

**TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)**

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR  
BERBASIS PROYEK**



**UNIVERSITAS TERBUKA**

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

**Disusun Oleh :**

**SARWIJIYANTI**

**NIM. 500641239**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS TERBUKA**

**JAKARTA**

**2019**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS PROYEK

Sarwijiyantri

[sarwijiyantri.ppsut@gmail.com](mailto:sarwijiyantri.ppsut@gmail.com)

Program Pascasarjana, Universitas Terbuka

Permasalahan merosotnya nilai karakter peserta didik dan kalangan remaja menimbulkan kekhawatiran bagi para pendidik. Pembelajaran pendidikan karakter dikalangan SD belum mencerminkan capaian perubahan tingkah laku karakter. Penelitian ini pembelajaran ini melalui kegiatan ekstrakurikuler untuk membawa peserta didik melakukan penguatan karakter dengan cara menentukan, merancang, menyusun jadwal, menyelesaikan masalah, melaporkan hasil proyek, dan evaluasi sesuai dengan karakter pembelajaran berbasis proyek. Tujuan penelitian ini untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan karakter bagi guru, pembina ekstrakurikuler dan peserta didik yang terintegrasi dengan program sekolah, melalui pembelajaran yang di dalamnya menunmbuhkembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab melalui pengamatan yang terkait dengan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik. Produk dari peneltian ini adalah perangkat pembelajaran berupa silabus pengintegrasian butir karakter pesrta didik kelas 5 dan 6, RPP, LKS, Buku Siswa, dan Buku Panduan untuk pelaksanaan pendidikan karakter melalui kegiatan esktrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound*. Perangkat pembelajaran yang praktis, dan efektif. Ruang lingkup penelitian inia dalah peserta didik SDN 3 Keling dengan responden para pelatih ekstra, peserta didik dan guru serta kepala sekolah. Dalam kegiatan pembelajarannya menerapkan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP), pengintegrasian pendidikan karakter dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan melakukan pengamatan dengan instrumen pengamatan karakter disiplin dan tanggungjawab. Perubahan karakter diamati secara periodik pada setiap pembelajaran sesuai dengan indikator masing-masing karakter. Perubahan karakter diharapkan dapat berpengaruh pada peningkatan kemampuan unjuk kerja pada kegiatan pembelajaran Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound*. Pada setiap program ekstrakriuler dilakukan empat kali pertemuan dengan waktu 2 x 35 menit selama 3 bulan dari bulan Maret sampai dengan Mei Tahun 2017. Data awal kegiatan Kepramukaan menunjukkan bahwa kondisi kemampuan unjuk kerja 1,68 karakter disiplin rataannya 1,76, untuk karakter tanggung jawab rataan 1,72 dari 4,00. Ekstra *Drum band* kemampuan unjuk kerja 1,44 menjadi 3,73. Validitas silabus 4,25 dari , RPP 4,02, LKS 3,95, buku siswa dan panduannya rata-rata skornya 3,93 dari validasi untuk soal tes rataannya 3,95 dari nilai maksimal 5,00. Hasil pengamatan karakter disiplin rataan 3,73dari skor maksimal 4,00, ada peningkatan signifikan sebesar 52,55%, dan tanggung jawab sebesar2,18 atau 55,89% berarti ada pengaruh positif karakter disiplin dan tanggung jawab terhadap unjuk kerja. Hasil pembelajaran ekstra tersebut berhasil sukses dan pembentukan karakter benar-benar tercipta.

*Kata Kunci : pendidikan karakter, berbasis proyek, dan ekstrakurikuler*

**ABSTRACT**  
**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER**  
**TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR**  
**BERBASIS PROYEK**

Sarwijiyanti

[sarwijiyanti.ppsut@gmail.com](mailto:sarwijiyanti.ppsut@gmail.com)

