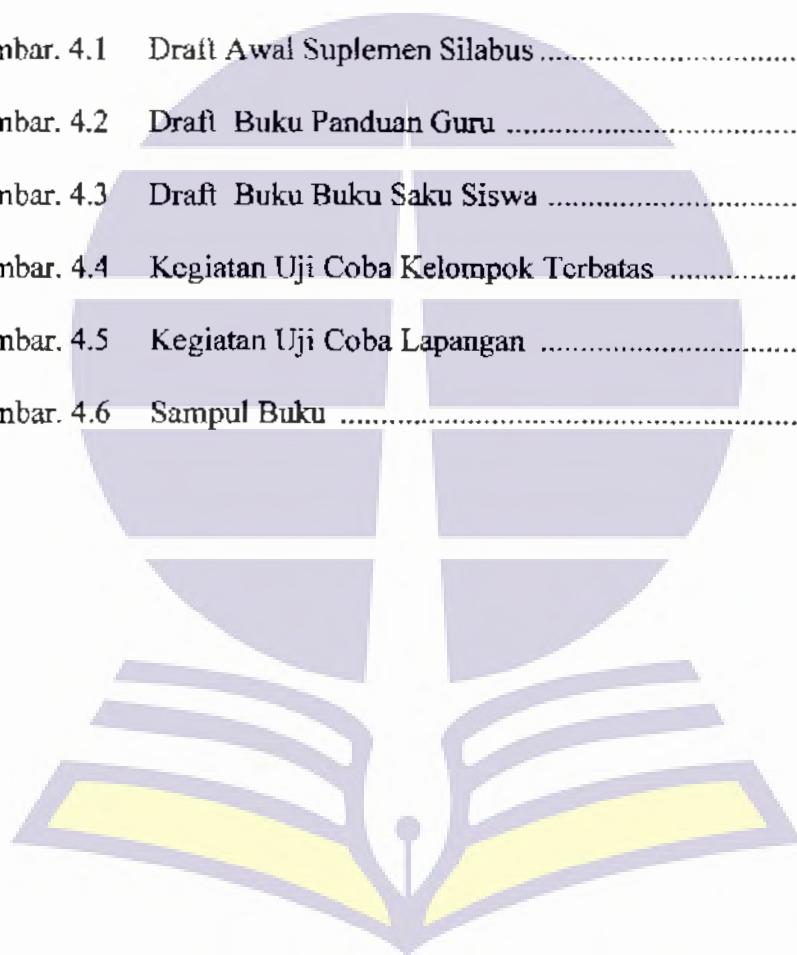
Tabel. 4.7	Kebutuhan Siswa Terhadap Isi Buku Panduan PPK	105
Tabel. 4.8	Kebutuhan Siswa Terhadap Penyajian Buku Panduan PPK	107
Tabel. 4.9	Kebutuhan Siswa Terhadap Aspek Bahasa Buku Panduan.....	108
Tabel. 4.10	Kebutuhan Siswa Terhadap Aspek Grafika Buku Panduan.....	109
Tabel. 4.11	Rekapitulasi Hasil Uji Validasi pada Suplemen Silabus.....	115
Tabel. 4.12	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi I pada Suplemen Silabus	116
Tabel. 4.13	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi II pada Suplemen Silabus.....	117
Tabel. 4.14	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi III pada Suplemen Silabus ...	117
Tabel. 4.15	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain I pada Suplemen Silabus.....	118
Tabel. 4.16	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain II pada Suplemen Silabus	119
Tabel. 4.17	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain III pada Suplemen Silabus...	120
Tabel. 4.18	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi I pada Buku Panduan	121
Tabel. 4.19	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi II pada Buku Panduan	122
Tabel. 4.20	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi III pada Buku Panduan.....	122
Tabel. 4.21	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain I pada Buku Panduan.....	123
Tabel. 4.22	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain II pada Buku Panduan	124
Tabel. 4.23	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain III pada Buku Panduan	125
Tabel. 4.24	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi I pada Buku Siswa.....	126
Tabel. 4.25	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi II pada Buku Siswa	127
Tabel. 4.26	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi III pada Buku Siswa.....	127
Tabel. 4.27	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain I pada Buku Siswa	128
Tabel. 4.28	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain II pada Buku Siswa.....	129
Tabel. 4.29	Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain III pada Buku Siswa	130
Tabel. 4.30	Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Setelah Uji Terbatas	132

Tabel 4.31	Rekapitulasi Hasil Respon Guru Setelah Uji Terbatas.....	133
Tabel 4.32	Rekapitulasi Hasil Respon Guru Setelah Uji Lapangan.....	136
Tabel 4.33	Rekapitulasi Kemampuan Guru Kegiatan PPK Berbasis Kelas....	138
Tabel 4.34	Rekapitulasi Kemampuan Guru Kegiatan PPK Berbasis Budaya...	139
Tabel 4.35	Rekapitulasi Kemampuan Guru Kegiatan PPK Masyarakat	140
Tabel 4.36	Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli	141
Tabel 4.37	Rekapitulasi Hasil Tanggapan Aspek Kepraktisan	142



DAFTAR GAMBAR

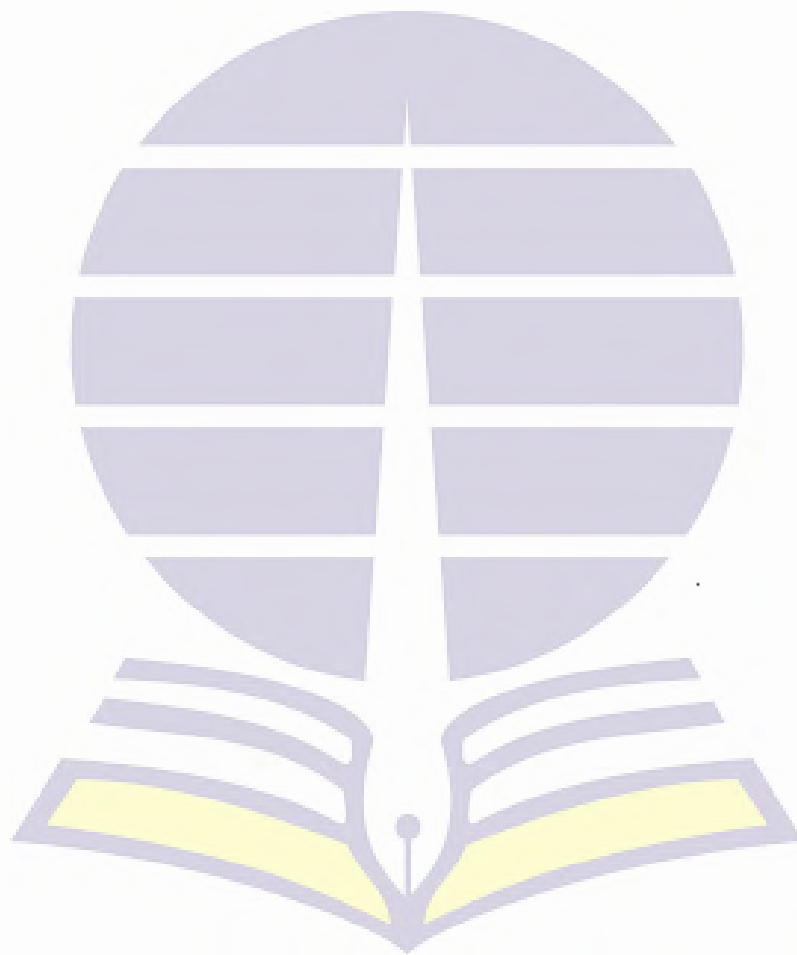
Gambar	Halaman
Gambar. 2.1 Kerangka Berpikir	39
Gambar. 3.1 Model Pengembangan Modifikasi Borg & Gall.....	45
Gambar. 3.2 Desain Uji Coba	52
Gambar. 4.1 Draft Awal Suplemen Silabus	89
Gambar. 4.2 Draft Buku Panduan Guru	90
Gambar. 4.3 Draft Buku Buku Saku Siswa	90
Gambar. 4.4 Kegiatan Uji Coba Kelompok Terbatas	93
Gambar. 4.5 Kegiatan Uji Coba Lapangan	94
Gambar. 4.6 Sampul Buku	111



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Buku Panduan PPK
2. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi
3. Lembar Validasi Ahli Materi
4. Validasi Ahli Materi
5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi
6. Kisi-kisi Validasi Ahli Desain
7. Lembar Validasi Ahli Desain
8. Validasi Ahli Desain
9. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain
10. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli
11. Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas
12. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas
13. Angket Respon Guru
14. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru
15. Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan
16. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan
17. Lembar Observasi Kemampuan Guru
18. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Guru
19. Surat Permohonan Validator Ahli Materi
20. Surat Permohonan Validator Ahli Desain
21. Surat Izin Penelitian
22. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

23. Riwayat Penulis
24. Dokumentasi Kegiatan
25. Produk Suplemen Silabus
26. Produk Buku Panduan Implementasi PPK
27. Produk Buku Saku Siswa



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang memerlukan pendidikan dalam proses perkembangan. Melalui pendidikan, orang dapat berubah dari kondisi kurang baik menjadi baik. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa 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 kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Satuan pendidikan harus mengembangkan rumusan tujuan pendidikan nasional sebagai dasar pengembangan kualitas manusia Indonesia. Rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa di sekolah, dengan berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945 dan kebudayaan kebangsaan Indonesia.

Pendidikan karakter merupakan upaya perwujudan amanat Pancasila dan Pembukaan UUD 1945 dilatarbelakangi oleh realita permasalahan kebangsaan yang berkembang saat ini, seperti: disorientasi dan belum dihayatinya nilai-nilai Pancasila; keterbatasan perangkat kebijakan terpadu dalam mewujudkan nilai-nilai Pancasila; bergesernya nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; memudarnya kesadaran terhadap nilai-nilai budaya bangsa; ancaman disintegrasi bangsa; dan melemahnya kemandirian bangsa, Puskurbuk (2011)

Realisasi cita-cita pembangunan karakter serta mengatasi permasalahan kebangsaan saat ini, maka Pemerintah menjadikan pembangunan karakter sebagai salah satu program prioritas pembangunan nasional. Semangat itu secara implisit ditegaskan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2005-2025, di mana pendidikan karakter ditempatkan sebagai landasan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional, yaitu “mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila” Puskurbuk (2011)

Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini memerlukan beberapa perubahan. Anies Baswedan (dalam Mulyasa, 2015) menyatakan kondisi pendidikan Indonesia dalam gawat darurat, dengan berbagai indikator sebagai berikut:

1. 75% sekolah di Indonesia tidak memenuhi standar pelayanan minimal pendidikan.
2. Nilai rata-rata kompetensi guru di Indonesia hanya 44, 5 padahal nilai standar kompetensi guru adalah 75.
3. Menurut *The Learning Curve*, kualitas pendidikan Indonesia berada pada peringkat ke 40 dari 40 negara.

4. Pendidikan di Indonesia masuk pada peringkat ke 64, dari 65 negara yang diteliti oleh lembaga *Programme for International Studi Assessment (PISA)*, pada tahun 2012.
5. Indonesia menjadi peringkat 103 dunia, Negara yang dunia pendidikannya diwarnai dengan aksi suap menyuap dan pungutan liar.
6. Dalam bulan Oktober hingga November 2014, angka kekerasan yang melibatkan peserta didik di dalam dan luar sekolah mencapai 230 kasus.
7. Indonesia berada di peringkat 109 dunia, dalam kasus kejahatan terorganisir dalam pendidikan.

Kondisi tersebut di atas menunjukkan perlunya pendidikan karakter untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berdaya saing.

Implementasi Nawacita yang dicanangkan Presiden Joko Widodo dalam system pendidikan nasional berbentuk program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Kebijakan PPK ini terintegrasi dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Komitmen ini ditindaklanjuti dengan arahan Presiden kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengutamakan dan membudayakan pendidikan karakter di dalam dunia pendidikan. Atas dasar ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) secara bertahap mulai tahun 2016. Nilai-nilai utama PPK adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Nilai-nilai ini akan ditanamkan dan dipraktikkan melalui sistem pendidikan nasional agar diketahui, dipahami, dan diterapkan di seluruh sendi kehidupan di sekolah dan di masyarakat, Tim PPK Kemendikbud (2016).

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter menjadi semakin mendesak diprioritaskan karena berbagai persoalan yang mengancam keutuhan dan masa depan bangsa seperti maraknya tindakan intoleransi dan kekerasan atas nama agama yang mengancam kebhinekaan dan keutuhan NKRI, munculnya gerakan-gerakan separatis, perilaku kekerasan dalam lingkungan pendidikan dan di masyarakat, kejahatan seksual, tawuran pelajar, pergaulan bebas dan kecenderungan anak-anak muda pada narkoba.

Mulyasa (2015) menyatakan perlunya Penguatan Pendidikan Karakter disebabkan munculnya persoalan antara lain :

1. Penyimpangan perilaku siswa di sekolah misalnya kasus pelecehan seksual, kekerasan/*bully* di sekolah, penggunaan narkoba.
2. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni berlangsung sangat cepat. Melalui pendidikan revolusi mental diharapkan dapat mengendalikan percepatan yang terjadi pada bidang-bidang tersebut.
3. Perkembangan penduduk yang cepat mempengaruhi mental dan gaya hidup masyarakat. Masyarakat dapat menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan termasuk korupsi, curang, tidak jujur.
4. Tantangan sekolah di era globalisasi antara lain bagaimana menghasilkan lulusan yang berkualitas, tidak hanya mampu dan trampil melakukan pekerjaan, tetapi juga mempunyai inovasi dan kreativitas tinggi, dan daya pandang jauh ke depan.
5. Perkembangan teknologi informasi yang cepat di abad 21 menjadi tantangan bagi sekolah. Melalui revolusi mental di bidang pendidikan, diharapkan setiap

warga sekolah mampu mendayagunakan teknologi untuk mencapai tujuan, bukan diperbudak oleh teknologi.

Selain persoalan yang mengancam keutuhan dan masa depan bangsa, Indonesia juga menghadapi tantangan menghadapi persaingan di pentas global, seperti rendahnya indeks pembangunan manusia Indonesia mengancam daya saing bangsa. Lemahnya fisik anak-anak Indonesia karena kurang olah raga, rendahnya rasa seni dan estetika serta pemahaman etika yang belum terbentuk selama masa pendidikan. Berbagai alasan ini telah cukup menjadi dasar kuat bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk kemhali memperkuat jati diri dan identitas bangsa melalui gerakan nasional pendidikan dengan meluncurkan Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang akan dilakukan secara menyeluruh dan sistematis pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, Tim PPK Kemdikbud (2016)

Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) terdiri dari Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berbasis kelas, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berbasis budaya sekolah, dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berbasis masyarakat.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berbasis kelas mengemhangkan proses belajar mengajar di kelas dalam penanaman nilai-nilai karakter siswa. Setiap proses pembelajaran melibatkan mata pelajaran tertentu atau tema yang sedang dilaksanakan, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta pengelolaan kelas. Dalam rangkaian penyelenggaraan proses belajar mengajar di kelas guru memiliki kesempatan leluasa untuk mengembangkan karakter siswa. Guru dapat memilih bagian dari mata pelajarannya atau tema pelajaran untuk diintegrasikan

dengan pengembangan karakter siswa. Metode belajar yang dipilih dapat menjadi media pengembangan karakter. Ketika mengelola kelas guru berkesempatan untuk mengembangkan karakter melalui tindakan dan tutur katanya selama proses pembelajaran berlangsung.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berbasis budaya sekolah mengembangkan berbagai macam corak relasi, kegiatan dan interaksi antar individu di lingkungan sekolah. Membangun budaya sekolah yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan di sekolah. Contoh kegiatan yang dapat dikembangkan dalam membangun budaya sekolah adalah 1) pembiasaan dalam kegiatan literasi, 2) kegiatan ekstrakurikuler, yang mengintegrasikan nilai-nilai utama PPK, dan 3) menetapkan dan mengevaluasi tata tertib atau peraturan sekolah.

PPK sebagai perwujudan gerakan revolusi mental di bidang pendidikan mempunyai beberapa prinsip. Salah satu prinsip pengembangan dan implementasi PPK adalah selaras dengan perkembangan peserta didik. Gerakan PPK dikembangkan dan dilaksanakan selaras dengan perkembangan peserta didik baik perkembangan biologis, psikologis, maupun sosial, agar tingkat kecocokan dan keberterimaannya tinggi dan maksimal. Dalam hubungan ini kebutuhan-kebutuhan perkembangan peserta didik perlu memperoleh perhatian intensif. Pengembangan dan implementasi PPK di SD berbeda dengan SLTA. Implementasi PPK di SD kelas tinggi juga berbeda dengan kelas rendah.

Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar harus memperhatikan prinsip selaras dengan perkembangan peserta didik seperti tersebut di atas. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap

ini, guru harus bisa membantu mengkonkretkan permasalahan yang dihadapi siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar adalah permainan. Dengan bermain guru dapat mengkaitkan kegiatan pembelajaran dengan konsep-konsep yang harus disajikan dalam suasana yang menyenangkan. Permainan selalu menjadi bagian dari alat yang digunakan guru sebagai teknik pembelajaran, Miller (2008:5).

Bermain adalah dunia anak-anak. Bermain merupakan proses pendidikan yang menjadi alat utama pendidikan anak-anak. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak, Anggani Sudono (2000: 1). Dengan berpedoman pada prinsip bermain sambil belajar, permainan akan membawa siswa ke dunia dimana belajar yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan. Permainan dapat menimbulkan minat anak-anak. Anak-anak merasa tertantang untuk berlomba-lomba menyelesaikan permainan tersebut dengan menjawab pertanyaan.

Education games (permainan edukasi) menurut Andang Ismail (2006:25) dalam bukunya *Education Games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. *Education games* (permainan edukasi) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

Permainan edukasi merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak yang suka bermain. Dengan permainan edukasi siswa dapat belajar sekaligus bermain dengan menyenangkan. Permainan edukasi juga

memiliki sifat praktis, bisa dibawa kemanapun, dipakai kapanpun tanpa membutuhkan listrik dan sebagainya. Permainan edukasi mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar sampai saat ini masih banyak hambatan. Beberapa hambatan itu di antaranya kompetensi tenaga pendidik terkait Penguatan Pendidikan Karakter masih rendah, sekolah belum banyak memiliki rencana aksi Penguatan Pendidikan Karakter, muatan nilai Penguatan Pendidikan Karakter sudah ada dalam perangkat pembelajaran namun belum sepenuhnya terlihat dalam aktivitas pembelajaran, buku bacaan guru yang bermuatan nilai Penguatan Pendidikan Karakter sangat terbatas, ketersediaan perpustakaan siswa yang bermuatan Penguatan Pendidikan Karakter minim, dan banyak guru yang belum mengikuti pelatihan Penguatan Pendidikan Karakter. Guru Sekolah Dasar sudah melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter, namun masih seputar teori dan konsep. Mereka menerapkan Penguatan Pendidikan Karakter belum sampai ke ranah metodologi dan aplikasi dalam kehidupan. Nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter sudah dicantumkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang (RPP) dan silabus, namun tidak dilaksanakan. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan hanya evaluasi hasil pembelajaran dan ranah pengetahuan saja.

Kondisi tersebut di atas juga terjadi di Sekolah Dasar Negeri Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap. Sekolah ini merupakan sekolah tempat peneliti bertugas. SD Negeri Wanareja 01 sudah melaksanakan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri Wanareja 01 sampai saat ini masih belum optimal.

Guru SD Negeri Wanareja 01 sudah melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter, namun masih seputar teori dan konsep. Analisis kompetensi dasar sudah dilaksanakan oleh guru melalui identifikasi nilai Penguatan Pendidikan Karakter dalam materi pembelajaran ditampilkan dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan silabus. Dalam mendesain RPP yang memuat nilai penguatan karakter, guru kelas belum memilih metode pembelajaran dan pengelolaan (manajemen) kelas yang relevan. Metode pembelajaran yang digunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan hanya evaluasi hasil pembelajaran dan ranah pengetahuan.

Dalam proses pengelolaan dan pengaturan kelas, guru kelas belum memperlihatkan momen penguatan nilai-nilai pendidikan karakter. Sebelum memulai pelajaran, guru belum mempersiapkan peserta didik untuk secara psikologis dan emosional memasuki materi pembelajaran, untuk menanamkan nilai kedisiplinan dan komitmen bersama, guru bersama peserta didik belum membuat komitmen kelas yang akan disepakati pada saat peserta didik belajar.

Guru Sekolah Dasar sudah melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter, namun masih menggunakan metode dan pendekatan yang kurang tepat. Untuk menanamkan sebuah nilai karakter masih menggunakan cara indoktrinasi. Untuk menanamkan nilai disiplin, guru mengabaikan kreativitas siswa. Pendekatan yang digunakan masih bersifat tunggal, tidak melibatkan beberapa unsur pendidikan. Guru beranggapan bahwa merubah karakter siswa adalah tanggung jawab guru. Lingkungan sosial yang membantu siswa menghayati karakter yang baik belum digunakan secara maksimal.

Guru SD Wanareja 01 belum melaksanakan kegiatan pembiasaan dan pembentukan budaya yang merepresentasikan nilai-nilai utama Penguatan Pendidikan Karakter secara optimal. Kegiatan pembiasaan belum diintegrasikan dalam keseluruhan kegiatan di sekolah. Guru belum melakukan berbagai kolaborasi dengan lembaga, komunitas, dan organisasi lain di luar satuan pendidikan yang dapat menjadi mitra dalam Penguatan Pendidikan Karakter.

Guru SD Wanareja 01 merasa kebingungan dalam menanamkan nilai Penguatan Pendidikan Karakter kepada siswa. Permasalahannya adalah kurangnya buku panduan penanaman nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter. Kondisi ini mengakibatkan kegiatan belajar mengajar belum diarahkan pada penerapan secara nyata dan yang berkaitan dengan nilai Penguatan Pendidikan Karakter. Proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih konvensional. Guru belum menggunakan prinsip-prinsip implementasi dan pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter. Guru belum memanfaatkan media yang menarik dalam penanaman nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas akan mengembangkan perangkat pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi di Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi yang dituangkan

dalam silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang valid dan praktis?

2. Bagaimanakah hasil pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi yang di dituangkan dalam silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang valid?
3. Bagaimanakah hasil pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi yang di dituangkan dalam silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang praktis?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi yang dituangkan dalam silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter.
2. Menghasilkan pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi yang dituangkan dalam silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang valid.
3. Menghasilkan pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi yang dituangkan dalam silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang praktis.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi siswa, guru, maupun sekolah.

1. Bagi siswa

Melalui pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi diharapkan dapat meningkatkan karakter siswa yang sesuai dengan nilai Penguatan Pendidikan Karakter.

2. Bagi guru

Hasil pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi ini diharap dapat memberi inspirasi bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai karakter.

3. Bagi sekolah

Hasil pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya penyelenggaraan proses pendidikan yang lebih baik.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang peneliti kembangkan memiliki spesifikasi berbeda dari produk serupa yang sudah ada. Spesifikasi produk itu adalah perangkat PPK yang dikembangkan bermuatan nilai karakter yang akan dikembangkan, langkah-langkah untuk meningkatkan karakter tersebut, media permainan edukasi yang

digunakan serta jenis penilaian untuk mengukur perubahan karakter tersebut. Implementasi PPK ini terintegrasi dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Perangkat yang dikembangkan terdiri dari silabus, buku panduan guru, dan buku panduan siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi perangkat PPK berbantuan permainan edukasi dapat memecahkan masalah dalam penelitian ini berdasarkan pendapat para ahli. Salah satu prinsip pengembangan dan implementasi PPK adalah selaras dengan perkembangan peserta didik. Gerakan PPK dikembangkan dan dilaksanakan selaras dengan perkembangan peserta didik baik perkembangan biologis, psikologis, maupun sosial, agar tingkat kecocokan dan keberterimaannya tinggi dan maksimal.

Miller (2008:5) berpendapat bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, guru harus bisa membantu mengkonkretkan permasalahan yang dihadapi siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Permainan selalu menjadi bagian dari alat yang digunakan guru sebagai teknik pembelajaran.

Andang Ismail (2006:25) menyatakan permainan edukasi merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak-anak yang suka bermain. Dengan permainan edukasi siswa dapat belajar sekaligus bermain dengan menyenangkan.

Perangkat PPK yang dikembangkan bersifat umum. Perangkat ini dapat digunakan oleh guru, kepala sekolah, pembina ekstrakurikuler maupun tokoh masyarakat. Masing-masing unsur pendidikan dapat menggunakan perangkat ini

sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya. Kepala sekolah dapat menggunakan perangkat ini dalam kegiatan pembiasaan, guru dalam kegiatan belajar mengajar, pembina pramuka dalam kegiatan ekstrakurikuler dan out bond, tokoh masyarakat dalam kegiatan kelas inspirasi, wisata religi. Masing-masing unsur pendidikan dapat memilih kegiatan yang akan dilaksanakan, nilai karakter yang akan ditingkatkan, langkah-langkah kegiatan yang digunakan, serta permainan edukasi yang sesuai untuk meningkat karakter tersebut.

Sebagai contoh kepala sekolah ingin meningkatkan sikap disiplin siswa, kegiatan yang diambil dari buku panduan program kokurikuler, PPK berbasis kelas, jenis kegiatan pembiasaan di awal pembelajaran melalui berbaris sebelum masuk kelas, permainan edukasi yang digunakan puzzle perkalian. Semua aspek tersebut tercantum dalam silabus dan buku panduan PPK. Dari jenis kegiatan, tujuan, nilai yang dikembangkan, skenario, media dan penilaian yang digunakan tercantum dalam silabus dan buku panduan PPK.

Keterbatasan pengembangan perangkat pembelajaran PPK yang peneliti kembangkan adalah keterbatasan waktu dari para ahli yang berkompeten dalam memvalidasi produk perangkat dan keterbatasan waktu penelitian

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori yang Mendukung

Terdapat beberapa teori yang mendukung dalam penelitian ini. Teori-teori tersebut diantaranya adalah teori konstruktivisme Piaget dan teori konstruktivisme sosial Vygotsky. Berikut ini akan diuraikan teori-teori tersebut.

a. Teori Konstruktivisme Piaget

Menurut teori Piaget (dalam Suyono, 2015), perkembangan anak membangun struktur kognitifnya atau peta mental yang terkenal dengan istilah *schema* yaitu konsep jejaring untuk memahami dan menanggapi pengalaman fisik dalam lingkungan sekelilingnya. Menurut teori ini, seluruh pengetahuan diorganisasikan menjadi unit-unit. Di dalam unit-unit atau skemata disimpan informasi.

Piaget menyatakan bahwa struktur kognitif anak meningkat sesuai dengan perkembangan usia menuju aktivitas yang kompleks. Menurut teori ini pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa. Siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimiliki.

b. Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky

Pembelajaran kognisi sosial meyakini bahwa kebudayaan merupakan penentu utama bagi pengembangan individu. Perkembangan pembelajaran anak dipengaruhi oleh kebudayaannya. Konstruktivisme Sosial berpandangan bahwa

anak merupakan individu yang unik dengan kebutuhan dan latar belakang yang unik juga. Konstruktivisme Sosial mendorong, memotivasi, dan memberi penghargaan kepada siswa sebagai bagian yang integral dari proses pembelajaran.

c. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar (sekitar 6;0 – 12;0) ini merupakan tahapan perkembangan penting bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Agar siswa dapat sukses dalam perkembangan selanjutnya, seorang guru harus memahami karakteristik peserta didik, fungsi belajar serta tujuan kegiatan belajar di sekolah dasar.

Piaget menyatakan anak pada usia 6-12 tahun berada pada masa operasional konkret. Pada masa ini anak memiliki sifat-sifat sebagai berikut (dalam Suyono, 2015):

- a. Anak melihat dunia secara obyektif bergeser dari satu aspek ke aspek lain serta melihat unsur-unsur tersebut secara kesatuan dan serentak
- b. Anak berpikir operasional, misalnya kelompok elemen merupakan satu kesatuan utuh serta melihat hubungan antar elemen sebagai kesatuan/keseluruhan secara bolak-balik.
- c. Anak mulai berpikir operasional dalam mengklasifikasikan benda-benda.
- d. Anak menyusun dan menggunakan hubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, serta hubungan sebab akibat.
- e. Anak mulai paham tentang konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas serta berat

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang kuat, senang bermain, belajar dengan cara bekerja, mulai berpikir secara operasional, dapat melihat hubungan antara elemen dan hubungan sebab akibat.

2. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

a. Definisi Penguatan Pendidikan Karakter

Di era teknologi yang mengakibatkan perubahan pada seluruh bidang kehidupan termasuk pendidikan. Berbagai tantangan dan kebutuhan baru bermunculan. Kunci sukses dalam menghadapi tantangan berat ini terletak pada kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang handal dan berbudaya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh. Peningkatan karakter melalui proses pendidikan merupakan salah satu cara untuk membentuk SDM yang handal dan berbudaya.

Ada beberapa pendapat mengenai karakter. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008: 639) karakter didefinisikan sebagai:

Tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak. Karakter juga bisa berarti huruf, angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik. Orang berkarakter berarti orang yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 3) karakter adalah:

Watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain.

Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan adalah juga suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan, Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 4). Atas dasar pemikiran itu,

pengembangan pendidikan karakter sangat strategis bagi keberlangsungan dan keunggulan bangsa di masa mendatang. Pengembangan itu harus dilakukan melalui perencanaan yang baik, pendekatan yang sesuai, dan metode belajar serta pembelajaran yang efektif. Sesuai dengan sifat suatu nilai, pendidikan karakter adalah usaha bersama sekolah, oleh karenanya harus dilakukan secara bersama oleh semua guru dan pemimpin sekolah, melalui semua mata pelajaran, dan menjadi bagian yang tak terpisahkan.

Pendidikan karakter dapat dilakukan dengan menempatkan karakter berdampingan dengan intelektualitas di dalam pendidikan nasional. Hal ini disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan karakter dalam keseharian sering dipakai untuk menjelaskan aspek-aspek yang berkaitan dengan etika dan norma-norma. Pembelajarannya lebih banyak disampaikan dalam bentuk konsep dan teori tentang nilai benar (*right*) dan salah (*wrong*). Menurut Kemendiknas (2011: 6) pendidikan karakter adalah “usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik (*habituation*) sehingga peserta didik mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya.”

Agus Wibowo (2012: 36) menyatakan pendidikan karakter dapat diartikan sebagai:

Pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada anak didik sehingga mereka memiliki karakter luhur itu, menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupannya entah dalam keluarga, sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

Berdasarkan pengertian pendidikan karakter yang telah dikemukakan dapat diambil kesimpulan pendidikan karakter adalah cara menanamkan nilai-nilai dan norma-norma yang nantinya diharapkan dapat mengubah perilaku dan tindakan peserta didik agar menjadi lebih baik. Pendidikan karakter membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan sekolah yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata, yaitu tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras, dan sebagainya. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya serta menginternalisasikan nilai-nilai karakter ke dalam kehidupan sehari-hari.

Pemberitaan di media massa menyatakan Indonesia sedang mengalami masalah moral saat ini. Beberapa pihak yakin untuk mengatasi masalah menurunnya budaya dan karakter bangsa tersebut kegiatan pendidikan memegang peran yang teramat penting. Amat Jaedun dkk (2014) berpendapat bahwa pendidikan merupakan tindakan alternatif yang bersifat preventif untuk mengembangkan karakter generasi muda bangsa kita dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan juga dapat mengurangi terjadinya kemerosotan budaya dan karakter bangsa.

Pasal 1 Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter menyatakan "Penguatan Pendidikan Karakter adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Sebagian sekolah telah melaksanakan implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Hasil implementasi PPK terlihat adanya perubahan dalam lingkungan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Perubahan kondisi ini berdampak prestasi sekolah tersebut meningkat.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter merupakan kegiatan untuk memperkuat pembentukan karakter siswa dengan menyelaraskan olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga serta memberdayakan unsur satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat.

h. Tujuan Penguatan Pendidikan Karakter

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan gerakan di bidang pendidikan yang bertujuan memperkuat proses internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam menciptakan generasi yang berkarakter unggul.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) mempunyai tujuan sebagai berikut
Kemendikbud (2016: 16)

- a) Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan makna dan nilai karakter sebagai jiwa atau generator utama penyelenggaraan pendidikan.
- b) Membangun dan membekali Generasi Emas Indonesia 2045 menghadapi dinamika perubahan di masa depan dengan keterampilan abad 21.

- c) Mengembalikan pendidikan karakter sebagai ruh dan fondasi pendidikan melalui harmonisasi olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik).
- d) Merevitalisasi dan memperkuat kapasitas ekosistem pendidikan (kepala sekolah, guru, siswa, pengawas, dan komite sekolah) untuk mendukung perluasan implementasi pendidikan karakter.
- e) Membangun jejaring pelibatan masyarakat (publik) sebagai sumber-sumber belajar di dalam dan di luar sekolah.
- f) Melestarikan kebudayaan dan jati diri bangsa Indonesia dalam mendukung Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan

Karakter dalam Pasal 2 disebutkan bahwa tujuan PPK adalah:

- (1) membangun dan membekali Peserta Didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan, (2) mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dengan dukungan pelibatan publik yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia, dan (3) merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan Penguatan Pendidikan Karakter berpengaruh pada penubentukan karakter siswa. Penguatan Pendidikan Karakter merujuk bahwa pendidikan bukan hanya aspek intelektualitas saja. Pendidikan harus menjadikan karakter sebagai jiwa utama. Tujuan Penguatan Pendidikan Karakter pada hakekatnya mengembalikan perilaku peserta didik yang negatif menjadi positif. Tujuan utama Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah siswa memiliki perilaku sesuai nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Dengan memiliki perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila, peserta didik akan mampu menghadapi tantangan di masa depan.

c. Nilai Karakter Yang Dikembangkan Dalam PPK

Penguatan Pendidikan Karakter memiliki beberapa nilai karakter yang akan di tanamkan dalam peserta didik. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pasal 3 menyatakan bahwa:

PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggungjawab.

Ada 18 nilai yang perlu diterapkan dalam pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter. Dari 18 nilai karakter tersebut dikristalisasi menjadi 5 nilai karakter utama. Menurut Kemendikbud (2016: 9) kelima nilai Penguatan Pendidikan Karakter sebagai berikut :

1) Religius

Nilai karakter religius mencerminkan keimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa diwujudkan dalam tingkah laku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai. Nilai karakter religius ini memiliki tiga dimensi yaitu hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama, dan individu dengan alam semesta. Subnilai religius antara lain cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, antibuli dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil dan tersisih.

2) Nasionalis

Nilai karakter nasionalis mencerminkan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan rasa setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan umum diatas kepentingan diri dan kelompoknya. Subnilai nasionalis antara lain menghargai budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul, dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku, dan agama.

3) Mandiri

Nilai karakter mandiri mencerminkan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita. Subnilai mandiri antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hidup.

4) Gotong Royong

Nilai karakter gotong royong menggambarkan tindakan menghargai semangat kerja sama dalam menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan pada orang-orang yang membutuhkan. Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.

5) Integritas

Nilai karakter integritas mencerminkan tindakan yang didasarkan pada usaha menjadi diri sendiri sebagai orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral). Karakter integritas terdiri dari sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggungjawab, keteladanan, dan menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas).

Kelima nilai PPK tersebut tidak dapat berdiri sendiri. Nilai utama tersebut saling berinteraksi dan berhubungan secara utuh. Nilai religius sebagai wujud keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa diwujudkan dalam bentuk ibadah sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. Dalam kehidupan sebagai masyarakat dan bangsa Nilai religius melandasi nilai-nilai utama nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Nilai utama nasionalis dipakai sebagai awal penanaman nilai-nilai karakter lain. Nilai PPK harus dikembangkan berdasarkan nilai religius yang tumbuh bersama nilai-nilai lainnya, Kemendikbud (2016: 10).

e. Pelaksanaan Program Penguatan Pendidikan Karakter

Proses penanaman 5 nilai utama PPK dapat dilaksanakan secara integratif dan kolaboratif. Kemendikbud (2016: 19) menjelaskan bahwa integratif artinya nilai utama PPK diintegrasikan dalam pembelajaran dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai dengan penilaian. Kolaboratif artinya implementasi nilai utama PPK memberdayakan berbagai potensi sebagai sumber belajar atau melibatkan unsur masyarakat. Kemendikbud (2016:15) menyatakan PPK dapat dilaksanakan dengan cara: Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas, Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah, Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat

Implementasi PPK memerlukan berbagai strategi yang dapat memperlancar proses internalisasi nilai utama PPK kepada siswa. Kemendikbud (2016: 18) menyatakan strategi implementasi PPK di satuan pendidikan dapat dilakukan melalui kegiatan berikut: kegiatan intrakurikuler, kegiatan kokurikuler, dan kegiatan ekstrakurikuler

Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah secara teratur dan terjadwal, yang wajib diikuti oleh peserta didik. Program intrakurikuler berisi kegiatan untuk meningkatkan Standar Kompetensi Lulusan melalui Kompetensi Dasar yang harus dimiliki peserta didik yang dilaksanakan sekolah secara terus-menerus setiap hari sesuai dengan kalender akademik (Kemendikbud, 2016).

Kegiatan kokurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang menunjang kegiatan intrakurikuler, dilaksanakan di luar jadwal intrakurikuler agar peserta didik lebih memahami dan memperdalam materi intrakurikuler. Kegiatan kokurikuler dapat

berupa penugasan, proyek, ataupun kegiatan pembelajaran lainnya yang berhubungan dengan materi intrakurikuler yang harus diselesaikan oleh peserta didik (Kemendikbud, 2016).

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pengembangan karakter yang dilaksanakan di luar jam pembelajaran (intrakurikuler). Aktivitas ekstrakurikuler berfungsi menyalurkan dan mengembangkan minat dan bakat peserta didik dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kearifan lokal, dan daya dukung yang tersedia (Kemendikbud, 2016).

Strategi implementasi PPK berbasis budaya sekolah, dapat ditempuh dengan kegiatan :

1) Menerapkan keteladanan

Kemendiknas (2011: 15) menyatakan keteladanan merupakan perilaku, sikap guru, tenaga kependidikan dan peserta didik dalam memberikan contoh melalui tindakan-tindakan yang baik sehingga diharapkan menjadi panutan bagi peserta didik lain. Contoh keteladanan dalam menanamkan nilai disiplin seperti :kehadiran guru yang lebih awal dibanding peserta didik..

2) Kegiatan Rutin

Kegiatan rutin adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik secara terus menerus dan konsisten setiap saat. Misalnya kegiatan upacara hari Senin, upacara besar kenegaraan, pemeriksaan kebersihan badan, piket kelas, shalat berjamaah, berbaris ketika masuk kelas, berdo'a sebelum pelajaran dimulai dan diakhiri, dan mengucapkan salam apabila bertemu guru, tenaga pendidik, dan teman. (Kemendiknas, 2011:15).

3) Kegiatan Spontan

Kegiatan spontan adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik secara spontan pada saat itu juga, misalnya, mengumpulkan sumbangan ketika ada teman yang terkena musibah atau sumbangan untuk masyarakat ketika terjadi bencana (Kemendiknas, 2011: 15). Selain itu kegiatan ini biasa juga dilakukan pada saat guru atau tenaga kependidikan mengetahui adanya perbuatan yang kurang baik dari peserta didik, yang harus dikoreksi pada saat itu juga (Agus Wibowo, 2012 :88).

4) Pengkondisian

Pengkondisian adalah menciptakan kondisi yang mendukung keterlaksanaan PPK, misalnya kebersihan badan dan pakaian, toilet yang bersih, tempat sampah, halaman yang hijau dengan pepohonan, poster kata-kata bijak di sekolah dan di dalam kelas (Kemendiknas, 2011: 15).

Dari beberapa ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan penguatan pendidikan karakter dapat dilakukan dengan mengintegrasikan dalam proses pembelajaran, ekstrakurikuler, serta pembiasaan atau yang lebih sering disebut budaya sekolah. Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter bukan hanya kewajiban dari sekolah namun masyarakat dan keluarga juga memiliki kewajiban yang sama.

3. Progam Sekolah

a. Definisi progam sekolah

Pengertian program menurut Suharsimi Arikunto. (2003) adalah kegiatan yang direncanakan dengan seksama. Program sekolah identik dengan program pendidikan. Hal ini berarti progam sekolah merupakan keseluruhan dari

penawaran sekolah termasuk kegiatan diluar kelas dan susunan serta rangkaian mata pelajaran dan kegiatan. Setiap sekolah memperoleh identitas atas dasar caranya ia menjalankan program-programnya. Faktor-faktor yang menentukan isi tiap program muncul jauh di luar batas-batas sekolah. Faktor-faktor itu timbul melalui kekuatan-kekuatan sosial, kultural, ekonomi, dan politik, melalui konsep-konsep tradisional tentang pendidikan dan cara yang lain, Oteng Sutisna (1983)

Program yang ada di sekolah akan menjadikan sebuah lembaga pendidikan yang benar-benar mendidik pola pikir siswa/ anak didik untuk menjadi lebih baik dan bertanggung jawab akan kegiatan yang mereka dapat dan lakukan disekolah, baik itu berupa pembelajaran maupun kegiatan-kegiatan tambahan lainnya. Oleh karena itu setiap sekolah harus membuat suatu program yang dapat dilaksanakan dan dapat diterima dengan mudah oleh anak didik di sekolah. Program pendidikan yang berkualitas menyediakan berbagai cara untuk mengukur kebutuhan peserta didik. Juga membantu siswa untuk terus tumbuh dan berkembang tsesuai tingkat kematangannya. Perkembangan yang diperhatikan adalah kognitif, efektif, etika, moral, sosial, fisik dan dimensi-dimensi interpersonal.

4. Permainan Edukasi

a. Pengertian Permainan

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang, Purwaningsih (2006). Menurut Abu Ahmadi (2010) permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan

merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab.

Dari pendapat para ahli tersebut maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa pengertian permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, yang tidak bersifat paksaan, yang memiliki tujuan praktis dan bersifat sukarela.

Education games (permainan edukasi) menurut Andang Ismail (2006) dalam bukunya *Education Games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa permainan edukasi adalah sebuah sesuatu yang menyenangkan dan mengandung unsur mendidik yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Jenis-jenis *Education Games* (Permainan Edukasi)

Kartini Kartono (1995:123) menyatakan para ahli membedakan jenis permainan sebagai berikut:

- 1) Permainan Gerak atau Fungsi.
Permainan gerak ialah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan di dalam bergerak. Berbagai macam ktivitas motorik, vocal, dan penginderaan ini digunakan untuk melatih fungsi-fungsi gerak perbuatan. Pada anak-anak mereka merangkak-rangkak, berlari-lari, berkejar-kejaran dan sebagainya.
- 2) Permainan Deduktif
Permainan deduktif mengandung pengertian anak bermain dengan merusakkan alat-alat permainannya itu. Seakan-akan ada rahasia di dalam alat permainannya itu dan ia mencari rahasia itu. Permainan memberikan kepada mereka kebebasan untuk menggunakan permainannya itu dengan caranya sendiri misalnya akan dibongkar, dipecah, diinjak, dibuang, dan sebagainya. Permainan ini merupakan salah satu kiat untuk menumbuhkan kreatif anak.
- 3) Permainan Konstruktif.
Dalam permainan ini yang diutamakan adalah hasilnya. Anak-anak sibuk membuat mobil-mobilan, rumah-rumahan, boneka dari kain perca, disusun balok-balok, batu-batu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru. Dengan menyusun benda-benda ini , anak menemukan kebahagiaan.
- 4) Permainan Peranan atau Ilusi

Pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan yang paling menonjol, misalnya: sebuah sapu menjadi kuda tunggangan, kursi menjadi sebuah mobil atau kereta api. Permainan meniru dimasukkan dalam kategori permainan ini misalnya anak main ibu-ibuan, dokter-dokteran, sekolah-sekolahan. Dalam permainan tersebut anak dengan semangat memasuki ilusi yang dijadikan dunia sungguhan oleh fantasi anak-anak.

5) Permainan Reseptif

Dalam permainan ini, sambil mendengarkan cerita atau melihat-lihat buku bergambar anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya sendiri menjadi aktif. Cerpen yang mengandung benih-benih budi pekerti, rasa sosial, rasa keadilan sangat baik untuk membangkitkan fantasinya.

6) Permainan Sukses atau Prestasi.

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah prestasi. Untuk kegiatan permainan ini sangat di butuhkan keberanian, ketangkasan, kekuatan dan bahkan persaingan. Contoh meloncat parit, meneliti jembatan, memanjat pohon dan sebagainya.

Kartini Kartono (1995:123) menyatakan berbagai permainan yang dapat meningkatkan kemampuan siswa:

1) Puzzle

Permainan puzzle merupakan permainan melalui potongan gambar, kata, situasi, dan warna yang membutuhkan cara memecahkan masalah secara coba-salah. Puzzle merupakan salah satu permainan yang terbukti dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan tersebut. Contoh puzzle peta, hewan, rumus, dan sebagainya.

2) Bermain peran

Bermain peran membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah melalui berbagai cara yang bebas dilakukan dalam permainan tersebut. Contoh bermain peran tokoh proklamasi, peran siklus kehidupan, prangkat desa, dan seterusnya.

3) Balok atau lego

Tidak terlalu berbeda dengan puzzle, bermain balok atau lego meningkatkan kreativitas siswa untuk memecahkan masalah ketika ia berupaya membangun sesuatu menggunakan mainan tersebut.

4) Games

Berbagai games seperti bermain kartu, gambar, benda alam, dan domino atau monopoli merupakan permainan yang mengajarkan siswa strategi memecahkan masalah ketika bermain untuk memenangkan permainan. Tentu saja siswa perlu waktu menguasai permainan jenis ini sebelum benar-benar mahir berstrategi.

Bermain adalah kerja bagi siswa. Dengan bermain anak dapat menyerap informasi dan juga bekerja dengan informasi tersebut. Anak mempraktekkan dan terus melakukan percobaan berulang-ulang sampai informasi tersebut dimengerti anak.

c. Fungsi Game / Permainan Edukasi

Menurut Andang Ismail (2006) dalam bukunya *Education Games*, menyatakan fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan bahwa fungsi permainan edukasi dapat menjadi alat untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, menanamkan nilai// moral dan melatih ketrampilan. Permainan edukasi juga dapat merangsang daya pikir dan meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik.

d. Manfaat Permainan Edukasi

Permainan edukasi dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran. Sadiman (2011) berpendapat bahwa permainan sebagai media pendidikan mempunyai beberapa manfaat. Melalui permainan akan muncul partisipasi aktif anak dalam belajar. Hanry (2010) mengemukakan dampak-dampak positif penggunaan permainan dalam pembelajaran. Dampak positif tersebut berkaitan dengan penggunaan permainan sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dapat mengenalkan tentang teknologi komputer.
- 2) Permainan dapat memberikan pelajaran kepada siswa untuk mengikuti aturan.
- 3) Permainan dapat melatih penggunaan saraf motorik.
- 4) Permainan membuat siswa lebih terhibur dan menyenangkan.
- 5) Permainan dapat memberikan sarana bagi siswa untuk berfikir, berbicara, dan berinteraksi dengan cara baru.

5. Pengembangan Perangkat

a. Model pengembangan

Pengembangan perangkat pembelajaran merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan dan teori pendidikan yang sudah ada. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan perangkat implementasi nilai-nilai yang terdapat dalam program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Produk dalam penelitian ini adalah silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi di sekolah dasar.

Model penelitian pengembangan yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* Borg & Gall. Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, Punaji Setyosari (2012: 215). Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada prosedur menurut Borg dan Gall (1989) yang dikutip dari Nana Syaodih Sukmadinata (2015: 169-170). Ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) Perencanaan (*planning*), (3) Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), (4) Uji coba produk awal (*preliminary field testing*), (5) Merevisi hasil uji coba (*main product testing*), (6) Uji coba lapangan utama (*main*

field testing), (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), (8) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), (9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

b. Kualitas Hasil Pengembangan Perangkat PPK

Kualitas hasil pengembangan perangkat PPK diperlukan tiga kriteria: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Ketiga kriteria ini mengacu pada kriteria kualitas hasil penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Akker dan kriteria kualitas produk yang dikemukakan oleh Nieveen (dalam Rochmad, 2012: 68) yang menyatakan bahwa dalam penelitian pengembangan model pembelajaran perlu kriteria kualitas yaitu validitas (*validity*) dan kepraktisan (*practically*). Berikut disajikan indikator untuk menentukan kualitas penelitian pengembangan model maupun perangkat pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu: validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

1) Validitas

Menurut Rochmad (2012: 69), validitas dalam penelitian pengembangan meliputi validitas isi dan validitas konstruk. Akker (dalam Rochmad, 2012: 69), menyatakan bahwa validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the art* dan berbagai macam komponen dari intervensi berkaitan satu dengan lainnya (validitas konstruk).

Sugiyono (2015: 176) menyatakan, instrumen yang valid harus mempunyai validitas internal dan eksternal. Instrumen yang memiliki validitas internal, bila kriteria yang ada dalam instrumen secara rasional telah mencerminkan apa yang

diukur, sedangkan instrumen yang memiliki validitas eksternal bila kriteria di dalam instrumen disusun berdasarkan fakta yang ada.

Validitas internal instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas konstruksi (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*). Sementara itu pada instrumen *non test* cukup memenuhi validitas konstruksi (*construct validity*).

2) Kepraktisan

Akker (dalam Rochmad, 2012: 70) menyatakan kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) memperimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam penelitian pengembangan perangkat yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan secara teoretis bahwa perangkat dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya perangkat dalam kategori "baik".

Langkah-langkah dalam menentukan kepraktisan perangkat yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis terhadap respon dari siswa dan guru. Peneliti mengamati aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Peneliti mengamati kegiatan guru dalam mempersiapkan siswa untuk belajar, memeriksa hasil pekerjaan siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati kejadian khusus, memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi dengan teman, memberi bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan, dan mengakhiri pelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian yang terdahulu bertujuan untuk membantu peneliti dalam memberikan dasar dalam menyusun kerangka berfikir. Beberapa penelitian tersebut akan kami uraikan di bawah ini:

1. Latif Ihfani (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) kartu "kejujuran" untuk siswa kelas dua SD 1 Patalan Jetis Bantul yang layak digunakan sebagai media penunjang pendidikan karakter terutama sikap kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Kelayakan media dibuktikan dengan hasil uji validasi materi (4, 3) dan uji validasi ahli media (3,95). Penilaian kelayakan media juga diperkuat dengan hasil uji coba lapangan awal melibatkan 5 siswa. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh persentase sebesar 85, 7% sehingga memenuhi kriteria layak.
2. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Irma Mulyaningsih menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter terdiri atas perencanaan dan pelaksanaan. Perencanaan pembelajaran yang digunakan tidak dibuat oleh guru sendiri, namun sudah menunjukkan pengintegrasian pendidikan karakter. Dalam hal pelaksanaan, guru mengimplementasikannya melalui kegiatan pembelajaran dan metode pembelajaran, kegiatan spontan, penanaman kedisiplinan, serta menciptakan suasana yang kondusif. Dalam pembelajaran tematik guru mengembangkan dan menanamkan sembilan nilai karakter yang dikembangkan oleh Kemendiknas. Hambatan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan pendidikan karakter adalah keterbatasan sarana dan prasarana berupa media pembelajaran, metode pembelajaran, penilaian sikap, dan faktor keluarga.

3. Penelitian yang relevan lainnya yaitu tentang implementasi pendidikan karakter pada kegiatan kepramukaan melalui system among yang ditulis oleh Choirun Nisa' pada tahun 2013 di Kabupaten Kudus. Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Cendono Kecamatan Dawe Kudus. Penelitian ini merupakan gabungan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan karakter melalui kegiatan kepramukaan melalui system Among di SDN 4 Cendono Kudus terbukti efektif meningkatkan karakter peserta didik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Prof. Darmiyati Zuchdi, Ed.D dan kawan-kawan berjudul "Pengembangan Model Pendidikan Karakter Dengan Pendekatan Komprehensif, Terpadu dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan IPS Di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pendidikan karakter dengan pendekatan komprehensif. Aspek yang diteliti meliputi aspek pengetahuan, ketrampilan dan sifat. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan 5 tahapan. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pendidikan karakter dengan pendekatan komprehensif dapat meningkatkan hasil studi, kualitas karakter siswa serta kualitas kepemimpinan kepala sekolah.
5. Tesis yang ditulis Betti Istanti mahasiswa PPS Pendas UNM dengan judul "Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Kelas I Di SD Kauman I Kota Malang". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model pembelajaran karakter berbasis *group investigation* berupa sintaks model pembelajaran beserta perangkatnya yang layak, yakni mempunyai tingkat

kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk melalui pembelajaran tematik di kelas I SD Negeri Kauman I Kota Malang. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi pada model Borg & Gall. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Model pembelajaran yang dikembangkan berguna untuk menjadi salah satu pedoman dalam menentukan langkah terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri Kauman I khususnya kelas I.

6. Tesis yang ditulis Ahmad Fahrizal Zulfani mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul "*Implementasi Manajemen Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Non Akademik di SMA Al-Multazam Mojokerto*". Malang; Tesis Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih mendalam tentang perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta implikasi kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Non Akademik di SMA Al-Multazam Mojokerto, Malang.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Prawidya Lestari dan Sukanti mahasiswa STAINU Purworejo berjudul "*Membangun Karakter Siswa Melalui kegiatan Intrakurikuler Ekstrakurikuler, Dan Hidden curriculum di SD Budi Mulia Dua Pandansari Yogyakarta*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Konsep pendidikan karakter di SD Budi Mulia Dua a. Pandansari pada hakikatnya masuk ke dalam *hidden curriculum*. *Hidden curriculum* adalah kurikulum yang menyertai kurikulum verbal atau kurikulum tertulis. Pada setiap kegiatan intrakurikuler ataupun dalam bidang ekstrakurikuler di dalamnya

terkandung *hidden curriculum* yang terdapat nilai-nilai karakter. pendidikan karakter dilaksanakan di SD Budi Mulia Dua Pandeansari merupakan pendekatan yang menyertai kurikulum yang digunakan di SD tersebut. Pada kegiatan intrakurikuler ataupun dalam bidang ekstrakurikuler di dalamnya terkandung nilai-nilai karakter melalui *hidden curriculum* yang lebih berhubungan dengan kemampuan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan nilai karakter yang masih jarang menjadi perhatian guru. Guru dituntut dapat menjadi teladan yang baik, mempunyai kreativitas, kecakapan, kesungguhan, dan ketekunan.

C. Kerangka Berfikir

Guru SD Negeri Wanareja 01 sudah melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter, namun masih seputar teori dan konsep. Analisis kompetensi dasar sudah dilaksanakan oleh guru melalui identifikasi nilai Penguatan Pendidikan Karakter dalam materi pembelajaran ditampilkan dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan silabus. Dalam mendesain RPP yang memuat fokus Penguatan Pendidikan Karakter, guru belum memilih metode pembelajaran dan pengelolaan (manajemen) kelas yang relevan. Metode pembelajaran yang digunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan hanya evaluasi hasil pembelajaran ranah pengetahuan.

Dalam proses pengelolaan dan pengaturan kelas, guru belum memperlihatkan momen penguatan nilai-nilai pendidikan karakter. Sebelum memulai pelajaran pendidik belum mempersiapkan peserta didik untuk secara psikologis dan emosional memasuki materi pembelajaran, untuk menanamkan

nilai kedisiplinan dan komitmen bersama, guru bersama peserta didik belum membuat komitmen kelas yang akan disepakati pada saat peserta didik belajar.

Guru SD Wanareja 01 belum melaksanakan kegiatan pembiasaan dan pembentukan budaya yang merepresentasikan nilai-nilai utama Penguatan Pendidikan Karakter secara optimal. Kegiatan pembiasaan belum diintegrasikan dalam keseluruhan kegiatan di sekolah. Guru belum melakukan berbagai kolaborasi dengan lembaga, komunitas, dan organisasi lain di luar satuan pendidikan yang dapat menjadi mitra dalam Penguatan Pendidikan Karakter.

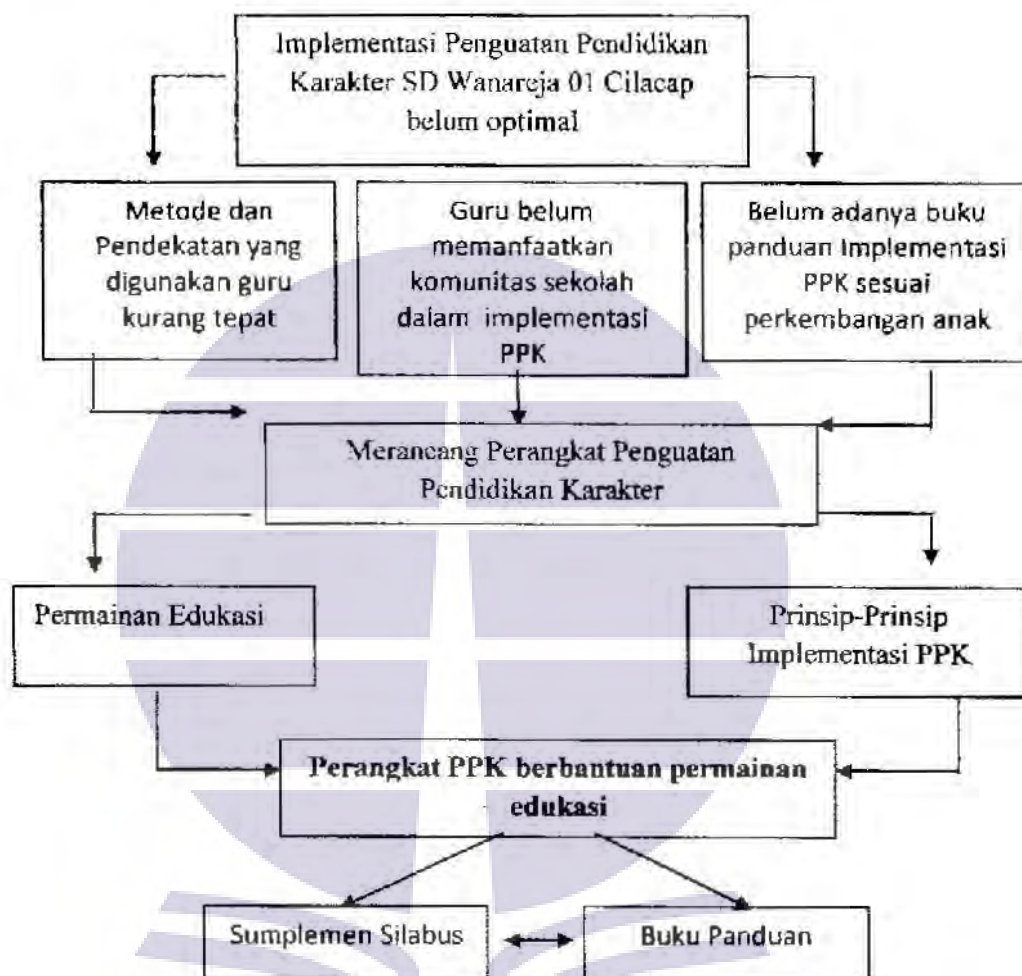
Peneliti selaku Kepala sekolah sebagai pemimpin formal bertanggung jawab terhadap terlaksananya Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah melalui pengelolaan (manajemen) sekolah dan kepemimpinan (*leadership*).

Pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi merupakan alternatif pada penelitian ini. Harapan produk dari perangkat PPK tersebut memiliki kelebihan sebagai berikut : mempermudah guru dalam implementasi nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter, dapat meningkatkan karakter siswa baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

Perangkat PPK yang dikembangkan berupa: silabus, buku panduan guru, dan buku siswa. Perangkat PPK yang dikembangkan berbeda dengan perangkat PPK yang sudah ada. Masing-masing perangkat memuat nilai karakter yang akan dikembangkan, kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai nilai karakter tersebut, permainan yang digunakan dalam proses pencapaian nilai tersebut.

Berdasarkan alur berfikir di atas, maka dapat disajikan kerangka berfikir dari penelitian ini seperti pada gambar 2.1 yang menjelaskan peranan perangkat

Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi dalam implementasi program PPK di sekolah dasar.



Gambar 2.1
Kerangka berpikir

D. Operasionalisasi Variabel

1. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab sekolah untuk memperkuat karakter peserta didik melalui kegiatan harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan

olah raga dengan melibatkan dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Pemerintah telah menetapkan program penguatan pendidikan karakter dengan menempatkan lima nilai utama yang harus ditanamkan di sekolah. Kelima nilai tersebut adalah: (1) religius; (2) nasionalis; (3) mandiri; (4) gotong royong, dan (5) integritas .

2. Program Sekolah

Program Sekolah merupakan keseluruhan dari kegiatan sekolah yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Program sekolah yang digunakan dalam penelitian ini adalah program yang berhubungan dengan pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter seperti program PPK berbasis kelas, PPK berbasis budaya sekolah, dan PPK berbasis masyarakat. Program sekolah yang digunakan meliputi: kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Hal ini menunjukkan implementasi PPK dilaksanakan oleh seluruh warga sekolah baik kepala sekolah, tenaga pendidik dan kependidikan, siswa, maupun komite/masyarakat.

3. Game edukasi /permainan edukasi

Education games (permainan edukasi) adalah berbagai jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau mengandung nilai-nilai pendidikan. Permainan edukasi dalam penelitian ini adalah permainan yang digunakan dalam kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter seperti: permainan tradisional, permainan dalam kegiatan pramuka, permainan *digital*, puzzle, ular tangga kesehatan, nlar tangga kejujuran.

4. Suplemen Silabus

Suplemen silabus yang dikembangkan dalam penelitian ini bukanlah silabus pembelajaran, melainkan suplemen silabus kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan karakter siswa melalui pelaksanaan program sekolah yang menggunakan media permainan edukasi. Komponen silabus kegiatan tersebut meliputi: identitas, deskripsi kegiatan, tujuan, materi, karakter, kegiatan guru, kegiatan siswa, alokasi waktu, sumber/media.

Suplemen Silabus kegiatan ini memuat nilai karakter yang akan dikembangkan, kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai nilai karakter tersebut, permainan yang digunakan dalam proses pencapaian nilai tersebut, jenis penilaian yang digunakan untuk mengukur perubahan karakter yang diharapkan.

5. Buku Panduan

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 tahun 2008 pasal 6 (2) yang menyatakan bahwa “selain buku teks pelajaran, pendidik dapat menggunakan buku panduan pendidik, buku pengayaan, dan buku referensi dalam proses pembelajaran”.

Buku panduan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah panduan implementasi Penguatan Pendidikan Karakter. Buku panduan yang dikembangkan ada 2 jenis yaitu buku panduan untuk guru dan buku panduan untuk siswa. Isi dari panduan PPK untuk guru menyajikan informasi dan memandu atau memberikan tuntunan kepada guru untuk melakukan kegiatan yang disampaikan pada suplemen silabus untuk meningkatkan karakter siswa. Buku Panduan PPK tersebut dikatakan berhasil apabila panduan panduan yang disampaikan dalam buku dapat dipahami dan diterapkan oleh guru. Buku

Panduan PPK untuk guru berisi tentang PPK dan nilai karakter yang akan dikembangkan, kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai nilai karakter tersebut, permainan yang digunakan dalam proses pencapaian nilai tersebut, jenis penilaian yang digunakan untuk mengukur perubahan karakter yang diharapkan. Buku panduan untuk guru juga dilengkapi dengan skenario implementasi PPK diintegrasikan dengan program sekolah dan matrik pelaksanaan kegiatan tersebut. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam implementasi PPK baik berbasis kelas, berbasis budaya sekolah, maupun berbasis masyarakat.

Buku Panduan PPK untuk siswa berisi tentang PPK dan nilai karakter yang akan dikembangkan, kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai nilai karakter tersebut, permainan yang digunakan dalam proses pencapaian nilai tersebut. Materi dalam buku siswa ini disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar/SD. Materi-materi tersebut disajikan secara lugas dan padat, serta ditampilkan contoh gambar sehingga siswa cepat memahami dan langsung dapat mempraktikkanya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan agar pembentukan karakter siswa ke arah yang lebih baik dapat dilakukan secara efektif.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Desain Penelitian

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2013: 407) menyatakan penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2015: 164) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah penelitian untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk penelitian yang dikembangkan pada penelitian ini berupa silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi di Sekolah Dasar.

Pendekatan *Research and Development* (R&D) dalam pendidikan menurut Borg & Gall (1983:775), terdiri dari sepuluh langkah, yaitu: (1) melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*); (2) perencanaan yang meliputi identifikasi keterampilan, penetapan tujuan, penentuan urutan, dan perencanaan uji coba lapangan awal (*planning*); (3) mengembangkan bentuk awal produk (*develop preliminary form or product*); (4) uji awal produk (*preliminary field testing*); (5) revisi hasil uji coba lapangan awal (*main product revision*); (6) uji coba lapangan utama (*main field testing*); (7) revisi produk berdasarkan uji coba lapangan utama (*operational product revision*); (8) uji coba skala luas (*operational field testing*); (9) revisi produk akhir berdasarkan

uji coba skala luas (*final product revision*); dan (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Langkah-langkah penggunaan metode *Research and development* (R & D) dari Borg and Gall disajikan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1

Alur Pengembangan model Borg and Gall

2. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan yang telah ditetapkan. Dalam pengembangan silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi di Sekolah Dasar, peneliti menggunakan penelitian *Research and Development* terdapat 10 tahap pengembangan. Akan tetapi pada penelitian pengembangan ini, peneliti hanya

menggunakan 9 tahap pengembangan. Pada tahap yang kesepuluh tidak dilakukan oleh peneliti, karena tujuan pengembangan hanya sebatas pada mengembangkan silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi di Sekolah Dasar yang layak digunakan. Penyederhanaan tahap ini dilakukan karena penelitian dan pengembangan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SDN Wanareja 01, sehingga apabila tahap ke sepuluh dilaksanakan harus menyesuaikan lagi dengan karakteristik siswa di masing-masing lembaga. Hal tersebut membutuhkan waktu yang relatif lama sehingga penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada tahap ke sembilan.

Berikut ini adalah uraian dari 9 tahapan:

a. *Studi Pendahuluan*

Studi pendahuluan merupakan langkah pertama yang harus dilaksanakan dalam penelitian pengembangan. Studi pendahuluan penting dilaksanakan untuk mengetahui teori dan kondisi lingkungan yang akan dijadikan tempat uji coba produk yang dikembangkan yaitu situasi dan kondisi implementasi pendidikan karakter yang ada di SD Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap. Peneliti mengumpulkan data mengenai kendala-kendala dalam kegiatan penguatan pendidikan karakter. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berlangsung serta masalah apa saja yang terjadi saat kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti dapat menganalisis bahwa belum tersedianya silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi yang mendukung pendidikan karakter untuk anak. Dengan demikian peneliti menyimpulkan untuk membuat silabus dan panduan kegiatan

Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi untuk siswa di SD Wanareja 01.

b. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu:

1) Merumuskan Tujuan

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti menemukan beberapa masalah dari hasil observasi dan wawancara tentang kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter. Peneliti merumuskan tujuan berdasarkan masalah-masalah yang diperoleh dari hasil pengumpulan data. Dari observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi diperlukan untuk kegiatan pendidikan karakter di SD Negeri Wanareja 01.

2) Menetapkan model pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter

Setelah peneliti menentukan tujuan maka langkah selanjutnya adalah menetapkan model pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di SD Wanareja 01 Cilacap. Penetapan model ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta strategi implementasi Penguatan Pendidikan Karakter. Strategi yang dilaksanakan adalah PPK berbasis kelas, PPK berbasis budaya sekolah, dan PPK berbasis masyarakat. Model implementasi PPK yang digunakan menggunakan media permainan edukasi.

3) Menetapkan Jenis Permainan Edukasi yang digunakan

Setelah strategi pelaksanaan PPK ditetapkan langkah selanjutnya adalah memilih jenis permainan edukasi yang digunakan dalam penelitian. Permainan edukasi yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Permainan edukasi yang digunakan antara lain: permainan tradisional, permainan dalam kegiatan pramuka, permainan digital, dan berbagai jenis puzzle.

c. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan produk awal dilaksanakan dengan mengembangkan draf silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi untuk siswa Sekolah Dasar. Kegiatan merancang dan menyusun silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi untuk siswa di Sekolah Dasar untuk memenuhi kebutuhan dan memfasilitasi guru dalam pendidikan karakter.

Pada tahap pengembangan produk awal, peneliti membutuhkan validasi desain dari ahli. Validasi desain dilakukan melalui konsultasi dengan subyek penilai produk yaitu dosen ahli dibidang teori kependidikan.

d. Validasi Ahli

Validasi ahli dilaksanakan sebelum produk digunakan untuk meningkatkan karakter siswa. Validasi produk bertujuan agar silabus kegiatan dan panduan PPK yang dikembangkan layak digunakan dalam implementasi PPK dan bisa digunakan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Produk yang dibuat akan divalidasi oleh para ahli. Para ahli tersebut yaitu ahli materi dan ahli desain.

e. Revisi Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil penilaian, masukan, tanggapan, dan saran dari para validator, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan perbaikan atau revisi terhadap silabus kegiatan dan panduan PPK. Pada tahap ini revisi dilakukan dengan memperhatikan bahwa silabus kegiatan dan panduan PPK ini dapat diterapkan dengan baik di SD Negeri Wanareja 01.

f. Uji Coba Produk Skala Terbatas

Ujicoba produk skala terbatas dilakukan terhadap perangkat kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang berbentuk silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi untuk siswa Sekolah Dasar. Ujicoba produk skala terbatas melibatkan 5 orang siswa. Pada langkah ini, pengumpulan dan analisis data dilakukan melalui wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

g. Perbaikan Hasil Uji Coba Terbatas

Perbaikan hasil uji coba terbatas ini bertujuan memperbaiki silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi berdasarkan dari masukan-masukan pada uji coba terbatas. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas.

h. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan silabus kegiatan dan panduan PPK yang telah dikembangkan. Uji coba lapangan ini dilakukan pada kelas IV SDN Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap yang berjumlah 35 siswa. Penilaian, saran, dan masukan pada uji coba lapangan ini diperoleh dari respon siswa maupun guru melalui instrumen angket yang telah disusun. Meskipun uji coba lapangan ini dilakukan pada satu kelas, namun silabus kegiatan dan panduan PPK ini juga dapat diuji cobakan atau diterapkan pada kelas lain.

i. Penyempurnaan Produk Akhir

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu penyempurnaan produk akhir. Berdasarkan hasil penilaian dan masukan pada saat uji coba lapangan, maka perlu dilakukan penyempurnaan lagi. Perbaikan silabus kegiatan dan panduan PPK dilakukan dengan acuan dari masukan-masukan, penilaian, serta saran baik dari ahli maupun pengguna, maka akan didapatkan produk akhir berupa silabus kegiatan dan panduan PPK yang memiliki kevalidan dari validasi para ahli dan kepraktisan dari angket respon guru dan siswa.

B. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah produk awal selesai dibuat. Dalam uji coba produk ini dijabarkan mengenai: desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan analisa data.

1. Desain Uji Coba

Uji coba sering disebut juga dengan kegiatan evaluasi formatif. Dengan kata lain uji coba adalah kegiatan evaluasi formatif yang dilakukan dengan cara meminta bantuan orang lain untuk mencoba program yang sedang dikembangkan dan disebut *responden*. Responden uji coba hendaknya dipilih yang sekiranya mewakili kelompok sasaran (*target audience*). Tujuan uji coba program ini adalah untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari calon pengguna tentang kualitas program yang sedang dikembangkan.

a) Validasi Ahli

Sebelum produk digunakan, dilakukan validasi ahli untuk menilai dan menguji kelayakan dari silabus kegiatan dan buku panduan yang akan dikembangkan. Ahli yang melakukan validasi yaitu : (a) ahli desain bertujuan

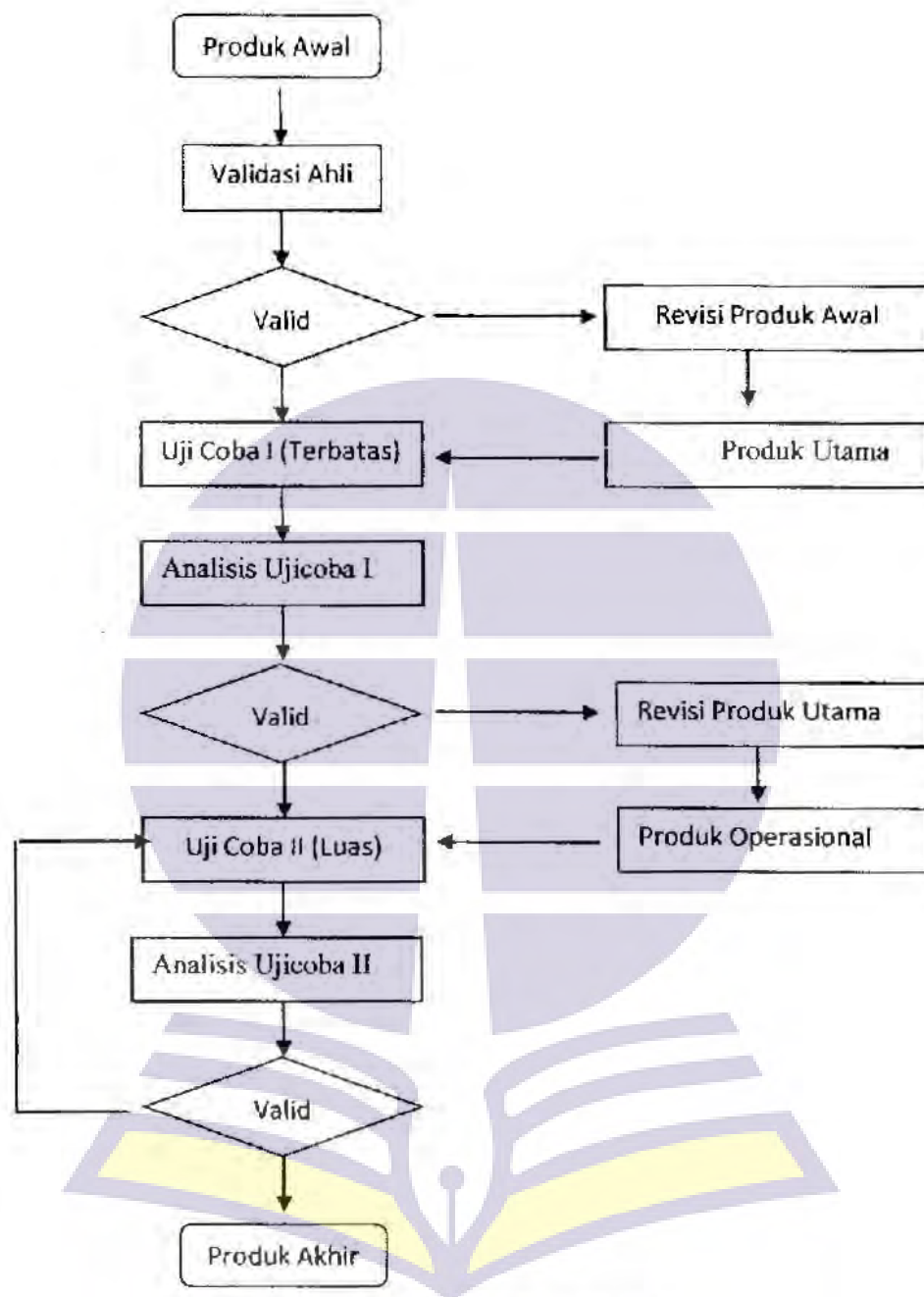
mengevaluasi desain produk; (b) ahli materi bertujuan mengevaluasi isi/materi produk yang dikembangkan. Hasil validasi ahli digunakan sebagai revisi silabus kegiatan dan buku panduan penguatan pendidikan karakter berbantuan permainan edukasi.

b) Uji coba Terbatas / Kelompok Kecil

Dalam kegiatan ini enam peserta didik kelas IV SDN Wanareja 01 dan guru melaksanakan kegiatan penguatan pendidikan karakter di sekolah menggunakan pengembangan silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi. Data yang diperoleh dalam uji coba terbatas ini berupa angket respon siswa dan guru. Hasil uji coba terbatas digunakan sebagai pedoman kegiatan revisi sebelum produk digunakan untuk uji coba lapangan.

c) Uji Coba Lapangan

Dalam kegiatan ini peserta didik kelas IV SDN Wanareja 01 berjumlah 35 siswa melaksanakan kegiatan penguatan pendidikan karakter menggunakan silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi yang telah disiapkan (hasil revisi uji coba terbatas).



Gambar 3.2 Desain Uji Coba

Urutan langkah-langkah pada gambar 3.2 di atas dapat dijabarkan sebagai berikut: langkah pertama adalah menyiapkan produk silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi yang akan diuji cobakan, kemudian menyiapkan instrumen uji coba. Dalam menyusun instrumen

uji coba sebagai instrumen penelitian pengembangan sekurang-kurangnya harus ada tiga kelompok instrumen yang perlu disiapkan, yakni instrumen untuk ahli pendidikan, instrumen untuk siswa, dan instrument untuk pengguna produk /guru. Langkah berikutnya adalah meminta ahli pendidikan untuk mengevaluasi atau mereview instrumen.

Selanjutnya berdasarkan masukan dari ahli tersebut, hasil data digunakan untuk mereview produk silabus dan panduan kegiatan pendidikan revolusi mental/berbantuan permainan edukasi, kegiatan selanjutnya dilakukan uji coba kepada responden. Hasil uji coba tersebut digunakan akan diperoleh data yang dipergunakan untuk merevisi produk. Langkah selanjutnya diadakan revisi finalisasi, maka produk siap untuk digandakan dan disebarluaskan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek Uji Coba dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Ahli pendidikan, ahli yang sudah berkualifikasi pendidikan S2 dan memahami tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- 2) Guru SDN Wanareja 01 Kecamatan Wanareja, Kabupaten Cilacap sebagai pengguna produk perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi.
- 3) Siswa di SDN Wanareja 01, Kecamatan Wanareja, Kabupaten Cilacap sebagai uji coba produk pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi.

Jumlah subyek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 40 responden, yakni: 2 ahli pembelajaran, 35 siswa, dan 3 guru.

3. Jenis Data

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, maka data yang diperoleh terdiri atas dua jenis data yaitu: data primer dan data sekunder. Data primer adalah data tentang kualitas produk hasil pengembangan. Data yang dikumpulkan berupa hasil validasi ahli materi, ahli desain, dan guru. Data tersebut meliputi skor penilaian dari aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek lainnya berupa komentar dan saran dari para ahli, guru. Data sekunder data yang diperoleh dari respon siswa respon guru setelah kegiatan pembelajaran menggunakan perangkat hasil pengembangan.

C. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian, yaitu pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter yang berbentuk buku panduan, maka dibutuhkan dua data yang berbeda, yaitu (1) data mengenai kebutuhan buku panduan PPK, (2) data uji validasi prototipe buku panduan PPK, dan (3) data uji kepraktisan prototipe buku panduan PPK.

Untuk menjangkau data pertama, digunakan angket pada siswa serta guru. Angket tersebut berisi hal-hal yang terkait dengan isi maupun bentuk fisik buku panduan PPK. Untuk mendapatkan data validitas prototipe digunakan angket yang ditujukan pada ahli materi serta ahli desain. Data kedua ini digunakan untuk memperoleh kualitas prototipe buku panduan. Data ketiga ini digunakan untuk memperoleh kualitas prototipe buku panduan dilihat dari segi kepraktisan. Untuk mendapatkan data ketiga, digunakan angket yang ditujukan

pada guru serta siswa . Untuk memperoleh gambaran umum tentang instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat tabel kisi-kisi

Tabel 3.1
Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

Data	Sumber Data	Instrumen
1. Kebutuhan prototipe buku panduan PPK Berbantuan Permainan Edukasi di Sekolah Dasar	- Guru	- Angket kebutuhan
	- Siswa	- Angket kebutuhan
Data	Sumber Data	Instrumen
2. Validasi prototipe buku panduan PPK Berbantuan Permainan Edukasi di Sekolah Dasar	- Ahli Materi	- Angket uji validasi
	- Dosen Ahli	- Angket uji validasi
2. Uji kepraktisan prototipe buku panduan PPK Berbantuan Permainan Edukasi di Sekolah Dasar	- Guru	- Angket respon guru
	- Siswa	- Angket respon siswa

Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas: lembar validasi perangkat kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter, lembar angket kebutuhan siswa dan guru, lembar angket respon siswa dan guru.

2. Langkah-langkah Pengembangan Instrumen

Menurut Punaji Setyosari (2010: 200) suatu penelitian akan memberikan nilai tinggi apabila digarap dengan sistematis dan cermat. Hasil atau data penelitian sangat tergantung pada jenis alat (instrumen) pengumpul datanya. Untuk itu dalam pengembangan instrumen peneliti menggunakan langkah-langkah, diantaranya

adalah: (1) mengembangkan kisi-kisi instrumen, (2) mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen dengan para ahli baik ahli media maupun ahli materi, (3) menyusun dan melengkapi instrumen.

Lembar instrumen ditujukan untuk validasi ahli media, ahli materi, dan siswa (subyek uji coba). Instrumen tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan sebagai dasar penilaian kelayakan dari perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi.

Berikut merupakan kisi-kisi dari pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi untuk siswa di SD Negeri Wanareja 01 Cilacap yang ditujukan untuk ahli materi, ahli desain, guru dan siswa sebagai subyek uji coba..

a. Angket Kebutuhan Buku Panduan PPK

Angket kebutuhan prototipe buku panduan PPK dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) angket kebutuhan siswa terhadap buku panduan PPK dan (2) angket kebutuhan guru terhadap buku panduan PPK. Hasil angket ini akan menjadi bahan acuan pengembangan prototipe buku panduan PPK.

1) Angket Kebutuhan Siswa terhadap Buku Panduan PPK

Angket ini mengupas beberapa aspek meliputi: (1) materi buku panduan PPK; (2) penyajian buku panduan PPK; (3) bahasa dan keterbacaan buku panduan PPK; (4) aspek grafika; (5) aspek kegiatan PPK; dan (6) harapan terhadap buku panduan PPK. Gambaran tentang angket ini dapat dilihat pada tabel kisi-kisi angket kebutuhan siswa terhadap buku panduan PPK berikut ini:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap
Buku Panduan PPK

Aspek	Indikator	Nomer Soal
Adanya Buku Panduan PPK	Buku panduan PPK untuk siswa yang sudah beredar telah memadai	1
	Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami	2
	Kebutuhan buku panduan PPK untuk memperlancar pelaksanaan PPK	3
	Kebutuhan media pembelajaran dalam dalam buku panduan PPK	4
Isi/Materi Buku Panduan PPK	Kebutuhan ada penjelasan tentang nilai - nilai PPK dalam buku panduan PPK	5
	Kebutuhan ada penjelasan tentang kegiatan implementasi nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	6
	Jenis media yang sesuai pada buku panduan PPK	7
	Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK	8
Aspek Penyajian	Kebutuhan mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	9
	Kebutuhan mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	10
	Kebutuhan mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	11
	Kebutuhan mencantumkan daftar isi dalam buku panduan PPK ?	12
Aspek Kebahasaan	Kebutuhan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam menulis buku panduan PPK	13
	Kebutuhan jenis kalimat yang digunakan untuk menguraikan materi uku panduan PPK	14
Aspek Grafika	Kebutuhan bentuk buku panduan PPK	15
	Kebutuhan ketebalan buku panduan PPK	16
	Kebutuhan jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK	17
	Kebutuhan gambar sampul buku panduan PPK	18

2) Angket Kebutuhan Guru terhadap Prototipe Buku Panduan PPK

Gambaran tentang angket ini dapat dilihat pada tabel kisi-kisi angket kebutuhan siswa terhadap buku panduan PPK berikut ini:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Kebutuhan guru terhadap Buku Panduan PPK

Aspek	Indikator	Nomer Soal
Adanya Buku Panduan PPK	Buku panduan PPK untuk guru yang sudah beredar telah memadai	1
	Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami	2
	Perlukah buku panduan PPK untuk memperlancar pelaksanaan PPK	3
	Perlukah media pembelajaran dalam buku panduan PPK	4
Materi/Isi Buku Panduan PPK	Perlukah ada penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	5
	Perlukah ada penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan PPK	6
	Media yang digunakan dalam buku panduan PPK	7
	Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK?	8
Aspek Penyajian	Kebutuhan mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	9
	Kebutuhan mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	10
	Kebutuhan mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	11
	Kebutuhan mencantumkan daftar isi dalam buku panduan PPK ?	12
Aspek Kebahasaan	Kebutuhan buku panduan PPK ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	13
	Kebutuhan jenis kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK	14
Aspek Grafika	Kebutuhan bentuk buku panduan PPK ?	15
	Kebutuhan ketebalan buku panduan PPK ?	16
	Kebutuhan jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK ?	17
	Kebutuhan gambar sampul buku panduan PPK	18

b. Lembar Validasi Perangkat Penguatan Pendidikan Karakter

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data kualitas perangkat Penguatan Pendidikan Karakter. Lembar validasi ini diberikan kepada ahli (validator). Validator ahli memberikan penilaian terhadap perangkat kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang telah dibuat. Nilai dari validator ahli digunakan untuk menentukan valid tidaknya perangkat atau untuk memperbaiki perangkat yang dikembangkan.

1) Instrumen Validasi Silabus

Tabel. 3.4
Instrumen Validasi silabus Untuk Ahli Desain

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Desain Sampul				
	1. Desain sampul silabus menarik dan jelas				
	2. Ukuran huruf judul silabus mudah dibaca				
	3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf				
B.	Desain Isi				
	4. Penempatan unsur tata letak konsisten				
	5. Pernisahan antar paragraf jelas				
	6. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman				
	7. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman				
	8. Penggunaan gambar sesuai dengan tema				
C.	Kejelasan				
	9. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks				
	10. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf				
	11. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				
	12. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek				
	13. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi				
	14. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir				
	15. Keseluruhan tampilan silabus menarik				
	Jumlah				
	Jumlah Skor				
	Persentase validitas				
	Kriteria				

2) Instrumen Validasi Buku Panduan

Tabel. 3.5
Instrumen Validasi Buku Panduan PPK

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Materi Isi				
1	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional				
2	Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu				
3	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan				
4	Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan				
B.	Penyajian				
5	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit				
6	Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya				
7	Kejelasan penomoran pada daftar isi				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan buku				
9	Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka				
C.	Bahasa dan Keterbacaan				
10	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal				
11	Penggunaan Kalimat sederhana				
D.	Grafika				
12	Keserasian warna sampul buku				
13	Keserasian komposisi gambar				
14	.Ketebalan buku proposional untuk siswa SD				
15	Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku				
Jumlah					
Jumlah Skor					
Persentase validitas					
Kriteria					

c. Lembar Angket Respon Siswa dan Guru

Lembar angket digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap perangkat Penguatan Pendidikan Karakter. Hasil angket respon siswa dan guru ini digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki perangkat Penguatan Pendidikan Karakter.

1) **Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Buku Panduan**

Tabel. 3.6
Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Buku Panduan PPK

No	Komponen Buku Panduan	Jumlah Butir
1	Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi yang disajikan mudah dipahami	1
2	Kegiatan yang disajikan dalam Buku Panduan PPK mempunyai tujuan yang jelas	1
3	Kegiatan yang disajikan dalam Buku Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi merangsang minat belajar.	1
4	Materi yang disajikan dalam Buku Panduan PPK membuat saya tertarik untuk melaksanakan kegiatan tersebut.	1
5	Bahasa yang digunakan dalam Buku Panduan PPK sesuai EYD.	1
6	Buku Panduan Pengembangan PPK i yang disajikan mudah dipahami	1
7	Bahasa yang digunakan dalam Buku PPK lebih komunikatif.	1
8	Saya mudah memahami petunjuk atau uraian tugas dalam Buku Panduan PPK membuat saya tertarik untuk melaksanakan kegiatan tersebut.	1
	Jumlah	8

Kisi-kisi instrumen angket respon siswa ada 8 aspek yang dinilai. Kisi-kisi tersebut kemudian dikembangkan menjadi instrumen angket respon siswa .

2) Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Silabus dan Buku Panduan

Tabel. 3.7
Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Buku Panduan dan Silabus

No	Komponen Buku Panduan	Jumlah Butir
1	Silabus dan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi dikembangkan sesuai dengan minat anak.	1
2	Kegiatan yang disajikan dalam Silabus dan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi mempunyai tujuan yang jelas sesuai dengan kurikulum.	1
3	Kegiatan yang disajikan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi merangsang minat belajar anak.	1
4	Wadah kegiatan yang disajikan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi sesuai dengan program sekolah.	1
5	Bahasa yang digunakan dalam Silabus dan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi sesuai EYD.	1
6	Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi yang disajikan mudah dipahami	1
7	Saya memahami petunjuk atau uraian tugas dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi membuat saya tertarik untuk melaksanakan kegiatan tersebut.	1
8	Kegiatan yang disajikan dalam Silabus dan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi mempunyai tujuan yang jelas sesuai dengan kurikulum.	1
	Jumlah	8

Dari kisi-kisi diatas, dijabarkan menjadi Lembar Instrumen sebagai berikut

Tabel. 3.8
Instrumen Angket Respon Guru Terhadap Silabus dan Penggunaan Buku Panduan

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Silabus dan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi dikembangkan sesuai dengan minat anak.				
2	Kegiatan yang disajikan dalam Silabus dan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi mempunyai tujuan yang jelas sesuai dengan kurikulum.				
3	Kegiatan yang disajikan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi merangsang minat belajar anak.				
4	Wadah kegiatan yang disajikan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi sesuai dengan program sekolah.				
5	Bahasa yang digunakan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi sesuai EYD.				
6	Saya memahami petunjuk atau uraian tugas dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi membuat saya tertarik untuk melaksanakan kegiatan tersebut.				
7	Media Penguatan Pendidikan Karakter yang digunakan dalam setiap wadah kegiatan tersedia di sekolah				
8	Silabus dan buku panduan yang dikembangkan dapat menanamkan nilai karakter pada siswa				
Jumlah Skor					
Persentase validitas					
Kriteria					

3) Lembar Observasi Peningkatan Karakter Siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk mendapatkan data peningkatan karakter siswa pada proses implementasi PPK.

Tabel. 3.9 Data Hasil Observasi Karakter Siswa

Pertemuan

No	Kode Siswa	Religius				Nasionalis				Mandiri				Rata-Rata	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	KE01														
2	KE02														
3	KE03														
4	KE04														
5	KE05														
6	KE06														
7	KE07														
8	KE08														
9	KE09														
10	KE10														
11	KE11														
12	KE12														
13	KE13														

Dari hasil observasi karakter siswa, diberikan kesimpulan/pertimbangan yang dinyatakan dalam pertanyaan kualitatif sebagai berikut.

BT : Belum Terlihat (1)

MT : Mulai Terlihat (2)

MK : Mulai Berkembang (3)

MB : Membudaya (4)

D. Prosedur Pengumpulan Data

Sugiyono (2013: 308) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Lebih lanjut, Sugiyono menjelaskan bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dilihat dari *setting* penelitian, data dikumpulkan melalui *setting* alamiah. Jika dilihat dari sumber datanya, maka ada sumber primer dan sumber sekunder. Sedangkan apabila dilihat dari segi cara, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan gabungan keempatnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Nasution (Sugiyono, 2013: 309) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Selanjutnya menurut Sugiyono (2010: 204) dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation* (observasi non partisipan). Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipan karena peneliti terlibat dan sekaligus sebagai pengamat. Peneliti mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan tentang implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri Wanareja 01 Cilacap.

2. Wawancara

Sugiyono (2013: 316) menyatakan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Sementara itu, menurut Burhan Bungin (2004: 108) wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan dan sebagainya, yang dilakukan dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dengan yang diwawancarai (*interviewee*).

3. Dokumentasi

Menurut Uhar Suharsaputra (2014: 215) dokumen merupakan rekaman kejadian masa lalu yang ditulis atau dicetak mereka dapat berupa catatan anekdot, surat, buku harian, dan dokumen-dokumen. Menurut Sugiyono (2013: 326) studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian. Untuk memperoleh data dokumentasi, peneliti mengambil dari dokumen-dokumen yang dimiliki oleh guru yang berupa kurikulum sekolah, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya dalam implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah. Peneliti juga mengambil dokumentasi berupa foto di kelas berkaitan dengan implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri Wanareja 01 Cilacap.

E. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis data tentang validitas perangkat dan uji kepraktisan. Kedua analisis data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

L. Analisis Data Validasi Perangkat

Lexy J. Moleong (2000: 33) menyatakan, analisis data merupakan proses mengorganisasikan serta mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja, seperti yang disarankan oleh data.

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Validator akan memberikan penilaian terhadap perangkat kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang berupa silabus dan panduan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi. Data yang diperoleh pada lembar validasi hasil penelitian masing-masing validator terhadap perangkat kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi selanjutnya dianalisis berdasarkan dengan rumus yang diadaptasi dari Akbar & Sriwiyana (2012:147) sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S - max} \times 100\%$$

Keterangan:

TSEV = Total Skor Empirik Validator

S – max = Skor maksimal yang diharapkan

Kriteria validitas perangkat Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi disediakan pada tabel 3.13 berikut yang diadaptasi dari Akbar & Sriwiyana (2012:147):

Tabel 3.10
Kriteria Validasi Silabus dan Buku Panduan

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	75,01% - 100,00%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01% - 75,00%	Cukup Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	25,01% - 50,00%	Tidak Valid (tidak dapat digunakan)
4	00,00% - 25,00%	Sangat Tidak Valid (terlarang digunakan)

Kriteria : Perangkat Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi dikatakan valid jika perangkat memenuhi kriteria antara 75,01 % atau pada klasifikasi sangat valid.

2. Analisis Uji Kepraktisan Produk

Kepraktisan perangkat kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh dari kemampuan guru dalam mengelola implementasi PPK menggunakan perangkat yang dihasilkan serta respon siswa setelah proses kegiatan dilaksanakan. Informasi tentang respon siswa dilakukan menggunakan angket respon siswa, sementara itu kemampuan guru dalam mengelola pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh dari lembar pengamatan pengelolaan pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter.

Data hasil angket respon siswa dan kemampuan guru pada perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$KPr = \frac{TS - e}{TS - m} \times 100\%$$

Keterangan:

KPr = Kepraktisan

TS - e = Total Skor Empirik

TS - m = Total Skor Maksimal

Kepraktisan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi ditunjukkan pada tabel 3.10 yang diadaptasi dari Akbar & Sriwiyana (2012:147):

Tabel 3.11

Kriteria Kepraktisan Silabus dan Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi

No	Kriteria	Tingkat Praktis
1	75,01% - 100,00%	Sangat Praktis (dapat digunakan tanpa revisi)
2	50,01% - 75,00%	Cukup Praktis (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	25,01% - 50,00%	Tidak Praktis (tidak dapat digunakan)
4	00,00% - 25,00%	Sangat Tidak Praktis (terlarang digunakan)

Dalam penelitian ini, apabila respon siswa dan kemampuan guru berada pada kriteria sangat praktis maka dapat disimpulkan bahwa perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi pada kategori positif dari siswa dan guru. Demikian halnya sebaliknya, apabila respon siswa terhadap perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi berada pada kategori cukup dan kurang praktis maka dikategorikan negatif.

3. Analisis Data Karakter Siswa

Untuk menganalisis peningkatan karakter siswa menggunakan presentase diskriptif yang diperoleh dari uji *N-gain* dengan rumus:

$$g = \frac{\text{skor akhir} - \text{skor awal}}{\text{skor ideal} - \text{skor awal}}$$

Klasifikasi *N-gain* sebagai berikut:

Tinggi : $g > 0,70$

Sedang : $0,70 > g \geq 0,30$

Rendah : $g < 0,30$

Kriteria tingkat keberhasilan peningkatan karakter siswa dikatakan berhasil apabila memenuhi klasifikasi minimal antara $0,70 > g \geq 0,30$ dan berada dalam klasifikasi sedang. Kategori penilaian karakter siswa didasarkan pada setiap indikator yang diberikan skor 1, 2, 3, dan 4. Simpulan terhadap karakter siswa didasarkan pada rata-rata skor seperti Tabel 3.12

Tabel 3.12 Kategori Penilaian karakter siswa

No	Skor Rata-Rata	Kategori
1.	$1,00 \leq \text{rata-rata} < 1,75$	BT
2.	$1,75 \leq \text{rata-rata} < 2,50$	MT
3.	$2,50 \leq \text{rata-rata} < 3,25$	MK
4.	$3,25 \leq \text{rata-rata} < 4,00$	MB

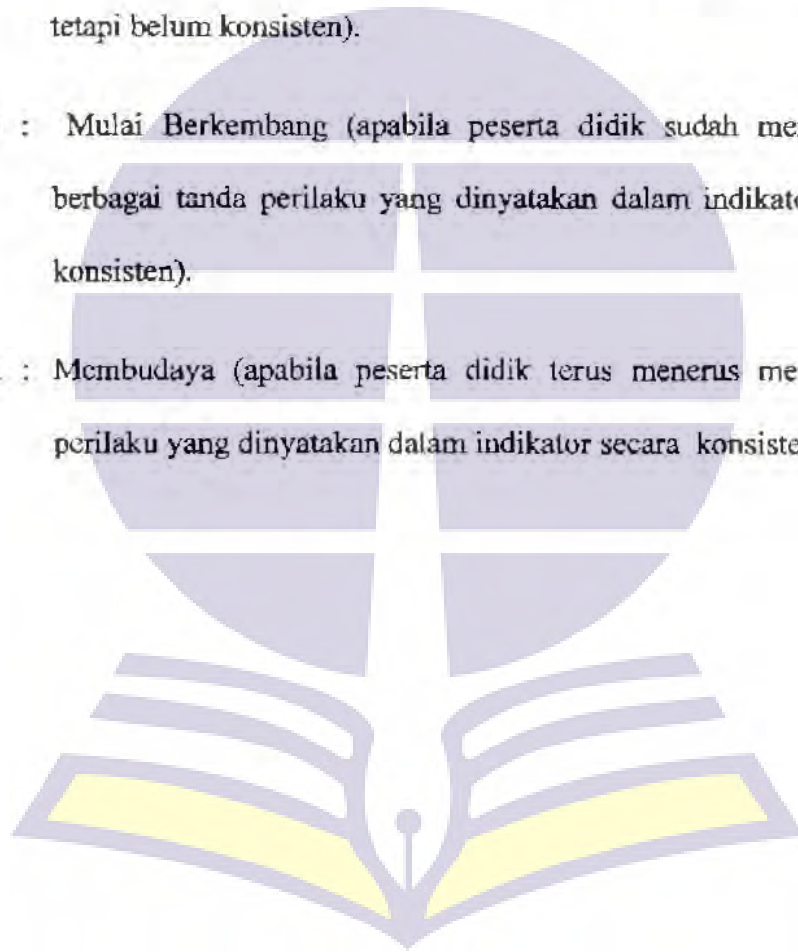
Keterangan :

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).

MB : Mulai Berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi sebagai salah satu referensi untuk menanamkan nilai-nilai Pendidikan Karakter siswa. Komponen perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Silabus dan buku panduan pelaksanaan Penguatan Pendidikan karakter Pada bab ini akan dibahas hasil dari penelitian dan pengembangan yang mencakup hal hal sebagai berikut: (1) proses pengembangan; (2) penyajian data pengembangan,; dan (3) analisis data. Adapun penjelasan masing-masing tahapannya adalah sbagai berikut:

1. Proses Pengembangan

Proses pengembangan merupakan kegiatan dalam mengembangkan produk penelitian yaitu silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan media permainan edukasi. Pengembangan produk penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall (1983) yang di ringkas menjadi sembilan tahapan yang meliputi: (1) studi pendahuluan, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf awal produk, (4) validasi ahli, (6) uji coba terbatas, (7) perbaikan hasil uji coba terbatas, (8) uji coba lapangan, dan (9) penyempurnaan akhir.

a. Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pendahuluan meliputi kegiatan mengkaji literatur, mengkaji hasil-hasil penelitian yang relevan, melakukan penelitian pra survey terhadap pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), dan melakukan rancangan pengembangan perangkat pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter. Untuk mengetahui potensi dan masalah, dilakukan melalui survei pendahuluan, pengumpulan data awal yaitu membaca literatur, mengkaji landasan teoritis, menelaah mengenai problem-problem yang dihadapi peneliti pada pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah dasar. Menggali data masalah-masalah dilapangan melalui analisis perangkat pengembangan PPK melalui observasi dan persiapan laporan.

Pada tahap studi pendahuluan ini bertujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi pelaksanaan penguatan pendidikan karakter yang ada di SD Wanareja 01, Wanareja, Cilacap. Peneliti mengumpulkan data menggunakan angket kebutuhan buku panduan PPK terhadap guru dan siswa. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penguatan pendidikan karakter berlangsung serta masalah apa saja yang terjadi saat kegiatan implementasi PPK. Dari hasil pengumpulan data tersebut, peneliti dapat menganalisis bahwa belum tersedianya perangkat implementasi PPK yang mendukung pelaksanaan penguatan pendidikan karakter yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Dengan demikian peneliti menyimpulkan untuk mengembangkan perangkat implementasi PPK yang mendukung pelaksanaan penguatan pendidikan karakter yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Pengumpulan data awal dilakukan dengan cara wawancara, dan observasi. Wawancara bertujuan untuk menggali data pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter di SD Wanareja 01. Subjek yang diwawancara adalah guru dan siswa. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui perangkat pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter yang ada.

Berikut ini permasalahan yang peneliti temukan berdasarkan hasil pengumpulan data di SD Wanareja 01 Cilacap.

1) Hasil Pengumpulan Data melalui Guru Kelas

Proses pengumpulan data melalui guru kelas IV dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2018. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dijadikan program pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), kendala apa yang dialami, metode yang digunakan, bagaimana proses pelaksanaan, sumber belajar yang digunakan, media apa yang digunakan dan fasilitas sekolah yang dimiliki sekolah. Dari hasil kegiatan ini diketahui bahwa guru melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter belum maksimal, pelaksanaannya diintegrasikan dalam kegiatan kurikuler, pembiasaan, dan ekstrakurikuler. Sumber belajar yang dipakai adalah buku yang ada di sekolah. Guru belum menggunakan media yang terkait dengan pendidikan karakter.

2) Hasil Pengumpulan Data Melalui Siswa Kelas IV SD Wanareja 01 Cilacap

Proses pengumpulan data dari siswa dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2018. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana guru dalam mengajar, apakah proses pembelajaran menarik, dan apakah guru pernah menggunakan media dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh adalah guru sudah

menggunakan metode bervariasi dalam mengajar namun belum menggunakan media yang menarik. Karakter siswa masih rendah, beberapa siswa sering berbohong jika diberi tugas oleh guru. Misalnya saat mengerjakan tugas masih banyak siswa yang mencontek dan apabila ditegur oleh guru mereka melawan.

3) Pengamatan Proses Penguatan Pendidikan Karakter di Kelas

Hasil dari pengamatan pada saat proses implementasi PPK saat pembelajaran berlangsung diperoleh data sebagai berikut. Kegiatan implementasi PPK pada kegiatan belajar mengajar berjalan lancar, materi yang disampaikan guru mudah dicerna, namun masih ada siswa yang tidak tenang saat belajar. Ada beberapa siswa yang mengganggu proses belajar mengajar. Siswa tidak aktif dalam pembelajaran, beberapa siswa mengganggu siswa lain. Siswa ditegur guru, namun siswa tidak diberi hukuman, siswa hanya diam sebentar saja setelah itu mereka tetap ramai. Karakter siswa masih rendah, beberapa siswa sering berbohong jika diberi tugas oleh guru. Saat mengerjakan tugas masih banyak siswa yang mencontek dan apabila ditegur oleh guru mereka melawan,

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan perangkat penguatan pendidikan karakter yang dapat memudahkan guru dalam implementasi Penguatan Pendidikan Karakter dan meningkatkan karakter siswa.

b. Perencanaan

Dalam tahapan perencanaan peneliti menggunakan langkah- langkah:

1) Merumuskan Tujuan

Pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan berdasarkan hasil pengumpulan data. Pengembangan perangkat penguatan pendidikan karakter bertujuan agar

penguatan pendidikan karakter di SD Wanareja 01 dapat terlaksana dengan baik dan siswa kelas IV SD Wanareja 01 dapat memahami nilai nilai Penguatan Pendidikan Karakter dan mencrapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Menetapkan model pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter

Pada tahap ini, peneliti menetapkan model pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di SD Wanareja 01 Cilacap. Penetapan model ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta strategi implementasi Penguatan Pendidikan Karakter. Strategi yang dilaksanakan adalah PPK berbasis kelas, PPK berbasis budaya sekolah, dan PPK berbasis masyarakat. Model implementasi PPK yang digunakan menggunakan media permainan edukasi.