Program Pascasarjana

Universitas Terbuka

The problem of deteriorating character values of students and adolescents raises concerns for educators. Learning character education among elementary schools does not reflect the achievement of changes in character behavior. This research is learning through extracurricular activities to bring students to strengthen their character by determining, designing, scheduling, solving problems, reporting project results, and evaluating according to the character of project-based learning. Performance with an average of 3.57 which are categorized very well. The results of student responses to project-based learning averaged 3.23 which were categorized as good (positive). It can be concluded that students receive well project-based learning by integrating character education. The purpose of this study is to carry out character education learning for teachers, extracurricular coaches and students who are integrated with school programs, through learning in which develop the character of discipline and responsibility through observations related to the character of the discipline and responsibilities of students. The products of this research are learning devices in the form of integrating syllabus for students in grade 5 and 6, RPP, LKS, Student Books, and Guidebooks for conducting character education through Scouting, Drum band, and Out bound extracurricular activities. The scope of this research is SDN 3 Keling students with respondents from extra trainers, students and teachers and principals. In its learning activities applying the Project-Based Learning model (PBP), the integration of character education is carried out during the learning process by making observations with instruments of observing the character of discipline and responsibility. Character changes are observed periodically in each lesson according to the indicators of each character. Character changes are expected to have an effect on improving the performance skills in Scouting, Drum band, and Out bound learning activities. Each extracurricular program is held four times in 2 x 35 minutes for 3 months from March to May 2017. The preliminary data of Scouting activities showed that the condition of the performance capability of 1.68 the average disciplinary character was 1.76, for characters responsible for an average of 1.72 from 4.00. Extra Drum band 1.44 performance capability to 3.73. The validity of the syllabus is 4.25 from, RPP 4.02, LKS 3.95, student books and guidelines the average score is 3.93 from the validation for the average test questions 3.95 from the maximum value of 5.00. The results of the observations of the discipline of character average 3.73 from a maximum score of 4.00, there is a significant increase of 52.55%, and responsibility of 2, 18 or 55.89% means that there is a positive influence on the character of discipline and responsibility for performance. The extra learning results succeeded in creating success and character building.

*Keywords: education, character, project-based, habituation*



UNIVERSITAS TERBUKA

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS TERBUKA**

**UNIT PROGRAM BELAJAR JARAK JAUH (UPBJJ UT) SEMARANG**

Jalan Raya Semarang - Kendal Km 14,5 Mangkang Wetan Semarang

Telepon: (024) 8666044 Faksimile (024) 8666044

Email : ut-semarang@ut.ac.id

**LEMBAR PERSETUJUAN  
TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)**

Judul TPAM : Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Karakter  
Terintegrasi Dengan Program Sekolah Dasar Berbasis  
Proyek

Penyusun TPAM : SARWIJIYANTI

NIM : 500641239

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Hari / Tanggal : 12 Mei 2019

Pembimbing II, Menyetujui : Pembimbing I,

**Dr. Benny Agus Pribadi, M.A.**  
NIP. 19610509 198703 1 001

**Y.L. Sukestiyarno, M.S., Ph.D**  
NIP. 19590420 198403 1 002

Penguji Ahli :

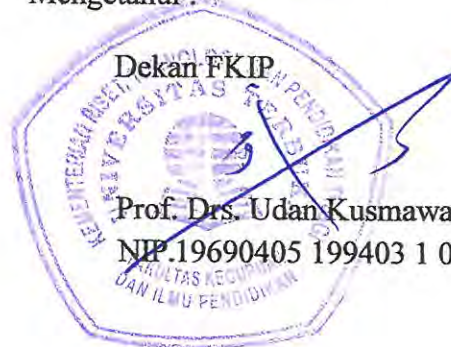
Prof. Drs. Gatot Muhsetyo, M.sc.  
NIP. 19500507 198403 1 002

Mengetahui :

Ketua Pascasarjana  
Pendidikan Keguruan

**Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.**  
NIP. 19600821 198601 2 001

Dekan FKIP



**Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.**  
NIP. 19690405 199403 1 002



UNIVERSITAS TERBUKA

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS TERBUKA**  
**UNIT PROGRAM BELAJAR JARAK JAUH (UPBJJ UT) SEMARANG**  
 Jalan Raya Semarang - Kendal Km 14,5 Mangkang Wetan Semarang  
 Telepon: (024) 8666044 Faksimile (024) 8666044  
 Email : ut-semarang@ut.ac.id

### LEMBAR PENGESAHAN

Nama : SARWIJIYANTI  
 NIM : 500641239  
 Program Studi : Magister Pendidikan Dasar  
 Judul TPAM : Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Karakter  
 Terintegrasi Dengan Program Sekolah Dasar Berbasis  
 Proyek

Telah dihadapkan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM)  
 Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada:

Hari/Tanggal : Minggu, 12 Mei 2019

Waktu : 16.30 - 18.00

Dan telah dinyatakan LULUS

### Panitia Penguji TAPM

Ketua Komisi Penguji

Nama : Dr. Suparti, M.P.d

Penguji Ahli

Nama : Prof.Drs. Gatot Muhsetyo, M.sc.

Pembimbing I

Nama : Prof.Y.L. Sukestiyarno, M.S., Ph.D.

Pembimbing II

Nama : Dr. R. Benny Agus Pribadi, M.A.

Tanda Tangan

## PERNYATAAN

TPAM yang berjudul PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS PROYEK adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan penjiplakan (plagiat) maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Semarang, 12 Mei 2019

Yang menyatakan



*SarwijiYanti*  
SarwijiYanti

NIM. 500641239

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah yang telah melimpahkan segala rahmad dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan TAPM, dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Karakter Terintegrasi dengan Program Sekolah Dasar Berbasis Proyek”, di SD Negeri 3 Keling.

Penulis ucapkan terima kasih kepada:

Penghargaan dan ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Drs. Ojat Darajat, M.Bus., Ph.D selaku Rektor Universitas Terbuka
2. Prof. Dr. Udan Kusmawan, M.A, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Dr. Liestyodono Bawono Irianto, M.Si., Ketua Pusat Pengelolaan dan Penyelenggaraan Program Pascasarjana.
4. Dr. Suparti, M.Pd., Kepala UPBJJ Semarang
5. Prof. YL.Sukestiyarno, M.S., Ph.D., selaku pembimbing I yang telah rela meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan TAPM ini.
6. Dr. Benny Agus Pribadi, M.A., selaku pembimbing II yang telah rela meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan TAPM ini.
7. Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.Si, Ketua Pascasarjana Pendidikan Keguruan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Bapak Kepala UPT Disdikpora Kecamatan Keling yang telah membantu penulis dan memberikan ijin penelitian.
9. Bapak dan Ibu gurusetapasertadidik SDN 3 Keling yang berkenan menjadi mitra kolaborasi dalam penelitian.
10. Bapak dan Ibu validator yang memberikan masukan untuk perangkat dan instrumen yang dikembangkan penulis.
11. Rekan mahasiswa MPDR Pendas Universitas Terbuka UPBJJ Semarang yang telah memberi ide dan saran dalam upaya penelitian.
12. Suami dan anak-anak tercinta yang memberi semangat dan kekuatan penulis dalam menyelesaikan TAPM ini.
13. Semua pihak yang telah membantu proses penyusunan TAPM penelitian yang tidak dapat disebut satu persatu.

Semoga segala kebaikan yang diberikan kepada penulis akan mendapat limpahan rahmad dari Allah SWT. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan TAPM ini. Penulis mengharap saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan TAPM ini. Atas saran dan kritik penulis ucapkan terima kasih.

Semarang, Maret 2019

Penulis

## RIWAYAT HIDUP

Nama : Sarwijiyanti  
NIM : 500641239  
Program Studi : Program Pascasarjana  
Program Studi Magister Pendidikan Dasar  
Tempat/Tanggal Lahir : Bantul/17 Mei 1963  
Riwayat Pendidikan : Lulus SD di Bantul pada Tahun 1975  
Lulus SMP di Yogyakarta pada Tahun 1979  
Lulus SPG di Yogyakarta pada Tahun 1982  
Lulus DII PGSD di Semarang pada Tahun 1999  
Lulus SI PGSD di Semarang pada Tahun 2010  
Riwayat Pekerjaan: Tahun 1984 s.d. 2012 sebagai guru SDN 2 Kunirdi  
Kecamatan Keling, Kabupaten Jepara, Tahun 2012  
s.d. sekarang sebagai kepala sekolah di SDN 3  
Keling di Kecamatan Keling, Kabupaten Jepara





## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Abstrak .....	ii – iii
Lembar Persetujuan TAPM .....	iv
Lembar Pengesahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Pernyataan .....	vii
Daftar Riwayat Hidup .....	viii
Daftar Isi .....	ix-x
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Grafik .....	xii
Daftar Lampiran .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1-6
B. Identifikasi Masalah .....	6-8
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Perumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10-11
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	11-12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	12
I. Penegasan Istilah .....	12-16