3) Menetapkan Jenis Permainan Edukasi yang digunakan

Setelah model pelaksanaan PPK ditetapkan, peneliti memilih jenis permainan edukasi yang akan digunakan dalam penelitian. Permainan edukasi yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Permainan edukasi yang digunakan antara lain: permainan tradisional, permainan dalam kegiatan pramuka, permainan digital, dan berbagai jenis puzzle.

4) Menetapkan Alat Evaluasi

Setelah strategi pelaksanaan PPK ditetapkan langkah selanjutnya adalah menyusun alat evaluasi sikap siswa. Alat untuk mengevaluasi sikap siswa menggunakan lembar Pengamatan. Pengamatan sikap siswa dilaksanakan sebelum menggunakan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi dan setelah menggunakan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi. Aspek yang dinilai

adalah karakter yang terdapat pada nilai nilai PPK. Nilai – nilai tersebut apakah mengalami perkembangan atau tidak ada perubahan.

LEMBAR PENGAMATAN
LEMBAR PENILAIAN SIKAP /KARAKTER SISWA
SIKAP RELIGIUS DAN SIKAP SOSIAL SISWA(KI-1 dan KI-2)

1. Tema / Kegiatan :

Kelas :

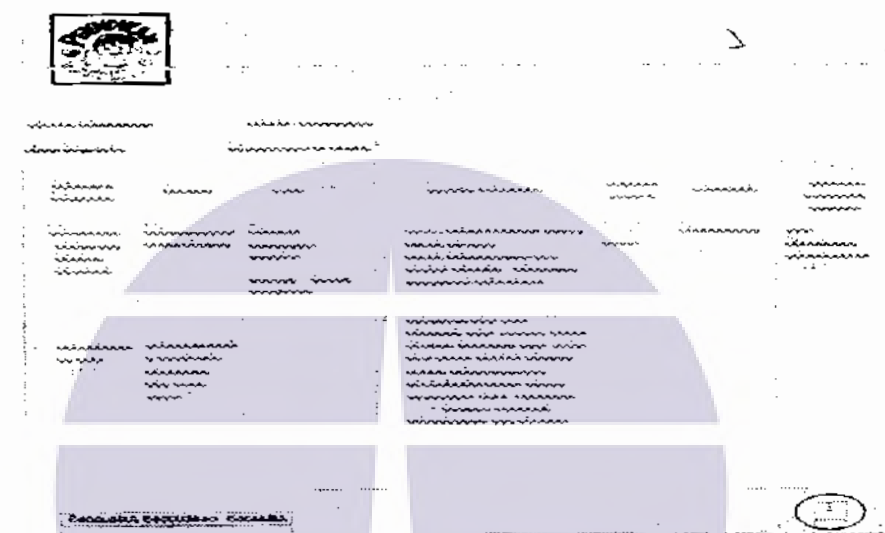
NO	Nama Siswa	Sikap Religius (KI-1)	Sikap Sosial (KI-2)			
		Religius	Nasionalis	Integritas	Mandiri	Gotong royong
1	Ahmad					
2						
3						
4						
5						

c. Pengembangan Draft Awal Produk

Pada tahap pengembangan draft awal produk, peneliti menyusun produk awal berupa prototype silabus kegiatan dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter. Prototype tersebut selanjutnya disusun utuh dengan menguraikan kegiatan yang ada di dalamnya. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan upaya peningkatan Penguatan Pendidikan Karakter SDN Wanareja 01 yang dikembangkan sesuai dengan program sekolah berbantuan permainan edukasi.

Berikut adalah gambar silabus yang dikembangkan berdasarkan prototype yang telah di buat.

1) Silabus



Gambar 4.1
Draft Awal Silabus Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah
berbantuan permainan edukasi

Komponen-komponen dalam silabus tersebut meliputi: nama satuan pendidikan dan jenis kegiatan. Kemudian disajikan tabel yang berisi deskripsi kegiatan, tujuan, karakter yang dikembangkan, uraian kegiatan secara singkat, alokasi waktu yang di gunakan, penilaian, dan sumber belajar. silabus tersebut tersebut disusun seagai acuan awal untuk menyusun produk selanjutnya yaitu buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter siswa (sebagai pedoman untuk guru) dan buku saku siswa (sebagai pedoman untuk siswa). Berikut merupakan gambar buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan berdasarkan silabus.

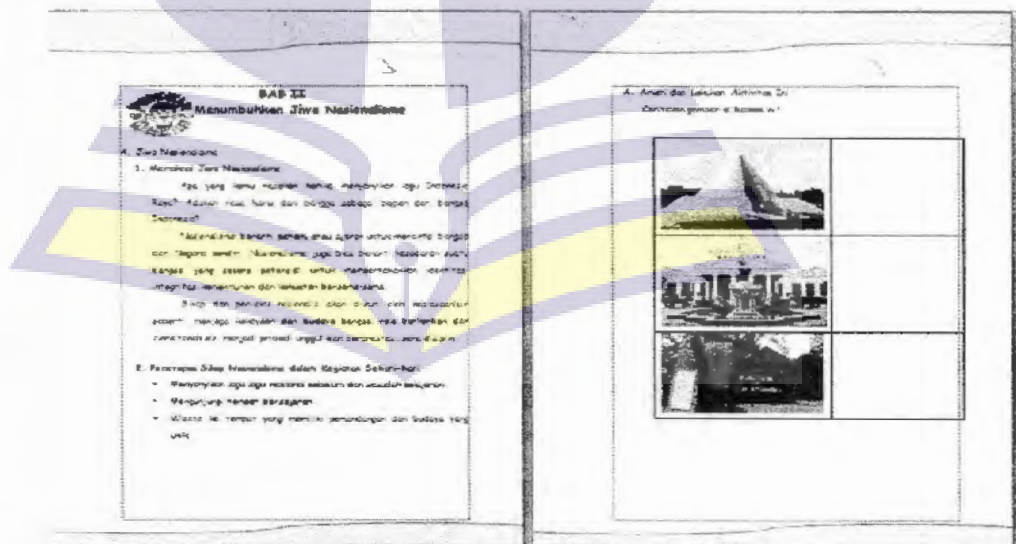
2) Buku Panduan Guru



Gambar 4.2

Draft Awal Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi untuk Guru

3) Buku Saku Siswa



Gambar 4.3

Draft Awal Buku Saku Siswa Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi.

d. Tahap Validasi Ahli

Produk silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang telah selesai dikembangkan, selanjutnya divalidasi oleh ahli. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter. Hasil dari uji validasi oleh para ahli (materi dan desain) akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Aspek yang divalidasi oleh ahli materi meliputi: relevansi, ketepatan, evaluasi, dan bahasa. Sedangkan aspek yang divalidasi oleh ahli desain meliputi: desain sampul, desain isi, dan kejelasan.

Validator pada penelitian ini yaitu: (1) Heri Indarto, S.Pd., M.Pd., beliau merupakan praktisi atau guru dari SDN Wanareja 02, (2) Dedi Rohaedi, S.Pd., M.Pd. beliau adalah kepala sekolah SD Negeri Madusari 01 sekaligus Nara Sumber/ Fasilitator PKB Kabupaten Cilacap, (3) Warkum Surya Saputra, S.PdSD, beliau adalah pengawas SD di Korwil Biddik Kecamatan Wanareja. Ketiga validator tersebut akan melakukan validasi pada produk penelitian. Penentuan kriteria oleh validator ahli disajikan pada bab III.

Perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi yang divalidasi dalam penelitian ini yaitu, Silabus, Buku Panduan Guru, dan Buku Panduan Siswa. Rekapitulasi hasil validasi ahli terhadap perangkat yang dikembangkan

e. Revisi Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi oleh validator ahli, baik ahli materi maupun ahli desain diperoleh tanggapan berupa saran dan masukan. Tanggapan dari para validator

dijadikan bahan acuan bagi peneliti untuk melakukan revisi terhadap produk yang telah dikembangkan. Setelah revisi selesai, produk pengembangan divalidasi kembali oleh validator ahli untuk mengetahui perkembangan tingkat kevalidan produk.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli, baik ahli materi maupun ahli desain dapat disimpulkan secara umum bahwa perangkat kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan dapat digunakan dalam uji coba kelompok kecil, karena semua perangkat yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid. Selama proses validasi saran dan masukan dari validator menjadi acuan untuk perbaikan. Jika ternyata produk masih perlu direvisi kembali, maka revisi akan tetap dilakukan sampai produk menjadi lebih baik. Harapannya, silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang telah direvisi bisa menjadi lebih baik dan layak digunakan oleh siswa maupun guru di SDN Wanareja 01.

f. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan validasi perangkat PPK dan instrumen penelitian oleh ahli materi dan ahli desain kemudian dilakukan revisi, tahap selanjutnya adalah uji coba pada skala kecil/terbatas. Uji coba ini dilakukan pada 6 siswa kelas IV SDN Wanareja 01 pada tanggal 15 September 2018. Tujuan dari uji coba skala terbatas adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan (silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter).

Uji coba kelompok kecil (6 siswa, dan 1 orang guru) dari SD Negeri Wanareja 01 Kecamatan Wanareja sebagai obyek penelitian. Dalam kegiatan ini anak melaksanakan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter menggunakan buku

saku siswa dan diberi instrumen evaluasi untuk penilaian penggunaan buku saku siswa. Guru melaksanakan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter menggunakan silabus dan buku panduan yang telah disiapkan. Tujuan uji coba pada kelompok kecil ini untuk mendapatkan masukan positif atau tanggapan terhadap perangkat Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan berkaitan dengan implementasi penggunaannya di lapangan, sehingga perangkat yang dikembangkan ini layak dipergunakan atau didesiminasikan.



Gambar 4.4.
Pelaksanaan Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan untuk memperoleh respon siswa dan guru terhadap buku saku dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan.

g. Perbaikan Hasil Uji Coba Terbatas

Tahap selanjutnya setelah setelah uji coba skala terbatas, dilakukan penyempurnaan kembali terhadap produk. Perbaikan produk dilakukan berdasarkan hasil penilaian dan masukan hasil angket respon siswa pada uji coba skala terbatas. Perbaikan prototipe dilakukan dengan harapan produk yang dikembangkan dapat diterapkan dengan baik di SD Wanareja 01..

h. Uji Coba Kelompok Besar/Lapangan

Uji coba ini dimaksudkan untuk menguji apakah perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi yang sudah direvisi pada saat uji coba skala kecil sudah praktis. Pada tahap ini siswa kelas IV SDN Wanareja 01 yang berjumlah 35 orang digunakan sebagai pengguna Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi. Waktu pelaksanaan uji coba lapangan tanggal 25 September 2018.



Gambar 4.5
Pelaksanaan Uji Coba Lapangan

Tujuan dari uji coba lapangan yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Data kepraktisan produk diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru. Proses uji coba lapangan ini dilaksanakan dengan menerapkan tiga model kegiatan peningkatan Penguatan Pendidikan Karakter siswa kelas IV SDN Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap. Tiga model kegiatan peningkatan Penguatan Pendidikan Karakter tersebut meliputi PPK Berbasis Kelas, PPK Berbasis Budaya Sekolah, dan PPK Berbasis Masyarakat. Pada uji coba lapangan ini observer mengamati setiap temuan dan aktivitas siswa yang mencolok yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Observer mencatat hasil pengamatannya pada lembar observasi yang disediakan peneliti. Pada uji coba lapangan dilakukan pengamatan kemampuan guru dalam mengelola implementasi Penguatan Pendidikan Karakter. panduan Penguatan Pendidikan Karakter. Kemampuan guru dalam mengelola implementasi Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh dari hasil observasi oleh observer. Lembar observasi diisi selama uji coba lapangan berlangsung.

i. Penyempurnaan Produk Akhir

Tahap perbaikan dan penyempurnaan produk akhir adalah revisi tahap akhir. Revisi tahap akhir dilakukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai dengan hasil uji coba lapangan. Revisi dilakukan berdasarkan hasil masukan dari angket respon guru dan siswa pada uji kepraktisan produk, serta pengamatan kemampuan guru dalam mengelola implementasi Penguatan Pendidikan Karakter.

2. Penyajian Data Hasil Pengembangan

a. Data Hasil Analisis Kebutuhan

1) Kebutuhan Guru Terhadap Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan Edukasi

Data kebutuhan guru terhadap Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh melalui wawancara. Wawancara dilakukan terhadap 3 guru SD Negeri Wanareja 01, di sekolah tempat peneliti mengadakan penelitian. Wawancara ini menggunakan alat berupa angket.

Kebutuhan guru terhadap buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi bagi siswa Sekolah Dasar meliputi: (1) kebutuhan adanya buku Penguatan Pendidikan Karakter bagi guru Sekolah Dasar (2) kebutuhan terhadap aspek materi buku Penguatan Pendidikan Karakter bagi guru Sekolah Dasar, (3) kebutuhan terhadap aspek penyajian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi bagi guru Sekolah Dasar, (4) kebutuhan terhadap aspek bahasa, dan (5) kebutuhan terhadap aspek grafika, (6) harapan terhadap buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi bagi siswa Sekolah Dasar.

(a) Kebutuhan Guru Adanya Buku Panduan PPK

Hasil wawancara kebutuhan guru terhadap Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang terintegrasi dengan program sekolah berbantuan permainan edukasi dipaparkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1
Kebutuhan Guru Adanya Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
Kebutuhan Guru Adanya Buku panduan PPK	1. Buku panduan PPK untuk guru sudah banyak beredar telah memadai	Sudah	2	v
		Belum	1	
		Tidak Tahu	-	
	2. Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami ?	Ya	1	
		Tidak	2	v
		Tidak Tahu	-	
	3. Perlukah buku panduan PPK untuk memperlancar pelaksanaan PPK?	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	
	4. Perlukah media pembelajaran dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa 2 guru menyatakan buku panduan PPK yang sudah beredar di lapangan kurang memadai sedangkan hanya 1 guru saja yang menyatakan sudah memadai. Data dari Tabel tersebut juga menggambarkan bahwa 2 guru menyatakan buku panduan PPK yang beredar isinya tidak menarik dan mudah dipahami dan ada 1 orang guru yang menyatakan isinya menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan tabel tersebut, dari 3 guru menyatakan buku panduan PPK sangat diperlukan untuk memperlancar pelaksanaan PPK. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menghasilkan buku panduan PPK yang yang dibutuhkan oleh guru. Semua guru yang mengisi angket menyatakan sangat perlu dicantumkan media atau alat bantu dalam buku panduan PPK. Buku panduan PPK yang akan dibuat ini berusaha melengkapi buku panduan

PPK yang sudah ada dan disertai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

(b) Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter

Indikator kebutuhan guru terhadap isi buku panduan PPK ini terdiri dari empat indikator. Kebutuhan guru terhadap isi buku panduan PPK dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2.
Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku Panduan PPK

Aspek	Indikator	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
			3	
Kebutuhan guru terhadap Isi Buku panduan PPK	1. Perlukah ada penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	2	v
		Perlu	1	
		Tidak Tahu	-	
	2. Perlukah ada penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	3	v
		Tidak Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	
	3. Media yang digunakan dalam buku pandnan PPK	Gambar	-	
		Permainan	2	v
		Puzzle	1	
	4. Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK?	Pilihan ganda	-	
		Uraian	1	
		Unjuk kerja	2	v

Dari Tabel 4.2 di atas, 2 guru menyatakan sangat perlu penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK diuraikan dengan singkat dan jelas. Hasil penelitian juga menjelaskan bahwa, semua guru menyatakan sangat memerlukan penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan

PPK. Hasil penelitian juga menjelaskan 2 guru menyatakan evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK adalah pengamatan sikap siswa. Tabel tersebut juga menjelaskan bahwa, dari 3 guru, 2 guru menyatakan media yang digunakan dalam buku panduan PPK berbagai jenis permainan dan ada 1 guru memilih puzzle sebagai media pembelajaran.

(c) Kebutuhan Guru Terhadap Penyajian Buku Panduan PPK

Kebutuhan guru dari segi aspek penyajian buku panduan PPK memuat empat indikator. Penjelasan masing-masing pertanyaan dari hasil angket kebutuhan guru terhadap aspek penyajian Buku Panduan PPK dipaparkan pada Tabel 4.3

Tabel 4.3.
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Penyajian Buku Panduan PPK

Aspek	Indikator	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
			3	
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Penyajian Buku panduan PPK	1. Apakah perlu mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Penyajian Buku panduan PPK	2. Apakah perlu mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Penyajian Buku panduan PPK	3. Apakah perlu mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	2	v
		Perlu	1	
		Tidak Perlu	-	
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Penyajian Buku panduan PPK	4. Apakah perlu mencantumkan Daftar Isi dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	

Berdasarkan Tabel 4.3, semua guru memilih mencantumkan tujuan kegiatan pada buku panduan PPK. Semua guru menganggap buku panduan yang menarik adalah buku panduan yang mencantumkan petunjuk penggunaan. Tabel 4.3 menyatakan 2 guru memilih mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan dan 3 guru memilih sangat perlu mencantumkan Daftar Isi dalam buku panduan PPK.

(d) Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Bahasa Buku Panduan PPK

Aspek kebahasaan buku panduan PPK terdiri atas dua indikator. Indikator pertama adalah penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Indikator kedua tentang penggunaan jenis kalimat untuk menguraikan materi buku panduan PPK. Hasil angket kebutuhan guru terhadap aspek kebahasaan Buku Panduan PPK dipaparkan pada Tabel 4.4

Tabel 4.4.
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Bahasa

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
Aspek Bahasa Buku panduan PPK	1. Buku panduan PPK ditulis menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	
	2. Jenis kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK	Kalimat sederhana	3	v
		Kalimat majemuk	-	
		Kalimat Lengkap	-	

Berdasarkan Tabel 4.4 tersebut, 3 guru memilih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam buku panduan PPK. Dari 3 guru yang

mengisi angket kebutuhan, memilih menggunakan kalimat sederhana dalam menuliskan gagasan pada buku panduan PPK.

(e) Kebutuhan Aspek Grafika Buku Panduan PPK

Hasil angket tentang kebutuhan guru terhadap aspek grafika buku panduan PPK dipaparkan pada Tabel 4.5

Tabel 4.5.
Kebutuhan Aspek Grafika Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Grafika Buku panduan PPK	1. Bagaimana ukuran buku panduan PPK ?	Kecil (A4)	-	
		Sedang (A4)	2	v
		Besar (F4)	1	
	2. Bagaimana gambar sampul buku panduan PPK ?	Gambar Kartun	-	
		Kegiatan Siswa	3	v
		Pemandangan	-	
	3. Bagaimana jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK ?	Arial 12	-	
		Times New Roman 12	3	v
		Georgia	-	
	4. Bagaimana ketebalan buku panduan PPK ?	30-40 halaman	2	v
		50-60 halaman	1	
		> 60 halaman	-	

Berdasarkan Tabel 4.5 tersebut, dua guru memilih ukuran buku Panduan PPK menggunakan kertas A4 dan satu guru memilih kertas F4. Sedangkan ilustrasi yang sebaiknya dicantumkan dalam buku panduan ini, 3 guru memilih gambar kegiatan siswa melaksanakan implementasi PPK. Jenis dan ukuran huruf yang dipakai dalam buku panduan ini, ketiga guru sepakat menggunakan jenis huruf Times New Roman ukuran 12. Dua guru memilih buku panduan PPK ditulis kurang dari 50 halaman dan satu guru memilih 50 sampai 60 halaman.

(f) Harapan Guru Terhadap Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter

Harapan guru terhadap Buku Panduan Penguatan Pendidikan Berkarakter disajikan berikut ini:

- Buku Panduan Pendidikan Berkarakter yang bisa membuat siswa memahami bagaimana cara bersikap dan bertindak dengan baik/benar sesuai kurikulum 2013.
- Materi/Isi buku panduan PPK ditulis menggunakan kalimat yang mudah dipahami siswa.
- Desain buku menarik : Sampul buku berwarna dan bergambar, memiliki bentuk, ukuran dan ketebalan buku yang sesuai untuk siswa SD.

2) Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Saku Siswa

Data kebutuhan Buku Saku Siswa untuk siswa diperoleh melalui wawancara. Wawancara dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri Wanareja 01, di sekolah tempat peneliti mengadakan penelitian. Wawancara ini menggunakan alat berupa pedoman angket. Angket ditujukan kepada 35 siswa yang ada di kelas IV Negeri Wanareja 01 tersebut. Mereka mengerjakan pedoman wawancara secara berkelompok dan melakukan diskusi.

Kebutuhan siswa terhadap buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi bagi siswa Sekolah Dasar meliputi: (1) kebutuhan terhadap adanya buku Penguatan Pendidikan Karakter bagi siswa Sekolah Dasar, (2) kebutuhan terhadap aspek materi/isi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi bagi siswa Sekolah Dasar, (3) aspek penyajian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan

permainan edukasi bagi siswa Sekolah Dasar, dan (4) aspek bahasa/keterbacaan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter, (5) aspek grafika buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi bagi siswa Sekolah Dasar, (6) harapan terhadap buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi.

(a) Kebutuhan Siswa Terhadap Buku Saku Siswa

Tabel 4.6
Kebutuhan Siswa Adanya Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Siswa	Ket
			35	
Kebutuhan Siswa Adanya Buku panduan PPK	1. Buku panduan PPK untuk siswa sudah banyak beredar telah memadai	Sudah	10	
		Belum	10	
		Tidak Tahu	15	v
	2. Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami ?	Ya	10	
		Tidak	8	
		Tidak Tahu	17	v
	3. Perlukah buku panduan PPK untuk memperlancar pelaksanaan PPK?	Sangat Perlu	25	v
		Perlu	0	
		Tidak Perlu	10	
	4. Perlukah media pembelajaran dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	25	v
		Perlu	5	
		Tidak Perlu	5	

Berdasar Tabel tersebut, menurut 10 siswa menyatakan bahwa buku panduan PPK yang ada sudah memadai, 10 siswa menyatakan bahwa buku panduan PPK yang ada belum memadai dan 15 siswa menyatakan tidak tahu. Dari 35 siswa kelas IV SD Negeri Wanareja 01, 10 siswa mengatakan bahwa buku panduan PPK yang ada menarik dan mudah dipahami 8 siswa mengatakan bahwa buku panduan PPK yang ada tidak menarik.

Sejumlah 25 siswa kelas IV SD Negeri Wanareja 01 setuju adanya Buku Panduan PPK yang dapat dijadikan pedoman pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). 25 siswa membutuhkan Buku panduan PPK yang disertai media pembelajaran dalam kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter.

(b) Kebutuhan Siswa terhadap Materi yang Ada dalam Buku Panduan PPK

Pemahaman dan kebutuhan siswa terhadap materi yang ada dalam Buku Panduan Kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang terintegrasi dengan program sekolah berbantuan permainan edukasi dipaparkan dalam Tabel 4.7

Tabel 4.7
Kebutuhan Siswa Terhadap Materi/Isi Buku Panduan

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Siswa	Ket
			35	
Kebutuhan Siswa Adanya Isi Buku panduan PPK	1. Perlukah ada penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	20	v
		Perlu	10	
		Tidak Perlu	5	
	2. Perlukah ada penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	25	v
		Perlu	5	
		Tidak Perlu	5	
	3. Media yang digunakan dalam buku panduan PPK	Gambar	7	
		Permainan	23	v
		Puzzle	5	
		4. Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK?	Pilihan ganda	8
	Uraian	5		
	Unjuk kerja	22	v	

Berdasarkan Tabel tersebut, dari 30 siswa SD Negeri Wanareja 01 menghendaki bahwa materi yang cocok dipaparkan dalam Panduan Kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang terintegrasi dengan program sekolah

berbantuan permainan edukasi adalah 5 nilai PPK. Dari 35 siswa juga menghendaki Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang terintegrasi dengan program sekolah berbantuan permainan edukasi memuat penjelasan tentang langkah-langkah implementasi PPK. Sejumlah 23 siswa menghendaki kegiatan implementasi PPK dalam Buku Panduan PPK memanfaatkan media permainan. Sejumlah 22 siswa menghendaki Kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter, dievaluasi dalam bentuk unjuk kerja.

(c) Kebutuhan Siswa Terhadap Aspek Penyajian Buku Panduan PPK

Kebutuhan Siswa Terhadap Penyajian Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Siswa	Ket
			35	
Kebutuhan Siswa adanya Penyajian Buku panduan PPK	1. Apakah perlu mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	18	v
		Perlu	12	
		Tidak Perlu	5	
	2. Apakah perlu mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	5	v
		Perlu	20	
		Tidak Perlu	10	
	3. Apakah perlu mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	5	v
		Perlu	18	
		Tidak Perlu	12	
	4. Apakah perlu mencantumkan Daftar Isi dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	16	v
		Perlu	14	
		Tidak Perlu	5	

Berdasarkan Tabel di atas 18 siswa SD Negeri Wanareja 01 menghendaki Buku Panduan Penguatan Pendidikan Berkarakter perlu mencantumkan tujuan

pelaksanaan kegiatan Sejumlah 25 siswa SD Negeri Wanareja 01 menghendaki petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK. 23 siswa menghendaki perlu mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK. Sejumlah 30 siswa SD Negeri Wanareja 01 menghendaki Daftar Isi dicantumkan dalam buku panduan PPK.

(d) Kebutuhan Siswa Terhadap Aspek Bahasa Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter

Kebutuhan siswa terhadap aspek bahasa Buku Panduan Pendidikan Karakter dapat dipaparkan dalam Tabel 4.9.

Tabel 4.9
Kebutuhan Siswa Terhadap Aspek Bahasa Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Siswa	Ket
Kebutuhan Siswa Aspek Bahasa Buku panduan PPK	1. Buku panduan PPK ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Sangat Perlu	25	v
		Perlu	5	
		Tidak Perlu	5	
	2. Jenis kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK adalah kalimat sederhana	Sangat Perlu	16	v
		Perlu	13	
		Tidak Perlu	6	

Berdasarkan Tabel 4.9 tersebut 25 siswa membutuhkan Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang ditulis dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Sejumlah 16 siswa menghendaki kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK adalah kalimat sederhana.

(e) **Kebutuhan Siswa Terhadap Aspek Grafika Buku Panduan PPK**

Tabel 4.10.

Kebutuhan Siswa Terhadap Aspek Grafika Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Siswa	Ket
			35	
Kebutuhan Siswa Terhadap Aspek Grafika Buku panduan PPK	1. Bagaiman ukuran buku panduan PPK ?	Kecil	20	v
		Sedang	10	
		Besar	5	
	2. Bagaimana gambar sampul buku panduan PPK ?	Gambar Kartun	11	
		Kegiatan Siswa	20	v
		Pemandangan	4	
	3. Bagaiman jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK ?	Arial 12	13	
		Times New Roman 12	15	v
		Georgia	7	
	4. Bagaiman ketebalan buku panduan PPK ?	30-40 halaman	30	v
		50-60 halaman	5	
		> 60 halaman	0	

Berdasarkan Tabel 4.10 tersebut 20 siswa menghendaki ukuran buku panduan PPK kecil. Sejumlah 20 siswa menghendaki gambar sampul buku panduan PPK berupa gambar kegiatan siswa, 15 siswa menghendaki huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK Times New Roman ukuran 12. Sejumlah 30 siswa menghendaki ketebalan buku panduan PPK 30 – 40 halaman.

Harapan siswa terhadap buku Panduan PPK adalah Buku Panduan yang tidak terlalu tebal. Bahasa yang digunakan dalam Buku panduan mudah dipahami buku panduan menggunakan cover yang menarik dan berwarna.

c. Model/Prototipe Pengembangan Buku Panduan Penguatan Pendidikan Berkarakter Untuk Siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa, maka penyusunan buku panduan PPK Berbantuan Media Permainan Edukasi disusun sesuai dengan acuan dan pertimbangan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru tersebut. Meskipun dalam penyusunan buku panduan PPK Berbantuan Media Permainan Edukasi ini banyak penyesuaian dengan beberapa pertimbangan, namun hasil analisis angket kebutuhan tetap dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan buku panduan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa maupun guru SD.

Model Buku Panduan yang dihasilkan pada penelitian ini secara garis besar meliputi bagian-bagian berikut.

- a. Sampul Buku
- b. Bentuk Buku
- c. Petunjuk penggunaan buku Panduan
- d. Isi Buku

1) Sampul Buku

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, sampul buku panduan PPK Berbantuan Media Permainan Edukasi yang diharapkan yaitu dikomposisikan antara warna, gambar, dan tulisan. Warna yang diharapkan yaitu bervariasi, namun tidak terkesan ramai. Penataan warna, gambar, maupun tulisan ditempatkan pada posisi yang sesuai dan terlihat menarik.



Gambar 4.6

Sampul Buku Panduan PPK untuk Guru dan Siswa

2) Bentuk Buku

Bentuk buku panduan PPK Berbantuan Media Permainan Edukasi dikemas dengan ukuran standar sesuai dengan harapan guru dan siswa berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Jumlah halaman buku panduan PPK peneliti sesuaikan dengan harapan guru dan siswa antara 50 s.d 80 halaman. Untuk buku panduan yang peneliti susun berukuran A5 14,7 x 20,5 cm. Jenis kertas *cover* buku panduan PPK menggunakan *soft cover* dan bagian isi buku menggunakan kertas A4 80 gram.

3) Petunjuk Penggunaan Buku

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, buku panduan PPK Berbantuan Permainan Edukasi ini dilengkapi petunjuk penggunaan buku. Petunjuk penggunaan buku dapat mempermudah pembaca dalam

menggunakan buku panduan. Petunjuk penggunaan buku terdiri atas satu halaman berisi tentang buku panduan secara umum. Petunjuk penggunaan buku panduan PPK Berbantuan Permainan Edukasi berisi seperti di bawah ini :

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

Dalam menggunakan buku ini disarankan:

1. Bacalah halaman demi halaman dengan teliti.
2. Pahamiilah setiap langkah Pengembangan Pendidikan Karakter.
3. Upayakan untuk mencakup Kompetensi Inti dalam semua kegiatan pembelajaran.
4. Siswa diharapkan melakukan kegiatan untuk mendukung pembentukan sikap, pengetahuan, dan perilaku positif.
5. Dukunglah ketercapaian Kompetensi Inti dengan kegiatan Kompetensi Inti dengan kegiatan pembiasaan, keteladanan, dan budaya sekolah.
6. Beragam strategi Pendidikan Karakter yang akan dikembangkan (misalnya siswa bermain peran, mengamati, bertanya, bercerita, dan menggambar) selain melibatkan siswa secara langsung, diharapkan melibatkan warga sekolah dan lingkungan sekolah.
7. Buku ini menekankan pada Pengembangan Pendidikan karakter yang terintegrasi dengan program sekolah berbantuan media permainan.
8. Buku ini dilengkapi dengan Buku Kendali siswa , sanksi serta Reward.
9. Hasil rekapitulasi buku saku Kendali siswa dan bukti penilaiannya pada buku sanksi dan reward dapat dimasukkan ke dalam raport siswa.
10. Semua siswa tanpa kecuali harus yakin bahwa setiap siswa cerdas dan memiliki Karakter masing-masing. Dengan demikian, pemahaman tentang nilai-nilai sikap dan perilaku majemuk.
11. Secara khusus, buku ini memuat Pembiasaan di rumah, di sekolah, dan di masyarakat .

4) Isi Buku

Buku panduan PPK Berbantuan Permainan Edukasi berisi tentang materi-materi implementasi PPK. Materi-materi yang ada diperoleh dari beberapa referensi buku dan materi dari internet. Buku panduan ini juga dilengkapi dengan latihan dan tugas untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari. Buku panduan PPK Berbantuan Permainan Edukasi ini dibagi menjadi beberapa bab. Masing-masing bab saling berhubungan.

- **BAB I Penguatan Pendidikan Karakter**

Bab pertama dalam buku panduan PPK ini berisi tentang latar belakang lahirnya PPK, definisi PPK, tujuan dan fungsi PPK, serta prinsip – prinsip pelaksanaan PPK. Bab ini juga berisi nilai-nilai yang terkandung dalam PPK.

- **BAB II Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi**

Bab kedua ini berisi tentang strategi yang digunakan dalam pengembangan panduan PPK berbantuan permainan edukasi yaitu PPK berbasis Kelas, PPK berbasis Budaya Sekolah, PPK berbasis Masyarakat. Selain strategi dalam pengembangan buku panduan, juga dibahas kegiatan implementasi PPK yang dibagi dalam tiga tahap yaitu pembiasaan di sekolah, pengkondisian di lingkungan sekolah, dan keteladanan. Indikator keberhasilan implementasi PPK baik keberhasilan tingkat kelas maupun tingkat sekolah juga tercantum dalam BAB II.

- **Bab III Media Permainan Edukasi**

Bab ketiga ini berisi tentang media yang digunakan dalam buku panduan PPK ini yaitu berbagai jenis permainan edukasi yang dapat digunakan dalam kegiatan implementasi PPK, Jenis permainan yang ditampilkan antara lain : permainan tradisional, permainan pramuka, berbagai jenis puzzle, ular tangga, dan permainan digital.

- **Bab IV Implementasi Penguatan Pendidikan karakter**

Bab keempat ini dari buku panduan Penguatan Pendidikan karakter membahas tentang model implementasi PPK yang dilengkapi dengan model implementasi PPK berbasis kelas, PPK berbasis budaya sekolah, dan PPK berbasis masyarakat. Bab IV juga menampilkan berbagai contoh skenario

kegiatan implementasi PPK berbasis Kelas, PPK berbasis Budaya Sekolah, dan PPK berbasis Masyarakat.

- **Bab V Penilaian dan Evaluasi Program**

Bab kelima ini dari buku panduan Penguatan Pendidikan karakter membahas tentang penilaian kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) mengacu pada tahapan-tahapan penerapan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang selaras dengan prinsip-prinsip implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) serta indikator-indikator objektif yang menyertainya. Penilaian Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dilakukan secara berkesinambungan, komprehensif, objektif, jujur, dan transparan, serta melibatkan para pemangku kepentingan pendidikan.

- **Bab VI Penutup**

Bab enam ini berisi tentang harapan dan manfaat buku panduan Penguatan Pendidikan karakter berbantuan permainan edukasi.

B. Penyajian Data Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk pengembangan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah suplemen silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang terintegrasi dengan program sekolah berbantuan permainan edukasi. Suplemen silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter bersifat umum, artinya bisa diterapkan untuk siswa kelas I sampai dengan siswa kelas VI dan dapat diterapkan di sekolah manapun.

1. Data validasi ahli

Data validasi ahli diperoleh dari ahli materi dan ahli desain. Data hasil validasi berupa data kuantitatif dan kualitatif. Materi pada suplemen silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang akan di uji cobakan haus di uji validasinya oleh ahli materi. Dalam hal ini, peneliti meminta ahli materi untuk memberikan penilaiannya terhadap suplemen silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan.

Produk suplemen silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang di uji validasi merupakan draft awal produk yang sesuai dengan spesifikasi produk yang telah ditentukan sebelumnya. Penilaian oleh ahli materi dilakukan dengan memberikan skor pada setiap aspek yang dinilai dalam instrumen. Rentang nilai yang disajikan yaitu dari 4 sampai 1. Dimana skor 4 mewakili skor maksimal dan skor minimal. Setelah memberikan skor, validator juga diperkenankan untuk memberi komentar, kritik, dan saran sebagai bahan revisi pada produk. Hasil analisis data ahli materi dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.11
Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Validator	Perangkat PPK					
		Silabus		Buku Guru		Buku Siswa	
		Materi	Desain	Materi	Desain	Materi	Desain
1	Val 1	78,13	84,60	78,13	83,49	78,13	83,66
2	Val 2	90,63	90,00	90,63	86,51	81,88	86,51
3	Val 3	87,50	88,33	87,50	81,82	80,63	81,82
	Rerata	85,42	87,64	83,17	83,94	80,21	83,89
	Rerata	86,53		83,55		82,05	
	Kriteria	Sangat Valid		Sangat Valid		Sangat Valid	

Berdasarkan Tabel 4.11. dapat disimpulkan bahwa semua perangkat Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan adalah valid menurut validator. Hal ini berdasarkan kriteria kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu minimal sangat valid

Hasil validasi perangkat Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

a. Validasi Silabus

1). Validasi Ahli Materi

Validasi Silabus dari ahli materi terdapat beberapa kriteria penilaian yaitu, 1) Materi kegiatan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan, 2) Perumusan tujuan kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, 3) Ketetapan pemilihan program sekolah sesuai dengan silabus yang dikembangkan, 4) Ketepatan perumusan tujuan kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, 5) Ketepatan pemilihan karakter yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti yang wajib dikuasai siswa., 6) Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan, 7) Ketepatan penyusunan penugasan akhir untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan Ketepatan penyusunan penugasan akhir untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, 8) Kebermaknaan pembelajaran pendidikan karakter yang dirancang dalam silabus, 9) Kesesuaian silabus dalam upaya meningkatkan karakter siswa, 10) Penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media dalam pelaksanaan kegiatan, 11) Ketepatan pemilihan evaluasi yang digunakan kesesuaian alokasi yang digunakan, 12) Instrumen evaluasi sesuai dengan tujuan

kegiatan, 13) Penggunaan bahasa sesuai EYD , 14) Menggunakan struktur kalimat yang sederhana.

Tabel 4.12

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi I pada Silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Relevansi	6	75,00 %	Cukup Valid
Ketepatan	24	75,00 %	Cukup Valid
Evaluasi	6	75,00 %	Cukup Valid
Bahasa	7	87,50%	Sangat Valid
Rerata		78,13%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian di atas, maka validator I menyatakan bahwa silabus yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan rata-rata 78,13% artinya silabus yang dikembangkan dapat digunakan dengan tanpa revisi.

Tabel 4.13

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi II pada silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Relevansi	8	100,00 %	Sangat Valid
Ketepatan	28	87,50%	Sangat Valid
Evaluasi	7	87,50%	Sangat Valid
Bahasa	7	87,50%	Sangat Valid
Rerata		90,63%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian di atas, maka validator II menyatakan bahwa silabus yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan rata-rata 90,63 % artinya silabus yang dikembangkan dapat digunakan dengan tanpa revisi.

Tabel 4.14
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi III pada silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Relevansi	8	100,00 %	Sangat Valid
Ketepatan	28	87,50%	Sangat Valid
Evaluasi	6	75,00 %	Cukup Valid
Bahasa	7	87,50%	Sangat Valid
Rerata		87,50%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian di atas, maka validator III menyatakan bahwa silabus yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan rata-rata 87,50 % artinya silabus yang dikembangkan dapat digunakan dengan tanpa revisi. Selain skor di atas, pada validasi ahli materi juga diperoleh data kualitatif. Data ini diperoleh dari saran dan masukan dari ahli materi pada suplemen silabus. Ada beberapa poin saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi sebagai berikut.

- a. Sumber pembelajaran yang digunakan jangan hanya terfokus pada buku guru atau buku siswa, manfaatkan sumber yang lain supaya lebih variatif.
- b. Perhatikan alokasi waktunya, jangan sampai mengganggu kegiatan belajar mengajar siswa.
- c. Bentuk evaluasi setiap kegiatan agar dirinci lebih jelas lagi.

2) Validasi Ahli Desain

Uji ahli desain pada silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi dilaksanakan dengan mengajukan validasi desain silabus Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi kepada ahli. Tujuan dari validasi produk silabus Penguatan Pendidikan Karakter ini adalah untuk memperoleh penilaian, saran dan masukan terhadap silabus

Penguatan Pendidikan Karakter pada aspek desainnya. Rekapitulasi validasi silabus Penguatan Pendidikan Karakter dari ahli desain dipaparkan pada tabel berikut :

Tabel 4.15
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain I pada Silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	11	91,67%	SangatValid
Desain isi	16	80,00%	SangatValid
Kejelasan	23	82,14%	SangatValid
Rerata persentasc validitas		84,60%	SangatValid

Dari rekapitulasi data hasil penilaian ahli desain I di atas, dapat dilihat bahwa pada aspek desain sampul silabus yang dikembangkan memperoleh skor 11 dari 12 sehingga persentase validitasnya yaitu 91,67%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain sampul silabus memiliki kategori sangat valid. Pada aspek desain isi, silabus yang dikembangkan memperoleh skor 16 dari 20 sehingga persentase validitasnya yaitu 80,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain isi silabus memiliki kriteria sangat valid. Sedangkan pada aspek kejelasan, silabus yang dikembangkan memperoleh skor 23 dari 28 sehingga persentase validitasnya yaitu 82,14%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka kejelasan silabus memiliki kategori sangat valid. Dari ketiga kriteria penilaian silabus pada ahli desain I maka reratanya adalah 84,60% dengan kriteria sangat valid.

Tabel 4.16.
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain II pada silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	11	91,67%	Sangat Valid
Desain isi	17	85,00%	Sangat Valid
Kejelasan	26	92,86%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		90,00%	Sangat Valid

Dari rekapitulasi data hasil penilaian ahli desain II diatas maka dapat dilihat bahwa pada aspek desain sampul silabus yang dikembangkan memperoleh skor 11 dari 12 sehingga persentase validitasnya yaitu 91,67,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain sampul silabus memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek desain isi, silabus yang dikembangkan memperoleh skor 17 dari 20 sehingga persentase validitasnya yaitu 85,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain isi silabus memiliki kriteria sangat valid. Sedangkan pada aspek kejelasan, silabus yang dikembangkan memperoleh skor 26 dari 28 sehingga persentase validitasnya yaitu 92,86%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka kejelasan silabus memiliki kriteria sangat valid. Dari indikator penilaian silabus oleh ahli desain II maka reratanya adalah 90,00% dengan kriteria sangat valid.

Tabel 4.17.
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain III pada silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	11	91,67%	Sangat Valid
Desain isi	18	90,00%	Sangat Valid
Kejelasan	24	85,71%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		88,33%	Sangat Valid

Dari rekapitulasi data hasil penilaian ahli desain III diatas maka dapat dilihat bahwa pada aspek desain sampul pada silabus yang dikembangkan memperoleh skor 11 dari 12 sehingga persentase validitasnya yaitu 91,67%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain sampul silabus memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek desain isi, silabus yang dikembangkan memperoleh skor 18 dari 20 sehingga persentase validitasnya yaitu 90,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain isi silabus memiliki kriteria sangat valid. Sedangkan pada aspek kejelasan, silabus yang dikembangkan memperoleh skor 24 dari 28 sehingga persentase validitasnya yaitu 85,71%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka kejelasan silabus memiliki kriteria sangat valid. Dari ketiga kriteria penilaian silabus pada ahli desain maka reratanya adalah 88,33% dengan kriteria sangat valid.

Hasil validasi ahli desain pada silabus diperoleh angka 88,33% dengan kriteria sangat valid. Angka ini menunjukkan bahwa silabus dapat digunakan untuk uji coba lapangan, tanpa melakukan revisi terlebih dahulu. Selain data kuantitatif yang diperoleh melalui indikator penilaian, pada validasi ahli desain juga diperoleh data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan secara tertulis maupun lisan yang diberikan oleh ahli desain. Berikut ini saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain terhadap suplemen silabus.

- a. Pada halaman sampul, background jangan memakai warna putih tetapi dapat dikombinasikan dengan warna lain agar terlihat lebih menarik.
- b. Pada bagian isi, gunakan header dan footer dengan warna yang tidak terlalu mencolok, agar terkesan natural dan sederhana.

- c. Pada tabel yang terputus, gunakan menu repeat header rows.
- d. Untuk mendukung program PPK, sisipkan gambar yang sesuai dengan program PPK.

2) Validasi Buku Panduan

a) Validasi Ahli Materi

Validasi buku panduan guru dari ahli materi terdapat beberapa aspek penilaian yaitu, 1) materi/ isi buku panduan 2) penyajian, 3) bahasa/keterbacaan, 4) grafika

Tabel 4.18
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi I pada buku panduan guru

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Matei/isi	12	75,00 %	Cukup Valid
Penyajian	14	87,50 %	Sangat Valid
Bahasa/keterbacaan	6	87,50 %	Cukup Valid
Grafika	13	81,25%	Sangat Valid
Rerata		83,56%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian di atas, maka validator I menyatakan bahwa buku panduan guru yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan rata-rata 83,56% artinya buku panduan guru yang dikembangkan dapat digunakan dengan tanpa revisi. Beberapa saran dari validator tetap digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan silabus.

Tabel 4.19
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi II pada Buku Panduan Guru

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Matei/isi	13	81,25%	Sangat Valid
Penyajian	18	90,00%	Sangat Valid
Bahasa/keterbacaan	6	87,50%	Sangat Valid
Grafika	13	81,25%	Sangat Valid
Rerata		85,00%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian di atas, maka validator II menyatakan bahwa buku panduan guru yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan rata-rata 85,00 % artinya buku panduan guru yang dikembangkan dapat digunakan dengan tanpa revisi. Beberapa saran dari validator tetap digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan buku panduan guru.

Tabel 4.20
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi III pada Buku Panduan Guru

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Materi/isi	12	75,00 %	Cukup Valid
Penyajian	16	80,00%	Sangat Valid
Bahasa/keterbacaan	6	87,50%	Sangat Valid
Grafika	13	81,25%	Sangat Valid
Rerata		80,94%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian di atas, maka validator III menyatakan bahwa buku panduan guru yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan rata-rata 80, 94 % artinya buku panduan guru yang dikembangkan dapat digunakan dengan tanpa revisi. Beberapa saran dari validator tetap digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan buku panduan guru. Selain data kuantitatif di atas, pada uji validasi buku panduan dari ahli materi juga diperoleh data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi di luar aspek penilaian pada instrumen penilaian buku panduan PPK. Saran dan masukan dari ahli materi terdiri dari beberapa poin penting yaitu.

- a. Cantumkan sumber atau jenis buku yang dapat dijadikan referensi pada setiap kegiatan yang dilaksanakan.

- b. Sampaikan alat ukur penilaian dengan jelas pada aspek penilaian. Tujuannya agar apa yang diharapkan pada setiap kegiatan dapat diukur tingkat keberhasilannya.

b. Validasi Ahli Desain

Ahli desain juga memberikan penilaian pada buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter. Penilaian pada buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter mencakup aspek desain sampul, desain isi, dan kejelasan. Rekapitulasi penilaian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter dari ahli desain dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 21.
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain I pada Buku Panduan Guru

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	10	83,33%	Sangat Valid
Desain isi	17	85,00%	Sangat Valid
Kejelasan	23	82,14%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		83,33%	Sangat Valid

Dari hasil rekapitulasi penilaian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter dari ahli desain I dapat dilihat bahwa pada aspek desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh skor 10 dari 12 sehingga persentase validitasnya adalah 83,33%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek desain isi skor yang diperoleh untuk buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter adalah 17 dari 20 sehingga persentase validitasnya adalah 85,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah

ditentukan maka desain isi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria sangat valid. Kelemahan dari aspek desain isi ini penempatan gambar dan pemisahan antar paragraf. Pada aspek kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memperoleh skor 23 dari 28 sehingga persentase validitasnya adalah 82,14%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang memiliki kriteria sangat valid.

Selain data kuantitatif diatas, ahli desain juga diperkenankan memberikan saran dan masukan bagi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain harus digunakan dalam revisi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter. Saran dan masukan dari ahli desain untuk buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter

Tabel 4.22

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain II pada Buku Panduan Guru

Indikator Penilaian	Skor	Persentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	11	91,67%	Sangat Valid
Desain isi	15	75,00%	Cukup Valid
Kejelasan	26	92,86%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		86,67%	Sangat Valid

Dari hasil rekapitulasi penilaian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter dari ahli desain II dapat dilihat bahwa pada aspek desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh skor 11 dari 12 sehingga persentase validitasnya adalah 91,67%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter

memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek desain isi skor yang diperoleh untuk buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter adalah 15 dari 20 sehingga persentase validitasnya adalah 75,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain isi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria cukup valid. Kelemahan dari aspek desain isi ini penempatan gambar dan pemisahan antar paragraf. Pada aspek kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memperoleh skor 26 dari 28 sehingga persentase validitasnya adalah 92,86 %. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang memiliki kriteria sangat valid.

Tabel 4. 23.

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain III pada Buku Panduan Guru

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	10	83,33,%	Sangat Valid
Desain isi	16	80,00%	Sangat Valid
Kejelasan	23	82,14%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		81,67%	Sangat Valid

Dari hasil rekapitulasi penilaian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter dari ahli desain III dapat dilihat bahwa pada aspek desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh skor 10 dari 12 sehingga persentase validitasnya adalah 83,33%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek desain isi skor yang diperoleh untuk buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter adalah 16 dari 20 sehingga persentase validitasnya adalah 80,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah

ditentukan maka desain isi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memperoleh skor 23 dari 28 sehingga persentase validitasnya adalah 82,14%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang memiliki kriteria sangat valid.

Selain data kuantitatif di atas, ahli desain juga diperkenankan memberikan saran dan masukan bagi buku panduan PPK. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain harus digunakan dalam revisi buku panduan PPK. Saran dan masukan dari ahli desain untuk buku panduan PPK adalah sebagai berikut.

- a. Pada halaman sampul, background jangan memakai warna putih tetapi dapat dikombinasikan dengan warna lain agar terlihat lebih menarik.
- b. Pada bagian isi, gunakan header dan footer dengan warna yang tidak terlalu mencolok, agar terkesan natural dan sederhana.
- c. Secara keseluruhan, buku panduan PPK telah dibuat dengan baik, akan tetapi perlu direvisi lagi.

3) Validasi Buku Panduan Siswa

1) Validasi Ahli Materi

Validasi buku panduan siswa dari ahli materi terdapat beberapa aspek penilaian yaitu, 1) materi/ isi buku panduan 2) penyajian, 3) bahasa/keterbacaan, 4) grafika

Tabel 4.24
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi I pada Buku Panduan Siswa

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Materi/isi	12	75,00 %	Valid
Penyajian	13	81,25 %	Sangat Valid
Bahasa/keterbacaan	6	75,00 %	Cukup Valid
Grafika	13	81,25%	Sangat Valid
Rerata		78,13%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian di atas, maka validator I menyatakan bahwa buku panduan siswa yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan rata-rata 78,13% artinya buku panduan siswa yang dikembangkan dapat digunakan dengan tanpa revisi. Beberapa saran dari validator tetap digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan buku panduan siswa.

Tabel. 4.25.
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi II pada Buku Panduan Siswa

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Materi/isi	13	81,25%	Sangat Valid
Penyajian	18	90,00%	Sangat Valid
Bahasa/keterbacaan	6	75,00%	Cukup Valid
Grafika	13	81,25%	Sangat Valid
Rerata		81,88%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian di atas, maka validator II menyatakan bahwa buku panduan siswa yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan rata-rata 81,88 % artinya buku panduan siswa yang dikembangkan dapat digunakan dengan tanpa revisi. Beberapa saran dari validator tetap digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan buku panduan siswa.

Tabel 4.26.
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi III pada Buku Panduan Siswa

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Materi/isi	13	81,25%	Sangat Valid
Penyajian	17	85,00%	Sangat Valid
Bahasa/keterbacaan	6	75,00%	Cukup Valid
Grafika	13	81,25%	Sangat Valid
Rerata		80,63%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian di atas, maka validator III menyatakan bahwa buku panduan siswa yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dengan rata-

rata 80, 63 % artinya buku panduan siswa yang dikembangkan dapat digunakan dengan tanpa revisi. Beberapa saran dari validator tetap digunakan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan buku panduan siswa.

b) Validasi Ahli Desain

Ahli desain juga memberikan penilaian pada buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter untuk siswa. Penilaian pada buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter untuk siswa mencakup aspek desain sampul, desain isi, dan kejelasan. Rekapitulasi penilaian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter dari ahli desain dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4.27.
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain I pada Buku Panduan Siswa

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	10	83,33%	Sangat Valid
Desain isi	17	85,00%	Sangat Valid
Kejelasan	23	82,14%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		83,33%	Sangat Valid

Dari hasil rekapitulasi penilaian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter untuk siswa dari ahli desain I dapat dilihat bahwa pada aspek desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh skor 10 dari 12 sehingga persentase validitasnya adalah 83,33%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek desain isi skor yang diperoleh untuk buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter adalah 17 dari 20 sehingga persentase validitasnya adalah 85,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain isi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter

memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memperoleh skor 23 dari 28 sehingga persentase validitasnya adalah 82, 14%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang memiliki kriteria sangat valid.

Tabel 4.28
Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain II pada Buku Panduan Siswa

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	11	91,67%	Sangat Valid
Desain isi	15	75,00%	Cukup Valid
Kejelasan	26	92,86%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		86,67%	Sangat Valid

Dari hasil rekapitulasi penilaian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter dari ahli desain II dapat dilihat bahwa pada aspek desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh skor 11 dari 12 sehingga persentase validitasnya adalah 91,67%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek desain isi skor yang diperoleh untuk buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter adalah 15 dari 20 sehingga persentase validitasnya adalah 75,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain isi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria cukup valid. Pada aspek kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memperoleh skor 26 dari 28 sehingga persentase validitasnya adalah 92,86 %. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang memiliki kriteria sangat valid.

Tabel 4.29
 .Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain III pada Buku Panduan Siswa

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	10	83,33, %	Sangat Valid
Desain isi	16	80,00%	Sangat Valid
Kejelasan	23	82,14%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		81,67%	Sangat Valid

Dari hasil rekapitulasi penilaian buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter dari ahli desain III dapat dilihat bahwa pada aspek desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh skor 10 dari 12 sehingga persentase validitasnya adalah 83,33%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain sampul buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek desain isi skor yang diperoleh untuk buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter adalah 16 dari 20 sehingga persentase validitasnya adalah 80,00%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka desain isi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memiliki kriteria sangat valid. Pada aspek kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memperoleh skor 23 dari 28 sehingga persentase validitasnya adalah 82,14%. Sesuai tingkat validitas yang telah ditentukan maka kejelasan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang memiliki kriteria sangat valid.

Hasil validasi oleh validator ahli, baik ahli materi maupun ahli desain diperoleh tanggapan berupa saran dan masukan. Tanggapan dari para validator dijadikan bahan acuan bagi peneliti untuk melakukan revisi terhadap produk yang telah dikembangkan. Setelah revisi selesai, produk pengembangan divalidasi

kembali oleh validator ahli untuk mengetahui perkembangan tingkat kevalidan produk.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli, baik ahli materi maupun ahli desain dapat disimpulkan secara umum bahwa perangkat kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan dapat digunakan dalam uji coba kelompok kecil, karena semua perangkat yang dikembangkan berada pada kriteria sangat valid. Selama proses validasi saran dan masukan dari validator menjadi acuan untuk perbaikan. Jika ternyata produk masih perlu direvisi kembali, maka revisi akan tetap dilakukan sampai produk menjadi lebih baik. Harapannya, silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang telah direvisi bisa menjadi lebih baik dan layak digunakan oleh siswa maupun guru di SDN Wanareja 01.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan validasi perangkat PPK dan instrumen penelitian oleh ahli materi dan ahli desain kemudian dilakukan revisi, tahap selanjutnya adalah uji coba pada skala kecil/terbatas. Uji coba ini dilakukan pada 6 siswa kelas IV SDN Wanareja 01 pada tanggal 15 September 2018. Tujuan dari uji coba skala terbatas adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

a) Respon Siswa

Pada angket respon siswa ada 8 deskripsi. Rentang skala penilaian yang digunakan dalam angket respon siswa adalah 1- 4. Rekapitulasi respon uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.30
Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Skala Kecil

No	Kode Siswa	No Item								Jumlah	Prosen
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	UC01	3	3	3	4	3	3	4	3	26	81,25
2	UC02	4	4	3	3	3	4	4	3	28	87,50
3	UC03	3	4	4	3	4	4	3	4	29	90,63
4	UC04	3	4	3	4	3	3	3	3	26	81,25
5	UC05	4	3	2	4	3	3	4	3	26	81,25
6	UC06	3	3	2	3	4	4	2	4	25	78,13
Jumlah										160	
Rerata										26,67	83,33
Kriteria										Sangat Baik	

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap buku saku siswa yang dikembangkan dan untuk mengetahui perasaan siswa selama kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter, maka siswa diminta untuk mengisi angket. Dalam angket tersebut mengandung beberapa pernyataan berkaitan dengan pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter dan pernyataan yang berkaitan dengan perasaan siswa selama proses Penguatan Pendidikan Karakter. Rata-rata skor respon siswa terhadap perangkat buku saku siswa yang dikembangkan adalah 83,33% dan termasuk pada kategori sangat baik, artinya dapat dikatakan bahwa respon siswa adalah positif. Implementasi perangkat Penguatan Pendidikan Karakter dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Dalam tahap implementasi, semua kegiatan yang dilaksanakan diamati dan diukur menggunakan instrumen yang telah divalidasi.

b) Respon Guru

Untuk melihat kelayakan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan untuk diterapkan SDN Wanareja 01 Cilacap, maka peneliti meminta 3 orang guru untuk memberikan respon terhadap silabus dan buku panduan pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan. Hasil respon guru seperti pada Tabel 4.31

Tabel 4.31
Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru Pada Uji Skala Kecil

No	Kode Guru	No Item							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	UC01	3	3	3	4	3	3	4	23
2	UC02	4	4	3	3	3	3	3	23
3	UC03	3	4	4	3	4	4	3	25
Jumlah									71
Rerata									84,52
Prosentase									82,14
Kriteria									Sangat Baik

Berdasarkan Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum respon dari tiga guru SDN Wanareja 01 Cilacap terhadap silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 84,52%, termasuk pada kategori sangat baik, artinya dapat dikatakan bahwa respon guru adalah positif.

Selain data kuantitatif dari angket guru, pada uji kepraktisan suplemen silabus dan buku panduan oleh guru ini juga diperoleh data kualitatif dari saran dan masukan guru. Saran dan masukan dari guru untuk suplemen silabus adalah sebagai berikut.

- a. Pada aspek uraian kegiatan dibuat lebih runtut agar mudah dipahami dan dilaksanakan.
- b. Pada aspek penilaian, jelaskan bentuk penilaiannya. Jangan hanya terbatas pada jenis penilaian.
- c. Suplemen silabus dan buku panduan telah disusun dengan baik dan dapat digunakan.

c) Data peningkatan karakter siswa

Data tentang peningkatan karakter siswa selama proses implementasi dengan menggunakan buku perangkat PPK berbantuan permainan edukasi didapatkan dengan proses observasi. Peningkatan karakter dalam kegiatan uji coba skala kecil yang diikuti oleh 6 siswa secara keseluruhan termasuk kategori sedang dengan rata-rata 0,59. Sebaran peningkatan karakter siswa disajikan pada Tabel 4.32.

Tabel 4.32 Sebaran Peningkatan Karakter Siswa Kelompok Kecil

No	Kode Siswa	Pertemuan		Gain	Kriteria
		I	III		
1	KC01	1,00	1,98	0,33	Sedang
2	KC02	1,00	1,75	0,25	Rendah
3	KC03	1,35	3,23	0,71	Tinggi
4	KC04	2,00	3,00	0,50	Sedang
5	KC05	1,67	2,89	0,52	Sedang
6	KC06	1,21	3,00	0,64	Sedang
Rata-Rata Peningkatan				0,49	Sedang

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	1	5,56
Sedang	4	22,22
Tinggi	1	5,56

2) Uji Coba Kelompok Besar/Lapangan

Uji coba ini dimaksudkan untuk menguji apakah perangkat Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi yang sudah direvisi pada saat uji coba skala kecil sudah praktis. Pada tahap ini siswa kelas IV SDN Wanareja 01 yang berjumlah 35 orang digunakan sebagai pengguna Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi. Waktu pelaksanaan uji coba lapangan yaitu tanggal 25 September 2018.

Tujuan dari uji coba lapangan yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Data kepraktisan produk diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru

a) Respon Siswa

Untuk mengetahui tanggapan siswa uji coba kelompok besar terhadap perangkat yang dikembangkan dan untuk mengetahui perasaan siswa selama proses kegiatan, maka siswa diminta untuk mengisi angket. Dalam angket tersebut mengandung beberapa pernyataan berkaitan dengan pengembangan perangkat Penguatan Pendidikan Karakter yang berkaitan dengan perasaan siswa selama proses kegiatan. Rata-rata persentase respon siswa terhadap buku saku siswa yang dikembangkan adalah 83,80% dan termasuk pada kategori sangat baik, artinya dapat dikatakan bahwa respon siswa terhadap buku saku siswa yang dikembangkan dan dilakukan kelas uji coba kelompok besar yang diikuti oleh 35 siswa adalah positif.

b) Respon Guru

Untuk melihat kelayakan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan untuk diterapkan SDN Wanareja 01 Cilacap, maka peneliti meminta 3 orang guru untuk memberikan respon terhadap silabus buku panduan pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan. Hasil respon guru seperti pada Tabel 4.32

Tabel 4.32
Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru Pada Uji Lapangan

No	Kode Guru	No Item							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	UC01	3	3	3	4	3	3	4	25
2	UC02	4	4	3	3	3	3	3	23
3	UC03	3	4	4	3	4	4	3	25
Jumlah									73
Rerata									84,52
Prosentase									86,90
Kriteria									Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4.32 dapat disimpulkan bahwa secara umum respon dari tiga guru SDN Wanareja 01 Cilacap terhadap silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik dengan persentase 86,90 %, termasuk pada kategori sangat baik, artinya dapat dikatakan bahwa respon guru adalah positif.

c) Hasil Observasi Kemampuan Guru

Proses uji coba lapangan ini dilaksanakan dengan menerapkan tiga model kegiatan peningkatan Penguatan Pendidikan Karakter siswa kelas IV SDN Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap. Tiga model kegiatan

peningkatan Penguatan Pendidikan Karakter tersebut meliputi PPK Berbasis Kelas , PPK Berbasis Budaya Sekolah,dan PPK Berbasis Masyarakat. Pada uji coba lapangan ini observer mengamati setiap temuan dan aktivitas siswa yang mencolok yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

Pada uji coba lapangan dilakukan pengamatan kemampuan guru dalam mengelola implementasi Penguatan Pendidikan Karakter. panduan Penguatan Pendidikan Karakter. Kemampuan guru dalam mengelola implementasi Penguatan Pendidikan Karakter diperoleh dari hasil observasi oleh observer. Lembar observasi diisi selama uji coba lapangan berlangsung. Dari lembar observer tersebut dapat dilihat rekapitulasinya sebagai berikut.

Tabel 4.33
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Guru Dalam Implementasi PPK Berbasis Kelas

Tahapan Kegiatan	PPK Berbasis Kelas			Rata-rata
	P1	P2	P3	
Pendahuluan	11	10	11	10,67
Inti	18	18	16	17,33
Penutup	8	6	7	7,700
Jumlah	37	34	34	35,00
Prosentase	84,09%	77,27%	77,27%	79,55%
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas memiliki 3 aspek dengan 11 sebaran indikator. Skor observasi berada dalam rentang 1 sampai 4. Berdasarkan tabel 4.38. rekapitulasi lembar observasi diperoleh skor untuk 3 kegiatan

persentase nilainya adalah 79,55%. Persentase 79,55%. berada dalam rentang kategori sangat baik atau sangat praktis dapat diterapkan. Ini berarti bahwa suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter hasil pengembangan dapat diterapkan di SDN Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap.

Tabel 4.34
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Guru Dalam Implementasi PPK Berbasis Budaya Sekolah

Tahapan Kegiatan	PPK Berbasis Berbasis Budaya Sekolah			Rata-rata
	P1	P2	P3	
Pendahuluan	11	10	10	10,33
Inti	18	18	20	18,67
Penutup	8	6	5	6,33
Jumlah	37	34	35	35,33
Prosentase	84,09%	77,27%	79,55%	80,30%
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah memiliki 3 aspek dengan 11 sebaran indikator. Skor observasi berada dalam rentang 1 sampai 4. Berdasarkan tabel 4.34. rekapitulasi lembar observasi diperoleh skor untuk 3 kegiatan persentase nilainya adalah 80,30%. Persentase 80,30%. berada dalam rentang kategori sangat baik atau sangat praktis dapat diterapkan. Ini berarti bahwa suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter hasil pengembangan dapat diterapkan di SDN Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap.

Tabel 4.35
Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Guru Dalam Implementasi PPK
Berbasis Masyarakat

Tahapan Kegiatan	PPK Berbasis Masyarakat			Rata-rata
	P1	P2	P3	
Pendahuluan	11	10	10	10,33
Inti	17	18	18	17,67
Penutup	8	6	7	7,00
Jumlah	36	34	35	35,00
Prosentase	81,82%	77,27%	79,55%	79,55%
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat memiliki 3 aspek dengan 11 sebaran indikator. Skor observasi berada dalam rentang 1 sampai 4. Berdasarkan tabel 4.35. rekapitulasi lembar observasi diperoleh skor untuk 3 kegiatan persentase nilainya adalah 79,55%. Persentase 79,55%. berada dalam rentang kategori sangat baik atau sangat praktis dapat diterapkan. Ini berarti bahwa suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter hasil pengembangan dapat diterapkan di SDN Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap.

Selain data kuantitatif, pada kegiatan observasi diperoleh data kualitatif dari saran dan masukan dari observer. Ada beberapa masukan dari observer yaitu sebagai berikut.

Selain data kuantitatif, pada kegiatan observasi diperoleh data kualitatif dari saran dan masukan dari observer. Ada beberapa masukan dari observer yaitu sebagai berikut.

- a) Suplemen silabus yang disusun sudah bagus, namun untuk alokasi waktu perlu diperjelas lagi agar mudah dalam pelaksanaan setiap kegiatan.
- b) Buku panduan telah disusun sudah sistematis, namun dalam aspek penilaian perlu disertai dengan rubrik penilaian setiap kegiatan.

d) Data peningkatan karakter siswa

Peningkatan karakter siswa dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan rata-rata nilai Gain yang dinormalisasi. Untuk melakukan uji Normalitas Gain, data yang digunakan adalah data *pretes* (tes awal) yaitu data hasil observasi karakter siswa pada pertemuan I dan *posttes* (tes akhir) yaitu data hasil observasi karakter siswa pada pertemuan III dengan menggunakan rumus Gain ternormalisasi (g). Hasil analisis peningkatan permainan edukasi diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,58, artinya peningkatan karakter siswa pada kategori sedang. Kriteria tingkat keberhasilan peningkatan karakter dikatakan berhasil apabila memenuhi klasifikasi minimal antara $0,70 > g \geq 0,30$ dan berada dalam klasifikasi sedang.

C. Analisis Data

Data hasil penelitian yang sudah disajikan, selanjutnya dianalisis. Data yang dianalisis adalah data yang terkait kevalidan dan kepraktisan produk pengembangan. Berikut adalah paparan hasil analisis dari data-data kevalidan dan kepraktisan tersebut.

1. Analisis Data Kevalidan Produk

Analisis data kevalidan produk pengembangan yang dilakukan oleh validator ahli yaitu ahli materi dan ahli desain, menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi dan desain disajikan pada tabel 4.36

Tabel 4.36
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Perangkat PPK					
		Silabus		Buku Guru		Buku Siswa	
		Materi	Desain	Materi	Desain	Materi	Desain
1	Val 1	78,13	84,60	78,13	83,49	78,13	83,66
2	Val 2	90,63	90,00	90,63	86,51	81,88	86,51
3	Val 3	87,50	88,33	87,50	81,82	80,63	81,82
	Rerata	85,42	87,64	83,17	83,94	80,21	83,89
	Rerata	86,53		83,55		82,05	
	Kriteria	Sangat Valid		Sangat Valid		Sangat Valid	

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil validasi ahli yang disajikan pada tabel 4.36 dapat diketahui bahwa tingkat kevalidan silabus pada validasi pertama memperoleh skor rata-rata 86,53% dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter untuk guru memperoleh skor 83,55%, dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter untuk siswa memperoleh skor 82,05%. Dengan demikian, pada validasi pertama produk pengembangan berupa suplemen silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi mencapai kriteria sangat valid. artinya, produk sudah dapat digunakan tanpa memerlukan revisi.

2. Analisis Data Kepraktisan Produk

Analisis data kepraktisan produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan, baik dari siswa, guru, maupun dari observer. Data yang dianalisis diperoleh dari angket respon siswa, angket respon guru, dan lembar observasi. Siswa diberi angket untuk melakukan penilaian terhadap buku panduan atau buku saku yang mereka gunakan. Sedangkan guru diberi angket untuk melakukan penilaian terhadap suplemen silabus dan buku panduan guru. Lembar observasi diisi oleh observer, guna menilai kemampuan guru dalam mengelola implementasi PPK berbantuan permainan edukasi.

Hasil analisis kepraktisan produk pengembangan menunjukkan bahwa suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter masuk pada kriteria sangat praktis. Adapun rekapitulasi hasil analisis kepraktisan produk disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.37.

Rekapitulasi Hasil Tanggapan Aspek Kepraktisan

No	Subjek Uji Coba	Persentase Skor	Kriteria
1	Siswa terhadap buku panduan	83,80%	Sangat Praktis
2	Guru terhadap silabus dan Panduan	86,90%	Sangat Praktis
3	Kemampuan Guru	80,05%	Sangat Praktis
	Total skor	250,75	
	Rata-rata	83,58%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 4.37 diketahui bahwa persentase hasil analisis respon siswa, respon guru dan observasi yang dilakukan oleh observer memperoleh skor

Berdasarkan Tabel 4.37 diketahui bahwa persentase hasil analisis respon siswa, respon guru dan observasi yang dilakukan oleh observer memperoleh skor rata-rata 83,58%. Hasil konversi menunjukkan bahwa produk pengembangan berupa suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter masuk ke dalam kriteria sangat praktis. Hal ini berarti suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter sangat praktis diterapkan di sekolah guna implementasi Penguatan Pendidikan Karakter.

D. Pembahasan

1. Hasil Validasi Ahli

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu suplemen silabus dan panduan Penguatan Pendidikan Karakter, sebelum diujicobakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Nieven (1999:126) bahwa suatu produk pengembangan dikatakan berkualitas apabila memenuhi aspek kevalidan (*validity*) dan aspek kepraktisan (*practically*). Validator tersebut terdiri dari tiga orang. Data yang diperoleh dari validator ahli berupa data kuantitatif (persentase kevalidan) dan data kualitatif (saran dan masukan dari validator ahli).

Validator melakukan validasi terhadap produk pengembangan yaitu suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter. Aspek yang diuji oleh ahli materi dan desain produk pengembangan. Pada validasi pertama diperoleh hasil untuk suplemen silabus 86,53% (sangat valid), buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter untuk guru 83,55% (sangat valid), dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter untuk siswa 82,05% (sangat valid). Pada validasi

Pada proses revisi produk pengembangan, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli desain. Masukan dari validator agar mengkombinasikan warna putih dengan warna lain agar tampak menarik bagi siswa. Desmita (2010) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang terlibat secara langsung dan menyukai warna-warna yang menarik. Jika dihadapkan pada beberapa buku dengan tampilan sampul yang berwarna mereka menganggap itu lebih menarik. Oleh karena itu produk pengembangan yang nantinya akan dibaca oleh siswa perlu direvisi sesuai dengan kesukaan mereka.

Berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli yaitu ahli desain, maka produk pengembangan yaitu suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter direvisi dengan merubah warna sampul, warna header dan footer, penggunaan gambar PPK, dan perbaikan pada pengetikan tabel.

2. Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk yang akan dibahas dalam bab ini meliputi hasil uji coba terbatas, uji coba lapangan.

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan produk pada sampel enam siswa SDN Wanareja 01, enam siswa tersebut dipilih secara heterogen mewakili siswa berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Borg & Gall (1983:782) mengemukakan bahwa tujuan dari uji coba terbatas adalah untuk mengetahui hasil produk pengembangan yang baru dalam skala kecil. Hasil dari uji coba terbatas menunjukkan tingkat kepraktisan pada produk yang baru saja

dikembangkan. Data pada uji coba terbatas diambil menggunakan angket respon siswa dan respon guru.

Pada angket respon siswa, enam siswa diminta menilai kemenarikan dan keterbacaan produk yang dikembangkan. Hasilnya menunjukkan bahwa rerata enam siswa mengatakan bahwa produk yang dikembangkan mencapai kriteria sangat praktis dengan skor nilai 83,33%. Pada angket respon guru terbagi ke dalam tujuh indikator antara lain : daya tarik produk, tingkat pemahaman produk, tujuan produk, kejelasan wadah kegiatan terhadap program sekolah, bahasa yang digunakan, kevalidan, sumber buku, nilai karakter dan Penguatan Pendidikan Karakter. Hasilnya menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mencapai kriteria sangat praktis dengan capaian nilai 86,90%.

Dari keenam siswa uji coba diperoleh kesimpulan saran dan masukan yaitu buku saku dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikembangkan sangat menarik. Pada kegiatan uji coba ini siswa sudah tampak lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru. Keaktifan siswa tersebut sesuai dengan manfaat permainan sebagai media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sukiman (2012:24).

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan menerapkan tiga basis implementasi kegiatan peningkatan Penguatan Pendidikan Karakter pada siswa kelas IV SDN Wanareja 01. Borg & Gall (1983:783) mengemukakan bahwa uji coba lapangan ditujukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan telah sesuai dan layak dengan tujuan yang akan dicapai. Pada angket respon siswa, 35 siswa diminta menilai kemenarikan dan keterbacaan produk yang dikembangkan. Hasilnya

menunjukkan bahwa rerata 35 siswa mengatakan bahwa produk yang dikembangkan mencapai kriteria sangat praktis dengan skor nilai 83,33%. Pada uji coba ini siswa kelas IV tertarik untuk memainkan beberapa jenis permainan seperti puzzle, ular tangga, dan permainan tradisional. Siswa aktif bermain secara berkelompok. Hal ini sesuai dengan karakteristik sosial anak usia SD yang sering disebut sebagai usia berkelompok. Pada masa ini ciri-ciri yang menonjol ditandai dengan minat besar terhadap aktifitas dengan teman sebayam dan meningkatnya keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok (Desmita, 2010:35).

Angket respon guru hasilnya menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mencapai kriteria sangat praktis dengan capaian nilai 86,90%. Kemampuan guru dalam mengelola implementasi PPK menggunakan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi skor rerata 80,05 dengan kriteria sangat praktis. Dari tiga aspek kepraktisan produk yang dikembangkan diperoleh rerata 87,99% kategori sangat praktis. Pada uji coba lapangan ini diperoleh hasil bahwa suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter memperoleh kriteria sangat praktis dan dapat digunakan sebagai perangkat Penguatan Pendidikan Karakter di SD Wanareja 01 Cilacap

3. Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli dan saran serta masukan diperoleh kesimpulan bahwa suplemen silabus dan buku panduan PPK perlu direvisi agar dapat digunakan dalam proses implementasi. Revisi suplemen silabus dan buku panduan PPK disajikan berikut ini.

a. Revisi Tahap I

1) Revisi dari Ahli Materi

Ahli materi mengemukakan beberapa saran untuk perbaikan suplemen silabus. Saran tersebut antara lain: (1) sumber pembelajaran yang digunakan jangan hanya terfokus pada buku guru atau buku siswa, manfaatkan sumber yang lain supaya lebih variatif (2) perhatikan alokasi waktunya, jangan sampai mengganggu kegiatan belajar mengajar siswa; (3) bentuk evaluasi setiap kegiatan agar dirinci lebih jelas lagi.

Sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi, maka suplemen silabus direvisi. Di dalam suplemen silabus tersebut diberi kolom khusus yang menyampaikan sumber/media pembelajaran setiap kegiatan. Selain itu, alokasi waktu juga ditambahkan. Kolom evaluasi ditampilkan bentuk evaluasi setiap kegiatan.

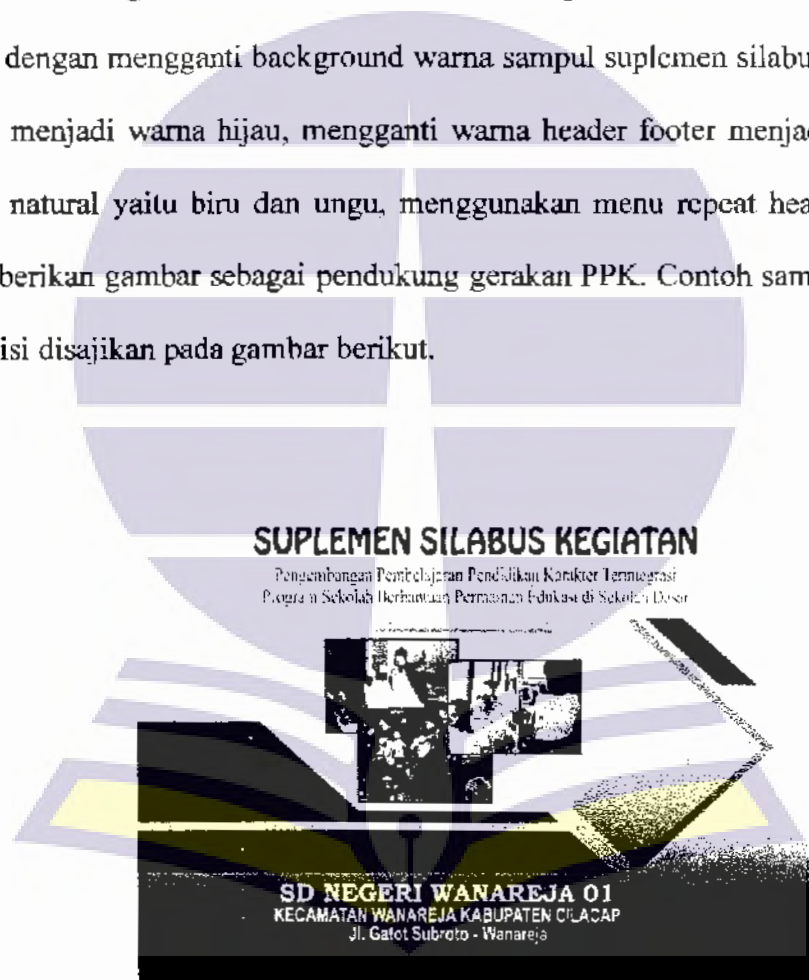
Selain saran dan masukan untuk suplemen silabus, ahli materi juga mengemukakan beberapa saran untuk perbaikan buku panduan PPK. Saran tersebut antara lain: (1) cantumkan sumber atau jenis buku yang dapat dijadikan referensi pada setiap kegiatan yang dilaksanakan; (2) sampaikan alat ukur penilaian dengan jelas pada aspek penilaian. Tujuannya agar apa yang diharapkan pada setiap kegiatan dapat diukur tingkat keberhasilannya.

2) Revisi dari Ahli Desain

Selain berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, penyusunan revisi tahap I juga didasarkan pada saran dan masukan ahli desain. Dari ahli desain menyampaikan saran dan masukan untuk suplemen silabus antara lain: (a) pada halaman sampul, background jangan memakai warna putih tetapi dapat

dikombinasikan dengan warna lain agar terlihat lebih menarik; (b) pada bagian isi, gunakan header dan footer dengan warna yang tidak terlalu mencolok, agar terkesan natural dan sederhana; (c) pada tabel yang terputus, gunakan menu repeat header rows; (d) untuk mendukung program PPK, sisipkan gambar yang sesuai dengan program PPK.

Sesuai dengan saran dari ahli desain, maka peneliti melakukan revisi produk yaitu dengan mengganti background warna sampul suplemen silabus yang semula putih menjadi warna hijau, mengganti warna header footer menjadi warna yang lebih natural yaitu biru dan ungu, menggunakan menu repeat header rows, dan memberikan gambar sebagai pendukung gerakan PPK. Contoh sampul yang telah direvisi disajikan pada gambar berikut.



Selain saran dan masukan untuk suplemen silabus, ahli desain juga mengemukakan beberapa saran untuk perbaikan buku PPK. Saran tersebut antara lain: (a) Pada balaman sampul, backgroud jangan memakai warna putih tetapi dapat dikombinasikan dengan warna lain agar terlihat lebih menarik, (b) Pada

bagian isi, gunakan header dan footer dengan warna yang tidak terlalu mencolok, agar terkesan natural dan sederhana, (c) Secara keseluruhan, buku panduan PPK telah dibuat dengan baik, akan tetapi perlu direvisi lagi.

b. Revisi Tahap II

Revisi tahap II merupakan revisi lanjutan setelah produk yaitu suplemen silabus dan panduan PPK dilakukan uji coba baik pada skala terbatas maupun uji coba lapangan. Saran dan masukan tersebut berasal dari siswa dan guru, antara lain: (a) Suplemen silabus yang disusun sudah bagus, namun alokasi waktu perlu diperjelas lagi agar mudah dalam pelaksanaan setiap kegiatan, (b) Buku panduan telah disusun sudah sistematis, namun dalam aspek penilaian perlu disertai dengan rubrik penilaian setiap kegiatan

Revisi tambahan untuk produk suplemen silabus dan panduan PPK dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari guru dan siswa. Salah satu contohnya yaitu revisi pada bagian uraian kegiatan yang disusun secara runtut. Tujuannya agar guru maupun siswa lebih mudah dalam memahami langkah-langkah kegiatannya.

Bagian pembahasan ini juga membahas tentang (1) keunggulan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi, (2) kelemahan pada buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi di SD yang telah peneliti susun, dan (3) kelayakan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi. Pada bagian keunggulan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi dibahas keunggulan buku panduan PPK yang membedakan dengan buku panduan PPK yang lain. Sedangkan pada aspek kelemahan akan dijelaskan beberapa hal yang menjadikan buku panduan

Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi belum maksimal, baik dari segi penelitian maupun penyusunan. Kelayakan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi berisi hasil validasi dari aspek validitas dan kepraktisan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi bagi peningkatan karakter siswa SD.

1. Keunggulan Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Media Permainan Edukasi

Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi memiliki beberapa keunggulan, baik keunggulan dari segi bentuk fisik maupun isi buku. Berdasarkan bentuk fisik, buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter dikemas dengan ukuran standar dan mudah dibawa dengan ketebalan buku yang disesuaikan dengan kebutuhan kondisi siswa SD. Selain itu, buku panduan ini lebih menarik dibandingkan dengan buku panduan PPK yang lain karena didesain sedemikian rupa dengan perpaduan ilustrasi gambar, warna, dan tulisan yang dapat menarik minat pembaca, sehingga siswa senang dalam mempelajari buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi tersebut karena kemasannya.

Berdasarkan isi, buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi memiliki keunggulan yaitu berisi teori, contoh-contoh implementasi PPK, latihan-latihan, maupun tugas-tugas yang disesuaikan dengan kegiatan siswa di sekolah agar mereka dapat dengan mudah memahami PPK sekaligus mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kelebihan buku

panduan ini selain dapat digunakan oleh siswa SD, juga dapat digunakan sebagai referensi guru dalam kegiatan implementasi nilai karakter, khususnya implementasi PPK di sekolah. Namun, tidak menutup kemungkinan buku panduan ini pun dapat digunakan oleh orang tua siswa maupun masyarakat umum. Dengan adanya buku panduan ini, siswa dapat mengimplementasikan nilai nilai PPK secara individu tanpa harus adanya pendampingan dari guru.

2. Kelemahan Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi

Selain memiliki keunggulan, buku panduan ini memiliki kekurangan, yaitu contoh kegiatan implementasi PPK yang peneliti sertakan. Buku panduan ini pun belum terfokuskan pada kompetensi dasar yang lebih spesifik. Selain itu, materi yang disajikan masih bersifat teoritis, belum sepenuhnya bersifat praktis, yaitu penekanan pada aspek latihan-latihan sesuai dengan tujuan disusunnya buku panduan. Penggunaan bahasa pun masih kurang baik sehingga ada bagian-bagian tertentu yang mungkin sulit dipahami oleh siswa. Sementara itu, kreativitas peneliti yang dituangkan dalam buku panduan masih minim karena kurangnya pengalaman peneliti dalam penyusunan buku panduan.

3. Kelayakan Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi

Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi ini dapat dijadikan sebagai buku pelengkap yang berguna untuk membantu siswa meningkatkan karakter. Buku ini merupakan buku pengayaan yang dapat

membantu siswa untuk memahami nilai-nilai PPK sehingga dapat meningkatkan karakter siswa SD.

Buku ini juga dapat dipakai sebagai buku pendamping bagi guru untuk membimbing siswa menerapkan nilai-nilai PPK. Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi ini dapat membantu guru memahamkan nilai-nilai PPK kepada siswa. Penyajian buku yang runtut dan lengkap sesuai dengan kebutuhan siswa SD dapat memudahkan guru dan siswa dalam menerapkan nilai PPK di kelas.

Dengan kelebihan yang dimiliki buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi, yaitu materi yang disajikan secara urut, lengkap, dan menampilkan ilustrasi visual, dapat menjadikan buku ini sebagai alternatif pilihan untuk mengurangi kejenuhan siswa dengan pembelajaran yang ada sekarang ini. Dengan kata lain, setelah melalui serangkaian proses pengembangan buku panduan, mulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru, penentuan karakteristik buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi, penyusunan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi, uji validasi ahli, serta revisi buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi, buku panduan ini layak digunakan sebagai buku pengayaan untuk meningkatkan karakter siswa di sekolah bagi siswa SD.

2. Keunggulan Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Media Permainan Edukasi

Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi memiliki beberapa keunggulan, baik keunggulan dari segi bentuk fisik maupun isi buku. Berdasarkan bentuk fisik, buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter dikemas dengan ukuran standar dan mudah dibawa dengan ketebalan buku yang disesuaikan dengan kebutuhan kondisi siswa SD. Selain itu, buku panduan ini lebih menarik dibandingkan dengan buku panduan PPK yang lain karena didesain sedemikian rupa dengan perpaduan ilustrasi gambar, warna, dan tulisan yang dapat menarik minat pembaca, sehingga siswa senang dalam mempelajari buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi tersebut karena kemasannya.

Berdasarkan isi, buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi memiliki keunggulan yaitu berisi teori, contoh-contoh implementasi PPK, latihan-latihan, maupun tugas-tugas yang disesuaikan dengan kegiatan siswa di sekolah agar mereka dapat dengan mudah memahami PPK sekaligus mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kelebihan buku panduan ini selain dapat digunakan oleh siswa SD, juga dapat digunakan sebagai referensi guru dalam kegiatan implementasi nilai karakter, khususnya implementasi PPK di sekolah. Namun, tidak menutup kemungkinan buku panduan ini pun dapat digunakan oleh orang tua siswa maupun masyarakat

umum. Dengan adanya buku panduan ini, siswa dapat mengimplementasikan nilai nilai PPK secara individu tanpa harus adanya pendampingan dari guru.

3. Kelemahan Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi

Selain memiliki keunggulan, buku panduan ini memiliki kekurangan, yaitu contoh kegiatan implementasi PPK yang peneliti sertakan. Buku panduan ini pun belum terfokuskan pada kompetensi dasar yang lebih spesifik. Selain itu, materi yang disajikan masih bersifat teoritis, belum sepenuhnya bersifat praktis, yaitu penekanan pada aspek latihan-latihan sesuai dengan tujuan disusunnya buku panduan. Penggunaan bahasa pun masih kurang baik sehingga ada bagian-bagian tertentu yang mungkin sulit dipahami oleh siswa. Sementara itu, kreativitas peneliti yang dituangkan dalam buku panduan masih minim karena kurangnya pengalaman peneliti dalam penyusunan buku panduan.

4. Kelayakan Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi

Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi ini dapat dijadikan sebagai buku pelengkap yang berguna untuk membantu siswa meningkatkan karakter. Buku ini merupakan buku pengayaan yang dapat membantu siswa untuk memahami nilai-nilai PPK sehingga dapat meningkatkan karakter siswa SD.

Buku ini juga dapat dipakai sebagai buku pendamping bagi guru untuk membimbing siswa menerapkan nilai-nilai PPK. Buku panduan Penguatan

Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi ini dapat membantu guru memahami nilai-nilai PPK kepada siswa. Penyajian buku yang runtut dan lengkap sesuai dengan kebutuhan siswa SD dapat memudahkan guru dan siswa dalam menerapkan nilai PPK di kelas.

Dengan kelebihan yang dimiliki buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan media permainan edukasi, yaitu materi yang disajikan secara urut, lengkap, dan menampilkan ilustrasi visual, dapat menjadikan buku ini sebagai alternatif pilihan untuk mengurangi kejenuhan siswa dengan pembelajaran yang ada sekarang ini. Dengan kata lain, setelah melalui serangkaian proses pengembangan buku panduan, mulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru, penentuan karakteristik buku panduan, penyusunan buku panduan, uji validasi ahli, serta revisi buku panduan ini, buku panduan ini layak digunakan sebagai buku pengayaan untuk meningkatkan karakter siswa di sekolah bagi siswa SD.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan perangkat PPK Berbantuan Permainan Edukasi dilakukan dengan menyusun :

- a. Silabus

Materi silabus berisi deskripsi kegiatan, tujuan, karakter yang dikembangkan, uraian kegiatan secara singkat, alokasi waktu yang digunakan, penilaian, dan sumber belajar . Desain silabus meliputi : sampul silabus berwarna, huruf judul silabus, ,mudah dibaca, Pemisahan antar paragraf jelas Penggunaan gambar sesuai dengan tema, Pencmpatan gambar tidak mengganggu judul dan teks, Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan , Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir

- b. Buku panduan guru

Materi Buku panduan guru terdiri dari: Penguatan Pendidikan Karakter, Karakteristik Anak Sekolah Dasar, Permainan Edukasi, Model implementasi PPK menggunakan media permainan edukasi Penilaian dan Evaluasi Progam

Desain Buku panduan guru meliputi : sampul buku herwarna, judul buku ,mudah dibaca, Pemisahan antar paragraf jelas Penggunaan gambar sesuai dengan tema, Pencmpatan gambar tidak mengganggu judul dan teks,

Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan , Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir

c. Buku panduan siswa

Materi Buku siswa terdiri dari: menumbuhkan jiwa religius, menumbuhkan jiwa nasionalis, menumbuhkan jiwa mandiri, menumbuhkan jiwa integritas, menumbuhkan jiwa gotong royong. Pada akhir bab dilengkapi kegiatan atau tugas siswa menggunakan berbagai jenis permainan edukasi.

- Materi dan desain silabus, buku panduan guru, dan buku siswa dinilai kevalidannya oleh pengawas, kepala sekolah/teman sejawat, dan salah satu guru di Kecamatan Wanareja
2. Hasil Pengembangan pada silabus, buku panduan guru, dan buku siswa menunjukkan :
- Silabus, buku panduan guru, dan buku siswa baik dalam hal materinya maupun desainnya dinyatakan valid dengan kevalidan > 80%.
 - Rata-rata kevalidan materi dan desain dari silabus 86,53%, buku Panduan PPK untuk guru 83,55%, buku Panduan PPK untuk siswa 82,05. Kevalidan dari ketiga perangkat yang dikembangkan baik silabus, buku guru maupun buku siswa termasuk kategori sangat valid.

3. Hasil Pengembangan pada silabus, buku panduan guru, dan buku siswa setelah melalui proses uji coba menunjukkan :

- Hasil pengamatan terhadap kemampuan guru, respon siswa, dan respon guru terhadap silabus dan buku panduan PPK dinyatakan praktis dengan kepraktisan > 80%.
- Rata-rata respon siswa terhadap perangkat yang dikembangkan 83,70%, respon guru 86,90%, kemampuan guru 80,05%. Kepraktisan dari ketiga perangkat yang dikembangkan baik silabus, buku guru maupun buku siswa termasuk kategori sangat praktis.

B. Saran

Terdapat tiga saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan yaitu (1) saran pemanfaatan, (2) saran diseminasi dan (3) saran pengembangan produk lebih lanjut. Pemaparan dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan berupa suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan permainan edukasi ini akan memberi manfaat yang penting dalam pendidikan Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah, maka perlu disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Suplemen silabus dan buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter dapat digunakan atau diterapkan pada sekolah lain untuk meningkatkan karakter siswa disesuaikan dengan kondisi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar dan Sriwiyana. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Tiara Annisa.
- Akker, J, V, D. (1999). *Principles and Methods of Development Research*. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan Van Den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Betti Istanti. 2017. *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Kelas I Di SD Kauman I Kota Malang*. Malang: Tesis Universitas Negeri Malang.
- Budiman, Arief. 2015. *Panduan Umum Revolusi Mental*. Jakarta: Kemenko Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan.
- Choirun Nisa. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Kepramukaan Melalui System Among*. Semarang; Tesis Universitas Negeri Malang.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Budiman, Arief. 2015. *Panduan Umum Revolusi Mental*.
- Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud
- Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2017. *Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Depdiknas
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games : Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Educatif*, Yogyakarta: Pilar Media.
- Jaednn, Amat .2014. *Model Pendidikan Karakter Di SMK Melalui Progam Pengembangan Diri Dan Kultur Sekolah*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kejuruan Volume 22
- Latif Ihfani. 2016. *Pengembangan Media Kartu Kejujuran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Lestari, Prawidya dan Sukanti. 2016. *Membangun Karakter Siswa Melalui Kegiatan Intrakurikuler Ekstrakurikuler, Dan Hidden curriculum di SD Budi Mulia Dua Pandeansari Yogyakarta*, Jurnal Penelitian, Vol. 10, No. 1, Februari 2016 (online) (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=353339>) diakses pada 16 April 2018.
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum
- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pendidikan Karakter*, Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan
- Kemendiknas. 2011. *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*, Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum
- Kemendikbud. 2016. *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Jakarta*, Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Kartini Kartono. 1995. *Psikologi Anak*, Bandung: Mandar Maju
- Nana Syaodih Sukmadinata, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Moleong, J. Lexy. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, 2015. *Revolusi Mental Dalam Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Piaget, Jean. 2010, *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. 2013, *Skala Pengukuran Variabel- Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rochmad. 2012, *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suyono. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran* .Bandung: Remaja Rosda Karya
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana.
- Sutisna, Oteng. 1989. *Administrasi Pendidikan*, Bandung: Angkasa Bandung
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Wibowo, Agns. 2012. *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*,. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zulfani, Fahrizal Ahmad. 2014. *Implementasi Manajemen Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Non Akademik di SMA Al-Multazam Mojokerto*. Malang: Tesis Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



LAMPIRAN



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi Angket Kebutuhan Buku Panduan
2. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi
3. Lembar Validasi Ahli Materi
4. Validasi Ahli Materi I
5. Validasi Ahli Materi II
6. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi
7. Kisi-kisi Validasi Ahli Desain
8. Lembar Validasi Ahli Desain
9. Validasi Ahli Desain I
10. Validasi Ahli Desain II
11. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain
12. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli
13. Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas
14. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas
15. Angket Respon Guru
16. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru
17. Angket Respon Siswa Uji Coba Lapangan
18. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan
19. Lembar Observasi Karakter Siswa
20. Lembar Observasi Kemampuan Guru
21. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Guru
22. Surat Permohonan Validator Ahli Materi

**Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru
Terhadap Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter
Berbantuan Permainan Edukasi**

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Adanya Buku panduan PPK	Buku panduan PPK untuk guru sudah banyak beredar telah memadai	Sudah	1
		Belum	
		Tidak Tahu	
	Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami ?	Ya	2
		Tidak	
	Perlukah buku panduan PPK untuk memperlancar pelaksanaan PPK?	Sangat Perlu	3
		Perlu	
		Tidak Perlu	
Perlukah media pembelajaran dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	4	
	Perlu		
	Tidak Perlu		
Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku panduan PPK	Perlukah ada penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	5
		Perlu	
		Tidak Perlu	
Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku panduan PPK	Perlukah ada penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	6
		Perlu	
		Tidak Perlu	
Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku panduan PPK	Media yang digunakan dalam buku panduan PPK	Gambar	7
		Permainan	
		Puzzle	
Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku panduan PPK	Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK?	Pilihan ganda	8
		Uraian	
		Unjuk kerja	

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru adanya Penyajian Buku panduan PPK	Apakah perlu mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	9
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	Apakah perlu mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	10
Perlu			
Tidak Perlu			
Apakah perlu mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	11	
	Perlu		
	Tidak Perlu		
Apakah perlu mencantumkan Daftar Isi dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	12	
	Perlu		
	Tidak Perlu		
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Kebahasaan Buku panduan PPK	Buku panduan PPK ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Sangat Perlu	13
		Perlu	
		Tidak Perlu	
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Kebahasaan Buku panduan PPK	Jenis kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK adalah kalimat sederhana	Sangat Perlu	14
		Perlu	
		Tidak Perlu	
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Grafika Buku panduan PPK	Bagaimana ukuran buku panduan PPK ?	Kecil	15
		Sedang	
		Besar	
	Bagaimana gambar sampul buku panduan PPK ?	Gambar Kartun	16
		Kegiatan Siswa	
		Pemandangan	
	Bagaimana jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK ?	Arial	17
		Times New Roman	
		Georgia	
	Bagaimana ketebalan buku panduan PPK ?	30-40 halaman	18
50-60 halaman			
> 60 halaman			

**ANGKET KEBUTUHAN GURU
TERHADAP BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

Nama lengkap :

Nama sekolah :

Petunjuk Pengisian

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
2. Berilah jawaban pada setiap soal dengan memberikan tanda cek (V) dalam kurung yang telah disediakan di depan jawaban
3. Jawaban yang Bapak/Tbu berikan boleh lebih dari satu.
4. Jika jawaban belum tersedia atau ingin memberi tambahan jawaban, boleh diisi dengan jawaban lain yang sesuai/relevan
5. Berilah jawaban pada setiap soal dengan memberikan tanda cek (V) dalam kolom yang telah disediakan pada tabel di samping tabel pernyataan !
6. Selain itu, tulislah harapan/saran/masukan kalian terhadap buku panduan PPK yang akan dibuat !

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Adanya Buku panduan PPK	1. Buku panduan PPK untuk guru sudah banyak beredar telah memadai	Sudah	
		Belum	
		Tidak Tahu	
	2. Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami ?	Ya	
		Tidak	
		Tidak Tahu	
	3. Perlukah buku panduan PPK untuk memperlancar pelaksanaan PPK?	Sangat Perlu	
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	4. Perlukah media pembelajaran dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	
		Perlu	
		Tidak Perlu	

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku panduan PPK	5. Perlukah ada penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	6. Perlukah ada penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	7. Media yang digunakan dalam buku panduan PPK	Gambar	
		Permainan	
Puzzle			
8. Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK?	Pilihan ganda		
	Uraian		
	Unjuk kerja		
Kebutuhan Guru adanya Penyajian Buku panduan PPK	9. Apakah perlu mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	10. Apakah perlu mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	1. Apakah perlu mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	
		Perlu	
Tidak Perlu			
2. Apakah perlu mencantumkan Daftar Isi dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu		
	Perlu		
	Tidak Perlu		
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Kebahasaan Buku panduan PPK	3. Buku panduan PPK ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Sangat Perlu	
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	4. Jenis kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK adalah kalimat sederhana	Sangat Perlu	
Perlu			
Tidak Perlu			

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Grafika Buku panduan PPK	5. Bagaimana ukuran buku panduan PPK ?	Kecil	
		Sedang	
		Besar	
	6. Bagaimana gambar sampul buku panduan PPK ?	Gambar Kartun	
		Kegiatan Siswa	
		Pemandangan	
	7. Bagaimana jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK ?	Arial	
		Times New Roman	
		Georgia	
	8. Bagaimana ketebalan buku panduan PPK ?	30-40 halaman	
		50-60 halaman	
		> 60 halaman	

Harapan/saran/masukan terhadap buku panduan PPK:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ANGKET KEBUTUHAN GURU
TERHADAP BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

Nama lengkap : .

Nama sekolah :

Petunjuk Pengisian

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
2. Berilah jawaban pada setiap soal dengan memberikan tanda cek (V) dalam kurung yang telah disediakan di depan jawaban
3. Jawaban yang Bapak/Ibu berikan boleh lebih dari satu.
4. Jika jawaban belum tersedia atau ingin memberi tambahan jawaban, boleh diisi dengan jawaban lain yang sesuai/relevan
5. Berilah jawaban pada setiap soal dengan memberikan tanda cek (V) dalam kolom yang telah disediakan pada tabel di samping tabel pernyataan !
6. Selain itu, tulislah harapan/saran/masukan kalian terhadap buku panduan PPK yang akan dibuat !

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Adanya Buku panduan PPK.	1. Buku panduan PPK untuk guru sudah banyak beredar telah memadai	Sudah	
		Belum	✓
		Tidak Tahu	
	2. Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami ?	Ya	✓
		Tidak	
		Tidak Tahu	
	3. Perlukah buku panduan PPK untuk memperlancar pelaksanaan PPK?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	4. Perlukah media pembelajaran dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku panduan PPK	5. Perlukah ada penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	6. Perlukah ada penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	7. Media yang digunakan dalam buku panduan PPK	Gambar	
		Permainan	✓
		Puzzle	
	8. Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK?	Pilihan ganda	
		Uraian	✓
		Unjuk kerja	
Kebutuhan Guru adanya Penyajian Buku panduan PPK	9. Apakah perlu mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	10. Apakah perlu mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	11. Apakah perlu mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	
		Perlu	✓
		Tidak Perlu	
	12. Apakah perlu mencantumkan Daftar Isi dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Kebahasaan Buku panduan PPK	13. Buku panduan PPK ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	14. Jenis kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK adalah kalimat sederhana	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Grafika Buku panduan PPK	5. Bagaimana ukuran buku panduan PPK ?	Kecil	✓
		Sedang	
		Besar	
	6. Bagaimana gambar sampul buku panduan PPK ?	Gambar Kartun	
		Kegiatan Siswa	✓
		Pemandangan	
	7. Bagaimana jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK ?	Arial	
		Times New Roman	✓
		Georgia	
8. Bagaimana ketebalan buku panduan PPK ?	30-40 halaman	✓	
	50-60 halaman		
	> 60 halaman		

Harapan/saran/masukan terhadap buku panduan PPK:

Buku panduan PPK sangat diperlekas
 untuk meningkatkan karakter anak
 Buku panduan mudah dilafalkan dan tidak
 membotakan

**ANGKET KEBUTUHAN GURU
TERHADAP BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

Nama lengkap :

Nama sekolah :

Petunjuk Pengisian

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
2. Berilah jawaban pada setiap soal dengan memberikan tanda cek (V) dalam kurung yang telah disediakan di depan jawaban
3. Jawaban yang Bapak/Ibu berikan boleh lebih dari satu.
4. Jika jawaban belum tersedia atau ingin memberi tambahan jawaban, boleh diisi dengan jawaban lain yang sesuai/relevan
5. Berilah jawaban pada setiap soal dengan memberikan tanda cek (V) dalam kolom yang telah disediakan pada tabel di samping tabel pernyataan !
6. Selain itu, tulislah harapan/saran/masukan kalian terhadap buku panduan PPK yang akan dibuat !

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Adanya Buku panduan PPK.	1. Buku panduan PPK untuk guru sudah banyak beredar telah memadai	Sudah	
		Belum	✓
		Tidak Tahu	
	2. Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami ?	Ya	
		Tidak	✓
		Tidak Tahu	
	3. Perlukah buku panduan PPK untuk memperlancar pelaksanaan PPK?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	4. Perlukah media pembelajaran dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku panduan PPK	5. Perlukah ada penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	6. Perlukah ada penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	7. Media yang digunakan dalam buku panduan PPK	Gambar	
		Permainan	✓
		Puzzle	
	8. Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK?	Pilihan ganda	
		Uraian	
		Unjuk kerja	✓
Kebutuhan Guru adanya Penyajian Buku panduan PPK	9. Apakah perlu mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	
		Perlu	✓
		Tidak Perlu	
	10. Apakah perlu mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	11. Apakah perlu mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	12. Apakah perlu mencantumkan Daftar Isi dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Kebahasaan Buku panduan PPK	13. Buku panduan PPK ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	14. Jenis kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK adalah kalimat sederhana	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Grafika Buku panduan PPK	5. Bagaimana ukuran buku panduan PPK ?	Kecil	✓
		Sedang	
		Besar	
	6. Bagaimana gambar sampul buku panduan PPK ?	Gambar Kartun	
		Kegiatan Siswa	✓
		Pemandangan	
	7. Bagaimana jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK ?	Arial	
		Times New Roman	✓
		Georgia	
	8. Bagaimana ketebalan buku panduan PPK ?	30-40 halaman	✓
50-60 halaman			
> 60 halaman			

Harapan/saran/masukan terhadap buku panduan PPK:

- Buku Panduan PPK sangat diperlukan untuk meningkatkan karakter anak.
- Buku Panduan mudah dilafalkan dan tidak membosankan.

**ANGKET KEBUTUHAN GURU
TERHADAP BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

Nama lengkap :

Nama sekolah :

Petunjuk Pengisian

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jujur dan sesuai dengan keadaan sebenarnya
2. Berilah jawaban pada setiap soal dengan memberikan tanda cek (V) dalam kurung yang telah disediakan di depan jawaban
3. Jawaban yang Bapak/Ibu berikan boleh lebih dari satu.
4. Jika jawaban belum tersedia atau ingin memberi tambahan jawaban, boleh diisi dengan jawaban lain yang sesuai/relevan
5. Berilah jawaban pada setiap soal dengan memberikan tanda cek (V) dalam kolom yang telah disediakan pada tabel di samping tabel pernyataan !
6. Selain itu, tulislah harapan/saran/masukan kalian terhadap buku panduan PPK yang akan dibuat !