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori .....	17-62
B. Penelitian yang Relevan .....	62-68
C. Kerangka Berpikir .....	68-73
D. Hipotesis Tindakan .....	70-74

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	75-77
B. Sumber Informasi dan Pemilihan Informan .....	77-81
C. Instrumen Penelitian .....	81-91
D. Prosedur Pengumpulan Data .....	91-94
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	94-110

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Uji Perangkat Pembelajaran .....	111-116
B. Uji Coba Lapangan .....	117-132
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	132-134
D. Hasil Pengembangan Perangkat yang Valid .....	134-136
E. Pembahasan Hasil Uji Kepraktisan .....	136
F. Pembahasan Uji Keefektifan .....	137-153

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

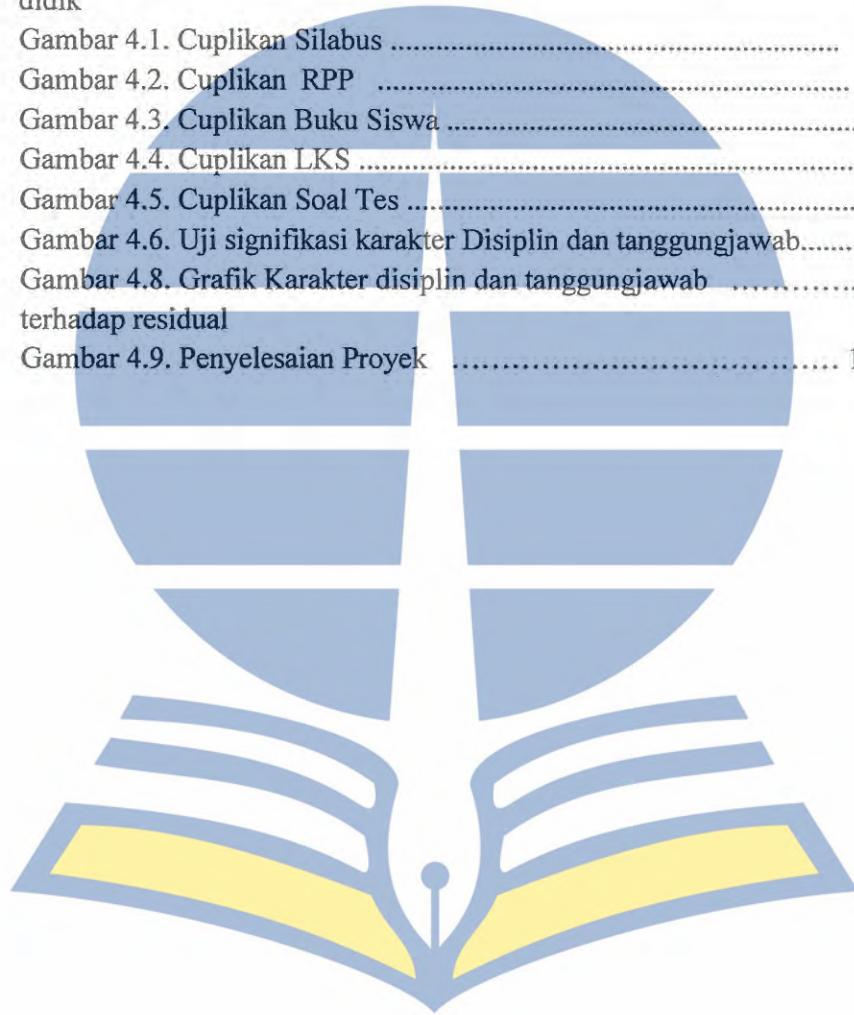
A. Simpulan .....	154-155
B. Saran .....	150-156
C. Daftar Pustaka .....	157-159
Lampiran-lampiran .....	159-260