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Adanya Buku panduan PPK	1. Buku panduan PPK untuk guru sudah banyak beredar telah memadai	Sudah	
		Belum	✓
		Tidak Tahu	
	2. Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami ?	Ya	
		Tidak	✓
		Tidak Tahu	
	3. Perlukah buku panduan PPK untuk menperlancar pelaksanaan PPK?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	4. Perlukah media pembelajaran dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku panduan PPK	5. Perlukah ada penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	
		Perlu	✓
		Tidak Perlu	
	6. Perlukah ada penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	7. Media yang digunakan dalam buku panduan PPK	Gambar	
		Permainan	
Puzzle		✓	
8. Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK?	Pilihan ganda		
	Uraian		
	Unjuk kerja	✓	
Kebutuhan Guru adanya Penyajian Buku panduan PPK	9. Apakah perlu mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	10. Apakah perlu mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
11. Apakah perlu mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓	
	Perlu		
	Tidak Perlu		
12. Apakah perlu mencantumkan Daftar Isi dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	✓	
	Perlu		
	Tidak Perlu		
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Kebahasaan Buku panduan PPK	13. Buku panduan PPK ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Sangat Perlu	✓
		Perlu	
		Tidak Perlu	
	14. Jenis kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK adalah kalimat sederhana	Sangat Perlu	✓
Perlu			
Tidak Perlu			

Aspek	Indikator	Pilihan	Jawaban
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Grafika Buku panduan PPK	5. Bagaimana ukuran buku panduan PPK ?	Kecil	
		Sedang	✓
		Besar	
	6. Bagaimana gambar sampul buku panduan PPK ?	Gambar Kartun	
		Kegiatan Siswa	✓
		Pemandangan	
	7. Bagaimana jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK ?	Arial	
		Times New Roman	✓
		Georgia	
	8. Bagaimana ketebalan buku panduan PPK ?	30-40 halaman	✓
		50-60 halaman	
		> 60 halaman	

Harapan/saran/masukan terhadap buku panduan PPK:

• Setuju ada buku panduan PPK

**KEBUTUHAN GURU
TERHADAP BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER (PPK) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN EDUKASI**

Tabel 4.6 Kebutuhan Guru Adanya Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
			3	
Kebutuhan Guru Adanya Buku panduan PPK	1. Buku panduan PPK untuk guru sudah banyak beredar telah memadai	Sudah	-	
		Belum	3	v
		Tidak Tahu	-	
	2. Bila sudah ada, apakah isinya menarik dan mudah dipahami ?	Ya	1	
		Tidak	2	v
		Tidak Tahu	-	
	3. Perlukah buku panduan PPK untuk memperlancar pelaksanaan PPK?	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	
	4. Perlukah media pembelajaran dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	

Tabel 4.7 Kebutuhan Guru Terhadap Isi Buku Panduan

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
			3	
Kebutuhan Siswa Adanya Isi Buku panduan PPK	1. Perlukah ada penjelasan tentang nilai nilai PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	2	v
		Perlu	1	
		Tidak Tahu	-	
	2. Perlukah ada penjelasan tentang kegiatan implementasi PPK dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	3	v
		Tidak Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	
	3. Media yang digunakan dalam buku panduan PPK	Gambar	-	
		Permainan	2	v
		Puzzle	1	
	4. Bentuk evaluasi yang sesuai pada buku panduan PPK?	Pilihan ganda	-	
		Uraian	1	
		Unjuk kerja	2	v

Tabel 4.8 Kebutuhan Guru Terhadap Penyajian Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
Kebutuhan Guru adanya Aspek Penyajian Buku panduan PPK	1. Apakah perlu mencantumkan tujuan pelaksanaan kegiatan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	2	v
		Perlu	1	
		Tidak Perlu	-	
	2. Apakah perlu mencantumkan petunjuk penggunaan dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	
	3. Apakah perlu mencantumkan latihan / tugas dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	2	v
		Perlu	1	
		Tidak Perlu	-	
	4. Apakah perlu mencantumkan Daftar Isi dalam buku panduan PPK ?	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	

Tabel 4.9 Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Bahasa Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
Kebutuhan Guru Aspek Bahasa Buku panduan PPK	1. Buku panduan PPK ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	Sangat Perlu	3	v
		Perlu	-	
		Tidak Perlu	-	
	2. Jenis kalimat untuk menguraikan materi dalam buku panduan PPK	Kalimat sederhana	3	v
		Kalimat majemuk	-	
		Kalimat Lengkap	-	

Tabel 4.10 Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Grafika Buku Panduan PPK

Aspek	Aspek Yang Dinilai	Jawaban	Jumlah Guru	Ket
Kebutuhan Guru Terhadap Aspek Grafika Buku panduan PPK	1. Bagaiman ukuran buku panduan PPK ?	Kecil	1	
		Sedang	2	v
		Besar	-	
	2. Bagaimana gambar sampul buku panduan PPK ?	Gambar Kartun	-	
		Kegiatan Siswa	3	v
		Pemandangan	-	
	3. Bagaiman jenis huruf yang digunakan untuk buku panduan PPK ?	Arial 12	-	
		Times New Roman 12	3	v
		Georgia	-	
	4. Bagaiman ketebalan buku panduan PPK ?	30-40 halaman	3	v
		50-60 halaman	-	
		> 60 halaman	-	

KISI-KISI VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PENDIDIKAN KARAKTER

Aspek	Indikator	Nomer Soal
Materi /Isi	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional	1
	Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu	2
	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan	3
	Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan	4
Penyajian	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit	5
	Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya	6
	Kejelasan penomoran pada daftar isi	7
	Kejelasan petunjuk penggunaan buku	8
	Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka	9
Bahasa dan Keterbacaan	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal	10
	Penggunaan Kalimat sederhana	11
Grafika	Keserasian warna sampul buku	12
	Keserasian komposisi gambar	13
	Ketebalan buku proposional untuk siswa SD	14
	Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku	15

LEMBAR VALIDASI
ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
BUKU PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk isi materi Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak sesuai.
2. Kurang sesuai.
3. Sesuai.
4. Sangat sesuai.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK ...

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Materi Isi				
1	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional				
2	Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu				
3	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan				
4	Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan				

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
B.	Penyajian				
5	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit				
6	Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya				
7	Kejelasan penomoran pada daftar isi				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan buku				
9	Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka				
C	Bahasa dan Keterbacaan				
10	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal				
11	Penggunaan Kalimat sederhana				
D	Grafika				
12	Keserasian warna sampul buku				
13	Keserasian komposisi gambar				
14	Ketebalan buku proposional untuk siswa SD				
15	Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku				
Jumlah					
Jumlah Skor					
Persentase validitas					
Kriteria					

..... 2019

Validator,

.....
NIP:

LEMBAR VALIDASI

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI ISI MATERI

PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk isi materi Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak sesuai.
2. Tidak sesuai.
3. Sesuai.
4. Sangat sesuai.

Instrumen Penilaian Suplemen Silabus

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A.	Aspek Relevansi				
	1. Materi kegiatan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan.			✓	
	2. Materi kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			✓	
B.	Aspek Ketepatan				
	1. Ketetapan pemilihan program sekolah sesuai dengan silabus yang dikembangkan.			✓	
	2. Ketepatan perumusan tujuan kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
	3. Ketepatan pemilihan karakter yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti yang wajib dikuasai siswa.				✓
	4. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan.				✓
	5. Ketepatan penyusunan penugasan akhir untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.			✓	
	6. Kebermaknaan pembelajaran pendidikan karakter yang dirancang dalam suplemen silabus.			✓	
	7. Kesesuaian silabus dalam upaya meningkatkan karakter siswa.				✓
	8. Penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media dalam pelaksanaan kegiatan.		✓		
C.	Aspek Evaluasi				
	1. Ketepatan pemilihan evaluasi yang digunakan				✓
	2. Instrumen evaluasi sesuai dengan tujuan kegiatan			✓	
D.	Aspek Bahasa				
	1. Penggunaan bahasa sesuai EYD				✓
	2. Menggunakan struktur kalimat yang sederhana			✓	

Komentar dan Saran Perbaikan :

↙

HASIL UJI AHLI MATERI II PADA SILABUS

No	Aspek	Indikator Penilaian	Hasil Validasi			
			Skor	Jumlah	Prosentasi Kriteria	
1	Relevansi	1. Materi kegiatan sesuai dengan Kompetensi Inti dan yang telah ditetapkan.	4	8	100,00	sangat Valid
		2. Materi kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	4			
2	Ketepatan	1. Ketetapan pemilihan program sekolah sesuai dengan silabus yang dikembangkan.	4	28	87,50	sangat Valid
		2. Ketepatan perumusan tujuan kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	3			
		3. Ketepatan pemilihan karakter yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti	4			
		4. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan.	4			
		5. Ketepatan penyusunan penugasan akhir untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.	4			
		6. Kebermanaknaan pembelajaran pendidikan karakter yang dirancang dalam silabus.	3			
		7. Kesesuaian silabus dalam upaya meningkatkan karakter siswa.	4			
		8. Penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media pelaksanaan kegiatan.	2			
3	Evaluasi	1. Ketepatan pemilihan evaluasi yang digunakan	4	7	87,50	sangat Valid
		2. Instrumen evaluasi sesuai dengan tujuan kegiatan	3			
4	Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai EYD	4	7	87,50	sangat Valid
		2. Menggunakan struktur kalimat yang sederhana	3			
Jumlah			50	50	363	sangat Valid
Rata-rata					90,63	sangat Valid

LEMBAR VALIDASI

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AILI ISI MATERI

PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
 TERINTEGRASI PROGAM SEKOLAH BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk isi materi Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Progam Sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak sesuai.
2. Tidak sesuai.
3. Sesuai.
4. Sangat sesuai.

Instrumen Penilaian Suplemen Silabus

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A.	Aspek Relevansi				
	1. Materi kegiatan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan.				✓
	2. Materi kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
B.	Aspek Ketepatan				
	1. Ketetapan pemilihan program sekolah sesuai dengan silabus yang dikembangkan.				✓
	2. Ketepatan perumusan tujuan kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.			✓	

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
	3. Ketepatan pemilihan karakter yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti yang wajib dikuasai siswa.				✓
	4. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan.				✓
	5. Ketepatan penyusunan penugasan akhir untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.			✓	
	6. Kebermanfaatan pembelajaran pendidikan karakter yang dirancang dalam suplemen silabus.			✓	
	7. Kesesuaian silabus dalam upaya meningkatkan karakter siswa.				✓
	8. Penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media dalam pelaksanaan kegiatan.		✓		
C.	Aspek Evaluasi				
	1. Ketepatan pemilihan evaluasi yang digunakan				✓
	2. Instrumen evaluasi sesuai dengan tujuan kegiatan			✓	
D.	Aspek Bahasa				
	1. Penggunaan bahasa sesuai EYD				✓
	2. Menggunakan struktur kalimat yang sederhana			✓	

Komentar dan Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

LEMBAR VALIDASI

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI ISI MATERI

PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk isi materi Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak sesuai.
2. Tidak sesuai.
3. Sesuai.
4. Sangat sesuai.

Instrumen Penilaian Suplemen Silabus

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A.	Aspek Relevansi				
	1. Materi kegiatan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan.				✓
	2. Materi kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓
B.	Aspek Ketepatan				
	1. Ketetapan pemilihan program sekolah sesuai dengan silabus yang dikembangkan.				✓
	2. Ketepatan perumusan tujuan kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.				✓

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
	3. Ketepatan pemilihan karakter yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti yang wajib dikuasai siswa.				✓
	4. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan.				✓
	5. Ketepatan penyusunan penugasan akhir untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.			✓	
	6. Kebermaknaan pembelajaran pendidikan karakter yang dirancang dalam suplemen silabus.				✓
	7. Kesesuaian silabus dalam upaya meningkatkan karakter siswa.			✓	
	8. Penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media dalam pelaksanaan kegiatan.		✓		
C.	Aspek Evaluasi				
	1. Ketepatan pemilihan evaluasi yang digunakan			✓	
	2. Instrumen evaluasi sesuai dengan tujuan kegiatan			✓	
D.	Aspek Bahasa				
	1. Penggunaan bahasa sesuai EYD				✓
	2. Menggunakan struktur kalimat yang sederhana			✓	

Komentar dan Saran Perbaikan :

.....

.....

.....

REKAPITULASI AHLI MATERI

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi I pada Silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Relevansi	6	75,00 %	Cukup Valid
Ketepatan	24	75,00 %	Cukup Valid
Evaluasi	6	75,00 %	Cukup Valid
Bahasa	7	87,50%	Sangat Valid
Rerata		78,13%	Sangat Valid

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi II pada silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Relevansi	8	100,00 %	Sangat Valid
Ketepatan	28	87,50%	Sangat Valid
Evaluasi	7	87,50%	Sangat Valid
Bahasa	7	87,50%	Sangat Valid
Rerata		90,63%	Sangat Valid

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Materi III pada silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Relevansi	8	100,00 %	Sangat Valid
Ketepatan	28	87,50%	Sangat Valid
Evaluasi	6	75,00 %	Cukup Valid
Bahasa	7	87,50%	Sangat Valid
Rerata		87,50%	Sangat Valid

**HASIL UJI VALIDASI I BUKU PANDUAN GURU
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor Validator			
			Skor	Jml	Prosentase	Kriteria
1	Materi/ Isi	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional	3			
		Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu	3			
		Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan	3	12	75,00	Valid
		Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan	3			
2	Penyajian	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit	4			
		Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya	3	14	87,50	Sangat Valid
		Kejelasan penomoran pada daftar isi	3			
		Kejelasan petunjuk penggunaan buku	4			
3	Bahasa	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal	3	6	87,5	Sangat Valid
		Penggunaan Kalimat sederhana	3			
4	Grafika	Keserasian warna sampul buku	4			
		Keserasian komposisi gambar	3	13	81,25	Sangat Valid
		Ketebalan buku proposional untuk siswa SD	3			
		Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku	3			
		Jumlah	49	49	334,25	
		Rata-rata	3,27	9,80	83,56	
		Prosentase	81,67	81,67	83,56	Sangat Valid
		Kriteria				

LEMBAR VALIDASI
ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
BUKU PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER TERINTEGRASI PROGAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk isi materi Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Progam Sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak sesuai.
2. Kurang sesuai.
3. Sesuai.
4. Sangat sesuai.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Materi Isi				
1	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional			✓	
2	Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu			✓	
3	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan			✓	
4	Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan			✓	
B.	Penyajian				
5	Pencantuman tujuan pembelajaran secara explicit				✓
6	Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya			✓	

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
7	Kejelasan penomoran pada daftar isi			✓	
8	Kejelasan petunjuk penggunaan buku				✓
9	Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka				
C	Bahasa dan Keterbacaan				
10	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal			✓	
11	Penggunaan Kalimat sederhana			✓	
D	Grafika				
12	Keserasian warna sampul buku				✓
13	Keserasian komposisi gambar			✓	
14	.Ketebalan buku proposional untuk siswa SD			✓	
15	Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku			✓	
Jumlah					
Jumlah Skor				49	
Persentase validitas				84,67	
Kriteria				Sangat Valid	



**HASIL UJI VALIDASI II BUKU PANDUAN GURU
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor Validator			
			Skor	Jml	Prosentase	
1	Materi/ Isi	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional	3	13	81,25	Sangat Valid
		Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu	4			
2	Penyajian	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan	3	18	90,00	Sangat Valid
		Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan	3			
		Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit	4			
		Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya	3			
3	Bahasa	Kejelasan penomoran pada daftar isi	3	6	87,50	Sangat Valid
		Kejelasan petunjuk penggunaan buku	4			
		Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka	4			
		Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal	3			
4	Grafika	Penggunaan Kalimat sederhana	3	13	81,25	Sangat Valid
		Keserasian warna sampul buku	4			
		Keserasian komposisi gambar	3			
		Ketebalan buku proposional untuk siswa SD	3			
		Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku	3			
		Jumlah	50	50	340,00	
		Rata-rata	3,33	12,50	85,00	
		Prosentase	83,33	83,33	85,00	Sangat Valid
		Kriteria				

LEMBAR VALIDASI
ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
BUKU PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER TERINTEGRASI PROGAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk isi materi Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (√) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak sesuai.
2. Kurang sesuai.
3. Sesuai.
4. Sangat sesuai.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Materi Isi				
1	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional			√	
2	Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu			√	
3	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan			√	
4	Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan			√	
B.	Penyajian				
5	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit				√
6	Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya			√	

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
7	Kejelasan penomoran pada daftar isi			✓	
8	Kejelasan petunjuk penggunaan buku				✓
9	Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka				✓
C	Bahasa dan Keterbacaan				
10	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal			✓	
11	Penggunaan Kalimat sederhana			✓	
D	Grafika				
12	Keserasian warna sampul buku				✓
13	Keserasian komposisi gambar			✓	
14	Ketebalan buku proposional untuk siswa SD			✓	
15	Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku			✓	
Jumlah					
Jumlah Skor				50	
Persentase validitas				83,33	
Kriteria				Sangat Valid	



**HASIL UJI VALIDASI I BUKU PANDUAN SISWA
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor Validator			
			Skor	Jml	Prosentas / Kriteria	
1	Materi/ Isi	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional	3			
		Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu	3	12	75,00	
		Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan	3		Valid	
		Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan	3			
2	Penyajian	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit	4			
		Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya	3	13	81,25	
		Kejelasan penomoran pada daftar isi	3		sangat Valid	
		Kejelasan petunjuk penggunaan buku	3			
3	Bahasa	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal	3	6	75,00	
		Penggunaan Kalimat sederhana	3		Valid	
4	Grafika	Keserasian warna sampul buku	4			
		Keserasian komposisi gambar	3	13	81,25	
		Ketebalan buku proposional untuk siswa SD	3		sangat Valid	
		Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku	3			
		Jumlah	48	48	312,5	
		Rata-rata	3,20	9,60	78,13	
		Prosentase	80,00	80,00	78,13	sangat Valid
		Kriteria				

LEMBAR VALIDASI
ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
BUKU PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk isi materi Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak sesuai.
2. Kurang sesuai.
3. Sesuai.
4. Sangat sesuai.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Materi Isi				
1	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional			✓	
2	Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu				✓
3	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan			✓	
4	Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan			✓	

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
B.	Penyajian				
5	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit				✓
6	Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya			✓	
7	Kejelasan penomoran pada daftar isi				✓
8	Kejelasan petunjuk penggunaan buku			✓	
9	Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka				✓
C	Bahasa dan Keterbacaan				
10	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal			✓	
11	Penggunaan Kalimat sederhana			✓	
D	Grafika				
12	Keserasian warna sampul buku			✓	
13	Keserasian komposisi gambar				✓
14	Ketebalan buku proposional untuk siswa SD			✓	
15	Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku			✓	
Jumlah					
Jumlah Skor					48
Persentase validitas					78,13
Kriteria					Sangat Valid

**HASIL UJI VALIDASI II BUKU PANDUAN SISWA
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor Validator		
			Skor	Jml	Prosentas/Kriteria
1	Materi/ Isi	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional	3		
		Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu	4		
		Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan	3	13	81,25
		Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan	3		sangat Valid
2	Penyajian	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit	4		
		Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya	3		
		Kejelasan penomoran pada daftar isi	4	18	90,00
		Kejelasan petunjuk penggunaan buku	3		sangat Valid
3	Bahasa	Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka	4		
		Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal	3		
		Penggunaan Kalimat sederhana	3	6	75,00
		Keserasian warna sampul buku	3		Valid
4	Grafika	Keserasian komposisi gambar	4		
		Ketebalan buku proposional untuk siswa SD	3	13	81,25
		Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku	3		Valid
		Jumlah	50	50	327,50
		Rata-rata	3,33	12,50	81,88
		Prosentase	83,33	83,33	81,88
		Kriteria			sangat Valid

LEMBAR VALIDASI
ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
BUKU PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk isi materi Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak sesuai.
2. Kurang sesuai.
3. Sesuai.
4. Sangat sesuai.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Materi Isi				
1	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional			✓	
2	Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu				✓
3	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan			✓	
4	Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan			✓	
B.	Penyajian				
5	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit				✓
6	Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya			✓	

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
7	Kejelasan penomoran pada daftar isi				✓
8	Kejelasan petunjuk penggunaan buku			✓	
9	Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka			✓	
C	Bahasa dan Keterbacaan				
10	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal			✓	
11	Penggunaan Kalimat sederhana			✓	
D	Grafika				
12	Keserasian warna sampul buku			✓	
13	Keserasian komposisi gambar				✓
14	.Ketebalan buku proposional untuk siswa SD			✓	
15	Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku			✓	
Jumlah					
Jumlah Skor					50
Persentase validitas					81,86
Kriteria					Sangat Valid

**HASIL UJI VALIDASI III BUKU PANDUAN SISWA
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor Validator					
			Skor	Jml	Prosentas/Kriteria			
1	Materi/ Isi	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional	3	13	81,25	sangat Valid		
		Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu	4					
2	Penyajian	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan	3	17	85,00	sangat Valid		
		Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit	4					
		Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya	3					
		Kejelasan penomoran pada daftar isi	3					
3	Bahasa	Kejelasan petunjuk penggunaan buku	3	6	75,00	Valid		
		Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka	4					
4	Grafika	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal	3	13	81,25	sangat Valid		
		Penggunaan Kalimat sederhana	3					
		Keserasian warna sampul buku	4					
		Keserasian komposisi gambar	3					
		Ketebalan buku proposional untuk siswa SD	3	49	322,50			
		Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku	3					
		Jumlah	3,27				12,25	80,63
		Rata-rata	81,67				81,67	80,63
		Prosentase						
		Kriteria				sangat Valid		

LEMBAR VALIDASI
ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
BUKU PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk isi materi Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Sangat tidak sesuai.
2. Kurang sesuai.
3. Sesuai.
4. Sangat sesuai.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Materi Isi				
1	Materi buku Panduan PPK dibuat secara proporsional			✓	
2	Materi Panduan PPK dikembangkan secara terpadu				✓
3	Materi Panduan PPK diarahkan pada proses pembelajaran bukan pada pengetahuan			✓	
4	Penggunaan kata, kalimat, atau wacana menimbulkan dorongan dan penghargaan terhadap salah satu tujuan pendidikan			✓	
B.	Penyajian				
5	Pencantuman tujuan pembelajaran secara eksplisit				✓
6	Kesesuaian tujuan dengan materi, penyajian materi dan pembahasannya			✓	

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
7	Kejelasan penomoran pada daftar isi			✓	
8	Kejelasan petunjuk penggunaan buku			✓	
9	Kejelasan urutan penulisan daftar pustaka				✓
C	Bahasa dan Keterbacaan				
10	Bahasa yang digunakan baik, benar, dan formal				✓
11	Penggunaan Kalimat sederhana			✓	
D	Grafika				
12	Keserasian warna sampul buku				✓
13	Keserasian komposisi gambar			✓	
14	Ketebalan buku proposional untuk siswa SD			✓	
15	Ukuran huruf sesuai dengan bentuk buku			✓	
Jumlah					
Jumlah Skor			49		
Persentase validitas			80,63		
Kriteria			Sangat Valid.		

LEMBAR VALIDASI
ANGKET TANGGAPAN / PENILAIAN AHLI DESAIN
PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN KARAKTER TERINTEGRASI
PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi desain Silabus Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Kurang baik.
2. Cukup baik.
3. Baik.
4. Sangat baik.

Instrumen Validasi Silabus Untuk Ahli Desain

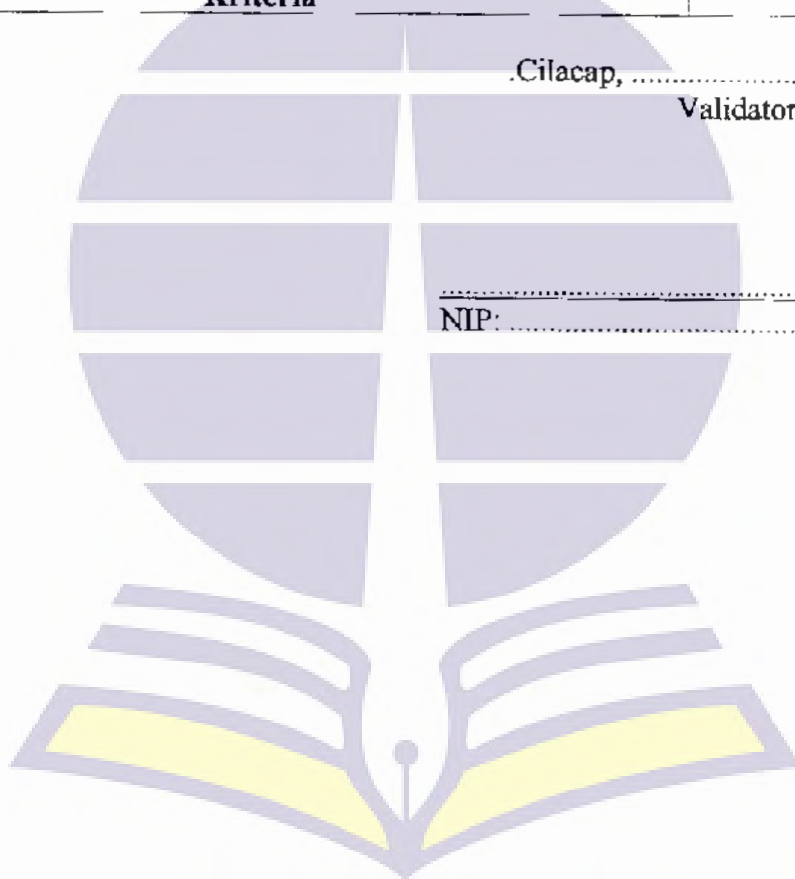
No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Desain Sampul				
	1. Desain sampul silabus menarik dan jelas				
	2. Ukuran huruf judul silabus mudah dibaca				
	3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf				
B.	Desain Isi				
	4. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola				
	5. Pemisahan antar paragraf jelas				
	6. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman				
	7. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman				
	8. Penggunaan gambar sesuai dengan tema				
C.	Kejelasan				
	9. Pencampuran gambar tidak mengganggu judul dan teks				
	10. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf				

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	11. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				
	12. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek				
	13. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi				
	14. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir				
	15. Keseluruhan tampilan silabus menarik				
Jumlah					
Jumlah Skor					
Persentase validitas					
Kriteria					

Cilacap, 2019

Validator,

NIP:



HASIL UJI AHLI DESAIN I PADA SILABUS

No	Aspek	Indikator Penilaian	Hasil Validasi			
			Skor	Jml	Prosentase	Kriteria
1	Desain Sampul	1. Desain sampul silabus menarik dan jelas	3	11	91,67	Sangat Valid
		2. Ukuran huruf silabus mudah dibaca	4			
		3. Tidak Terlihat banyak menggunakan kombinasi huruf	4			
2	Desain Isi	1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	3	16	80,00	Sangat Valid
		2. Pemisahan antar paragraf jelas	3			
		3. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu	4			
		4. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman	3			
		5. Penggunaan gambar sesuai dengan tema	3			
3	Kejelasan	1. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks	4	23	82,14	Sangat Valid
		2. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	4			
		3. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	3			
		4. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	3			
		5. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi	2			
		6. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir	3			
		7. Keseluruhan tampilan silabus menarik	4			
		Jumlah	50	50	84,60	Sangat Valid

HASIL UJI AHLI MATERI II PADA SILABUS

No	Aspek	Indikator Penilaian	Hasil Validasi			
			Skor	Jumlah	Prosentasi Kriteria	
1	Relevansi	1. Materi kegiatan sesuai dengan Kompetensi Inti dan yang telah ditetapkan.	4	8	100,00	sangat Valid
		2. Materi kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	4			
2	Ketepatan	1. Ketepatan pemilihan program sekolah sesuai dengan silabus yang dikembangkan.	4	28	87,50	sangat Valid
		2. Ketepatan perumusan tujuan kegiatan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	3			
		3. Ketepatan pemilihan karakter yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Inti	4			
		4. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan.	4			
		5. Ketepatan penyusunan penugasan akhir untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.	4			
		6. Kebermaknaan pembelajaran pendidikan karakter yang dirancang dalam silabus.	3			
		7. Kesesuaian silabus dalam upaya meningkatkan karakter siswa.	4			
		8. Penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media pelaksanaan kegiatan.	2			
3	Evaluasi	1. Ketepatan pemilihan evaluasi yang digunakan	4	7	87,50	sangat Valid
		2. Instrumen evaluasi sesuai dengan tujuan kegiatan	3			
4	Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai EYD	4	7	87,50	sangat Valid
		2. Menggunakan struktur kalimat yang sederhana	3			
Jumlah			50	50	363	sangat Valid
Rata-rata					90,63	sangat Valid

HASIL UJI AHLI DESAIN III PADA SILABUS

No	Aspek	Indikator Penilaian	Hasil Validasi			
			Skor	Jml	Prosentase Kriteria	
1	Desain Sampul	1. Desain sampul silabus menarik dan jelas	4	11	91,67	Sangat Valid
		2. Ukuran huruf judul silabus mudah dibaca	4			
		3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	3			
2	Desain Isi	1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	4	18	90,00	Sangat Valid
		2. Pemisahan antar paragraf jelas	3			
		3. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman	4			
		4. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman	4			
		5. Penggunaan gambar sesuai dengan tema	3			
3	Kejelasan	1. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks	3	24	85,71	Sangat Valid
		2. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	4			
		3. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	4			
		4. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	3			
		5. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi	3			
		6. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir	3			
		7. Keseluruhan tampilan silabus menarik	4			
		Jumlah	53	53	88,33	Sangat Valid

REKAPITULASI VALIDASI AHLI DESAIN

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain I pada Silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	11	91,67%	Sangat Valid
Desain isi	16	80,00%	Sangat Valid
Kejelasan	23	82,14%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		84,60%	Sangat Valid

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain II pada silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	11	91,67%	Sangat Valid
Desain isi	17	85,00%	Sangat Valid
Kejelasan	26	92,86%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		90,00%	Sangat Valid

Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Desain III pada silabus

Indikator Penilaian	Skor	Presentase Validitas	Tingkat Validitas
Desain sampul	11	91,67%	Sangat Valid
Desain isi	18	90,00%	Sangat Valid
Kejelasan	24	85,71%	Sangat Valid
Rerata persentase validitas		88,33%	Sangat Valid

KISI-KISI VALIDASI AHLI DESAIN

PENGEMBANGAN SILABUS DAN PANDUAN PENDIDIKAN KARAKTER

A. SUPLEMEN SILABUS

Aspek	Indikator
Desain Sampul	1. Desain sampul suplemen silabus menarik dan jelas
	2. Ukuran huruf judul suplemen silabus mudah dibaca
	3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf
Desain Isi	4. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola
	5. Pemisahan antar paragraf jelas
	6. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman
	7. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman
	8. Penggunaan gambar sesuai dengan tema
Kejelasan	9. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks
	10. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf
	11. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan
	12. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek
	13. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi
	14. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir
	15. Keseluruhan tampilan suplemen silabus menarik

LEMBAR VALIDASI
ANGKET TANGGAPAN / PENILAIAN AHLI DESAIN
PANDUAN PENGEMBANGAN PENGUATAN KARAKTER TERINTEGRASI
PROGAM SEKOLAH BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi desain Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Kurang baik.
2. Cukup baik.
3. Baik.
4. Sangat baik.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK Untuk Ahli Desain

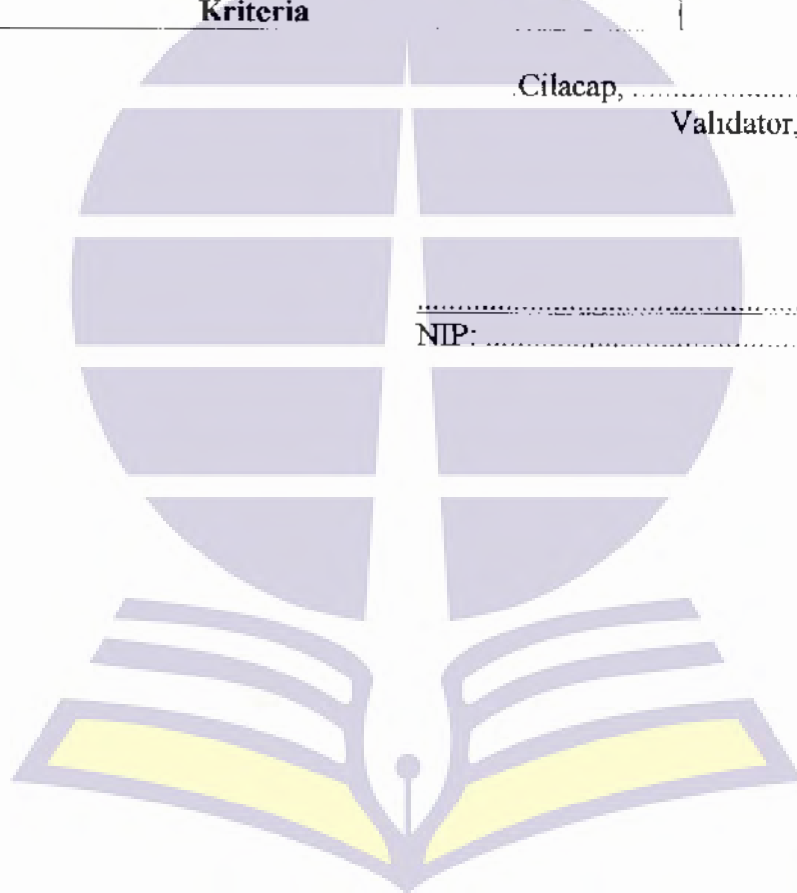
No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Desain Buku Panduan PPK				
	1. Desain sampul Buku Panduan PPK menarik dan jelas				
	2. Ukuran huruf judul silabus mudah dibaca				
	3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf				
B.	Desain Isi				
	4. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola				
	5. Pemisahan antar paragraf jelas				
	6. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman				
	7. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman				
	8. Penggunaan gambar sesuai dengan tema				
C.	Kejelasan				
	9. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks				
	10. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf				

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	11. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				
	12. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek				
	13. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi				
	14. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir				
	15. Keseluruhan tampilan Buku Panduan PPK menarik				
Jumlah					
Jumlah Skor					
Persentase validitas					
Kriteria					

Cilacap, 2019

Valhdator,

NIP:



HASIL UJI AHLI DESAIN I PADA BUKU PANDUAN

No	Aspek	Indikator Penilaian	Hasil Validasi			
			Skor	Jml	Prosentase Kriteria	
1	Desain Sampul	1. Desain sampul buku panduan menarik dan jelas	3	10	83,33	Sangat Valid
		2. Ukuran huruf judul buku panduan mudah dibaca	4			
		3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	3			
2	Desain Isi	1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	4	17	85,00	Sangat Valid
		2. Pemisahan antar paragraf jelas	3			
		3. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu	4			
		4. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman	3			
		5. Penggunaan gambar sesuai dengan tema	3			
3	Kejelasan	1. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks	4	23	82,14	Sangat Valid
		2. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	3			
		3. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	3			
		4. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	3			
		5. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi	3			
		6. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir	3			
		7. Keseluruhan tampilan buku panduan menarik	4			
		Jumlah	50	50	83,33	Sangat Valid

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI**

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk penyusunan silabus Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Progam Sekolah Berbantuan Permainan Edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Kurangbaik.
2. Cukup baik.
3. Baik.
4. Sangat baik.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK
Untuk Ahli Desain

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Desain Sampul				
	1. Desain sampul buku panduan PPK menarik dan jelas			✓	
	2. Ukuran huruf judul buku panduan PPK mudah dibaca				✓
	3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf			✓	
B.	Desain Isi				
	4. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan Pola				✓

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	5. Pemisahan antar paragraf jelas			✓	
	6. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman				✓
	7. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman			✓	
	8. Penggunaan gambar sesuai dengan tema			✓	
C.	Kejelasan				
	9. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks				✓
	10. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf			✓	
	11. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan			✓	
	12. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek			✓	
	13. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi			✓	
	14. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir			✓	
	15. Keseluruhan tampilan buku panduan PPK menarik				✓
Jumlah					
Jumlah Skor				50	
Persentase validitas				83,33	
Kriteria				Sangat Valid	

HASIL UJI AHLI DESAIN II PADA BUKU PANDUAN GURU

No	Aspek	Indikator Penilaian	Hasil Validasi			
			Skor	Jml	Prosentase Kriteria	
1	Desain Sampul	1. Desain sampul buku panduan menarik dan jelas	4	11	91,67	Sangat Valid
		2. Ukuran huruf judul buku panduan mudah dibaca	4			
		3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	3			
2	Desain Isi	1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	3	15	75,00	Sangat Valid
		2. Pemisahan antar paragraf jelas	3			
		3. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman	3			
		4. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman	3			
		5. Penggunaan gambar sesuai dengan tema	3			
3	Kejelasan	1. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks	4	26	92,86	Sangat Valid
		2. Tidak terlalu-banyak menggunakan jenis huruf	4			
		3. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	4			
		4. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	3			
		5. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi	4			
		6. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir	4			
		7. Keseluruhan tampilan buku panduan menarik	3			
		Jumlah	52	52	86,67	Sangat Valid

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI**

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk penyusunan silabus Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan Edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Kurangbaik.
2. Cukup baik.
3. Baik.
4. Sangat baik.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK
Untuk Ahli Desain

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Desain Sampul				✓
	1. Desain sampul buku panduan PPK menarik dan jelas				✓
	2. Ukuran huruf judul buku panduan PPK mudah dibaca				✓
	3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf			✓	
B.	Desain Isi				
	4. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan Pola				✓

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	5. Pemisahan antar paragraf jelas			✓	
	6. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman			✓	
	7. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman			✓	
	8. Penggunaan gambar sesuai dengan tema			✓	
C.	Kejelasan				
	9. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks				✓
	10. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf				✓
	11. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				✓
	12. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek			✓	
	13. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi				✓
	14. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir				✓
	15. Keseluruhan tampilan buku panduan PPK menarik			✓	
	Jumlah				
	Jumlah Skor				52
	Persentase validitas				86,67
	Kriteria				

HASIL UJI AHLI DESAIN III PADA BUKU PANDUAN GURU

No	Aspek	Indikator Penilaian	Hasil Validasi			
			Skor	Jml	Prosentase Kriteria	
1	Desain Sampul	1. Desain sampul buku panduan menarik dan jelas	3	10	83,33	Sangat Valid
		2. Ukuran huruf judul buku panduan mudah dibaca	4			
		3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	3			
2	Desain Isi	1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	3	16	80,00	Sangat Valid
		2. Pemisahan antar paragraf jelas	3			
		3. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman	3			
		4. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman	3			
		5. Penggunaan gambar sesuai dengan tema	4			
3	Kejelasan	1. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks	3	23	82,14	Sangat Valid
		2. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	3			
		3. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	4			
		4. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	3			
		5. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi	4			
		6. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir	3			
		7. Keseluruhan tampilan buku panduan menarik	3			
		Jumlah	49	49	81,67	Sangat Valid

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI**

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk penyusunan silabus Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan Edukasi.
2. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Kurang baik.
2. Cukup baik.
3. Baik.
4. Sangat baik.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK
Untuk Ahli Desain

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Desain Sampul				
	1. Desain sampul buku panduan PPK menarik dan jelas			✓	
	2. Ukuran huruf judul buku panduan PPK mudah dibaca				✓
	3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf			✓	
B.	Desain Isi				
	4. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan Pola			✓	

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	5. Pemisahan antar paragraf jelas			✓	
	6. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman			✓	
	7. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman			✓	
	8. Penggunaan gambar sesuai dengan tema				✓
C.	Kejelasan				
	9. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks			✓	
	10. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf			✓	
	11. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				✓
	12. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek			✓	
	13. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi				✓
	14. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir			✓	
	15. Keseluruhan tampilan buku panduan PPK menarik			✓	
	Jumlah				
	Jumlah Skor			49	
	Persentase validitas			81,67	
	Kriteria				

HASIL UJI AHLI DESAIN II PADA BUKU PANDUAN SISWA

No	Aspek	Indikator Penilaian	Hasil Validasi			
			Skor	Jml	Prosentasi Kriteria	
1	Desain Sampul	1. Desain sampul buku panduan menarik dan jelas	4	11	91,67	Sangat Valid
		2. Ukuran huruf judul buku panduan mudah dibaca	4			
		3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	3			
2	Desain Isi	1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	3	15	75,00	Sangat Valid
		2. Pemisahan antar paragraf jelas	3			
		3. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman	3			
		4. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman	3			
		5. Penggunaan gambar sesuai dengan tema	3			
3	Kejelasan	1. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks	4	26	92,86	Sangat Valid
		2. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	4			
		3. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	4			
		4. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	3			
		5. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi	4			
		6. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir	4			
		7. Keseluruhan tampilan buku panduan menarik	3			
		Jumlah	52	52	86,67	Sangat Valid

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI**

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk penyusunan silabus Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan Edukasi.
2. Berilah tanda centang (√) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Kurangbaik.
2. Cukup baik.
3. Baik.
4. Sangat baik.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK
Untuk Ahli Desain

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Desain Sampul				
	1. Desain sampul buku panduan PPK menarik dan jelas				√
	2. Ukuran huruf judul buku panduan PPK mudah dibaca				√
	3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf			√	
B.	Desain Isi				
	4. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan Pola			√	

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	5. Pemisahan antar paragraf jelas			✓	
	6. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman			✓	
	7. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman			✓	
	8. Penggunaan gambar sesuai dengan tema			✓	
C.	Kejelasan				
	9. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks				✓
	10. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf				✓
	11. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				✓
	12. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek			✓	
	13. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi				✓
	14. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir				✓
	15. Keseluruhan tampilan buku panduan PPK menarik			✓	
	Jumlah				
	Jumlah Skor			52	
	Persentase validitas			86,67	
	Kriteria			Sangat Valid	

HASIL UJI AHLI DESAIN III PADA BUKU PANDUAN SISWA

No	Aspek	Indikator Penilaian	Hasil Validasi		
			Skor Jml	Prosentid Kriteria	
1	Desain Sampul	1. Desain sampul buku panduan menarik dan jelas	3	83,33	Sangat Valid
		2. Ukuran huruf judul buku panduan mudah dibaca	4		
		3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	3		
2	Desain Isi	1. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	3	80,00	Sangat Valid
		2. Pemisahan antar paragraf jelas	3		
		3. Penempatan identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman	3		
		4. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman	3		
		5. Penggunaan gambar sesuai dengan tema	4		
3	Kejelasan	1. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks	3	82,14	Sangat Valid
		2. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	3		
		3. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	4		
		4. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek	3		
		5. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi	4		
		6. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir	3		
		7. Keseluruhan tampilan buku panduan menarik	3		
		Jumlah	49	81,67	Sangat Valid

**LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN
BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI**

Petunjuk pengisian:

1. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian atau validasi untuk penyusunan silabus Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan Edukasi.
2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada alternatif jawaban yang menurut anda paling sesuai!

Keterangan konversi skala:

1. Kurangbaik.
2. Cukup baik.
3. Baik.
4. Sangat baik.

Instrumen Validasi Buku Panduan PPK
Untuk Ahli Desain

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Desain Sampul				
	1. Desain sampul buku panduan PPK menarik dan jelas			✓	
	2. Ukuran huruf judul buku panduan PPK mudah dibaca				✓
	3. Tidak Terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf			✓	
B.	Desain Isi				
	4. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan Pola			✓	

No	Deskripsi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	5. Pemisahan antar paragraf jelas			√	
	6. Pencampuran identitas dan angka halaman tidak mengganggu pemahaman			√	
	7. Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman			√	
	8. Penggunaan gambar sesuai dengan tema				√
C.	Kejelasan				
	9. Penempatan gambar tidak mengganggu judul dan teks			√	
	10. Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf			√	
	11. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan				√
	12. Pembagian kolom mampu mengungkapkan makna/arti dari objek			√	
	13. Bentuk dan ukuran kolom sesuai dengan isi				√
	14. Bentuk kolom tidak menimbulkan salah tafsir			√	
	15. Keseluruhan tampilan buku panduan PPK menarik			√	
	Jumlah				
	Jumlah Skor				49
	Persentase validitas				81,67
	Kriteria				Sangat Valid



**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP KEGIATAN DAN PERANGKAT PENGEMBANGAN
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH
BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

**ANGKET RESPONS SISWA
TERHADAP KEGIATAN DAN PERANGKAT PENGEMBANGAN
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGAM SEKOLAH
BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

Nama Siswa : Semester :

Kelas : Hari/Tanggal :

Petunjuk :

Setelah kamu mengikuti kegiatan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter berbantuan permainan edukasi maka peneliti ingin mengetahui pendapatmu tentang kegiatan yang telah kamu ikuti.

Pendapatmu sangat berharga untuk bahan perbaikan model yang digunakan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, diharapkan kamu menjawab pertanyaan dan pernyataan di bawah ini dengan sejujur-jujurnya, sesuai dengan apa yang kamu alami ketika kegiatan berlangsung. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai.

- Berilah tanda (✓) pada kolom keterangan dengan indikator (1) sangat kurang baik, (2) kurang baik, (3) baik atau (4) sangat baik.
- Tuliskan saranmu pada tempat yang disediakan.

No	Uraian	Respon Siswa		Keterangan			
		Senang	Tidak Senang	1	2	3	4
1	Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi yang disajikan mudah dipahami	✓					✓
2	Kegiatan yang disajikan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi mempunyai tujuan yang jelas	✓					✓

No	Uraian	Respon Siswa		Keterangan			
		Senang	Tidak Senang	1	2	3	4
3.	Kegiatan yang disajikan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi merangsang minat belajar.	✓				✓	
4.	Materi yang disajikan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi membuat saya tertarik untuk melaksanakan kegiatan tersebut.	✓					✓
5.	Bahasa yang digunakan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi sesuai FYD.	✓					✓
6.	Bahasa yang digunakan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi sesuai sesuai dengan tingkat perkembangan saya.	✓				✓	
7.	Bahasa yang digunakan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi lebih komunikatif.	✓					✓
8.	Saya mudah memahami petunjuk atau uraian tugas dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi membuat saya tertarik untuk melaksanakan kegiatan tersebut.	✓					✓

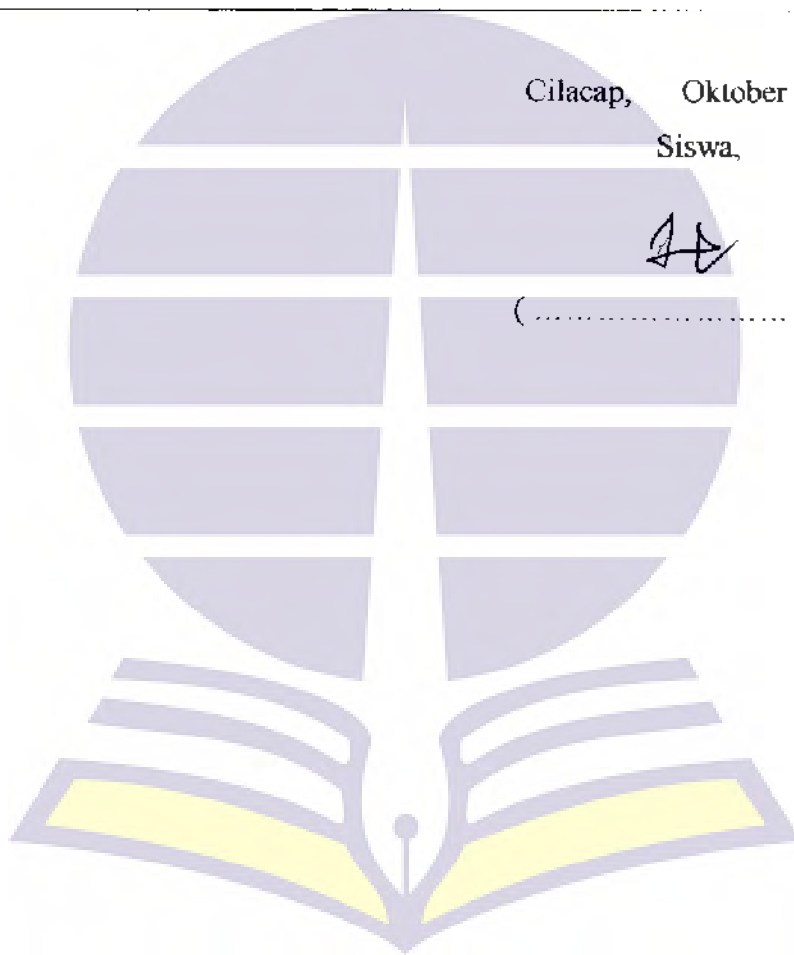
Komentar/Saran :

Cilacap, Oktober 2019

Siswa,



(.....)



Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Skala Kecil

No	Kode Siswa	No Item								Jumlah	Prosen
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	UC01	3	3	3	4	3	3	4	3	26	81,25
2	UC02	4	4	3	3	3	4	4	3	28	87,50
3	UC03	3	4	4	3	4	4	3	4	29	90,63
4	UC04	3	4	3	4	3	3	3	3	26	81,25
5	UC05	4	3	2	4	3	3	4	3	26	81,25
6	UC06	3	3	2	3	4	4	2	4	25	78,13
Jumlah										160	
Rerata										26,67	83,33
Total										Sangat Baik	

**RESPON SISWA UJI COBA LAPANGAN
IMPLEMENTASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKASI DI SUCOLAH DASAR**

NO	Kode Nama	Nomor Item								Total	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	UC01	4	3	2	2	3	4	4	3	25	78,13
2	UC02	4	4	3	3	3	4	4	3	28	87,50
3	UC03	3	4	4	4	4	4	3	4	30	93,75
4	UC04	3	4	3	4	3	3	3	3	26	81,25
5	UC05	3	4	3	4	4	3	4	4	29	90,63
6	UC06	3	3	2	3	4	4	3	4	26	81,25
7	UC07	3	4	3	4	3	3	3	3	26	81,25
8	UC08	3	3	4	3	4	3	4	4	28	87,50
9	UC09	4	3	3	3	3	4	4	3	27	84,38
10	UC10	3	4	4	3	3	4	4	3	28	73,68
11	UC11	3	4	3	4	4	3	3	4	28	87,50
12	UC12	4	4	4	3	3	3	4	3	28	87,50
13	UC13	3	4	3	3	3	4	2	3	25	78,13
14	UC14	4	3	3	4	4	3	3	4	28	87,50
15	UC15	4	3	3	4	3	4	4	3	28	87,50
16	UC16	3	3	4	4	4	2	3	4	27	84,38
17	UC17	4	3	4	4	3	4	3	3	28	87,50
18	UC18	3	4	3	3	4	2	4	4	27	84,38

NO	Kode Nama	Nomor Item								Total	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
19	UC19	4	3	4	3	3	4	3	3	27	84,38
20	UC20	4	4	3	2	4	3	4	4	28	87,50
21	UC21	3	3	3	4	3	3	3	3	25	78,13
22	UC22	2	4	2	3	4	3	4	4	26	81,25
23	UC23	4	3	4	3	3	4	3	3	27	84,38
24	UC24	3	4	2	4	4	2	3	4	26	81,25
25	UC25	4	4	4	4	3	2	3	3	27	84,38
26	UC26	3	3	3	3	4	2	4	4	26	81,25
27	UC27	4	3	4	3	3	4	3	3	27	84,38
28	UC28	3	4	3	2	4	2	4	4	26	81,25
29	UC29	3	4	3	3	4	2	4	4	27	84,38
30	UC30	4	3	4	3	3	4	3	3	27	84,38
31	UC31	3	4	3	2	4	2	4	4	26	81,25
32	UC32	4	3	4	3	3	4	3	3	27	84,38
33	UC33	3	4	3	2	4	2	4	4	26	81,25
34	UC34	4	3	4	3	3	4	3	3	27	84,38
35	UC35	3	4	3	2	4	2	4	4	26	81,25
Total										943,00	2933,06
Prosentase											83,80
Kriteria										Sangat Baik	



DATA HASIL OBSERVASI KARAKTER SISWA PERTEMUAN I

No	Kode Siswa	Religius				Nasionalis				Gotong royong				Rata-Rata	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	KE01	1					2			1				1.33	BT
2	KE02	1				1				1				1.00	BT
3	KE03	1					2			1				1.33	BT
4	KE04		2				2				2			2.00	MT
5	KE05	1						3		1				1.67	BT
6	KE06	1					2				2			1.67	BT
7	KE07	1				1				1				1.00	BT
8	KE08		2				2				2			2.00	MT
9	KE09		2					3			2			2.33	MT
10	KE10	1				1				1				1.00	BT
11	KE11		2				2				2			2.00	MT
12	KE12	1				1					2			1.33	BT
13	KE13		2				2				2			2.00	MT
14	KE14	1				1					2			1.33	BT
15	KE15	1				1				1				1.00	BT
16	KE16	1									2			1.50	BT
17	KE17		2			1					2			1.67	BT
18	KE18		2					3			2			2.33	MT
19	KE19	1				1				1				1.00	BT
20	KE20		2			1					2			1.67	BT
21	KE21	1					2			1				1.33	BT
22	KE22	1				1				1				1.00	BT
23	KE23		2					3			2			2.33	MT
24	KE24	1					2			1				1.33	BT
25	KE25	1				1				1				1.00	BT
26	KE26	1					2			1				1.33	BT
27	KE27		2				2				2			2.00	MT
28	KE28	1						3		1				1.67	BT
29	KE29	1					2				2			1.67	BT
30	KE30	1				1				1				1.00	BT
31	KE31		2				2				2			2.00	MT
32	KE32		2					3			2			2.33	MT
33	KE33	1				1				1				1.00	BT
34	KE34		2				2				2			2.00	MT
35	KE35	1				1					2			1.33	BT

DATA HASIL OBSERVASI KARAKTER SISWA PERTEMUAN III

No	Kode Siswa	Religius				Nasionalis				Gotong royong				Rata-Rata	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	KE01				4			3				3		3.33	MB
2	KE02			3				2			2			2.33	MT
3	KE03							3				3		3.00	MK
4	KE04			3				3				3		3.00	MK
5	KE05				4				4			3		3.67	MB
6	KE06			3				3			2			2.67	MK
7	KE07		2				2					3		2.33	MT
8	KE08				4			3			2			3.00	MK
9	KE09			3				3				3		3.00	MK
10	KE10			3				3				3		3.00	MK
11	KE11				4				4		2			3.33	MB
12	KE12		2					3				3		2.67	MK
13	KE13				4				4		2			3.33	MB
14	KE14			3			2					3		2.67	MK
15	KE15				4			3				3		3.33	MB
16	KE16				4			3			2			3.00	MK
17	KE17			3				3				3		3.00	MK
18	KE18				4				4			3		3.67	MB
19	KE19		2					3			2			2.33	MT
20	KE20			3				3				3		3.00	MK
21	KE21		2						4		2			2.67	MK
22	KE22				4		2					3		3.00	MK
23	KE23		2						4			3		3.00	MK
24	KE24		2					3			2			2.33	MT
25	KE25	1					1				2			1.33	BT
26	KE26		2				2					3		2.33	MT
27	KE27		2					3			1			2.00	MT
28	KE28		2					3				2		2.33	MT
29	KE29	1					2					2		1.67	BT
30	KE30		2				1				1			1.33	BT
31	KE31			3				3				2		2.67	MK
32	KE32		2				2					2		2.00	MT
33	KE33		2				2					2		2.00	MT
34	KE34		2					3				2		2.33	MT
35	KE35			3			2					2		2.33	MT

DATA HASIL OBSERVASI KARAKTER SISWA PERTEMUAN II

No	Kode Siswa	Religius				Nasionalis				Gotong royong				Rata-Rata	Kriteria
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	KE01		2				3				2			2.33	MT
2	KE02	1				1					2			1.33	BT
3	KE03		2				2					3		2.33	MT
4	KE04		2					3		1				2.00	MT
5	KE05		2					3			2			2.33	MT
6	KE06	1					2				2			1.67	BT
7	KE07		2			1				1				1.33	BT
8	KE08			3				3			2			2.67	MK
9	KE09		2				2				2			2.00	MT
10	KE10		2				2				2			2.00	MT
11	KE11		2					3			2			2.33	MT
12	KE12			3			2				2			2.33	MT
13	KE13			3			2			1				2.00	MT
14	KE14		2				2					3		2.33	MT
15	KE15			3				3			2			2.67	MK
16	KE16		2			1					2			1.67	BT
17	KE17	1						3			2			2.00	MT
18	KE18		2				2					3		2.33	MT
19	KE19		2				2				2			2.00	MT
20	KE20			3				3				3		3.00	MK
21	KE21		2				2				2			2.00	MT
22	KE22		2				2				2			2.00	MT
23	KE23			3		1						3		2.33	MT
24	KE24		2					3			2			2.33	MT
25	KE25	1				1					2			1.33	BT
26	KE26		2				2					3		2.33	MT
27	KE27		2					3		1				2.00	MT
28	KE28		2					3			2			2.33	MT
29	KE29	1					2				2			1.67	BT
30	KE30		2			1				1				1.33	BT
31	KE31			3				3			2			2.67	MK
32	KE32		2				2				2			2.00	MT
33	KE33		2				2				2			2.00	MT
34	KE34		2					3			2			2.33	MT
35	KE35			3			2				2			2.33	MT



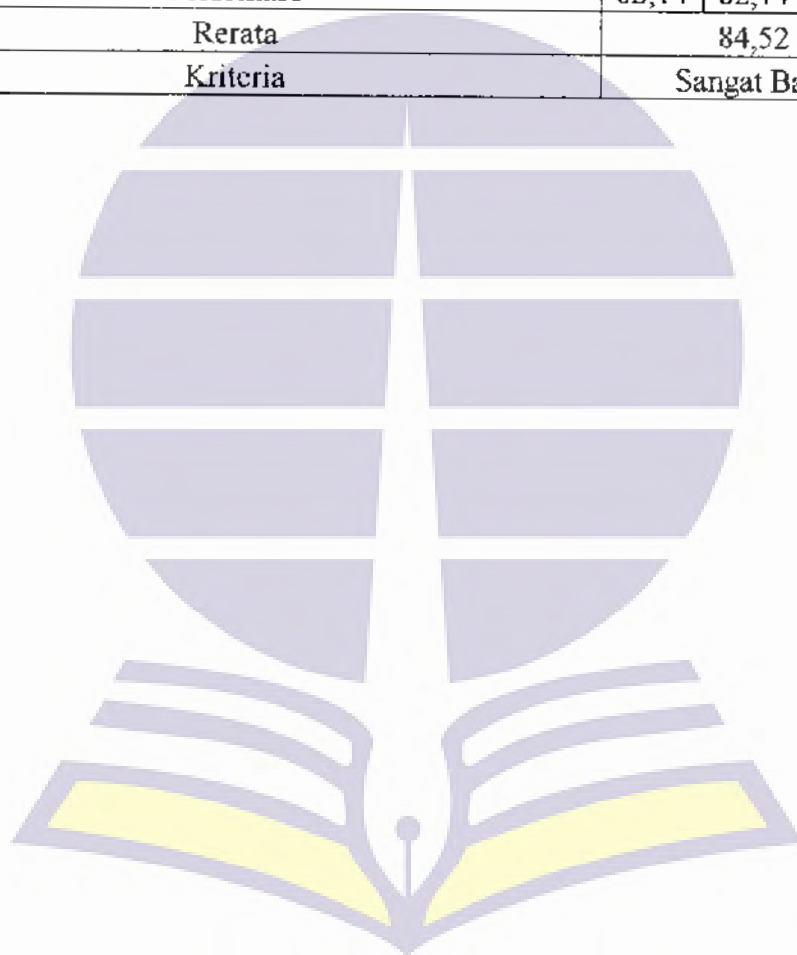
**ANGKET RESPONS GURU
TERHADAP KEGIATAN DAN PERANGKAT PENGEMBANGAN
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH
BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**



Data Hasil Respon Guru terhadap Buku Panduan Penguatan Pendidikan Karakter
Pada Uji Skala Kecil

No	Komponen	Penilaian Guru		
		P1	P2	P3
1	Silabus dan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi dikembangkan sesuai dengan minat anak.	4	3	3
2	Kegiatan yang disajikan dalam Silabus dan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi mempunyai tujuan yang jelas sesuai dengan kurikulum.	4	3	4
3	Kegiatan yang disajikan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi merangsang minat belajar anak.	3	4	4
4	Kegiatan yang disajikan dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi sesuai dengan program sekolah.	2	3	3
5	Bahasa yang digunakan dalam Silabus dan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi sesuai EYD.	4	4	4
6	Bahasa yang digunakan dalam Panduan Silabus dan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi sesuai dengan tingkat perkembangan anak.	2	3	4

No	Komponen	Penilaian Guru		
		P1	P2	P3
7	Saya memahami petunjuk atau uraian tugas dalam Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Berbantuan Permainan Edukasi membuat saya tertarik untuk melaksanakan kegiatan tersebut.	4	3	3
Jumlah		23	23	25
Persentase		82,14	82,14	89,29
Rerata		84,52		
Kriteria		Sangat Baik		



Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 1

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
	Pendahuluan			
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	3	4
	Kegiatan Inti			
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	3
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	2
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	2
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	3
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	4	4	3
	Penutup			
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	3
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	4
	Jumlah	37	34	34
	Prosentase	84,09	77,27	77,27
	Kriteria	Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 2

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
	Pendahuluan			
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	3	3
	Kegiatan Inti			
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	4
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	3
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	3
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	3
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	4	4	4
	Penutup			
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	2
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	3
	Jumlah	37	34	35
	Prosentase	84,09	77,27	79,55
	Kriteria	Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 3

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
	Pendahuluan			
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	4	3
	Kegiatan Inti			
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	4
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	3
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	3
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	2
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	3	4	3
	Penutup			
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	2
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	4
	Jumlah	36	35	34
	Prosentase	81,82	79,55	77,27
	Kriteria	Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 1

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
	Pendahuluan			
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	3	4
	Kegiatan Inti			
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	3
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	2
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	2
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	3
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	4	4	3
	Penutup			
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	3
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	4
	Jumlah	37	34	34
	Prosentase	84,09	77,27	77,27
	Kriteria	Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 2

No	Pernyataan	Responden		
		RJ	R2	R3
	Pendahuluan			
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	3	3
	Kegiatan Inti			
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	4
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	3
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	3
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	3
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	4	4	4
	Penutup			
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	2
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	3
	Jumlah	37	34	35
	Prosentase	84,09	77,27	79,55
	Kriteria	Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 3

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
Pendahuluan				
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	4	3
Kegiatan Inti				
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	4
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	3
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	3
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	2
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	3	4	3
Penutup				
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	2
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	4
Jumlah		36	35	34
Prosentase		81,82	79,55	77,27
Kriteria :		Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 1

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
	Pendahuluan			
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	3	4
	Kegiatan Inti			
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	3
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	2
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	2
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	3
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	4	4	3
	Penutup			
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	3
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	4
	Jumlah	37	34	34
	Prosentase	84,09	77,27	77,27
	Kriteria	Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 2

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
Pendahuluan				
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	3	3
Kegiatan Inti				
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	4
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	3
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	3
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	3
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	4	4	4
Penutup				
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	2
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	3
Jumlah		37	34	35
Prosentase		84,09	77,27	79,55
Kriteria		Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 3

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
	Pendahuluan			
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	4	3
	Kegiatan Inti			
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	4
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	3
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	3
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	2
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	3	4	3
	Penutup			
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	2
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	4
	Jumlah	36	35	34
	Prosentase	81,82	79,55	77,27
	Kriteria	Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 1

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
	Pendahuluan			
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	3	4
	Kegiatan Inti			
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	3
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	2
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	2
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	3
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	4	4	3
	Penutup			
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	3
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	4
	Jumlah	37	34	34
	Prosentase	84,09	77,27	77,27
	Kriteria	Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 1

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
Pendahuluan				
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	3	4
Kegiatan Inti				
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	3
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	2
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	2
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	3
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	4	4	3
Penutup				
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	3
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	4
Jumlah		37	34	34
Prosentase		84,09	77,27	77,27
Kriteria		Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 2

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
Pendahuluan				
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	3	3
Kegiatan Inti				
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	4
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	3
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	3
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	3
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	4	4	4
Penutup				
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	2
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	3
Jumlah		37	34	35
Prosentase		84,09	77,27	79,55
Kriteria		Praktis	Praktis	Praktis

Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Mengelola Implementasi PPK Pertemuan 3

No	Pernyataan	Responden		
		R1	R2	R3
	Pendahuluan			
1	Memberikan penjelasan model kegiatan dan media yang digunakan	4	4	4
2	Mengorientasikan siswa belajar dengan bantuan permainan	4	3	3
3	Menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan kegiatan	3	4	3
	Kegiatan Inti			
4	Menyajikan materi secara konstruktif	3	3	4
5	Membimbing/mengamati siswa membangun konsep	3	2	3
6	Membimbing siswa menerapkan konsep dengan menjawab permasalahan/soal yang disajikan	3	3	3
7	Membimbing siswa mengarahkan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	2	3	3
8	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal	3	3	2
9	Membimbing dan mengarahkan siswa mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok	3	4	3
	Penutup			
10	Mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi	4	3	2
11	Mengarahkan siswa untuk mengerjakan tugas rumah	4	3	4
	Jumlah	36	35	34
	Prosentase	81,82	79,55	77,27
	Kriteria	Praktis	Praktis	Praktis



PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP
DINAS PENDIDIKAN DAN KENUDAYAAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI WANAREJA 01
KECAMATAN WANAREJA

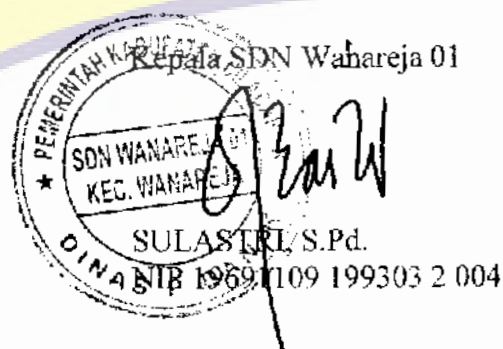
Alamat : Jl. Gatot Subroto No. 30 Kec. Wanareja
53265

Cilacap, 20 Juli 2018

Nomor : 421.2/037/VII/2018
Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi
Yth. : Heri Indarto, S.PdSD., M.Pd.
di SDN Wanareja 02

Dalam rangka penyelesaian tesis atas nama SULASTRI, NIM 500833984, Prodi: Pendidikan Dasar, Mahasiswa Program Magister Pascasarjana Universitas Terbuka, dengan hormat kami mohon kesediaan Saudara untuk memvalidasi tesis dengan judul: "PENGEMBANGAN PERANGKAT PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI DI SEKOLAH DASAR".

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk tesis tersebut. Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.





PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP
DINAS PENDIDIKAN DAN KENUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI WANAREJA 01
KECAMATAN WANAREJA

Alamat : Jl. Gatot Subroto No. 30 Kec. Wanareja
53265

Cilacap, 20 Juli 2018

Nomor : 421.2/037/VII/2018
Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi
Yth. : Dedi Rohaedi, S.Pd., M.Pd.
di SDN Madusari 01

Dalam rangka penyelesaian tesis atas nama SULASTRI, NIM 500833984, Prodi: Pendidikan Dasar, Mahasiswa Program Magister Pascasarjana Universitas Terbuka, dengan hormat kami mohon kesediaan Saudara untuk memvalidasi tesis dengan judul: "PENGEMBANGAN PERANGKAT PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI DI SEKOLAH DASAR".

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk tesis tersebut. Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Kepala SDN Wanareja 01
SULASTRI, S.Pd.
NIP.19691109 199303 2 004



PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP
DINAS PENDIDIKAN DAN KENUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI WANAREJA 01
KECAMATAN WANAREJA

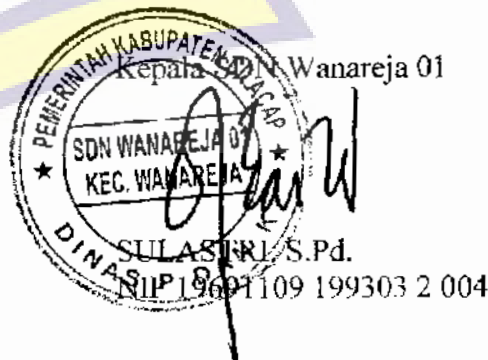
Alamat : Jl. Gatot Subroto No. 30 Kec. Wanareja
53265

Cilacap, 20 Juli 2018

Nomor : 421.2/037/VII/2018
Hal : Permohonan Validasi Ahli Desain
Yth. : Warkum SS, S.PdSD.
di Korwil Wanareja

Dalam rangka penyelesaian tesis atas nama SULASTRI, NIM 500833984, Prodi: Pendidikan Dasar, Mahasiswa Program Magister Pascasarjana Universitas Terbuka, dengan hormat kami mohon kesediaan Saudara untuk memvalidasi tesis dengan judul: "PENGEMBANGAN PERANGKAT PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI DI SEKOLAH DASAR".

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk tesis tersebut. Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI



UNIVERSITAS TERBUKA

UNIVERSITAS TERBUKA

Unit Program Belajar Jarak Jauh (UPBJJ-UT) Semarang
 Jl. Raya Semarang-Kendal KM. 14.5, Mungkid Wetan, Semarang
 Telepon: 024-8666044, Faksimile: 024-8666045
 Email: ut-semarang@ecampus.ut.ac.id

Nomor : 635 /UN31.UBJJ 17/PP.14.00.03/2019
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Pengumpulan Data Penelitian

Yth. : Kepala SD Negeri SD Negeri Wanareja
 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap
 Di Cilacap

Selubungan dengan rencana kegiatan persiapan penyusunan Tugas Akhir Program Magister (TAPM) mahasiswa Program Magister Pendidikan Dasar UPBJJ-UT Semarang, kami sampaikan bahwa mahasiswa atas nama :

Nama : Sulastri

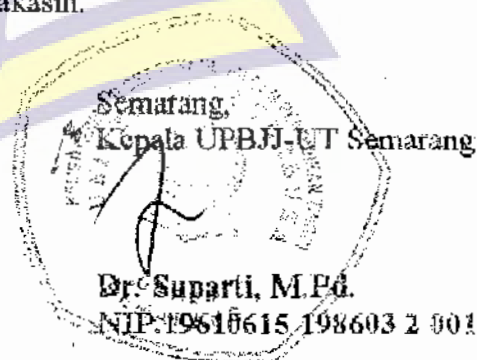
NIM : 500833984

Judul : "Pengembangan Perangkat Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan Edukasi Di Sekolah Dasar".

Pembimbing : 1) Prof. Sukestiyarno, Ph.D.; 2) Dr.Ir.Nurhasanah, M.Si.

Bermaksud akan melakukan pengumpulan data penelitian sesuai dengan judul TAPM tersebut. Untuk itu kami mohon bantuan Kepala SD Negeri Wanareja kiranya dapat mengizinkan mahasiswa tersebut untuk mengadakan pengumpulan data.

Demikian permohonan kami sampaikan kiranya dapat diproses lebih lanjut. Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.



Tembusan :

1. Pembantu Rektor I dan III
2. Direktur PPS



PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP
DINAS PENDIDIKAN DAN KENUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI WANAREJA 01
KECAMATAN WANAREJA

Alamat : Jl. Gatot Subroto No. 30 Kec. Wanareja
53265

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.1/46/XII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sulastri, S.Pd.
Jabatan : Kepala SDN Wanareja 01
Nama Sekolah : SDN Wanareja 01

mencrangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama/NIM : Sulastri/500833984
Instansi : Universitas Terbuka
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Dasar

memang benar-benar telah melaksanakan Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) pada:

Kelas : IV
Nama Sekolah : SDN Wanareja 01
Bulan : Juli-Desember 2018

berkaitan dengan tesis yang berjudul:

“Pengembangan Perangkat Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Permainan edukasi”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

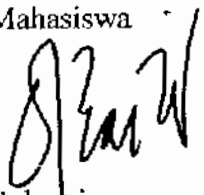
Desember 2018
Kepala SDN Wanareja 01

SULASTRI, S.Pd.
NIP. 196911091993032004

RIWAYAT HIDUP

- Nama : Sulastri
- NIM : 500833984
- Program Studi : Pendidikan Dasar (Pascasarjana)
- Tempat/Tanggal Lahir : Magelang/9 November 1969
- Riwayat Pendidikan : – Lulus SD di SDN Trasan 1 pada tahun 1982
- Lulus SMP di SMPN Bandongan pada tahun 1985
- Lulus SPG di SPGN Magelang pada tahun 1988
- Lulus DII PGSD di UNY pada tahun 1992
- Lulus S1 Biologi di UNIGAL Cianus pada tahun 2006
- Riwayat Pekerjaan : – Tahun 1993 s/d 1994 sebagai Guru di SDN Sadahayu 03
- Tahun 1994 s/d 1997 sebagai Guru di SDN Pahonjean 02
- Tahun 1997 s/d 2003 Guru di SDN Wanareja 05
- Tahun 2003 s/d 2010 sebagai Guru di SDN Wanareja 05
- Tahun 2010 s/d 2011 sebagai Kepala Sekolah di SDN Majingklak 02
- Tahun 2011 s/d sekarang sebagai Kepala Sekolah di SDN Wanareja 01

Cilacap, 20 Maret 2019
Mahasiswa



Sulastri
NIM 500833984



PEMBIASAAN DI AWAL PEMBELAJARAN



BERBARIS DI DEPAN KELAS



MENYANYIKAN LAGU KEBANGSAAN

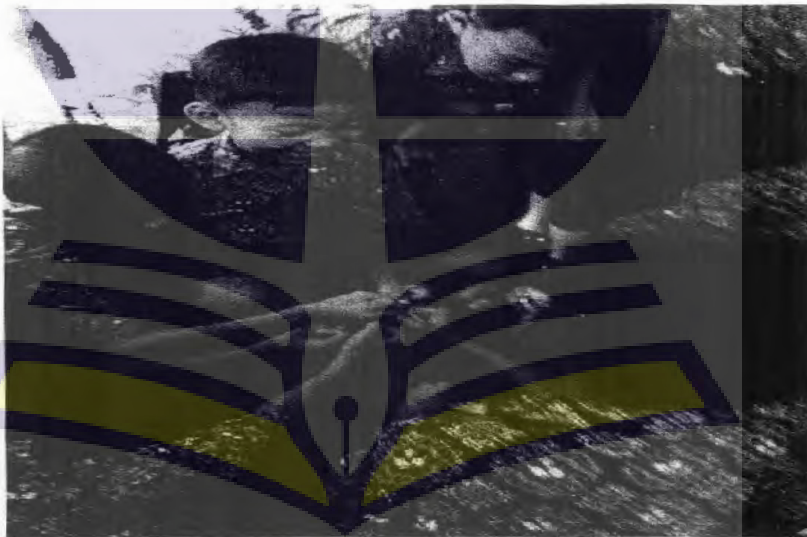


BERDOA DAN HAFALAN SURAT PENDEK SEBELUM PEMBELAJARAN

Siswa bermain Permainan Tradisional dalam Rangka Penanaman Nilai Nasionalis, Gotong Royong dan Inegritas

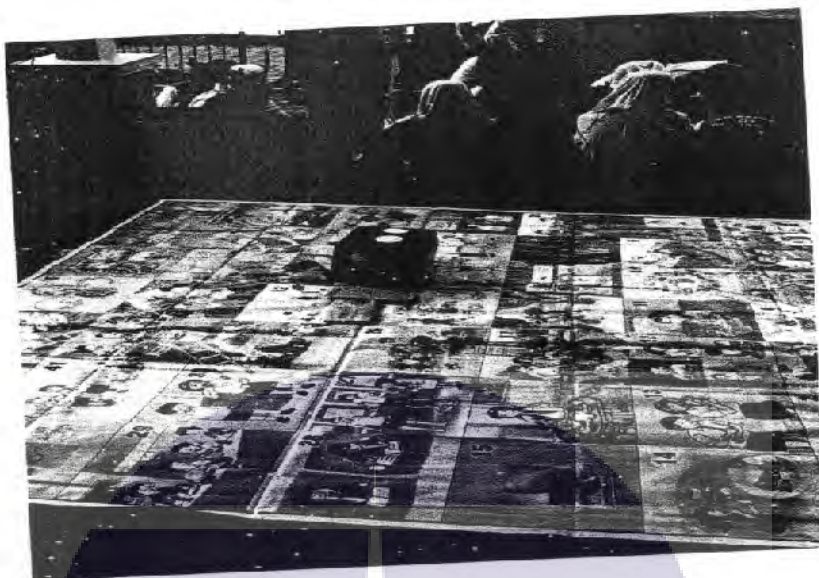


Permainan Gobag Sodor

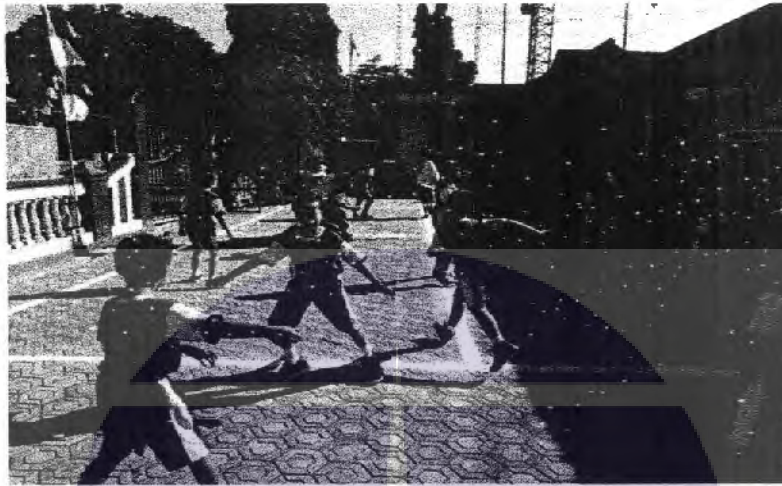


Permainan cublak cublak suweng

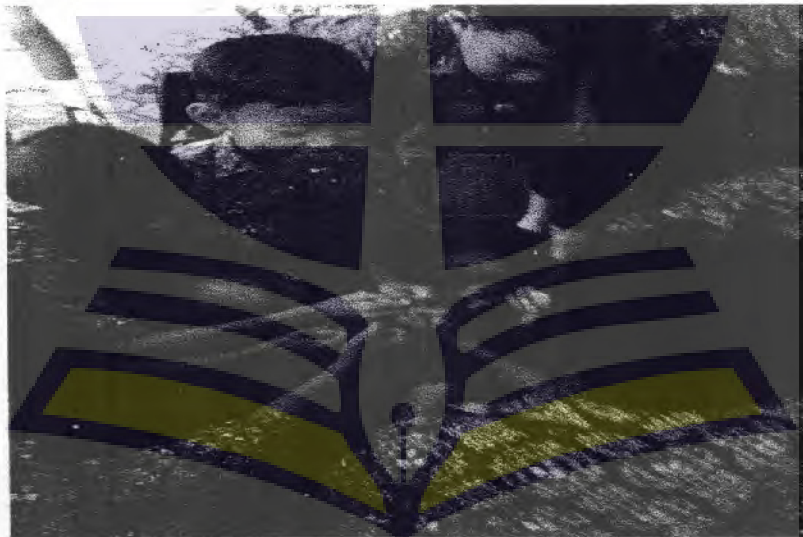
Ular Tangga Kesehatan



Siswa bermain Permainan Tradisional dalam Rangka Penanaman Nilai Nasionalis,
Gotong Royong dan Inegritas



Permainan Gobag Sodor



Permainan cublak cublak suweng

DOKUMENTASI KEGIATAN

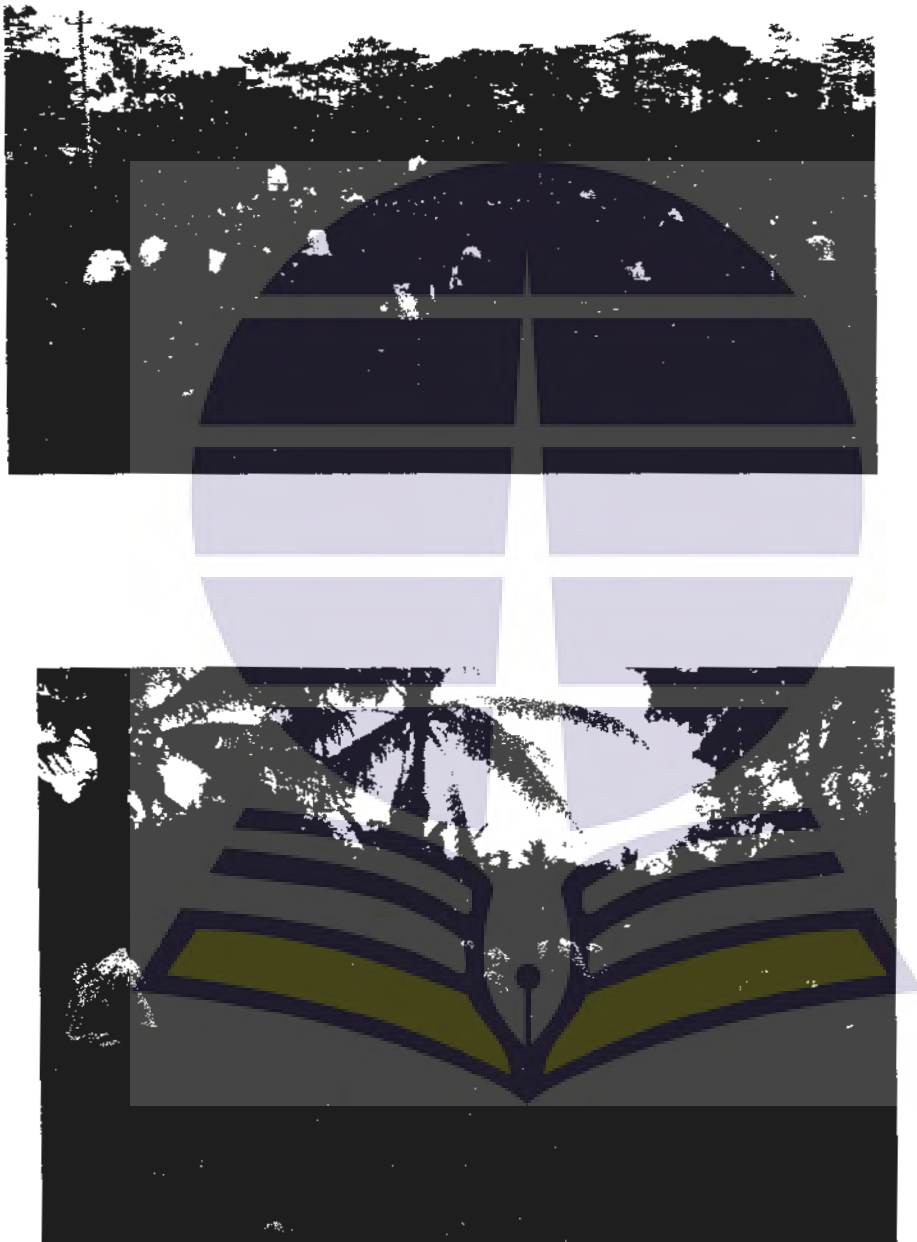
SIRINE LISA



JUMAT BERINFAQ



Sabtu Ceria



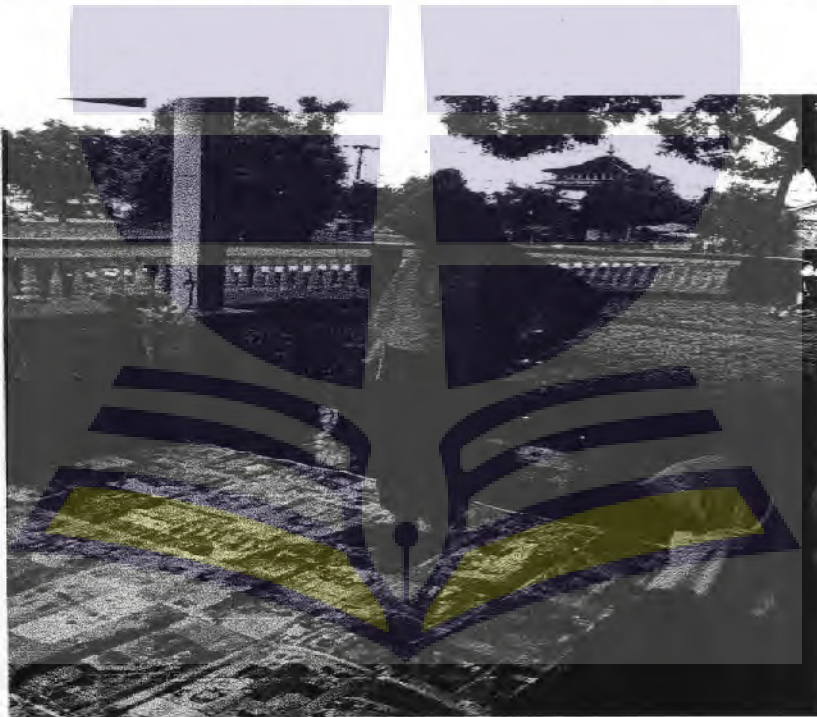
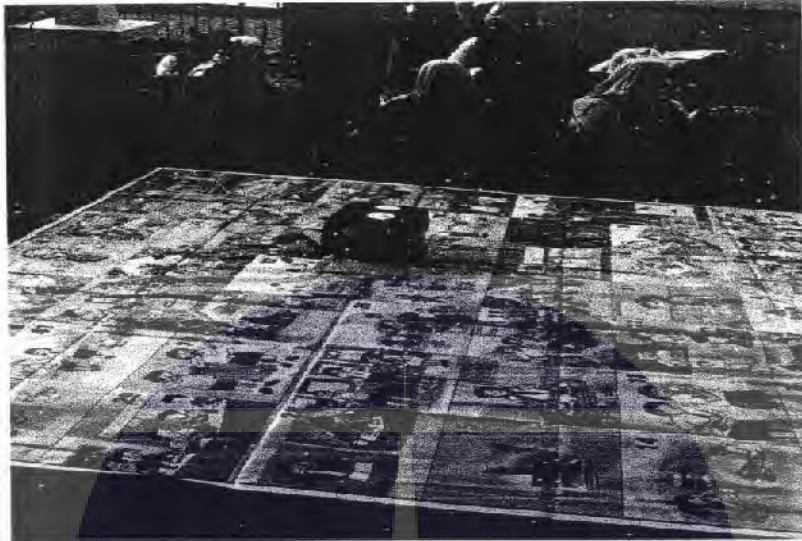
LITERASI



Ekstra Kulikuler Pamuka



Ular Tangga Kesehatan



Wisata Religi

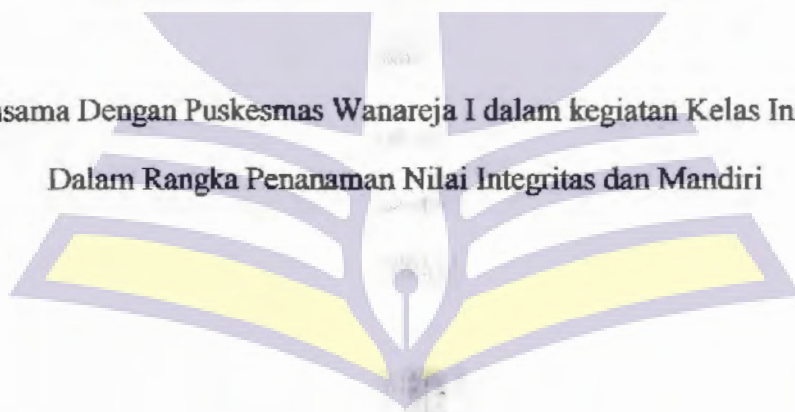


Kerjasama Dengan Takmir Masjid Al-Istiqomah Wanareja dalam kegiatan Penanaman Nilai Religius

Kelas Inspirasi



Kerjasama Dengan Puskesmas Wanareja I dalam kegiatan Kelas Inspirasi
Dalam Rangka Penanaman Nilai Integritas dan Mandiri



Kerjasama Dengan Polsek Wanareja dalam kegiatan Kelas Inspirasi
Penanaman Nilai Nasionalis



Permainan Pramuka



Guru Kelas menggunakan model pembelajaran menekankan nilai gotong royong

SUPLEMEN SILABUS KEGIATAN

Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Karakter Terintegrasi
Program Sekolah Berbantuan Permainan Edukasi di Sekolah Dasar



SD NEGERI WANAREJA 01



PASCASARJANA
UNIVERSITAS TERBUKA
TAHUN 2019

SULASTRI (NIM. 500833984)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya suplemen silabus kegiatan untuk menunjang implementasi Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi dengan program sekolah berbantuan permainan edukasi. Kami berharap buku ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan karakter siswa.

Buku suplemen silabus kegiatan ini disusun dengan bahasa yang lugas, sistematis, komprehensif, dan terpadu. Dengan pendekatan tersebut diharapkan guru pada satuan pendidikan baik pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah dapat menerapkannya dengan baik.

Buku ini menarik karena sesuai program sekolah di SD Negeri Wanareja 01 dan dilengkapi dengan berbagai permainan edukasi yaitu berbagai permainan tradisional, permainan pramuka, puzzle, dan permainan digital. Model kegiatannya antara lain: Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas, Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah, dan Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat.

Kami menyadari bahwa kerja keras kami jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan untuk penyempurnaan buku ini di waktu mendatang.

Cilacap, Juni 2018
Mahasiswa

Sulastrri



**TENTANG SUPLEMEN SILABUS KEGIATAN
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH
BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

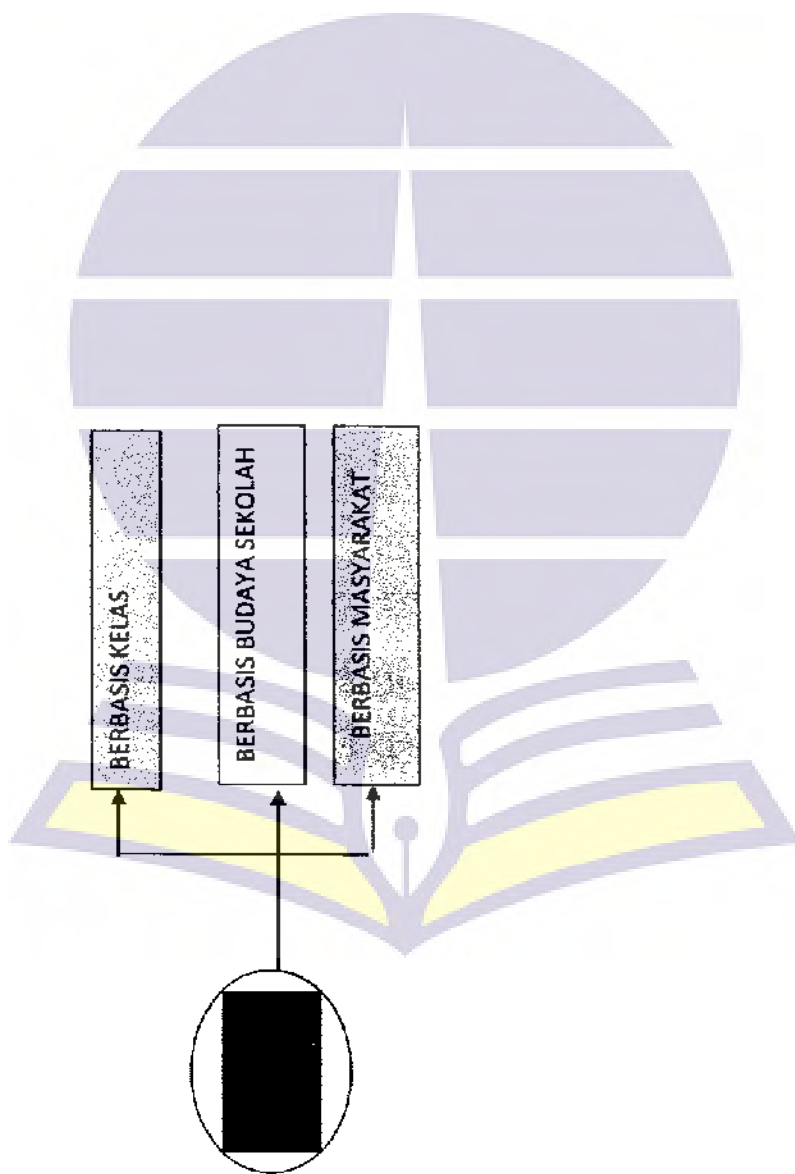
1. Suplemen silabus kegiatan disusun sebagai perangkat Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Suplemen silabus kegiatan ini bersifat umum, artinya silabus kegiatan ini dapat diterapkan untuk siswa kelas I sampai dengan siswa kelas VI.
3. Suplemen silabus kegiatan ini merupakan buku panduan sekaligus buku aktivitas yang memudahkan guru dalam implementasi PPK di sekolah.
4. Dilengkapi dengan penjelasan rinci tentang isi dan penggunaan buku sebagaimana dituangkan dalam Buku Panduan PPK.
5. Suplemen silabus kegiatan disusun sesuai dengan program sekolah yang ada di SD Negeri Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap.
6. Kegiatan implementasi PPK dilaksanakan melalui PPK berbasis kelas, PPK berbasis budaya sekolah, dan PPK berbasis masyarakat.
7. Setiap silabus kegiatan dapat disusun menjadi rencana kegiatan yang akan dilaksanakan, sesuai dengan buku panduan PPK.
8. Struktur penulisan suplemen silabus ini disusun dengan langkah-langkah sistematis agar guru mudah memahami tahapan demi tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan.
9. Komponen-komponen yang ada dalam suplemen silabus kegiatan ini meliputi deskripsi kegiatan, tujuan kegiatan, karakter yang dikembangkan, kegiatan guru, kegiatan siswa, alokasi waktu, dan tempat kegiatan.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Tentang Suplemen Silabus Kegiatan	iii
Daftar Isi	iv
Implementasi PPK	1
Silabus Kegiatan 1 Pembiasaan Di Awal KBM	2
Silabus Kegiatan 2 Peduli Terhadap Mahluk Hidup	5
Silabus Kegiatan 3 Pembiasaan Di Akhir KBM	15
Silabus Kegiatan 4 Buku Saku Norma	17
Silabus Kegiatan 5 LISA	19
Silabus Kegiatan 6 Jumat Berinfak	21
Silabus Kegiatan 7 Sabtu Ceia	22
Silabus Kegiatan 8 Ekstrakurikuler Pramuka	23
Silabus Kegiatan 9 Kelas Inspirasi	25
Silabus Kegiatan 10 Wisata Religi	27



Pelaksanaan Program Penguatan Pendidikan Karakter



**PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS KELAS**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Wanareja 01

Jenis Kegiatan : Pembiasaan di awal KBM

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
1. Berbaris di depan kelas	Menanamkan kedisiplinan, melatih rasa tanggung jawab dan jiwa kepemimpinan masing-masing siswa.	Nasionalis Mandiri Integritas	<p>a. Siswa berbaris di depan kelas</p> <p>b. Siswa diberi pertanyaan tentang perkalian atau materi pelajaran lain oleh siswa lain</p> <p>c. Siswa yang dapat menjawab quiz dapat masuk kelas</p> <p>d. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru</p> <p>e. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan</p>	2 x 15 menit	Pengamatan Tugas	Alat Permainan Edukatif quiz perkalian

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
2. Mengucapkan salam dan berdoa bersama	Menanamkan sikap religius	Religius Mandiri Integritas	a. Siswa mengucapkan salam. b. Siswa berdoa c. Siswa mengartikan doa secara harfiah, kemudian dijelaskan maknanya d. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru e. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	15 menit	Pengamatan Tugas	Alat Permainan Edukatif quiz arti /makna doa



Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya	Menumbuhkan semangat nasionalis dan cinta tanah air	Nasionalis Mandiri Integritas	<p>a. Lagu Indonesia Raya dinyanyikan bersama oleh seluruh siswa dengan dipimpin oleh salah satu siswa secara bergilir.</p> <p>b. Untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam memimpin lagu, siapapun yang menjadi pemimpin akan memperoleh nilai tambahan.</p> <p>c. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru</p> <p>d. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan</p>	15 menit	Pengamatan Tugas	Alat Permainan Edukatif permainan tradisional



**PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS KELAS**

Nama Sekolah : SDN Wanareja 01
 Kelas / Semester : IV (Empat) / 1 (satu)
 Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
BAHASA INDONESIA						
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1 Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara	<ul style="list-style-type: none"> ○ Guru memperhatikan serumpun padi kepada siswa. ○ Guru mengajukan pertanyaan: Apa yang kalian ketahui tentang tanaman ini? ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang dibenken oleh guru ○ Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 	Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas	3 x 35 menit	Pengamatan Tugas	Buku Pedoman Guru Tema <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017,

Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	4.3.1 Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Siswa diminta untuk memilih satu jenis tanaman yang sering mereka konsumsi dalam keseharian. ○ Siswa diminta untuk membuat pertanyaan sebanyak mungkin tentang tumbuhan pilihan mereka. ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru ○ Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 				Buku Siswa Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Tradisional • Permainan Ular tangga

Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
IPA	3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	3.8.1 Mengidentifikasi masalah keseimbangan lingkungan	Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas	3 x 35 menit	Pengamatan Tugas	Buku Pedoman Guru Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017,</i> BukuSiswa Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017,</i>
	4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya	4.8.1 Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> ○ Siswa membaca informasi tentang permasalahan yang telah mereka diskusikan, yaitu solusi untuk menjaga keberadaan tanaman padi. ○ Siswa membaca informasi tentang jawaban dari pertanyaan yang dibuat tentang bagaimana melestarikan tanaman yang dipilih dan mengenai cara-cara menjaga keseimbangan agar tanaman tersebut tidak habis. ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru 			



Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
IPS		<ul style="list-style-type: none"> ○ Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 				<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Tradisional • Permainan Ular tangga
	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	1.1 Mengidentifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Siswa mengamati gambar tiga kondisi geografis yang ada di buku, yaitu: dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai. ○ Siswa mendiskusikan pertanyaan dan hasil pengamatan bersama beberapa orang teman. ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru ○ Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 	Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas	2 x 35 menit	Pengamatan Tugas

Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	4.1.1 Menyajikan informasi hasil identifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai serta pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membaca informasi tentang karakteristik tiga bentang alam Indonesia, yaitu: pantai, dataran rendah, dan dataran tinggi. ○ Siswa mendiskusikan pertanyaan dan hasil pengamatan bersama beberapa orang teman ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru ○ Guru mengisi formal penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 				Buku Siswa Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Tradisional • Permainan Ular tangga



Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
Sub Tema 1 PB 2						
PPKn						
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari kabupaten sampai provinsi	3.1.9 Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam memanfaatkan tumbuhan secara bijak dalam bijak	<ul style="list-style-type: none"> ○ Siswa Membaca teks "Berpikiriah Sebelum Kamu Membuangnya" ○ Guru menguatkan bahwa betapa lama proses nasi ada di meja makan kita. ○ Guru menguatkan bahwa betapa lama proses nasi ada di meja makan kita. ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru ○ Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 	Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas	2 x 35 menit	Pengamatan Tugas	Buku Podoman Guru Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 BukuSiswa Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Tradisional • Permainan Ular tangga
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	4.1.9 Menceritakan pengalaman diri melaksanakan hak dan kewajiban dalam memanfaatkan tumbuhan secara bijak					

Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
SBdP 3.4 Memahami karya seni rupa teknik temple	3.4.1 Menjelaskan teknik membuat kolase	<ul style="list-style-type: none"> ○ Siswa mengamati kolase yang ada di buku siswa. Jika memungkinkan guru bisa membuat kolase sendiri. ○ Siswa menggambar sendiri gambar yang diinginkan atau guru bisa membagikan sketsa gambar kupu-kupu ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru ○ Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 				Buku Siswa Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, • Permainan Tradisional • Permainan Ular tangga
	4.4 Membuat karya kolase, montase, aplikasi, dan mozaik	4.4.1 Membuat kolase dari bahan alam				



Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
Sub Tema 1 PB 3						
BAHASA INDONESIA						
3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan	3.3.1 Membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sebagai kegiatan pembuka, guru memperlihatkan gambar tumbuhan kepada siswa. ○ Siswa membaca senyap teks tentang peran tumbuhan sebagai sumber daya hayati ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru ○ Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 	Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas	3 x 35 menit	Pengamatan Tugas	Buku Pedoman Guru Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017,

Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis	4.3.1 Membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Siswa membaca senyap teks tentang peran tumbuhan sebagai sumber daya hayati. ○ Siswa diminta untuk mengidentifikasi bagian dari tumbuhan dan menuliskan bagian tersebut beserta fungsinya pada tabel yang disediakan ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru ○ Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 				Buku Siswa Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Tradisional • Permainan Ular tangga



Kompetensi Dasar	Indikator	Uraian Kegiatan	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
IPA 3.8 Memahami pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya	3.8.1 Mengidentifikasi masalah masalah keseimbangan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> ○ Siswa membaca informasi tentang manfaat setiap bagian tumbuhan ○ Siswa membaca informasi tentang jawaban dari pertanyaan yang dibuat tentang bagaimana melestarikan tanaman yang dipilih dan mengenai cara-cara menjaga keseimbangan agar tanaman tersebut tidak habis. ○ Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru ○ Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 	Religius Nasionalis Mandiri Gotong Royong Integritas	3 x 35 menit	Pengamatan Tugas	Buku Pedoman Guru Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 BukuSiswa Tema : <i>Peduli Terhadap Makhluk Hidup</i> Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Tradisional • Permainan Ular tangga
4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya	4.8.1 Melakukan identifikasi masalah keseimbangan lingkungan					



**PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS KELAS**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Wanareja 01

Jenis Kegiatan : Pembiasaan di akhir KBM

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.	Menanamkan sikap religius	Religius Nasionalis Mandiri	a. Siswa mengucapkan salam. b. Siswa berdoa c. Siswa mengartikan doa secara harfiah, kemudian dijelaskan maknanya d. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru e. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	15 menit	Pengamatan Tugas	Alat Permainan Edukatif quiz arti /makna doa

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber/Media Belajar
2. Menyanyikan lagu Daerah	Menumbuhkan semangat nasionalis dan cinta tanah air	Religius Nasionalis Mandiri	a. Menyanyikan lagu Daerah bersama oleh seluruh siswa dengan dipimpin oleh salah satu siswa secara bergilir. b. Untuk menumbuhkan keberanian siswa siapapun yang dengan sukarela mengajukan diri sebagai pemimpin. c. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru d. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	15 menit	Pengamatan Tugas	Permainan Tradisional cublak cublak suweng





PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

BERBASIS BUDAYA SEKOLAH

Satuan Pendidikan : SD Negeri Wanareja 01

Jenis Kegiatan : Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Buku Saku Norma Dan Peraturan Siswa

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
Buku Saku Norma Dan Peraturan Siswa adalah buku yang berisi peraturan yang harus dilaksanakan atau larangan yang harus dihindari siswa. Buku ini juga berisi penghargaan atau sanksi yang akan diperoleh siswa.	Melatih siswa untuk jujur, disiplin, meningkatkan kreativitas siswa dalam berkomunikasi	Jujur, Disiplin Kreativitas	<p>a. Setiap hari siswa membuat catatan tentang kegiatan yang telah dilakukan sesuai buku saku Norma</p> <p>b. Pada hari Jum'at, guru kelas memeriksa buku saku tersebut.</p> <p>c. Kegiatan pemeriksaan buku saku ini menggunakan media permainan, agar anak tidak takut.</p>	2 x 15 menit	Pengamatan Tugas	Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Karakter

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
			<p>d. Pemberian penghargaan atau sanksi kepada siswa</p> <p>e. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru</p> <p>f. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan</p>			





**PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS BUDAYA SEKOLAH**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Wanareja 01
 Jenis Kegiatan : Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan / Tradisi Sekolah Sirine LISA
 (Llat Sampah Ambil)

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
Sirine LISA adalah sirine atau tanda yang dibunyikan untuk memandu warga sekolah menghentikan seluruh aktivitas selama maksimal 15 menit. Warga sekolah akan memungut sampah yang terlihat didekatnya dan membuangnya ke tempat sampah..	Melatih siswa untuk membiasakan budaya bersih, disiplin, kerja keras.	Religius, mandiri Gotong Royong Integritas	a. Guru piket membunyikan sirine pada waktu yang sudah ditentukan b. Guru memandu siswa untuk menghentikan aktifitas. c. Guru memandu siswa untuk memungut sampah yang ada di dekat siswa dan membuang ke tempat sampah.	1 x 15 menit	Pengamatan Tugas	Alat Permainan Edukatif Ular Naga

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
			d. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru e. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan			





**PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS BUDAYA SEKOLAH**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Wanareja 01

Jenis Kegiatan : Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan / Tradisi Sekolah Jum'at Berinfaq

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
Jumat Berinfaq adalah kegiatan warga sekolah bernuansa keagamaan, senang, dan Iklas. Aktivitas di hari Jumat dapat berupa infak rutin, sodaqoh spontan dan kegiatan sejenis.	Melatih warga sekolah untuk membiasakan budaya peduli sosial, religius	Religius, mandiri Gotong Royong Integritas	<p>a. Guru membimbing siswa melaksanakan infak bersama</p> <p>b. Guru memandu siswa melaksanakan infak dengan bantuan media permainan</p> <p>c. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru</p> <p>d. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan</p>	2 x 15 menit	Pengamatan Tugas	Alat Permainan Edukatif Ular Naga



PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

BERBASIS BUDAYA SEKOLAH

Satuan Pendidikan : SD Negeri Wanareja 01

Jenis Kegiatan : Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan / Tradisi Sekolah Sabtu Ceria

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
Sabtu ceria adalah kegiatan warga sekolah berpuasa sehat, senang, dan ceria. Aktivitas di hari Sabtu dapat berupa senam bersama, jalan santai, lomba permainan, dan kerja bakti..	Melatih warga sekolah untuk membiasakan budaya bersih, dan sehat.	Religius, mandiri Gotong Royong Integritas	<p>a. Guru membimbing siswa melaksanakan SKJ bersama</p> <p>b. Guru memandu siswa melaksanakan kerja bakti dengan bantuan media permainan.</p> <p>c. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru</p> <p>d. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan</p>	4 x30 menit	Pengamatan Tugas	Alat Permainan Edukatif Ular Tangga, Permainan tradisional



PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

BERBASIS BUDAYA SEKOLAH

Satuan Pendidikan : SD Negeri Wanareja 01

Jenis Kegiatan : Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan / Tradisi Sekolah Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka

Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi	Sasaran yang Ingin Dicapai	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Nilai PPK	Sumber Belajar
Memahami Dwisatya dan Dwidharma	Mengenal, menyikapi, mengekspresika dan mengapresiasi nilai-nilai kepramukaan, dicerminkan dengan perubahan sikap dan perilaku	- Dapat melakukan Salam Pramuka	a. Upacara Pembukaan Latihan b. Latihan Melalui Permainan c. Yanda/Bunda bersama-sama menyanyikan lagu Hallo-Hallo Bandung. d. Yanda/Bunda barung menjadi 4 barung yang berwarna – warni e. Yanda/Bunda memberi petunjuk cara memberi salam Pramuka	2 x 35 menit	- Religius - Mandiri - Nasionalis - Gotong Royong - Integritas	Buku Pedoman Membina Siaga Permainan Pramuaka Siaga

Kompetensi Dasar	Standar Kompetensi	Sasaran yang Ingin Dicapai	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Nilai PPK	Sumber Belajar
Memahami Dwisatya dan Dwidarma	Mengenal, menyikapi, mengekspresika dan mengapresiasi nilai-nilai kepramuakaan, keindahan dan harmoni yang dicerminkan dengan perubahan sikap dan perilaku	Dapat melaksanakan Dwisatya dan Dwidarma - Dapat melakukan Salam Pramuka - Dapat menyebutkan arti lambang Gerakan Pramuka - Dapat menyebutkan sedikitnya 5 macam seni budaya yang ada di Indonesia	f. Yanda/Bunda membimbing barung mempraktekkan salam pramuka g. Yanda/Bunda mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru h. Yanda/Bunda mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan i. Upacara Pemutupan Latihan	2 x 35 menit	- Religius - Mandiri - Nasionalis - Gotong Royong - Integritas	Buku Pedoman Membina Siaga Pernaman Pramuaka Siaga

**PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS MASYARAKAT**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Wanareja 01

Jenis Kegiatan : Kelas Inspirasi

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
Kelas Inspirasi adalah kelas yang memberikan inspirasi bagi peserta didik dengan mendatangkan individu yang memiliki profesi sangat beragam.	Melatih siswa untuk memperoleh inspirasi dari pengalaman tokoh dan profesional yang telah berhasil dalam profesinya. meningkatkan semangat belajar dan prestasi siswa	Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, Integritas	<p>a. Berdoa bersama untuk mengawali kegiatan</p> <p>b. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa</p> <p>c. Memperhatikan penjelasan karyawan Puskesmas Wanareja I tentang PHDS</p> <p>d. Bermain peran sebagai pasien dan dokter</p>	2 x 35 menit	Pengamatan Tugas	Buku Bacaan Bermain peran Permainan Edukatif ular tangga kesehatan

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Urutan Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
			e. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru f. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan			



**PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS MASYARAKAT**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Wanareja 01

Jenis Kegiatan : Wisata Religi

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
Wisata Religi merupakan kegiatan kerjasama sekolah dengan lembaga atau komunitas keagamaan yang mampu membantu menumbuhkan semangat kerohanian yang mendalam.	Siswa memiliki pemahaman dan praktik keimanan yang benar dan toleran.	Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, Integritas	<p>a. Berdoa bersama untuk mengawali kegiatan</p> <p>b. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa</p> <p>c. Memperhatikan penjelasan Takmir masjid Agung Wanareja tentang wudlu</p> <p>d. Bermain peran sebagai orang yang mau sholat</p>	2 x 35 menit	Pengamatan Tugas	Buku Bacaan Bermain peran Permainan Edukatif puzzle urutan wudlu

Deskripsi Kegiatan	Tujuan	Karakter	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
			<p>e. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru</p> <p>f. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan</p>			



BUKU PANDUAN
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH
BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI
DI SEKOLAH DASAR



PASCASARJANA
PROGAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS TERBUKA
TAHUN 2019



BUKU PANDUAN
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH
BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI
DI SEKOLAH DASAR



PASCASARJANA
UNIVERSITAS TERBUKA
PROGAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
TAHUN 2019





KATA PENGANTAR

Buku panduan ini disusun dalam rangka penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir Program Magister (TAPM) di Universitas Terbuka UPBJJ Semarang. Judul penelitian tersebut adalah Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter Terintegrasi Program Sekolah Berbantuan Media Permainan Edukasi.