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1. Nilai dan deskripsi budaya dan karakter bangsa .....	14-16
2. Tabel 2. 1. Kegiatan Pramuka Penggalang .....	25
3. Tabel 2.2. Kegiatan <i>Drum band</i> .....	26
4. Tabel 2.3. Kegiatan <i>Out bound</i> .....	27
5. Tabel 3.1 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian .....	82
6. Tabel 3.2. Subjek uji coba model berbasis proyek dalam kegiatan..... ekstrakurikuler	103
7. Tabel 3.3. Rentang presentase kebutuhan peserta didik dan .....	107
pembina/pelatih	
8. Tabel 3.4. Skor penialian pembina/pelatih, pakar materi .....	108
pembelajaran, dan pakar model terhadap pengembangan berbasis proyek	
9. Tabel 3.5. Rentang Presentase Hasil Wawancara Terhadap .....	109
Peserta Didik dan Guru	
10. Tabel 3.6. Rentang presentase hasil penilaian unjuk kerja peserta ..	110
didik dalam pengembangan karakter dengan metode proyek	
11. Tabel 4.1. Hasil Kegiatan Revisi Silabus .....	112
12. Tabel 4.2. Hasil Kegiatan Revisi RPP .....	113
13. Tabel 4.3. Hasil Revisi Buku Siswa .....	114
14. Tabel 4.4. Hasil Revisi LKS .....	115
15. Tabel 4.5. Tabel Hasil Uji Kompetensi .....	116
16. Tabel 4.6. Pengaruh Karakter Disiplin dan Tanggung jawab.....	119
17. Tabel 4.7. Koofesien Karakter Disiplin dan Tanggung jawab.....	119
18. Tabel 4.8. Estimasi S .....	120
19. Tabel 4.9 Uji Pengaruh Disiplin Dan Tanggung Jawab .....	121
Terhadap Unjuk Kerja	
20. Tabel 4.10 Tabel Pengamatan Karakter dan Unjuk Kerja .....	137-147

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1. Bagan prosedur penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi peningkatan karakter peserta didik .....	94
2. Gambar 4.1. Cuplikan Silabus .....	112
3. Gambar 4.2. Cuplikan RPP .....	113
4. Gambar 4.3. Cuplikan Buku Siswa .....	114
5. Gambar 4.4. Cuplikan LKS .....	115
6. Gambar 4.5. Cuplikan Soal Tes .....	116
7. Gambar 4.6. Uji signifikansi karakter Disiplin dan tanggungjawab.....	116
8. Gambar 4.8. Grafik Karakter disiplin dan tanggungjawab terhadap residual .....	120
9. Gambar 4.9. Penyelesaian Proyek .....	125-127



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Terjadinya krisis keteladanan mengakibatkan merosotnya nilai karakter bagi peserta didik. Dengan ini diperlukan pemimpin yang mempunyai karakter yang kuat untuk menjadi teladan bagi generasi penerusnya, dalam hal ini peserta didik di sekolah. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 berbunyi “ 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”.

Tanggung jawab pemerintah untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, antara lain adanya kebijakan pendidikan karakter sejak tahun 2003. Pendidikan karakter diharapkan dapat diterapkan oleh semua satuan pendidikan secara terintegrasi dalam pembelajaran di kelas dan budaya pembiasaan di sekolah. Menurut Koesoema (2010:116) bahwa pendidikan karakter bisa menjadi salah satu sarana pembudayaan dan pemanusiaan. Peran pendidikan karakter bukan saja bersifat integratif, dalam arti mengukuhkan moral intelektual subjek didik, melainkan juga bersifat

kuratif, baik secara personal maupun sosial, yakni bisa menjadi salah satu sarana penyembuh penyakit sosial.

Pendidikan karakter di Sekolah Dasar sejak diterapkan pengembangan kurikulum 2006 yang lebih dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sudah terintegrasi pada semua mata pelajaran baik eksak maupun non eksak. Pengembangan keseluruhan karakter pada setiap RPP yang dirancang oleh guru kelas maupun guru mata pelajaran untuk diterapkan pada setiap pembelajaran. Adapun 18 nilai karakter tersebut adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, senang membaca, peduli sosial, peduli lingkungan, dan tanggung jawab.

Diberlakukannya Kurikulum 2013 yang mengutamakan pendidikan karakter pada setiap proses pembelajaran merupakan penguat pendidikan karakter di lembaga sekolah. Kurikulum tersebut mengatur bahwa pendidikan karakter merupakan tanggungjawab semua guru bidang studi atau guru kelas, lembaga sekolah di bawah koordinasi kepala sekolah. Sebagai seorang guru harus mampu mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran. Sedangkan kepala sekolah harus mampu mengkoordinir program sekolah termasuk ekstrakurikuler yang diintegrasikan dengan pendidikan karakter.