Buku panduan ini membahas secara teoritis dan praktis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) berbantuan permainan edukasi. Penyajian disusun secara sistematis dimulai dengan kajian teori Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), indikator sekolah dan indikator kelas yang dianggap kondusif dalam penerapan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Media Permainan Edukasi. Bagian selanjutnya membahas tentang pengintegrasian nilai-nilai PPK dalam pembelajaran di kelas, kegiatan pembiasaan/habituasi sesuai budaya sekolah, serta kegiatan yang melibatkan masyarakat. Buku panduan ini juga dilengkapi dengan beberapa contoh permainan edukasi yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas..

Semoga buku panduan ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh guru, kepala sekolah pengawas, dan pihak lain yang terkait. Selain itu, tidak lupa pula kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi baik berupa pikiran, kemampuan maupun tenaga sehingga pikiran-pikiran awal menjadi suatu konsep nyata dalam bentuk naskah ini.

Cilacap, September 2019

Sulastri



**TENTANG BUKU PANDUAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
TERINTEGRASI PROGRAM SEKOLAH
BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI**

1. Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter disusun sebagai perangkat implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) terintegrasi dengan program sekolah berbantuan permainan edukasi.
2. Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter ini bersifat umum, artinya dapat diterapkan untuk siswa kelas I sampai dengan siswa kelas VI.
3. Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter ini merupakan buku panduan sekaligus buku aktivitas yang memudahkan guru dalam meningkatkan karakter siswa di sekolah, serta merupakan bagian yang terkait dengan suplemen silabus kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter.
4. Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter disusun sesuai dengan program sekolah yang ada di SD Negeri Wanareja 01 Kecamatan Wanareja Kabupaten Cilacap.
5. Kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter dilaksanakan melalui PPK berbasis kelas, PPK berbasis budaya sekolah, dan PPK berbasis masyarakat
6. Struktur penulisan buku panduan ini disusun dengan langkah-langkah sistematis agar guru mudah memahami tahapan demi tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan
7. Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter ini juga dilengkapi dengan bermacam-macam permainan edukasi dan model-model implementasi PPK disesuaikan dengan kondisi sekolah.

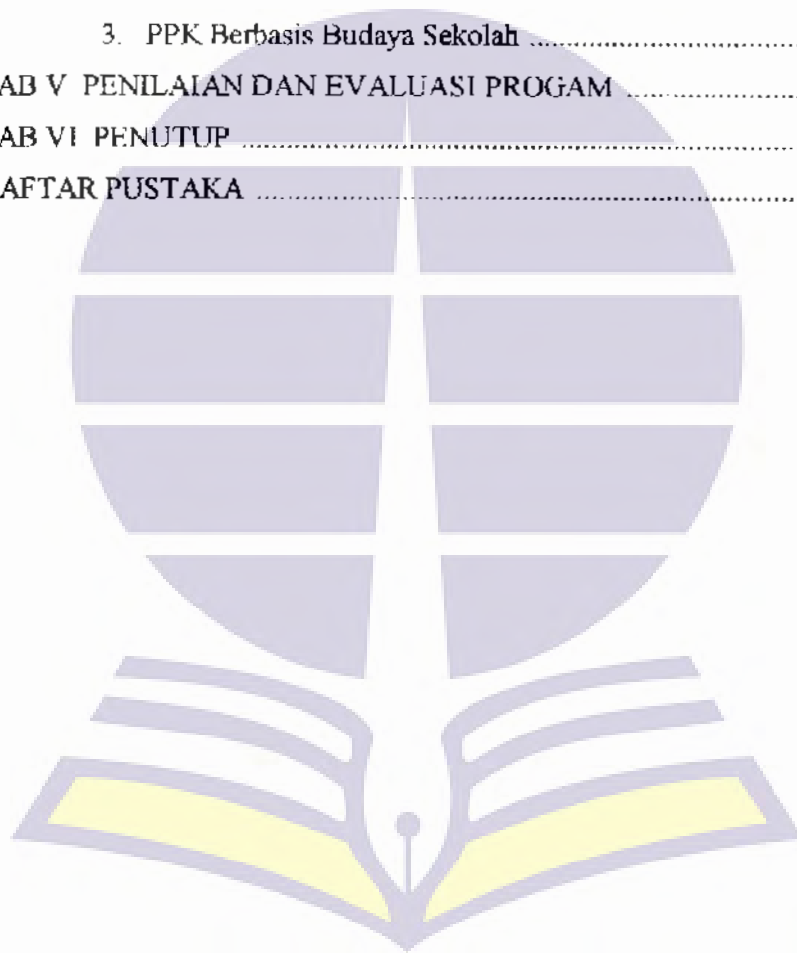


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
KATA PENGANTAR	2
TENTANG BUKU	3
DAFTAR ISI	4
BAB I PENDAHULUAN	6
A. Latar Belakang	6
B. Penguatan Pendidikan Karakter	7
C. Dasar Hukum	8
D. Fungsi PPK	9
E. Tujuan	9
F. Nilai-Nilai PPK	10
BAB II IMPLEMENTASI PPK BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI	12
A. Pelaksanaan PPK	12
B. Pendekatan dan Strategi	14
C. Pengembangan Proses Pembelajaran	18
D. Penilaian Hasil Belajar	21
E. Indikator Sekolah dan Kelas PPK	23
BAB III PERMAINAN EDUKASI	29
A. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	30
B. Permainan Edukasi	29
3. Pengertian Permainan	30
4. Fungsi Permainan	31
5. Manfaat Permainan	32
6. Jenis-jenis Permainan	32



BAB IV MODEL IMPLEMENTASI PPK	45
A. PPK Berbasis Kelas	49
B. PPK Berbasis Budaya Sekolah	52
C. PPK Berbasis Masyarakat	52
D. Matrik Implementasi PPK	54
1. PPK Berbasis Kelas	54
2. PPK Berbasis Budaya Sekolah	57
3. PPK Berbasis Budaya Sekolah	58
BAB V PENILAIAN DAN EVALUASI PROGRAM	59
BAB VI PENUTUP	61
DAFTAR PUSTAKA	63





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Penguatan karakter bangsa menjadi salah satu butir Nawacita yang dicanangkan Presiden Joko Widodo melalui Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Komitmen ini ditindaklanjuti dengan arahan Presiden kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengutamakan dan membudayakan pendidikan karakter di dalam dunia pendidikan. Atas dasar ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) secara bertahap mulai tahun 2016.

Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK))selain merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa Tahun 2010 juga merupakan bagian integral Nawacita. Dalam hal ini butir 8 Nawacita: Revolusi Karakter Bangsa dan Gerakan Revolusi Mental dalam pendidikan yang hendak mendorong seluruh pemangku kepentingan untuk mengadakan perubahan



paradigma, yaitu perubahan pola pikir dan cara bertindak, dalam mengelola sekolah. Untuk itu, Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menempatkan nilai karakter sebagai dimensi terdalam pendidikan yang membudayakan dan memberadabkan para pelaku pendidikan.

B. Pengertian Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan kebijakan pendidikan yang tujuan utamanya adalah untuk mengimplementasikan Nawacita Presiden Joko Widodo – Jusuf Kalla dalam sistem pendidikan nasional. Kebijakan PPK ini terintegrasi dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yaitu perubahan cara berpikir, bersikap, dan bertindak menjadi lebih baik. Dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter yang disebutkan dalam Pasal 1 bahwa "Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

C. Dasar Hukum Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah menegaskan bahwa "*Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab*".
2. Peraturan Pemerintah no 17 ayat (3) tahun 2010 tentang pengelolaan Penyelenggaraan Pendidikan Dasar, termasuk Sekolah Dasar (SD) bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi



manusia yang: 1) beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) berakhlak mulia dan berkepribadian luhur, 3) berilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif, 4) sehat, mandiri, dan percaya diri, 5) toleran, peka sosial dan demokratis serta bertanggung jawab.

3. Perpres Nomor 87 Tahun 2017 Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) juga terpapar secara tersurat berbagai kompetensi yang bersangkutan dengan karakter di samping intelektualitas. Ini semua menandakan bahwa sesungguhnya pendidikan bertugas mengembangkan karakter sekaligus intelektualitas berupa kompetensi peserta didik.

D. Fungsi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Fungsi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah:

1. Pengembangan: pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi berperilaku baik; ini bagi peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan revolusi mental;
2. Perbaikan: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat;
3. Penyaring: untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai revolusi mental yang bermartabat.

E. Tujuan Panduan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Tujuan penyusunan panduan pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah dasar ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Sebagai acuan bagi kepala sekolah, sebagai penanggungjawab pendidikan di sekolah, dalam merumuskan dan mengimplementasikan kebijakan sekolah, terkait dengan upaya pembentukan karakter siswa melalui revolusi mental.



2. Sebagai acuan bagi pendidik, dan tenaga kependidikan dalam upaya pembentukan karakter siswa melalui revolusi mental.
3. Sebagai acuan bagi pengawas sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan, sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam memberikan jaminan mutu di lingkungan sekolah binaannya, terkait dengan upaya pembentukan karakter siswa melalui revolusi mental
4. Sebagai acuan bagi komite sekolah, orangtua, dan masyarakat dalam pembentukan karakter siswa melalui revolusi mental.

F. Nilai-nilai dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini.

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

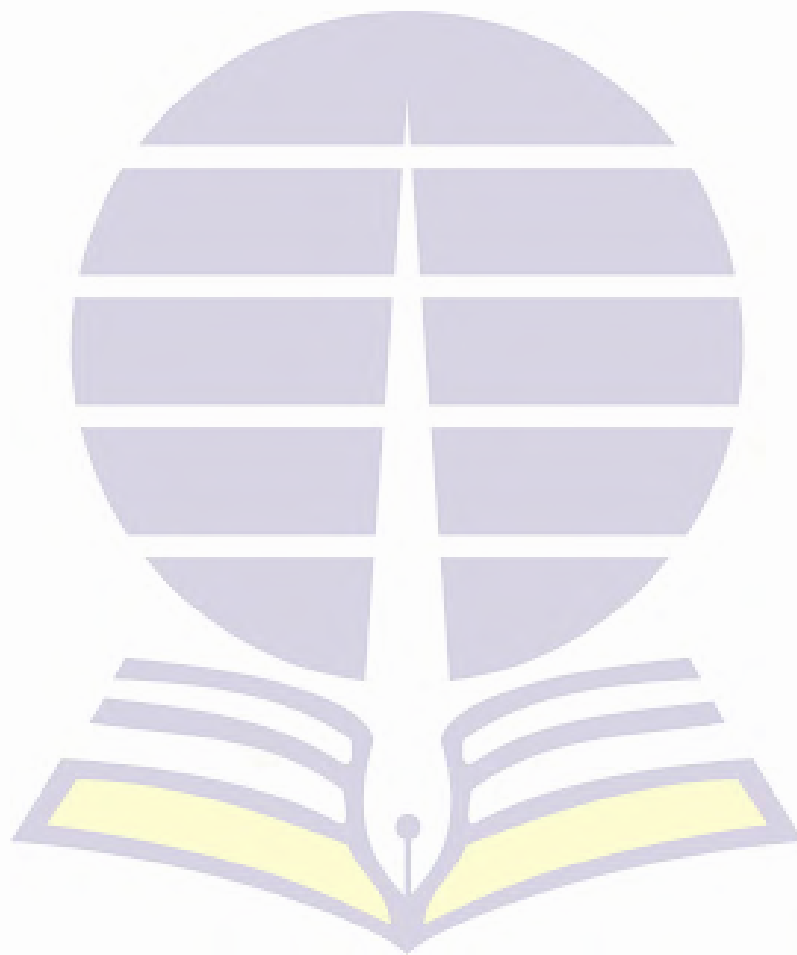
NILAI	DESKRIPSI	SUB NILAI
1. Religius	Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain.	Sub nilai religious cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, antibuli dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil dan tersisih.



NILAI	DESKRIPSI	SUB NILAI
2. Nasionalis	Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik	Sub nilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa, rela berkorban, unggul, dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum,
	kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.	keragaman budaya, suku, dan agama.
3. Mandiri	Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.	Sub nilai mandiri antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.
4. Gotong Royong	Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan.	Sub nilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.
5. Integritas	Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran.	Sub nilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggungjawab, keteladanan, dan menghargai martabat



NILAI	DESKRIPSI	SUB NILAI
		individu (terutama penyandang disabilitas)

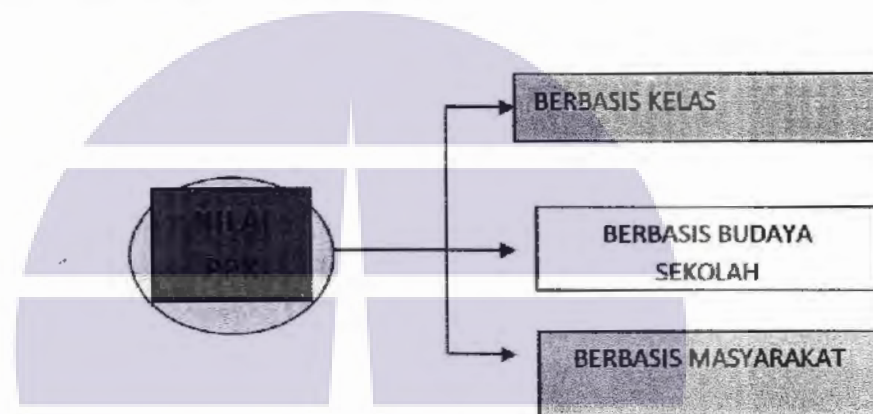




BAB II

IMPLEMENTASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN EDUKASI

A. Pelaksanaan Program Penguatan Pendidikan Karakter



Gambar 1.

Pengembangan Nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Permainan Edukasi

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dapat dilaksanakan dengan berbasis struktur kurikulum yang sudah ada dimiliki oleh sekolah, yaitu pendidikan karakter berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat/komunitas (Albertus, 2015).

1. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas

- Mengintegrasikan proses pembelajaran di dalam kelas melalui isi kurikulum dalam mata pelajaran, baik itu secara tematik maupun terintegrasi dalam mata pelajaran.



- Memperkuat manajemen kelas, pilihan metodologi, dan evaluasi pengajaran.
 - Mengembangkan muatan lokal sesuai dengan kebutuhan daerah.
2. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah
- Menekankan pada pembiasaan nilai-nilai utama dalam keseharian sekolah.
 - Menonjolkan keteladanan orang dewasa di lingkungan pendidikan.
 - Melibatkan seluruh ekosistem pendidikan di sekolah.
 - Mengembangkan dan memberi ruang yang luas pada segenap potensi siswa melalui kegiatan ko-kurikuler dan ekstra-kurikuler.
 - Memberdayakan manajemen dan tata kelola sekolah.
 - Mempertimbangkan norma, peraturan, dan tradisi sekolah.
3. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat
- Memperkuat peranan Komite Sekolah dan orang tua sebagai pemangku kepentingan utama pendidikan.
 - Melibatkan dan memberdayakan potensi lingkungan sebagai sumber pembelajaran seperti keberadaan dan dukungan pegiat seni dan budaya, tokoh masyarakat, dunia usaha, dan dunia industri.
 - Mensinergikan implementasi PPK dengan berbagai program yang ada dalam lingkup akademisi, pegiat pendidikan, dan LSM. Mensinkronkan program dan kegiatan melalui kerja sama dengan pemerintah daerah, kementerian dan lembaga pemerintahan, dan masyarakat pada umumnya



D. Perencanaan Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Permainan Edukasi

Perencanaan dan pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Permainan Edukasi dilakukan oleh kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan (konselor) secara bersama-sama sebagai suatu komunitas pendidik dan diterapkan ke dalam kurikulum melalui hal-hal berikut ini.

1. Program Pengembangan Diri

Dalam program pengembangan diri, perencanaan dan pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Permainan Edukasi dilakukan melalui pengintegrasian ke dalam kegiatan sehari-hari sekolah yaitu melalui hal-hal berikut.

a. Kegiatan rutin sekolah

Kegiatan rutin merupakan kegiatan yang dilakukan peserta didik secara terus menerus dan konsisten setiap saat. Contoh kegiatan ini adalah upacara pada hari besar kenegaraan, pemeriksaan kebersihan badan (kuku, telinga, rambut, dan lain-lain) setiap hari Senin, beribadah bersama atau sholat bersama setiap dhuhur (bagi yang beragama Islam), berdoa waktu mulai dan selesai pelajaran, mengucapkan salam bila bertemu guru, tenaga kependidikan, atau teman.

b. Kegiatan spontan

Kegiatan spontan yaitu kegiatan yang dilakukan secara spontan pada saat itu juga. Kegiatan ini dilakukan biasanya pada saat guru dan tenaga kependidikan yang lain mengetahui adanya perbuatan yang kurang baik dari peserta didik yang harus dikoreksi pada saat itu juga. Apabila guru mengetahui adanya perilaku dan sikap yang kurang baik maka pada saat itu juga guru harus melakukan koreksi

sehingga peserta didik tidak akan melakukan tindakan yang tidak baik itu. Contoh kegiatan itu: membuang sampah tidak pada tempatnya, berteriak-teriak sehingga mengganggu pihak lain, berkelahi, memalak, berlaku tidak sopan, mencuri, berpakaian tidak senonoh.

Kegiatan spontan berlaku untuk perilaku dan sikap peserta didik yang tidak baik dan yang baik sehingga perlu dipuji, misalnya: memperoleh nilai tinggi, menolong orang lain, memperoleh prestasi dalam olah raga atau kesenian, berani menentang atau mengoreksi perilaku teman yang tidak terpuji.



Gambar 2. Nilai Cinta Damai



b. Keteladanan

Keteladanan adalah perilaku dan sikap guru dan tenaga kependidikan dalam memberikan contoh terhadap tindakan-tindakan yang baik sehingga diharapkan menjadi panutan bagi peserta didik. Jika guru dan tenaga kependidikan menghendaki agar peserta didik berperilaku dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai PPK maka guru dan tenaga kependidikan adalah orang yang pertama dan utama memberikan contoh berperilaku dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai itu. Misalnya, berpakaian rapi, datang tepat pada waktunya, bekerja keras, bertutur kata sopan, kasih sayang, perhatian terhadap peserta didik, jujur, menjaga kebersihan.

c. Pengkondisian

Untuk mendukung keterlaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Permainan Edukasi maka sekolah harus dikondisikan sebagai pendukung kegiatan itu. Sekolah harus mencerminkan kehidupan nilai-nilai karakter yang diinginkan. Misalnya, toilet yang selalu bersih, bak sampah ada di berbagai tempat dan selalu dibersihkan, sekolah terlihat rapi dan alat belajar ditempatkan teratur.



2. Pengintegrasian dalam mata pelajaran

Pengembangan nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) diintegrasikan dalam setiap pokok bahasan dari setiap mata pelajaran. Nilai-nilai tersebut dicantumkan dalam silabus dan RPP. Pengembangan nilai-nilai itu dalam silabus ditempuh melalui cara-cara berikut ini:

- a. mengkaji Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Standar Isi (SI) untuk menentukan apakah nilai-nilai revolusi mental yang tercantum itu sudah tercakup di dalamnya;
- b. menggunakan tabel 1 yang memperlihatkan keterkaitan antara SK dan KD dengan nilai dan indikator untuk menentukan nilai yang akan dikembangkan;
- c. mencantumkan nilai-nilai PPK itu ke dalam silabus;
- d. mencantumkan nilai-nilai yang sudah tertera dalam silabus ke dalam RPP;



- e. mengembangkan proses pembelajaran peserta didik secara aktif yang memungkinkan peserta didik memiliki kesempatan melakukan internalisasi nilai dan menunjukkannya dalam perilaku yang sesuai; dan
- f. memberikan bantuan kepada peserta didik, baik yang mengalami kesulitan untuk menginternalisasi nilai maupun untuk menunjukkannya dalam perilaku.

3. Budaya Sekolah

Budaya sekolah cakupannya sangat luas, umumnya mencakup ritual, harapan, hubungan, demografi, kegiatan kurikuler, kegiatan ekstrakurikuler, proses mengambil keputusan, kebijakan maupun interaksi sosial antarkomponen di sekolah. Budaya sekolah adalah suasana kehidupan sekolah tempat peserta didik berinteraksi dengan sesamanya, guru dengan guru, konselor dengan sesamanya, pegawai administrasi dengan sesamanya, dan antaranggota kelompok masyarakat sekolah. Interaksi internal kelompok dan antarkelompok terikat oleh berbagai aturan, norma, moral serta etika bersama yang berlaku di suatu sekolah. Kepemimpinan, keteladanan, keramahan, toleransi, kerja keras, disiplin, kepedulian sosial, kepedulian lingkungan, rasa kebangsaan, dan tanggung jawab merupakan nilai-nilai yang dikembangkan dalam budaya sekolah.

Pengembangan nilai-nilai dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Permainan Edukasi dalam budaya sekolah mencakup kegiatan-



kegiatan yang dilakukan kepala sekolah, guru, konselor, tenaga administrasi ketika berkomunikasi dengan peserta didik dan menggunakan fasilitas sekolah.

E. Pengembangan Proses Pembelajaran

Pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Permainan Edukasi menggunakan pendekatan proses belajar peserta didik secara aktif dan berpusat pada anak; dilakukan melalui berbagai kegiatan di kelas, sekolah, dan masyarakat.

1. *Kelas*, melalui proses belajar setiap mata pelajaran atau kegiatan yang dirancang sedemikian rupa. Setiap kegiatan belajar mengembangkan kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, tidak selalu diperlukan kegiatan belajar khusus untuk mengembangkan nilai-nilai pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Permainan Edukasi. Meskipun demikian, untuk pengembangan nilai-nilai tertentu seperti kerja keras, jujur, toleransi, disiplin, mandiri, semangat kebangsaan, cinta tanah air, dan gemar membaca dapat melalui kegiatan belajar yang biasa dilakukan guru. Untuk pengembangan beberapa nilai lain seperti peduli sosial, peduli lingkungan, rasa ingin tahu, dan kreatif memerlukan upaya pengkondisian sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk memunculkan perilaku yang menunjukkan nilai-nilai itu.
2. *Sekolah*, melalui berbagai kegiatan sekolah yang diikuti seluruh peserta didik, guru, kepala sekolah, dan tenaga administrasi di sekolah itu, direncanakan sejak awal tahun pelajaran, dimasukkan ke Kalender

Akademik dan yang dilakukan sehari-hari sebagai bagian dari budaya sekolah. Contoh kegiatan yang dapat dimasukkan ke dalam program sekolah adalah lomba *vocal group* antarkelas tentang lagu-lagu bertema cinta tanah air, pagelaran seni, lomba pidato bertema PPK, pagelaran bertema PPK, lomba olah raga antar kelas, lomba kesenian antar kelas, pameran hasil karya peserta didik bertema PPK, pameran foto hasil karya peserta didik bertema PPK, lomba membuat tulisan, lomba mengarang lagu, melakukan wawancara kepada tokoh yang berkaitan dengan PPK, mengundang berbagai narasumber untuk berdiskusi, gelar wicara, atau berceramah yang berhubungan dengan PPK.



Gambar 3. Pagelaran seni

3. *Luar sekolah*, melalui kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan lain yang diikuti oleh seluruh atau sebagian peserta didik, dirancang sekolah sejak awal tahun pelajaran, dan dimasukkan ke dalam Kalender Akademik. Misalnya,

kunjungan ke tempat-tempat yang menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air, menumbuhkan semangat kebangsaan, melakukan pengabdian masyarakat untuk menumbuhkan kepedulian dan kesetiakawanan sosial (membantu mereka yang tertimpa musibah banjir, memperbaiki atau membersihkan tempat-tempat umum, membantu membersihkan atau mengatur barang di tempat ibadah tertentu).



Gambar 4. Kesetiakawanan sosial

D. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian pencapaian pendidikan nilai revolusi mental didasarkan pada indikator. Sebagai contoh, indikator untuk nilai *jujur* di suatu semester dirumuskan dengan *“mengatakan dengan sesungguhnya perasaan dirinya mengenai apa yang dilihat, diamati, dipelajari, atau dirasakan”* maka guru mengamati (melalui berbagai cara) apakah yang dikatakan seorang peserta didik itu jujur mewakili perasaan dirinya. Mungkin saja peserta didik menyatakan perasaannya itu secara lisan tetapi dapat juga dilakukan secara tertulis atau bahkan



dengan bahasa tubuh. Perasaan yang dinyatakan itu mungkin saja memiliki gradasi dari perasaan yang tidak berbeda dengan perasaan umum teman sekelasnya sampai bahkan kepada yang bertentangan dengan perasaan umum teman sekelasnya.

Penilaian dilakukan secara terus menerus, setiap saat guru berada di kelas atau di sekolah. Model *anecdotal record* (catatan yang dibuat guru ketika melihat adanya perilaku yang berkenaan dengan nilai yang dikembangkan) selalu dapat digunakan guru. Selain itu, guru dapat pula memberikan tugas yang berisikan suatu persoalan atau kejadian yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan nilai yang dimilikinya. Sebagai contoh, peserta didik dimintakan menyatakan sikapnya terhadap upaya menolong pemalas, memberikan bantuan terhadap orang kikir, atau hal-hal lain yang bersifat bukan kontroversial sampai kepada hal yang dapat mengundang konflik pada dirinya.

Dari hasil pengamatan, catatan anekdot, tugas, laporan, dan sebagainya, guru dapat memberikan kesimpulan atau pertimbangan tentang pencapaian suatu indikator atau bahkan suatu nilai. Kesimpulan atau pertimbangan itu dapat dinyatakan dalam pernyataan kualitatif sebagai berikut ini.

- BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).
- MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).



MB : Mulai Berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

E. Indikator Sekolah dan Kelas

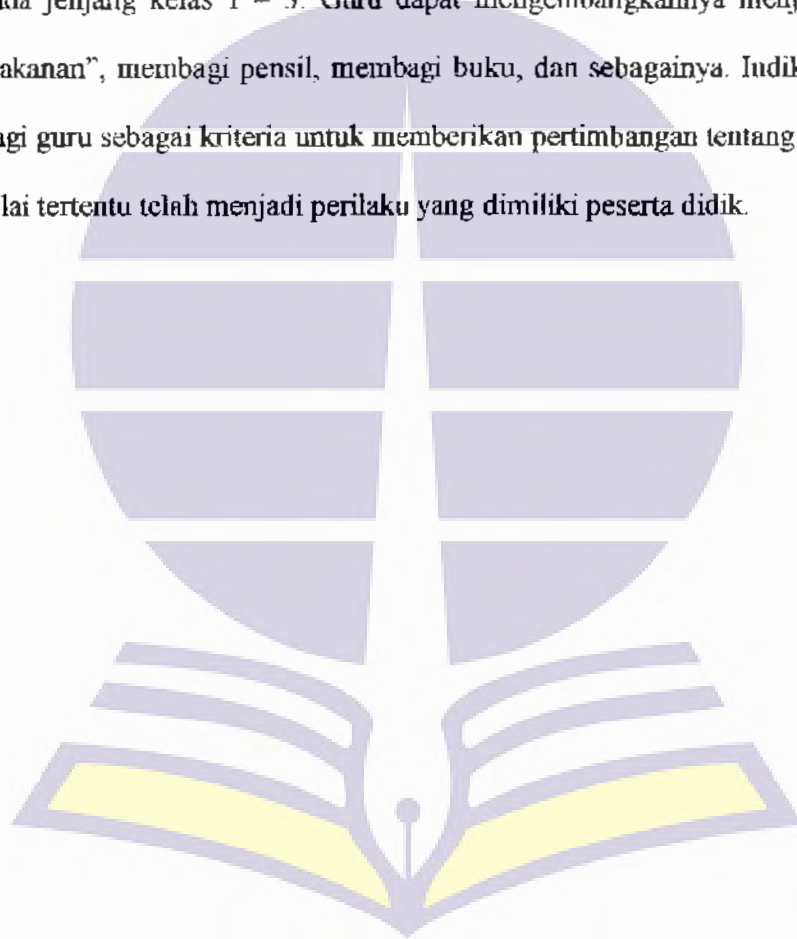
Ada 2 (dua) jenis indikator yang dikembangkan dalam pedoman ini. *Pertama*, indikator untuk sekolah dan kelas. *Kedua*, indikator untuk mata pelajaran. Indikator sekolah dan kelas adalah penanda yang digunakan oleh kepala sekolah, guru, dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksana Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Media Permainan Edukasi. Indikator ini berkenaan juga dengan kegiatan sekolah yang diprogramkan dan kegiatan sekolah sehari-hari (rutin). Indikator mata pelajaran menggambarkan perilaku afektif seorang peserta didik berkenaan dengan mata pelajaran tertentu.

Indikator dirunuskan dalam bentuk perilaku peserta didik di kelas dan sekolah yang dapat diamati melalui pengamatan guru ketika seorang peserta didik melakukan suatu tindakan di sekolah, tanya jawab dengan peserta didik, jawaban yang diberikan peserta didik terhadap tugas dan pertanyaan guru, serta tulisan peserta didik dalam laporan dan pekerjaan rumah.

Perilaku yang dikembangkan dalam indikator Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Media Permainan Edukasi bersifat progresif. Artinya, perilaku



tersebut berkembang semakin kompleks antara satu jenjang kelas ke jenjang kelas di atasnya (1-3; 4-6; 7-9; 10-12), dan bahkan dalam jenjang kelas yang sama. Guru memiliki kebebasan dalam menentukan berapa lama suatu perilaku harus dikembangkan sebelum ditingkatkan ke perilaku yang lebih kompleks. Misalkan, "membagi makanan kepada teman" sebagai indikator kepedulian sosial pada jenjang kelas 1 – 3. Guru dapat mengembangkannya menjadi "membagi makanan", membagi pensil, membagi buku, dan sebagainya. Indikator berfungsi bagi guru sebagai kriteria untuk memberikan pertimbangan tentang perilaku untuk nilai tertentu telah menjadi perilaku yang dimiliki peserta didik.



BAB III

MEDIA PERMAINAN EDUKASI

A. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar (sekitar 6;0 – 12;0) ini merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya. Guru tidak mungkin mengabaikan kehadiran dan kepentingan mereka. Guru akan selalu dituntut untuk memahami betul karakteristik anak, arti belajar dan tujuan kegiatan belajar bagi mereka di sekolah dasar. Dalam kesempatan ini, diuraikan karakteristik anak usia sekolah dasar secara umum sebagaimana dikemukakan Bassett, Jacka, dan Logan (1983) berikut ini:

1. Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri.
2. Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang
3. Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasikan suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru.
4. Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan.
5. Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi.



Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.

Menurut Piaget (dalam Iskandar, 1998/1999) anak pada usia 6-12 tahun (masa operasi konkret) ini memiliki kecenderungan sebagai berikut:

1. Mulai memandang dunia secara obyektif bergeser dari satu aspek ke aspek lain secara refleksif dan memandang unsur-unsur kesatuan secara serentak
2. Mulai berpikir secara operasional, misalnya kelompok elemen menjadi satu kesatuan yang utuh dan dapat melihat hubungan elemen dengan kesatuan/keseluruhan secara bolak-balik.
3. Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda.
4. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat.
5. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas dan berat

B. Permainan Edukasi

1. Pengertian Permainan/Game

Kata “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang antara lain berarti melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (Purwaningsih, 2006). *Games* menurut John M Echols dan Hasan Shadily dalam kamus Inggris Indonesia berarti permainan. Menurut Abu Ahnadi (2010) permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.



Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab.

Dari pendapat para ahli tersebut maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa pengertian permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, yang tidak bersifat paksaan, yang memiliki tujuan praktis dan bersifat sukarela.

Education menurut John M Echols dan Hasan Shadily dalam kamus inggris Indonesia berarti pendidikan, yang berhubungan dengan pendidikan. Sedangkan menurut Petter Salim *education* adalah yang bersifat mendidik dan memberikan contoh suri tauladan yang baik dan berhubungan langsung dengan pengajaran atau pendidikan. *Education games* (permainan edukasi) menurut Andang Ismail (2006) dalam bukunya *Education Games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

2. Fungsi *Game* / Permainan Edukasi

Menurut Andang Ismail (2006) dalam bukunya *Education Games*, menyatakan fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak



3. Manfaat Game/Permainan Edukasi

Saat ini banyak sekali anak-anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain karena hal itu lebih menyenangkan ketimbang mempelajari materi pelajaran yang didapatkan di sekolah.

Permainan yang mendidik dijadikan sebuah alternatif dalam metode pembelajaran anak. Sadiman (2011) berpendapat bahwa permainan sebagai media pendidikan mempunyai banyak peranan. Seperti munculnya partisipasi aktif anak dalam belajar dan umpan balik secara langsung. Henry (2010) mengemukakan dampak-dampak positif penggunaan *game*. Dampak-dampak positif tersebut yang berkaitan dengan penggunaan *game* sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dapat mengenalkan tentang teknologi komputer.
- 2) *Game* dapat memberikan pelajaran untuk mengikuti pengarahannya dan aturannya.
- 3) Melatih penggunaan saraf motorik dan *spatial skill*.
- 4) *Game* membuat pembelajaran lebih menghibur dan menyenangkan.
- 5) *Game* dapat memberikan sarana untuk berfikir, berbicara, dan berinteraksi dengan cara baru.

4. Jenis-jenis *Education Games* (Permainan Edukasi)

Dalam buku ini ditampilkan beberapa permainan edukasi yang dapat digunakan dalam implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah dasar seperti permainan tradisional, permainan dalam kegiatan pramuka, ular tangga, puzzle, dan permainan digital.



a. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam kegiatan permainannya memberikan rasa senang, gembira, ceria pada anak yang memainkannya, selain itu permainannya dilakukan secara berkelompok sehingga menimbulkan rasa demokrasi dengan sesama teman main dan menggunakan alat permainan yang relative sederhana.

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1987).

Kurniati (2006) mengidentifikasi 30 permainan tradisional yang saat ini masih dapat ditemukan di lapangan. Beberapa contoh permainan tradisional yang dilakukan oleh anak-anak adalah Anjang-anjangan, Sondah, Congkak, Oray-orayan, Tetemute, dan Sepdur dan lain-lainnya. Permainan tradisional tersebut



akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan keterampilan sosial anak. Yaitu keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.



Gambar Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng



Gambar Permainan Tradisional Gobag Sodor



b. Permainan Siaga

Dalam kegiatan-kegiatan Pramuka yang mengajarkan tentang cara hidup dialam liar, melatih kedisiplinan, kesenangan dalam menjelajah alam akan kurang leugkap rasanya jika tidak ada momen-momen dimana untuk mengendurkan otot dan pikiran dengan permainan disela sela materi tersebut. Oleh karenanya dalam setiap kegiatan kepramukaan perlu diisi dengan jam khusus permainan yang bisa jadi pengalaman seru dan tak terlupakan bukan. Permainan ini tidak hanya identik oleh siaga dan penggalang tetapi semua kalangan kepramukaan pasti identik dengan game disela-sela materi. Baik yang hanya sekedar yel-yel, nyanyi, atau maupun game yang membutuhkan kerja fisik otak untuk menyelesaikannya. Akan tetapi pasti berakhir dengan kemeriahan dan kesenangan seperti layaknya game yang lain.

Permainan yang biasa dimainkan adalah permainan kelompok dimana untuk melatih kekompakan dan konsentrasi. Sedangkan jenis permainannya adalah permainan yang bersifat outbound. Permainan-permainan yang bisa dicoba di kegiatan pangkalan pramuka antara lain :

1) **Permainan Bisik Berantai**

Permainan ini bertujuan melatih ketelitian ingatan dalam menerima dan menyampaikan informasi. permainan ini dilakukan dalam sebuah kelompok. permainan ini akan lebih seru jika digunakan untuk membuat pertandingan antara kelompok dengan saling berdampingan dalam barisan yang mempunyai jarak tertentu. pemimpin regu dipanggil meujauh untuk diheritahukan kepada anggotanya



secara berantai dari barisan paling depan sampai kebelakang. ketentuannya adalah pesan harus disampaikan dengan cara bertantai, pesan tidak boleh diketahui yang lain ketika menyampaikan. yang paling cepat menyampaikan hingga kebarisan belakang , maka group atau kelompok itu yang menang.

2) Permainan Pelangi Nama

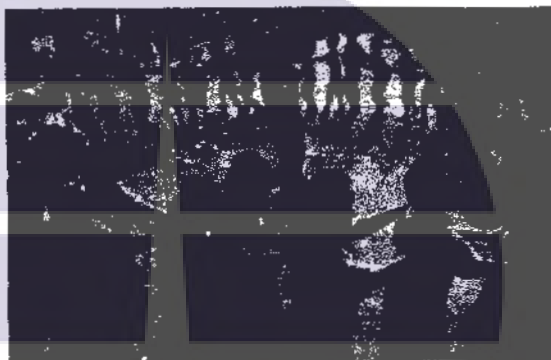
Permainan ini bertujuan untuk melatih konsentrasi dan kesigapan fisik dalam menangkap dan melakukan perintah. permainan ini adalah jenis permainan dalam kelompok yang dilakukan dalam lingkaran. lingkaran tergantung jumlah anggota yang akan ikut bermain baik besar atau kecil.

Cara Bermain:

- ❖ Adik adik membuat lingkaran besar dengan membuat lingkaran tumpuan kaki, sehingga jelas dimana mereka berpijak dan berpindah dari tumpuan ke tumpuan lain.
- ❖ Salah satu kakak atau adik yang pertama memulai permainan sebagai orang yang memberikan perintah.
- ❖ Adapun aba aba perintah hanya menyebutkan merah, kuning, dan biru.
- ❖ Apabila perintahnya merah : maka orang yang ditunjuk menyebut nama temannya sebelah kanan
- ❖ Apabila perintahnya kuning: maka orang yang ditunjuk menyebutkan nama temannya sebelah kiri



- ❖ Apabila perintahnya biru : semua peserta berpindah tempat, yang paling terakhir berpindah tempat akan menggantikan orang yang berada ditengah lingkaran.
- ❖ Adapun hukuman atau sangsi jika tidak bisa, bisa digunakan berfariasi hanya untuk membuat permainan lebih semangat. contoh permainuannya adalah sebagai berikut.



Gambar Permainan Siaga

c. Puzzle

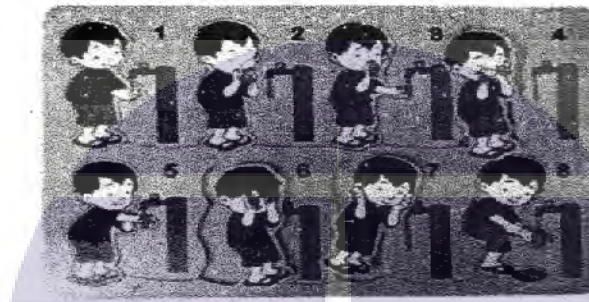
Permainan puzzle merupakan permainan melalui potongan gambar, kata, situasi, dan warna yang membutuhkan cara memecahkan masalah secara coba-salah. Puzzle merupakan salah satu permainan yang terbukti dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan tersebut. Contoh puzzle dalam buku panduan ini:

1) Puzzle Gerakan Wudhu

Belajar gerakan wudhu laki-laki lebih mudah dengan gambar gerakan wudhu yang dibuat secara urut dari awal sampai akhir. Gambar gerakan wudhu dapat



dilepas dan dipasang kembali seperti puzzle, dibuat dengan desain karakter anak-anak lucu, terlihat sangat jelas setiap gerakan sehingga mudah dipraktikkan anak-anak, ukuran puzzle ini adalah 30cm x 20cm dengan ketebalan 0.6cm

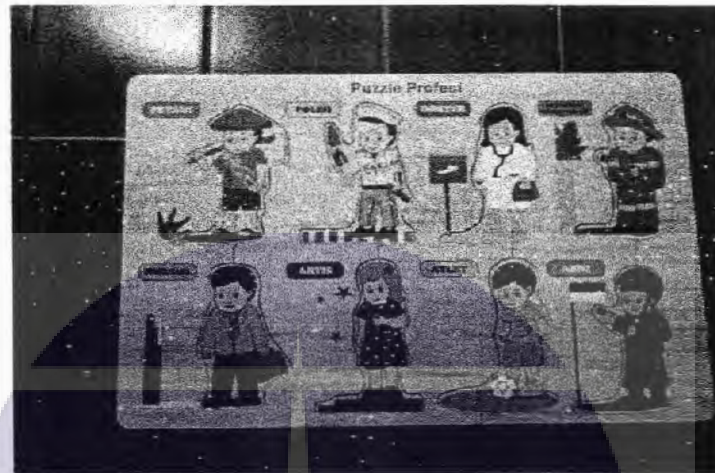


2) Puzzle Gerakan Sholat

Puzzle yang bergambar tata cara dan urutan sholat dengan karakter anak laki-laki, puzzle ini bisa dijadikan sebagai media belajar urutan sholat dari niat sampai salam. Selain untuk belajar tata cara urutan sholat dengan benar, bermain puzzle juga bisa melatih motorik halus anak



3) Puzzle Gambar Profesi , Bermain dan Bercerita Profesi



Bermain sambil bercerita tentang pekerjaan, bisa profesi orangtua atau profesi yang dicita-citakan anak, bisa juga cerita profesi lainnya, puzzle gambar profesi ini memiliki delapan gambar profesi yang berbeda, setiap profesi punya pekerjaan masing-masing, anak bisa menceritakan apa pekerjaan dari gambar profesi yang ada pada puzzle. Mainan ini bermanfaat untuk melatih motorik halus, melatih mengenal jenis – jenis pekerjaan / profesi, melatih kemampuan mengingat dan kemampuan bercerita anak

4) Puzzle Rambu Lalu Lintas

Mengenal rambu-rambu lalu lintas sejak usia SD dapat menumbuhkan kesadaran berlalu lintas untuk bekal anak dimasa yang akan datang, selain itu bermain puzzle juga bisa melatih saraf motorik halus dan motorik halus anak, dan juga untuk melatih kemampuan berfikir anak.





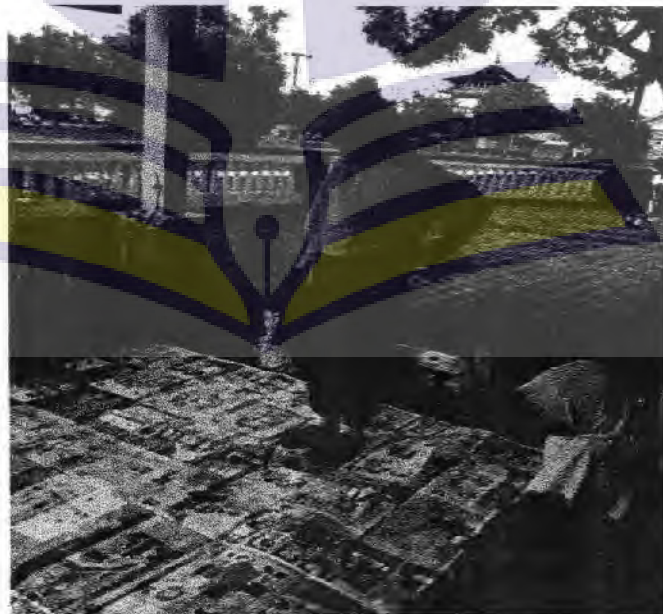
e. Ular Tangga Kejujuran



ULAR TANGGA KEJUJURAN



d. Ular Tangga Kekesahatan



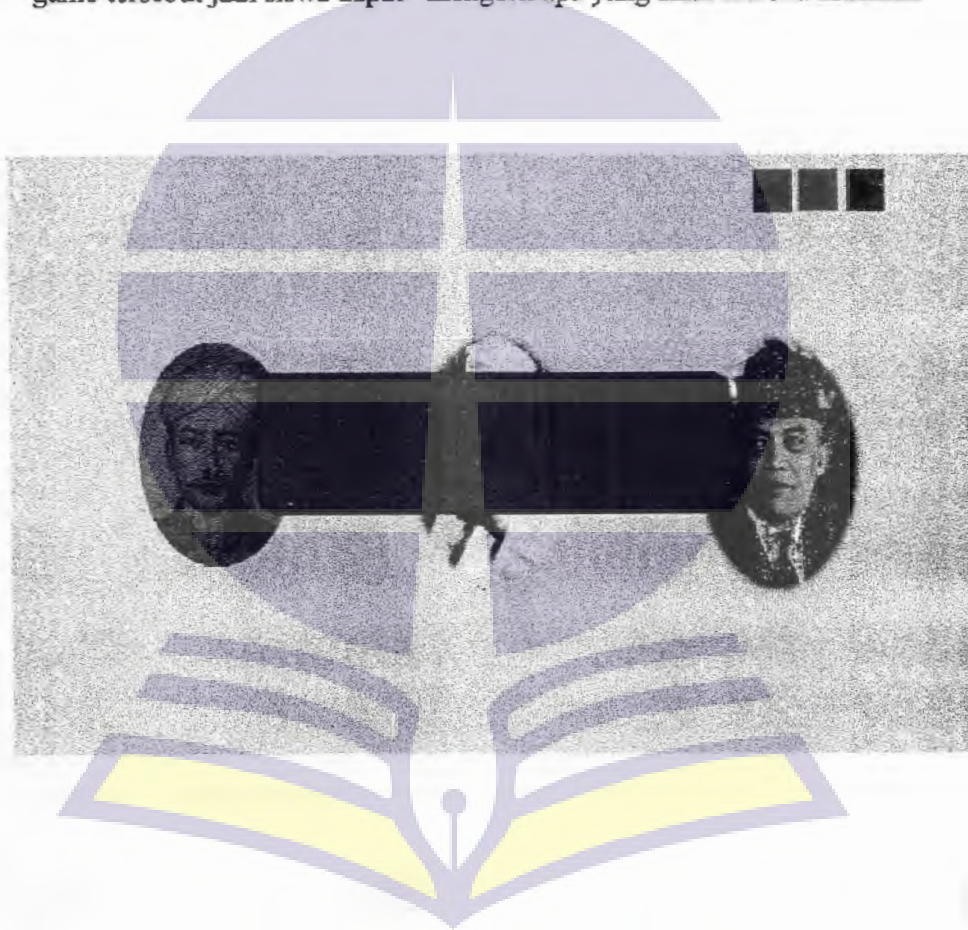


f. **Permainan Digital**

GAME EDUKASI NASIONALISME

1. **Menu Kesenian Pahlawan**

Apabila menu pahlawan di pilih maka akan muncul penjelasan dari tujuan game tersebut jadi siswa dapat mengerti apa yang akan mereka mainkan





2. Menu Kesenian Daerah/Tari

Apabila menu tari dipilih maka akan muncul penjelasan dari tujuan game tersebut. Anak dapat mengerti apa yang akan mereka mainkan.





BAB IV

SKENARIO IMPLEMENTASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI

A. PROGRAM INTRA KURIKULER

Implementasi PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dalam kegiatan Intrakurikuler merupakan penguatan nilai – nilai karakter melalui kegiatan penguatan materi pembelajaran, metode pembelajaran sesuai dengan muatan kurikulum berdasarkan ketentuan peraturan perundang – undangan.

1). BENTUK KEGIATAN

Kegiatan : Pembiasaan di awal KBM

Alokasi Waktu : 45 menit.

TAHAPAN KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN DAN NILAI PPK	MEDIA
1. Berbaris di depan kelas	<ol style="list-style-type: none">Siswa berbaris di depan kelas (Disiplin)Siswa diberi pertanyaan tentang perkalian atau materi pelajaran oleh siswa lain (Mandiri)Siswa yang dapat menjawab quiz dapat masuk kelas (Integritas)Barisan dipimpin oleh ketua , setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjadi ketua secara bergantian dalam kurun waktu yang ditetapkan bersama di awal tahun pelajaran (Integritas)Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guruGuru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	quiz perkalian Permainan tradisional
2. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.	<ol style="list-style-type: none">Siswa mengucapkan salam (Religius).Siswa berdoa (Religius)Siswa mengartikan doa secara harfiah , kemudian dijelaskan maknanya (Integritas)Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guruGuru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	permainan pramuka



TAHAPAN KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN DAN NILAI PPK	MEDIA
3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya	a. Lagu Indonesia Raya dinyanyikan bersama oleh seluruh siswa dengan dipimpin oleh salah satu siswa secara bergilir (Nasionalis). b. Untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam memimpin lagu, siapapun yang dengan sukarela mengajukan diri sebagai Dirjen akan memperoleh nilai tambahan. (Integritas) c. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru d. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	Permainan tradisional

Kegiatan : Kegiatan Belajar Mengajar

Alokasi Waktu : 45 menit.

Muatan Pelajaran	PPKn, B. Indonesia, IPA, IPS, SBdP, PJOK, PAI
Kelas	IV
Materi	Indahnya Kebersamaan
KI 1	1.1. Mensyukuri berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan Budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
KI 2	2.1. menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial dan Budaya di Indonesia yang terikat dengan persatuan dan kesatuan.
Karakter yang diharapkan	Religius, gotong royong
Media/ Sumber	Game budaya bangsa



Langkah – langkah	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan tugas pada siswa tentang kegiatan saat pembelajaran yang mengarah ke pendidikan karakter yang diharapkan.2. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru3. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan (religius, gotong royong)4. Guru memberikan tugas ke siswa untuk mengerjakan tugas tentang kepedulian dan kesantunan.
-------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III. 1. INSTRUMEN PENILAIAN (SKOR NILAI)

NO	URAIAN KEGIATAN	SKOR	KETERANGAN
1	Nilai	0	Tidak melakukan
2	Nilai	1	Melakukan tetapi masih jarang / tidak rutin
3	Nilai	2	Selalu dilakukan oleh siswa



2. LEMBAR PENGAMATAN

LEMBAR PENILAIAN SIKAP /KARAKTER SISWA

SIKAP RELIGIUS DAN SIKAP SOSIAL SISWA(KI-1 dan KI-2)

3. Tema Pembelajaran :

Kelas :

NO	Nama Siswa	Sikap Religius (KI-1)		Sikap Sosial (KI-2)			Ket.
		Berdoa	Syukur	Tanggung jawab	Mandiri	Gotong royong	
		(1.1)	(1.2)	(1.3)	(1.3)	(1.4)	
1	Ahmad	1	4	0	1	4	

Kegiatan : Pembiasaan di Akhir KBM

Alokasi Waktu : 45 menit.

TAHAPAN KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN DAN NILAI PPK	MEDIA
1. Berbaris di depan kelas	a. Siswa berbaris di depan kelas (Disiplin) b. Siswa diberi pertanyaan tentang perkalian atau materi pelajaran oleh siswa lain (Mandiri) c. Siswa yang dapat menjawab quiz dapat masuk kelas (Integritas) d. Barisan dipimpin oleh ketua , setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjadi ketua secara bergantian dalam kurun waktu yang ditetapkan bersama di awal tahun pelajaran (Integritas) e. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru f. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	quiz perkalian Permainan tradisional



TAHAPAN KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN DAN NILAI PPK	MEDIA
2. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.	<ul style="list-style-type: none">a. Siswa mengucapkan salam (Religius).b. Siswa berdoa (Religius)c. Siswa mengartikan doa secara harfiah, kemudian dijelaskan maknanya (Integritas)d. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh gurue. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	permainan pramuka
3. Menyanyikan lagu Daerah	<ul style="list-style-type: none">a. Menyanyikan lagu Daerah bersama oleh seluruh siswa dengan dipimpin oleh salah satu siswa secara bergilir (Nasionalis).b. Untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam memimpin lagu, siapapun yang dengan sukarela mengajukan diri sebagai Dirijen akan memperoleh nilai tambahan. (Integritas)c. Guru juga memperkenalkan daerah asal lagu tersebut (letak geografisnya, budayanya, dan daerah asal lagu tersebut) (Nasionalis)d. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh gurue. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	Permainan tradisional cublak-cublak suweng

B. KO KURIKULER

I. Penyelenggaraan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dalam kegiatan Kokurikuler merupakan penguatan nilai – nilai karakter melalui Penyelenggaraan PPK dalam kegiatan kokurikuler



1). BENTUK KEGIATAN

JENIS KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN DAN NILAI PPK	MEDIA
<p>1. Buku Saku Norma Dan Peraturan Siswa adalah buku yang berisi peraturan yang harus dilaksanakan atau larangan yang harus dihindari siswa. Buku ini juga berisi penghargaan atau sanksi yang akan diperoleh siswa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap hari siswa membuat catatan tentang kegiatan yang telah dilakukan sesuai buku saku Norma (Disiplin) b. Pada hari Jum'at, guru kelas memeriksa buku saku tersebut. Kegiatan pemeriksaan buku saku ini menggunakan media permainan, agar anak tidak takut. (Jujur) c. Pemberian penghargaan atau sanksi kepada siswa (Integritas.) d. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru e. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan. 	<p>Ular Tangga kejujuran</p>
<p>2. Sirine LISA adalah sirine atau tanda yang dibunyikan untuk memandu warga sekolah menghentikan seluruh aktivitas selama maksimal 15 menit. Warga sekolah akan memungut sampah yang terlihat didekatnya dan membuangnya ke tempat sampah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru piket membunyikan sirine pada waktu yang sudah ditentukan (Disiplin) b. Guru memandu siswa untuk menghentikan aktifitas. (Disiplin) c. Guru memandu siswa untuk memungut sampah yang ada di dekat siswa dan membuang ke tempat sampah. (Integritas.) d. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru e. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 	<p>permainan ular naga</p>



JENIS KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN DAN NILAI PPK	MEDIA
3. Jumat Berinfak adalah kegiatan warga sekolah bernuansa keagamaan, senang, dan Iklas. Aktivitas di hari Jumat dapat berupa infak rutin, sodaqoh spontan dan kegiatan sejenis.	<ol style="list-style-type: none">Guru membimbing siswa melaksanakan infak bersama (Religius)Guru memandu siswa melaksanakan infak dengan bantuan media permainan (Integritas.)Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guruGuru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan	Permainan Pramuka

C. Ekstrakurikuler

Tujuan Inti pembinaan ekstrakurikuler di Sekolah Dasar adalah mengembangkan potensi dan kreatifitas peserta didik melalui minat dan bakat, serta menanamkan nilai-nilai karakter religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong dan integritas.

Pengembangan potensi dan kreatifitas peserta didik melalui minat dan bakat serta penanaman nilai-nilai karakter tersebut dapat diimplementasikan dalam bentuk dan materi yang dapat

dikembangkan sebagai berikut:

1. BENTUK KEGIATAN

Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar berupa :

- Satuan tugas peduli lingkungan
- Satuan tugas Dokter Kecil.
- Satuan Tugas Pramuka.
- Berlatih Seni Drum Band.
- Belajar Seni Lukis.
- Belajar Seni Tari.
- Belajar Seni Kaligrafi.
- Belajar Seni Tilawah.



- i. Belajar Tartil Alquran.
- j. Belajar Adzan dan Iqomah

2. Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler

JENIS KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN DAN NILAI PPK	MEDIA
1. Kelas Inspirasi adalah kelas yang memberikan inspirasi bagi peserta didik dengan mendatangkan individu yang memiliki profesi sangat beragam.	<ul style="list-style-type: none"> a. Berdoa bersama untuk mengawali kegiatan (Religius) b. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa ((Gotong royong) c. Memperhatikan penjelasan anggota Polssek Wanareja tentang rambu-rambu lalu lintas (Integritas.) d. Bermain peran sebagai polisi dan Pengemudi (Integritas.) e. Diskusi kelompok tentang rambu-rambu lalu lintas (Gotong royong) f. Menyampaikan hasil diskusi secara kreatif kepada klub lain. (Integritas.) g. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru h. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 	Puzzle rambu-rambu lalu lintas
2. Wisata Religi merupakan kegiatan kerjasama sekolah dengan lembaga atau komunitas keagamaan yang mampu membantu menumbuhkan semangat kerohanian yang mendalam.	<ul style="list-style-type: none"> a. Berdoa bersama untuk mengawali kegiatan (Religius) b. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa ((Gotong royong) c. Memperhatikan penjelasan Takmir masjid Agung Wanareja tentang wudlu (Displin) d. Bermain peran sebagai orang yang mau sholat (Integritas.) e. Diskusi kelompok tentang urutan wudlu (Gotong royong) f. Menyampaikan hasil diskusi secara kreatif kepada klub lain (Integritas.) g. Guru mengamati respon siswa tentang tugas yang diberikan oleh guru h. Guru mengisi format penilaian aktivitas pada siswa terkait nilai karakter yang diharapkan 	Puzzle gerakan wudlu, Puzzle gerakan sholat



3. Penilaian Partisipasi Peserta Didik

Tim Pembina bertanggungjawab memberikan penilaian partisipasi peserta didik selama mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Penilaian berdasarkan keterlibatan peserta didik dalam berproses dan kemahiran/kompetensi peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti.

Format penilaian ditentukan oleh tim Pembina berdasarkan indikator pencapaian yang telah ditetapkan pada penyusunan program. Penilaian dilakukan sesuai jadwal pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler yang selanjutnya diakumulasikan selama 1 semester. Penilaian berbentuk penilaian kualitatif, maksudnya hasil belajar/partisipasi peserta didik dideskripsikan oleh pembina





BAB V

PENILAIAN DAN EVALUASI PROGRAM

A. Penilaian Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) perlu dinilai dan dievaluasi secara terukur dan komprehensif. Kegiatan penilaian dilakukan secara berkesinambungan dan teratur untuk memberi jaminan bahwa gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) telah memberikan dampak signifikan pada perubahan perilaku, budaya sekolah, dan prestasi peserta didik.

Penilaian dan evaluasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) bertujuan untuk mengukur keberhasilan implementasi nilai-nilai utama Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagai sebuah gerakan nasional revolusi mental dalam lembaga pendidikan.

Penilaian kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) mengacu pada tahapan-tahapan penerapan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang selaras dengan prinsip-prinsip implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) serta indikator-indikator objektif yang menyertainya. Penilaian Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dilakukan secara berkesinambungan, komprehensif, objektif, jujur, dan transparan, serta melibatkan para pemangku kepentingan pendidikan.

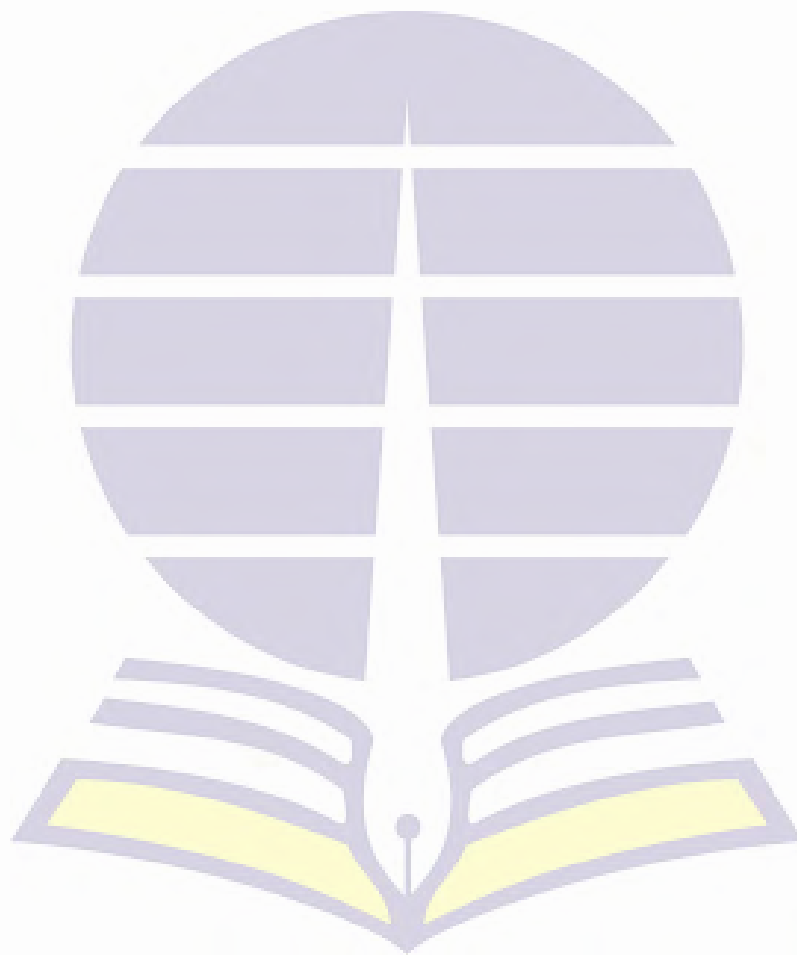
B. Tujuan Penilaian Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Tujuan kegiatan penilaian adalah untuk mendapatkan data tentang tingkat keberhasilan pelaksanaan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada satu satuan pendidikan sesuai target waktu yang telah ditetapkan, misalnya per tiga bulan dan enam bulan atau satu semester yang dilanjutkan secara berkesinambungan untuk waktu-waktu berikutnya.

Pelaksana evaluasi dan penilaian Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah kepala sekolah (internal) dan pihak luar sekolah (eksternal). Penilaian secara internal dilakukan oleh warga sekolah (kepala sekolah, guru, wali murid,



komite sekolah). Penilaian secara eksternal dilakukan oleh pihak-pihak dari luar sekolah yang memiliki kepentingan bersama untuk melaksanakan pelaksanaan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), misalnya tim penilai dari Dinas Pendidikan, pengawas, perguruan tinggi, komunitas-komunitas yang bekerja sama.





BAB VI

PENUTUP

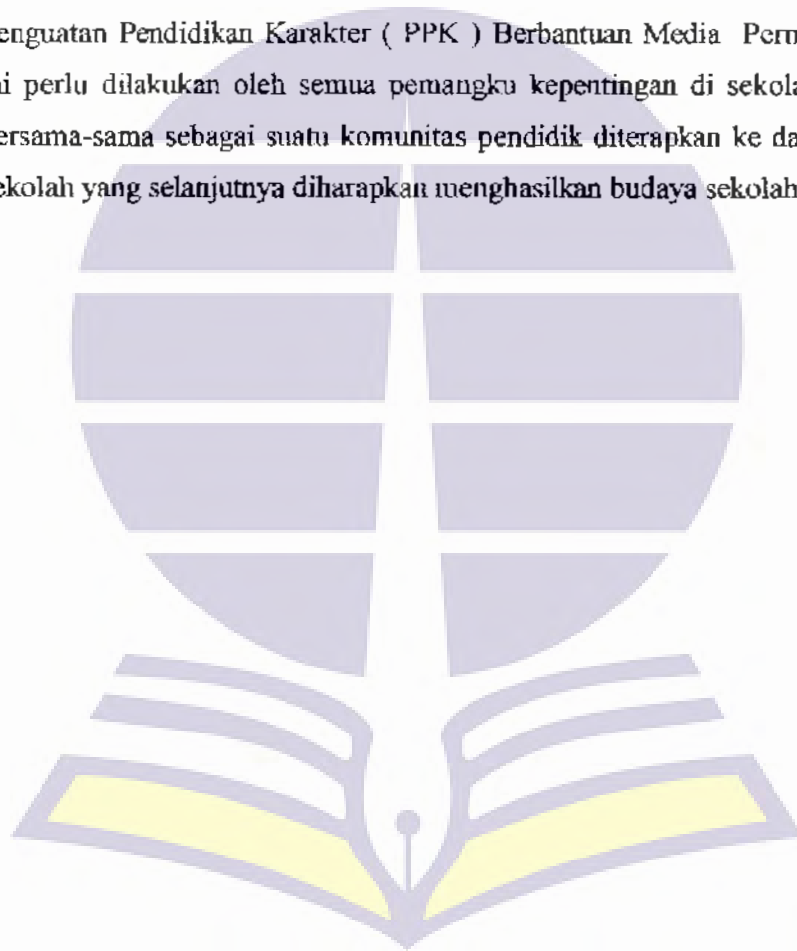
Seperti telah diuraikan pada awal pendahuluan bahwa fungsi Penguatan Pendidikan Karakter selain mengembangkan dan memperkuat potensi pribadi juga menyaring pengaruh dari luar yang akhirnya dapat membentuk karakter peserta didik yang dapat mencerminkan budaya bangsa Indonesia. Upaya pembentukan karakter ini tentu tidak semata-mata hanya dilakukan di sekolah melalui serangkaian kegiatan belajar mengajar baik melalui mata pelajaran maupun serangkaian kegiatan pengembangan diri yang dilakukan di kelas dan luar sekolah. Pembiasaan-pembiasaan (*habitiasi*) dalam kehidupan, seperti: religius, jujur, disiplin, toleran, kerja keras, cinta damai, tanggung-jawab, dsb. perlu dimulai dari lingkup terkecil seperti keluarga sampai dengan cakupan yang lebih luas di masyarakat. Nilai-nilai tersebut tentunya perlu ditumbuhkembangkan yang pada akhirnya dapat membentuk pribadi karakter peserta didik yang selanjutnya merupakan pencerminan hidup suatu bangsa yang besar.

Pedoman yang disusun ini lebih diperuntukkan kepada kepala sekolah. Pembentukan budaya sekolah (*school culture*) dapat dilakukan oleh sekolah melalui serangkaian kegiatan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran yang lebih berorientasi pada peserta didik, dan penilaian yang bersifat komprehensif. Perencanaan di tingkat sekolah pada intinya adalah melakukan penguatan dalam penyusunan kurikulum di tingkat sekolah (KTSP), seperti menetapkan visi, misi, tujuan, struktur kurikulum, kalender akademik, dan penyusunan silabus. Keseluruhan perencanaan sekolah yang bertitik tolak dari melakukan analisis kekuatan dan kebutuhan sekolah akan dapat dihasilkan program pendidikan yang lebih terarah yang tidak semata-mata berupa penguatan ranah pengetahuan dan keterampilan melainkan juga sikap perilaku yang akhirnya dapat membentuk akhlak budi luhur.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Media Permainan Edukasi bukan merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri atau merupakan nilai yang



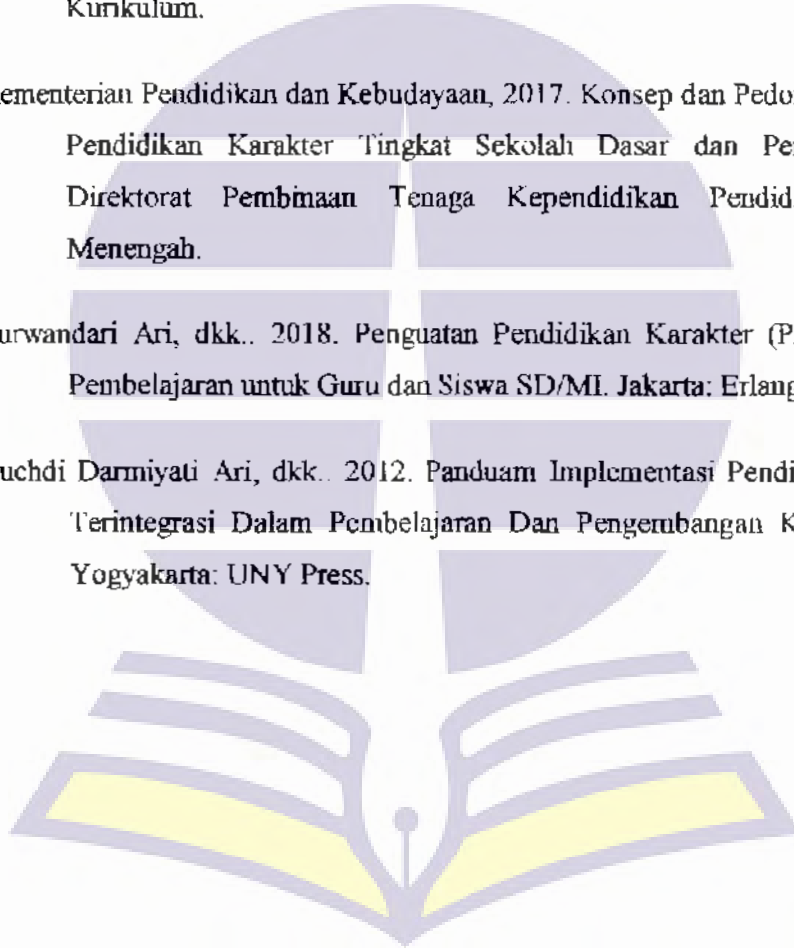
diajarkan, tetapi lebih kepada upaya penanaman nilai-nilai baik melalui mata pelajaran, program pengembangan diri maupun budaya sekolah. Peta nilai dan indikator yang disajikan dalam naskah ini merupakan contoh penyebaran nilai yang dapat diajarkan melalui berbagai mata pelajaran sesuai dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam standar isi (SI). Begitu pula melalui program pengembangan diri, seperti kegiatan rutin sekolah, kegiatan spontan, keteladanan, pengkondisian. Perencanaan pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbantuan Media Permainan Edukasi ini perlu dilakukan oleh semua pemangku kepentingan di sekolah yang secara bersama-sama sebagai suatu komunitas pendidik diterapkan ke dalam kurikulum sekolah yang selanjutnya diharapkan menghasilkan budaya sekolah.





DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. Panduan Pendidikan Karakter : Pengalaman Inspiratif. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Pertama Jakarta: Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasadan Menengah.
- Purwandari Ari, dkk.. 2018. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Referensi Pembelajaran untuk Guru dan Siswa SD/MI. Jakarta: Erlangga.
- Zuchdi Darmiyati Ari, dkk.. 2012. Panduam Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Dalam Pembelajaran Dan Pengerubangan Kultur Budaya,. Yogyakarta: UNY Press.



Buku Panduan Siswa
**PENGEMBANGAN PENGUATAN
 PENDIDIKAN KARAKTER
 TERINTEGRASI PROGAM SEKOLAH
 BERBANTUAN PERMAINAN EDUKASI
 DI SEKOLAH DASAR**



Nama :

Kelas :

SD NEGERI WANAREJA 01
KECAMATAN WANAREJA KABUPATEN CILACAP
Jl. Gatot Subroto - Wanareja

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kahadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga Buku Saku Siswa Pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter ini terselesaikan.

Buku saku siswa ini merupakan pedoman langsung bagi siswa dalam mengembangkan Pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter. Melalui buku Siswa ini diharapkan siswa dapat memahami dan menerapkan langkah-langkah kegiatan pengembangan Penguatan Pendidikan Karakter dengan benar.

Buku ini berisi materi pemahaman nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu : religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Materi tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Buku ini diharapkan dapat menarik semua pihak yang terlibat dalam pendidikan untuk dapat berpartisipasi dalam penguatan pendidikan karakter, baik melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler.

Kami menyadari bahwa buku ini jauh dari sempurna. Saran dan kritik untuk perbaikan buku ini, sangat kami harapkan. Semoga buku ini buku ini bermanfaat untuk menanamkan nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter.

Gilacap, 2019

Mahasiswa

Sulastri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I Menumbuhkan Jiwa Religius	1
A. Sikap Religius	1
B. Sikap Cinta Damai	3
C. Sikap Toleransi	4
BAB II Menumbuhkan Jiwa Nasionalis	6
A. Sikap Nasionalis	6
B. Sikap Menjaga Kekayaan Budaya Bangsa	8
C. Sikap Rela Berkorban Dan Cinta Tanah Air	9
D. Sikap Disiplin Cermin Taat Hukum	10
BAB III Menumbuhkan Jiwa Mandiri	12
A. Sikap Mandiri	12
B. Sikap Kreatif	14
BAB IV Menumbuhkan Jiwa Gotong Royong	16
A. Sikap Gotong Royong	16
B. Sikap Tolong Menolong	18
BAB V Menumbuhkan Jiwa Integritas	17
A. Sikap Integritas	17
B. Sikap Jujur	18
C. Sikap Anti Korupsi	20
D. Buku Kegiatan	22
BAB VI PENUTUP	32
DAFTAR PUSTAKA	33

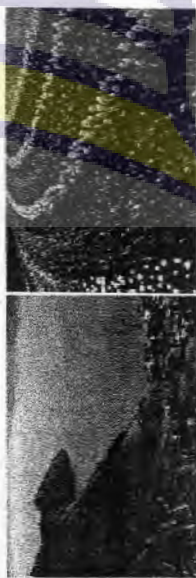


BAB I Menumbuhkan Jiwa Religius

A. Religius

1. Memaknai Sikap Religius

Pernahkah kamu melihat peristiwa di bawah ini?



Apa yang kamu rasakan ketika melihat peristiwa itu? Siapakah yang menciptakan semua itu? Semua keindahan itu merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Apakah ada rasa takjub dengan ciptaan Tuhan Yang Maha Indah? Pernahkah kamu bersyukur atas ciptaan Tuhan Yang Maha Esa? Bagaimana cara kamu bersyukur kepada Tuhan atas semua karunia Tuhan kepada kita?

Jika kamu memiliki perasaan di atas, hal ini menandakan kamu memiliki nilai religius sebagai umat beragama.

Nilai karakter religius mencerminkan keberimanan terhadap Tuhan yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan

ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain.

Sikap dan perilaku religious akan diikuti oleh kebiasaanlain seperti: cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, antiperundungan dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil dan tersisih.

2. Penerapan Sikap Religius dalam Kegiatan Sehari-hari

- Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran.
- Memperingati hari besar agama.
- Menolong teman yang berbeda agama yang mengalami kesusahahan.
- Menghormati teman yang menjalankan ibadah

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

AKTIVITAS SERU

Susunlah kata-kata yang dicetak di bawah ini menjadi kata-kata yang merupakan bagian sikap religius!

1. KEJAR ASAM
2. INTA GANDUPERNIUN
3. SELOTRANI
4. SUKETNALU
5. PERNATABAHAS

B. Sikap Cinta Damai

1. Memaknai Sikap Cinta Damai



Nilai karakter cinta damai mencerminkan perwujudan rasa cinta terhadap kehidupan yang anti kekerasan dan mengembangkan sikap harmoni dalam keseharian. Cinta damai akan melahirkan ketenangan dan terhindar dari peperacahan maupun peperangan.



2. Penerapan Sikap Cinta Damai dalam Kegiatan Sehari-hari

- Tidak membuat kegaduhan di kelas.
- Menjaga ketertiban kelas.
- Tidak menghalangi tetangga yang merayakan ritual agama.
- Menggalang dana untuk korban bencana alam, konflik kesukuan, korban perang.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Ceritakan apa yang sedang dilakukan orang-orang yang terdapat pada gambar di bawah ini !

	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

C. Sikap Toleransi

1. Memaknai Sikap Toleransi





Nilai karakter toleransi mencerminkan perwujudan menghargai perbedaan agama, suku, etnis, serta tindakan mendahulukan orang lain yang membutuhkan

2. Penerapan Sikap Toleransi dalam Kegiatan Sehari-hari

- Tidak mengganggu teman yang sedang beribadah.
- Tidak mengejek teman yang berasal dari suku lain.
- Mendahulukan ibu hamil, orang tua, penyandang disabilitas di tempat umum.
- Melakukan musyawarah dalam pemilihan pengurus kelas.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Ceritakan apa yang sedang dilakukan orang-orang yang terdapat pada gambar di bawah ini ! Apakah menunjukkan toleransi? Berikan pendapatmu !

	
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

BAB II
Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme



A. Jiwa Nasionalisme

1. Memaknai Jiwa Nasionalisme

Apa yang kamu rasakan ketika menyanyikan lagu Indonesia Raya? Adakah rasa haru dan bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia?

Nasionalisme berarti paham atau ajaran untuk mencintai bangsa dan Negara sendiri. Nasionalisme juga bias berarti kesadaran suatu bangsa yang secara potensial untuk mempertahankan identitas, integritas, kemakmuran dan kekuatan bersama-sama.

Sikap dan perilaku nasionalis akan diikuti oleh kebiasaanlain seperti: menjaga kekayaan dan budaya bangsa, rela berkorban dan cinta tanah air, menjadi pribadi unggul dan berprestasi, serta disiplin.

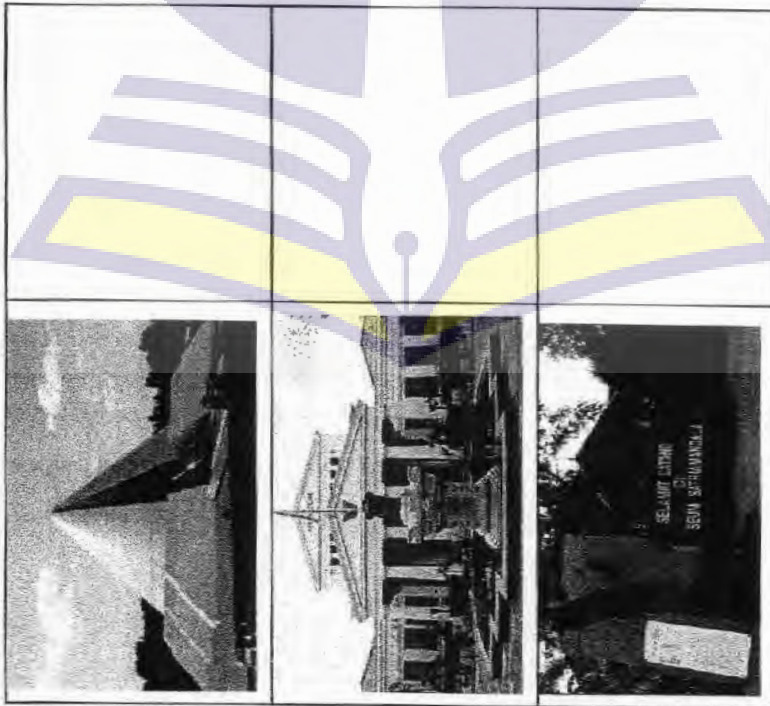
2. Penerapan Sikap Nasionalisme dalam Kegiatan Sehari-hari

- Menyanyikan lagu lagu nasional sebelum dan sesudah pelajaran.
- Mengunjungi tempat bersejarah.
- Wisata ke tempat yang memiliki pemandangan dan budaya yang unik.



A. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Ceritakan gambar di bawah ini !



B. Sikap Menjaga Kekayaan Budaya Bangsa

1. Memaknai Sikap Menjaga Kekayaan Budaya Bangsa

Nilai karakter cinta damai mencerminkan perwujudan rasa cinta terhadap kehidupan yang anti kekerasan dan mengembangkan sikap harmoni dalam keseharian. Cinta damai akan melahirkan ketenangan dan terhindar dari pepecahan maupun peperangan.



2. Penerapan Sikap Menjaga Kekayaan Budaya Bangsa dalam Kegiatan Sehari-hari

- Menghargai keragaman budaya bangsa.
- Menjaga kelestarian budaya bangsa.
- Berpartisipasi mengenalkan budaya bangsa.
- Bangsa memakai produk negeri sendiri.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Sebutkan nama dan asal daerah alat musik di bawah ini !

	<p>a. Nama</p> <p>b. Asal daerah</p>
	<p>a. Nama</p> <p>b. Asal daerah</p>

	a. Nama b. Asal daerah
	a. Nama b. Asal daerah

Hubungkan dengan garis, jenis makanan di bawah ini dengan kolom yang terdapat di sebelahnya !

Jenis Makanan	Asal Daerah
Rendang	Yogyakarta
Sate Bandeng	Palembang
Kerak Telur	Padang
Pempek	Banten
Gudeg	Bali
Ayam Betutu	Betawi

C. Rela Berkorban dan Cinta Tanah Air

1. Memakai Sikap Rela Berkorban dan Cinta Tanah Air

Nilai karakter rela berkorban adalah bentuk kesungguhan untuk memajukan negeri dengan segala upaya dengan kemampuan yang dimiliki. Cinta tanah air adalah perasaan yang timbul dari hati sanubari warga Negara untuk mengabdikan, memelihara, membela, melindungi tanah airnya dari ancaman dan gangguan.

B. Penerapan Sikap Rela Berkorban dalam Kegiatan Sehari-hari

- Ikut serta dalam upaya pembelaan negara.
- Menciptakan suasana aman, damai, dan tentram di lingkungan.
- Menggunakan produk Negara sendiri.
- Taat pada peraturan perundang-undangan yang berlaku.

C. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Benarkan tanda centang (v) di samping pernyataan yang menunjukkan sikap rela berkorban !

No	Sikap	Centang (V)
1	a. Suka membagi makanan kepada teman yang tidak membawa bekal b. Malas berlatih sebelum bertanding c. Suka mengeluh d. Mendahulukan kepentingan bersama	a. b. c. d.
2.	a. Mengadakan acara amal b. Mempengaruhi teman agar malas belajar. c. Suka membicarakan kejelekan teman. d. Semangat mempersiapkan perlombaan	a. b. c. d.

Tuliskan kolom di sebelah kanan contoh kekayaan negeri kita !

No	Kekayaan Indonesia	Contoh yang Kita Kenal
1	Kain Khas Daerah	
2	Wisata Terkenal	
3	Makanan Khas	
4	Hewan Khas	

D. Sikap Disiplin Germin Taat pada Hukum

1. Memakai Sikap Disiplin

Apa yang kamu rasakan ketika harus menjalani peraturan di rumah atau di sekolah ? Apakah kamu merasa berat dengan semua itu? Apa yang kamu dapatkan jika kamu menjalankan peraturan itu?

Nilai karakterdisiplin adalah sikap hati yang ingin taat pada hukum atau aturan yang ada. Jika semua orang berperilaku disiplin, akan tercipta ketertaturan, kedamaian, ketentraman, dan saling menghormati.

2. Penerapan Sikap Disiplin dalam Kegiatan Sehari-hari

a. Lingkungan Keluarga

- Patuh pada orang tua.
- Menjaga nama baik keluarga.
- Menghormati anggota keluarga.
- Menaati aturan keluarga.




b. Lingkungan Sekolah

- Memakai seragam sekolah sesuai waktu.
- Belajar dengan tertib di kelas.

- Datang dan pulang tepat waktu.
 - Mematuhi tata tertib sekolah.
- c. Lingkungan Masyarakat
- Ikut kegiatan di masyarakat sekitar.
 - Menjaga nama baik lingkungan sekitar.
 - Menghormati tetangga sekitar.
 - Menaati aturan yang ada.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Amati rambu-rambu yang sering kita temui di jalan. Diskusikan dengan teman apa arti rambu-rambu tersebut !

	Rambu yang artinya
	Rambu yang artinya
	Rambu yang artinya



BAB III Menumbuhkan Jiwa Mandiri

A. Jiwa Mandiri

1. Memaknai Sikap Mandiri

Apakah kamu ingat, kapan kamu bias mandi dan makan sendiri? Ketika lahir kamu sangat tergantung pada orang tua. Semua pekerjaan dibantu orang tua. Makan, mandi, berpakaian, dan tidur dibantu orang tua.

Setelah besar kamu harus mandiri. Mandiri adalah sikap tidak tergantung pada orang lain.

Sikap dan perilaku mandiri akan diikuti oleh kebiasaan lain seperti: kerja keras, tidak mudah menyerah, kreatif, berani mencoba, dan belajar sepanjang masa.

2. Penerapan Sikap Mandiri dalam Kegiatan Sehari-hari

a. Lingkungan Keluarga

- Mandiri merawat diri sendiri.
- Merapikan mainan setelah dipakai.
- Menyiapkan peralatan sekolah yang mau dibawa.
- Bersikap baik kepada tetangga

b. Lingkungan Sekolah

- Menyelesaikan tugas ekstrakurikuler secara mandiri.
- Menjaga kebersihan lingkungan sekolah secara mandiri.



c. Lingkungan Kelas

- Menyelesaikan tugas dan PR secara mandiri.
- Menjaga barang milik pribadi secara mandiri.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Sandi anak yang mandiri. Ceritakan rutinitas Sandi setiap pagi berdasarkan gambar-gambar berikut!

	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

B. Sikap Kreatif

A. Memaknai Sikap Kreatif


Kreatif adalah kemampuan untuk mengembangkan ide, gagasan menjadi sebuah karya atau kegiatan yang bernilai. Orang yang kreatif, bisa menjadikan ide/gagasan sebagai modal dalam berwirausaha.



2. Penerapan Sikap Kreatif dalam Kegiatan Sehari-hari

- Membuat hiasan dinding kelas dari barang bekas.
- Membuat makanan, minuman, kerajinan tangan untuk kegiatan bazaar di sekolah.
- Memanfaatkan botol bekas untuk media tanaman sayuran di lingkungan.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Perhatikan gambar di bawah ini. Buatlah gambar dan tulisan kata-kata yang kreatif pada media tersebut!

	Tulisan dan gambar idemu
---------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

	Tulisan dan gambar idemu
	Tulisan dan gambar idemu



BAB IV
Menumbuhkan Jiwa Gotong Royong

A. Sikap Gotong Royong

1. Memaknai Sikap Gotong Royong

Pernahkah kamu melihat serombongan semut sedang mengangkut makanan ? Mereka dapat mengangkut beban hingga 50 x berat tubuhnya. Mereka mengangkut beban secara gotong royong.

Gotong royong adalah sikap bekerja sama, saling tolong menolong dalam melakukan pekerjaan.



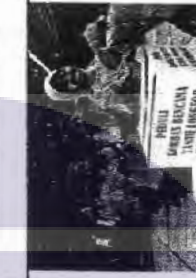
Sikap dan perilaku gotong royong akan diikuti oleh kebiasaan lain seperti: menghargai orang lain, tolong menolong, solidaritas, empati, musyawarah untuk mufakat.

2. Penerapan Sikap Gotong Royong dalam Kegiatan Sehari-hari

- Membersihkan rumah bersama anggota keluarga.
- Kerja bakti di lingkungan RT.
- Membantu warga yang tertimpa bencana
- Mengadakan peringatan hari Kemendekaan di sekolah.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Perhatikan gambar di bawah ini. Buatlah cerita masing-masing gambar !!

	Musim hujan tiba
	Kelas V ingin kelasnya bersih dan nyaman
	Kemarin terjadi tanah longsor

B. Sikap Tolong Menolong

1. Memaknai Sikap Tolong Menolong

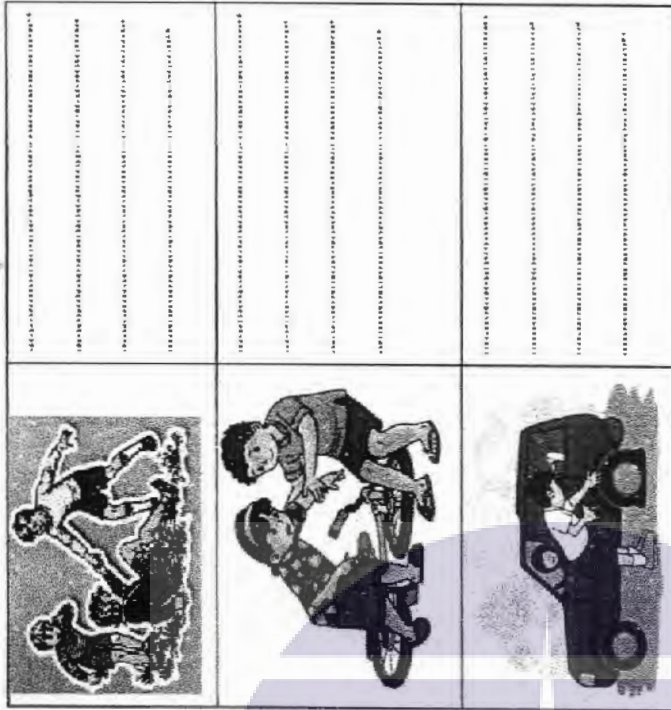
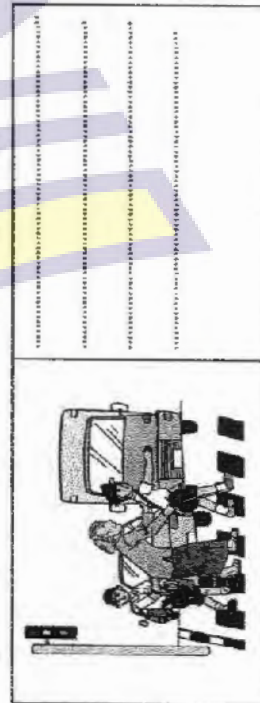
Tolong menolong adalah kegiatan saling membantu yang dilakukan oleh sesama manusia. Tolong menolong hanya diperbolehkan dalam hal kebaikan. Tolong menolong dalam hal kejahatan termasuk perbuatan tercela. Tolong menolong dalam hal kejahatan tidak disukai orang dan dilarang oleh agama.

2. Penerapan Sikap Tolong Menolong dalam Kegiatan Sehari-hari

- Saling menolong antar anggota keluarga.
- Menolong teman yang kesulitan pelajaran.
- Penggalangan dana untuk korban bencana alam.
- Membantu orang yang mau menyeberang jalan.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Amati gambar di bawah ini. Buatlah cerita masing-masing gambar!





BAB V Menumbuhkan Jiwa Integritas

A. Jiwa Integritas

1. Memakai Sikap Integritas

Integritas adalah kesesuaian antara perkataan dan perbuatan.

Apa yang kamu lakukan sesuai dengan apa yang kamu ucapkan. Apa yang kamu janjikan, maka itulah yang kamu kerjakan.

Sikap dan perilaku yang dapat dikembangkan untuk mewujudkan karakter integritas seperti: kejujuran, mencintai kebenaran, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, dan keteladanan.

2. Penerapan Sikap Integritas dalam Kegiatan Sehari-hari

- a. Lingkungan Keluarga
 - Belajar mulai pukul 19.00 - 20.00.
 - Tidur malam sebelum pukul 21.00.
- b. Lingkungan Sekolah
 - Menanti tata tertib sekolah.
 - Mengembalikan buku perpustakaan sesuai waktunya.
- c. Lingkungan Masyarakat
 - Membayar uang kebersihan sebelum tanggal 10 tiap bulan.
 - Membuang sampah di tempat yang disediakan.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Permainan mencari kata

Temukan beberapa kata yang berhubungan dengan karakter integritas di bawah ini!

K	E	J	U	J	U	R	A	N	E
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P
A	N	T	I	K	O	R	U	P	P
C	I	S	K	O	R	U	P	S	I
I	N	T	E	G	R	I	T	A	S
N	S	D	B	T	F	K	E	D	H
T	X	C	E	V	I	O	L	I	N
A	S	D	N	F	G	M	A	L	J
C	A	B	A	N	G	I	D	F	U
R	M	O	R	A	L	T	A	R	J
W	E	R	A	T	Y	M	N	I	U
H	J	K	N	L	T	E	R	A	R
A	R	I	O	J	A	N	J	I	I

B. Sikap Kejujuran

1. Memakai Sikap Kejujuran

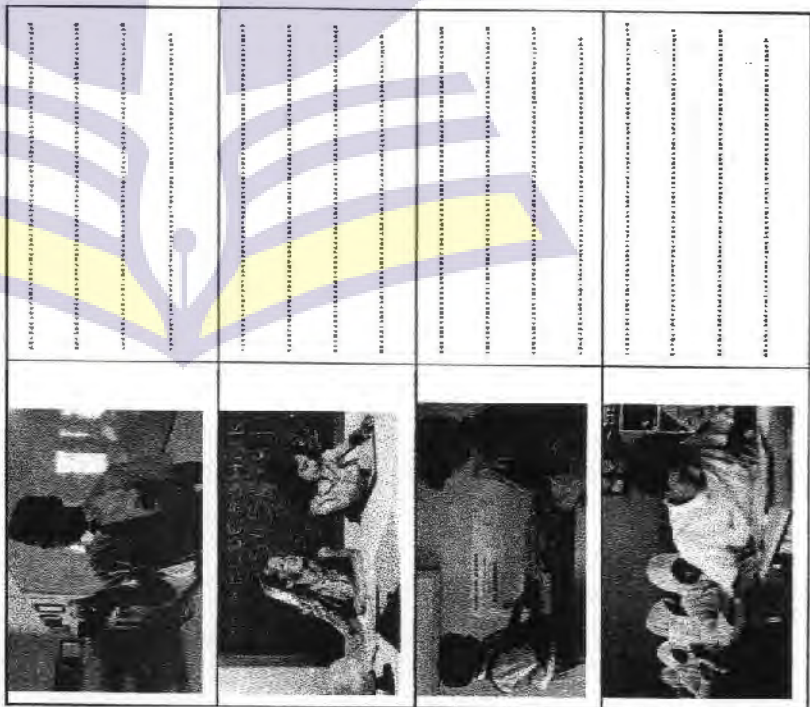
Jujur adalah sikap lurus hati, tidak berbohong, berkata apa adanya. Jujur berarti tidak curang dan mengikuti aturan yang berlaku. Perilaku jujur paling mudah dimulai dari diri sendiri dan dari hal yang paling sederhana.

2. Penerapan Sikap Jujur dalam Kegiatan Sehari-hari

- Tidak menyontek saat ulangan.
- Tidak menyolin jawaban PR dari teman.
- Tidak cerita bohong atau membual pada teman.
- Mengembalikan barang milik orang lain yang tertinggal.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Amati gambar di bawah ini. Susunlah menjadi sebuah cerita tentang kejujuran!



C. Sikap Anti Korupsi

1. Memaknai Sikap Anti Korupsi

Korupsi adalah penyelewengan atau penyalahgunaan uang Negara atau perusahaan untuk kepentingan pribadi atau orang lain. Korupsi sangat dekat dengan mencuri.

2. Penerapan Sikap Anti Korupsi dalam Kegiatan Sehari-hari





- Tidak memakai uang tabungan untuk jajan.
- Menyampaikan amanat dari orang lain.
- Datang sekolah tepat waktu.

3. Amati dan Lakukan Aktivitas Ini

Berikan tanda centang (v) di samping pernyataan yang menunjukkan sikap anti korupsi!

Sikap	Centang (V)
a. Sederhana tidak bergaya hidup mewah	a.
b. Merjalankan amanat dengan baik	b.
c. Melaporkan jumlah uang penggalangan dana yang terkumpul apa adanya.	c.
d. Memakai uang tabungan untuk jajan	d.

Tuliskan pendapatmu mengenai gambar di bawah ini!

	Pendapatmu
	Pendapatmu
	Pendapatmu
	Pendapatmu

BUKU KEGIATAN 1
PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS KELAS

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Karakter Siswa	Unian Penguatan Pendidikan Karakter	Pencapaian	
					Ya	Tidak
		Pembiasaan di awal KBIA	Disiplin Tanggung jawab Religius	Berpartis di depan kelas Mengucap salam dan berdoa bersama.		
			Nasionalis Cinta Tanah Air	Menyanyikan lagu Indonesia Raya		
			Religius	Membaca ayat-ayat alquran		
		Mengintegrasikan Nilai Karakter di Dalam Pelajaran	Mandiri	Bertanya dalam PBM		
			Kerjasama, tanggung jawab, menghargai orang lain Integritas	Berdiskusi dalam PBM Saya membuat rangkuman pelajaran		
			Kreativitas	Saya memajang hasil karya/karya		
		Pembiasaan di akhir KBIA	Religius	Mengucap salam dan berdoa bersama.		
			Nasionalis Cinta Tanah Air	Menyanyikan lagu lagu daerah		
			Religius	Sholat berjamaah Dhuhur		

Cerdasi

BUKU KEGIATAN 2
PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS BUDAYA SEKOLAH

	Religius	Mengucapkan salam dan berdoa bareng-bareng.			
Pembelajaran Muatan Lokal	Nasionalis Cinta Tanah Air Kerja keras	Saya berbicara dengan Bahasa Jawa			
	Nasionalis Cinta Tanah Air Kerja keras	Saya menulis kalimat memrakai huruf Jawa			
	Nasionalis Cinta Tanah Air Kerja keras	Saya menyanyi lagu dalaran Jawa			

No	Tanggal	Jenis kegiatan	Karakter Siswa	Uraian Perbuatan Pendidikan Karakter	Ya	Tidak	Paraf Guru	Wali
		Buku Saku Norma Dan Peraturan Siswa	Disiplin Kerjasama Menghargai orang lain Disiplin Kerjasama Menghargai orang lain	Saya menaati tata tertib sekolah Saya menaati tata tertib kelas				
		Jujur	Jujur	Saya menaati tata tertib sekolah Saya menaati tata tertib kelas				
		Program 3S (Senyum, Sapa, Salam)	Persahabatan	Saya berjabat tangan dengan guru dan teman				
		Upacara Bendera	Persahabatan	Saya member salam dengan guru dan teman				
			Nasionalis Cinta Tanah Air	Saya mengikuti Upacara Bendera				
			Nasionalis Cinta Tanah Air	Saya membaca Pancasila				
			Nasionalis Cinta Tanah Air	Saya menyanyikan lagu Indonesia Raya				
		Jum'at Hermitaq	Cinta Damai Peduli Sosial Religius	Saya berinqaf setiap hari Jumat				
		Sabtu Cerdia	Gotong royong Cinta	Saya menyiram tanaman hias				

**BUKU KEGIATAN 3
PENGEMRANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS MASYARAKAT**

	Lingkungan Gotong royong Cinta Lingkungan	di sekolah Saya melaksanakan Kebersihan lingkungan sekolah			
	Disiplin Kerjasama Religius	Saya semangat bersama Saya berdoa sebelum latihan di mulai			
Ekstrakurikuler Pramuka	Disiplin Nasionalis	Saya mengikuti upacara pembukaan			
	Kerjasama Gotong royong	Saya bersama teman melaksanakan latihan			
Gerakan Literasi	Religius	Saya berdoa sebelum membaca			
	Kerjasama Gotong royong	Saya berdiskusi dengan teman			

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Karakter Siswa	Uraian Penguatan Pendidikan Karakter	Ya	Tidak	Paraf	
							Guru	Wali
		Kelas Inspirasi	Percaya Diri	Saya belajar untuk mencapai cita-cita				
			Religius	Saya berdoa agar cita-cita tercapai				
			Berani mandiri	Saya menabung untuk mencapai cita-cita				
		Wisata Religi	Bersahabat	Saya berjabat tangan dengan tokoh agama				
			Religius	Saya memberi salam kepada tokoh agama				
			Cinta Damai	Saya berbicara menggunakan bahasa yang baik dan benar				
			Religius	Saya mendengarkan bimbingan Rekhani				
			Religius	Saya Belajar masalah agama dari tokoh agama				
			Kerjasama	Saya Belajar masalah agama bersama teman				



BUKU KEGIATAN 4
PENGEMBANGAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS MASYARAKAT
PROGRAM BERSAMA ORANG TUA

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Kondisi Siswa	Uraian Penguatan Pendidikan Karakter	Peraf	
					Ya	Tidak
		Pembiasaan	Disiplin	Saya bangun sebelum Sholat Subuh		
			Religius	Saya Sholat Subuh		
			Religius	Saya membaca Ayat - ayat Al - QUR'AN		
			Gemar membaca	Saya belajar (membaca, menulis, berhitung)		
			Bersahabat	Saya minta ijin sebelum berangkat ke sekolah		
			Bersahabat	Saya berjabat tangan dengan orang tua		
			Religius	Saya memberi salam sebelum berangkat sekolah kepada orang tua		
			Tanggung Jawab	Saya mengerjakan Tugas /PR di rumah		
			Bersahabat	Saya berbicara santun dterhadap orang lain		

BAB VI
PENUTUP

Buku panduan Penguatan Pendidikan Karakter terintegrasi program sekolah Berbahasan Permainan Edukatif ini disusun untuk dijadikan acuan bagi sekolah-sekolah dan pihak-pihak yang berkepentingan, yang ingin melaksanakan program Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah. Dengan mengikuti panduan pada buku ini, maka implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di sekolah dapat berjalan lebih baik.

Buku panduan ini berisi paparan kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter berbasis kelas, berbasis budaya, berbasis masyarakat. Sekolah-sekolah maupun pihak berkepentingan dapat memilih wadah kegiatan yang tepat, yang dapat diterapkan di sekolahnya untuk melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. Panduan Pendidikan Karakter : Pengalaman Inspiratif. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Kementerian Pendidikan Nasional, 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Pertama. Jakarta: Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasadan Menengah.
- Purwandari Ari, dkk., 2018. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Referensi Pembelajaran untuk Guru dan Siswa SD/MI. Jakarta: Erlangga.
- Zuchdi Darmiyati Ari, dkk., 2012. Panduan Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Dalam Pembelajaran Dan Pengembangan Kultur Budaya. Yogyakarta: UNY Press.