Pada penelitian ini memfokuskan pendidikan karakter terintegrasi dengan kegiatan ekstrakurikuler berbasis proyek sesuai dengan program sekolah. Sejauh pengamatan peneliti yang saat ini menjabat sebagai kepala sekolah, bahwa pendidikan karakter di SDN 3 Keling Kabupaten Jepara dan

sekolah dasar di sekitarnya masih belum nampak sukses dalam pendidikan karakter. Hal ini terbukti dengan banyaknya kasus-kasus kenakalan anak yang terjadi di lingkungan wilayah di atas, sebagai contoh anak-anak kurang disiplin dalam kegiatan, kurang sportif dalam kegiatan olah raga dan seni, dalam akademik kurang jujur, rasa egoisme anak masih tinggi, kurangnya budaya menolong sesama. Hal ini terjadi karena memang belum dilaksanakan pendidikan karakter secara nyata dalam pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler seperti kepramukaan, *drum band*, *outbound* belum diintegrasikan dengan pembelajaran karakter berbasis proyek dengan baik.

Krisis karakter kepemimpinan juga terjadi di Indonesia dewasa ini menyebabkan kekecewaan publik yang mengurangi kepercayaan sebagian besar masyarakat. Bukan hanya pemimpin di tingkat pusat, pemimpin tingkat daerahpun disinyalir tidak memiliki kekuatan karakter. Dampak nyata dari lemahnya karakter pemimpin adalah makin maraknya korupsi, kesemerawutan sistem tata kota, buruknya pelayanan kesehatan, hilangnya rasa keadilan, pendidikan yang semakin kehilangan nurani welas asih dan yang berorientasi pada ahlak mulia serta hal lain yang kurang baik bagi perkembangan jiwa peserta didik. Hal ini menjadikan Bangsa Indonesia semakin terpuruk dan jauh ketinggalan dari bangsa-bangsa lain di dunia (Antonio, 2009)

Kepala Sekolah selaku pemimpin pembelajaran di sekolah perlu menciptakan pengembangan pembelajaran yang mengintegrasikan pendidikan karakter di sekolah dengan cara mensosialisasikan, memfasilitasi, dan

mendukung penuh kegiatan tersebut agar sesuai dengan silabus, RPP, dan strategi dengan memperhatikan proses pembelajaran itu sendiri.

Program sekolah dasar termasuk di dalamnya adalah kegiatan ekstrakurikuler dalam pembelajarannya berkaitan dengan pendidikan karakter lebih baik dintegrasikan secara nyata, hal ini perlu diperhatikan dan dipahami oleh kalangan pendidik dalam kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler. Tidak hanya sebagai slogan dalam RPP namun betul-betul diterapkan dengan nyata sebagai perwujudan perilaku peserta didik yang dapat diamati. Bagaimana cara yang efektif untuk memasukkan dan menanamkan 18 nilai karakter untuk dikembangkan pada peserta didik dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler. Jadi akan terlihat jelas perubahan karakter yang dapat diamati dari peserta didik tersebut dari sebelum proses pembelajaran dan sesudah proses pembelajaran. Sehingga guru kelas, pelatih dan pembina ekstrakurikuler menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan pendidikan karakter dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang valid.

Pengembangan karakter yang terintegrasi dengan program sekolah terutama pada kegiatan ekstrakurikuler akan lebih terfokus apabila dirancang secara sistematis mengenai karakter yang akan dimunculkan dan dikembangkan di kegiatan tersebut. Sehingga rancangan kegiatan dapat dilaksanakan sesuai perangkat yang dipersiapkan dengan berpedoman Surat Keputusan Kepala Sekolah dari hasil keputusan bersama antara tenaga pendidik, tenaga kependidikan, dan Komite Sekolah.



Dalam penelitian ini penulis akan memfokuskan pengembangan karakter terintegrasi dengan program ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* bagi peserta didik SDN 3 Keling khususnya kelas 5 dan kelas 6 dengan pembelajaran berbasis proyek. Program di sekolah tersebut dirancang menumbuhkembangkan 18 nilai karakter yang difokuskan pada karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif pada tiga paket kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound*.

Pembelajaran Berbasis proyek di sini adalah sebagai wadah yang sengaja disiapkan untuk peserta didik agar melakukan proyek program yang dibebankan pada mereka. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik( Gear, 1998). Sedangkan menurut *Buck Institute For Education* (1999) dalam Made (2000, 145).

Pembelajaran berbasis proyek mengharapkan peserta didik dapat membuat keputusan dan membuat kerangka kerja dimana masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya, merancang proses untuk mencapai hasil, bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan, melakukan evaluasi secara terus menerus, secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan, hasil akhir berupa produk dan di evaluasi kualitasnya, dan kelas memiliki atmosfir yang memberikan toleransi kesalahan dan perubahan.

Pramuka merupakan kegiatan ekstrakurikuler wajib yang diatur dalam Permendikbud RI Nomor 81 A Tahun 2013 dan Permendikbud Nomor 63. Dengan dasar peraturan itu Kepramukaan menjadi suatu kegiatan

ekstrakurikuler wajib yang harus dilaksanakan setelah selesai pembelajaran selama dua jam dalam satu minggu dan ekstrakurikuler tambahan pada waktu di luar kegiatan pembelajaran. *Drum band* dan *Out bound* merupakan ekstrakurikuler pilihan sekolah yang akan mendukung terwujudnya karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif pada peserta didik.

Pengembangan karakter peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler Sekolah Dasar Negeri 3 Keling akan dilaksanakan dengan menerapkan pengembangan berbasis proyek. Diharapkan pengembangan karakter dengan pembelajaran berbasis proyek yang mengutamakan penyelesaian tugas bagi peserta didik untuk lebih menanamkan karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Dalam pengembangannya juga melalui teladan dari tenaga pendidik dan kependidikan yang akhirnya menjadi pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Identifikasi Masalah**

Belum terwujudnya karakter disiplin dan tanggung jawab, dalam kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* di SD Negeri 3 Keling, merupakan hal yang perlu disikapi untuk mencari solusi yang terbaik. Belum terwujudnya karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor yang timbul dari pembina/pelatih atau juga bisa dari peserta didik sendiri.

Karakter adalah tabiat yang berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Contoh karakter

kemandirian sangat perlu ditanamkan ke jiwa peserta didik, karena dengan kemandirian akan melatih peserta didik untuk mampu berdiri di kaki sendiri sebagai persiapan bekal hidup di masa datang. Karakter disiplin adalah patuh terhadap waktu dan tata tertib. Dan disiplin sangat penting untuk membangun moral anak bangsa, sehingga karakter disiplin sangat penting untuk ditanamkan pada diri peserta didik agar dapat bertindak sesuai tata tertib dan tepat waktu. Karakter tanggungjawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajibannya, bersifat kodrati, artinya sudah menjadi bagian kehidupan manusia, bahwa setiap manusia pasti dibebani dengan tanggungjawab. Apabila ia tidak mau bertanggung jawab, maka ada pihak lain yang memaksakan tanggungjawab itu. Dengan demikian tanggungjawab itu dapat dilihat dari sisi pihak yang berbuat dan dari sisi kepentingan pihak lain.

Pengembangan pendidikan karakter yang berintegrasi dengan program sekolah untuk menumbuhkembangkan karakter disiplin dan tanggungjawab dalam pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* dikembangkan suatu pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang timbul yaitu dengan pembelajaran berbasis proyek.

Metode proyek dikembangkan dengan alasan sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi peserta didik menekankan perlunya bagi peserta didik untuk terlibat di dalam tugas-

tugas pemecahan masalah dan perlunya untuk pembelajaran khusus pada bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Banyak sumber yang mendiskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.

### 3. Meningkatkan kolaborasi

Pentingnya kerja kelompok dalam tugas proyek memerlukan peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi (Johnson & Johnson, 1989). Kelompok kerja kooperatif, evaluasi siswa, pertukaran informasi *online* adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek.

Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa peserta didik akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif (Vygotsky, 1978; Davidov, 1995).

### 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Bagian dari menjadi siswa yang independen adalah bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks.

### 5) *Increased resource-management skill*. Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam pengorganisasian proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

### C. Pembatasan Masalah

Batasan penelitian ini adalah pembelajaran karakter kepada peserta didik dengan pengembangan pembelajaran berbasis proyek pada kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound*. Peningkatan karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif di Sekolah Dasar Negeri 3 Keling dengan pengembangan silabus pendidikan karakter terintegrasi dengan pembelajaran ekstrakurikuler yang valid, praktis, dan efektif.

### D. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan batasan masalah tersebut, selanjutnya dirumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini.

1. Bagaimana bentuk pembelajaran pengintegrasian pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar kelas 5 s.d. 6 yang terjadi dewasa ini?
2. Bagaimana pengembangan silabus kelas 5 s.d. 6 pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar berbasis proyek yang memenuhi kriteria valid dan praktis?
3. Apakah contoh implementasi satu tema pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar berbasis proyek point 2 adalah efektif?

### E. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan :

1. Untuk mendiskripsikan keberadaan dan pelaksanaan pendidikan karakter pada program sekolah yang ada saat ini.
2. Menghasilkan silabus kelas 5 s.d. 6 pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar berbasis proyek yang memenuhi kriteria valid dan praktis.
3. Untuk melaksanakan contoh implementasi satu tema pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar berbasis proyek point 2 adalah efektif.

### F. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pada pembelajaran ekstrakurikuler Keramukaan, *Drumband*, dan *Outbound*. Manfaat penelitian pengembangan ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan praktis.

#### a. Manfaat teoritis penelitian pengembangan ini adalah :

- 1). Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan sumbangan inovasi pembelajaran pada pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka, *Drum band*, dan *Outbound*. Khususnya penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka, *Drum band*, dan *Outbound*.

2) Hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan model pembelajaran khususnya pembelajaran ekstrakurikuler Keramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* di SD.

b. Manfaat praktis hasil penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

Bagi peserta didik, dapat membantu peserta didik memiliki karakter yang dikembangkan di SD.

1) Bagi Pembina/pelatih, dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pengembangan model pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* sehingga karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif dapat terbentuk dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2) Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan pengambilan kebijakan sekolah berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan mengangkat potensi sekolah untuk mendapat kepercayaan publik.

#### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah adanya nilai karakter yang terintegrasikan dengan pembelajaran berbasis proyek. Dan hasil akhir penelitian adalah Perangkat pembelajaran berkarakter berbasis proyek dan Buku Panduan pendidikan karakter. Produk karakter yang diharapkan pada pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* adalah sikap disiplin dan tanggung jawab.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Berkembangnya karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif pada peserta didik melalui pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound*.
2. Pembelajaran berbasis proyek yang berupa penyelesaian tugas dengan dengan karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif yang dimiliki peserta didik.
3. Keterbatasan peserta didik menerapkan pembelajaran pendidikan karakter pada kegiatan Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* yang berbasis proyek.

## I. Penegasan Istilah

Penegasan istilah yang digunakan di dalam penelitian pengembangan ini akan diuraikan sebagai berikut :

### 1. Program Sekolah

Program sekolah merupakan pedoman untuk penyelenggaraan proses pendidikan di sekolah dalam rangka mencapai tujuan dalam mewujudkan visi dan misi sekolah. Program ekstrakurikuler termasuk dalam program sekolah dalam bidang pengembangan standar proses yang termasuk dalam sub program rencana pelaksanaan pembelajaran efektif. Istilah ekstrakurikuler, sebagai kegiatan penyaluran minat dan bakat bagi siswa di luar jam proses pembelajaran sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilaksanakan di sekolah atau di lingkungan masyarakat untuk menunjang program pembelajaran.



## 2. Karakter

Karakter adalah unsur kepribadian yang ditinjau dari segi etis dan moral. Karakter mengacu pada serangkaian sikap, perilaku, motasi, dan keterampilan sebagai manifestasi nilai dan kapasitas moral manusia dalam menghadapi kesulitan. Menurut Thomas Lickona (Diyah Sriwilujeng, 2017: 3), inti karakter adalah tindakan. Karakter berkembang ketika nilai-nilai diadaptasi menjadi keyakinan dan digunakan untuk merespon suatu kejadian agar sesuai dengan nilai-nilai moral yang baik. Karakter yang dibentuk dengan cara demikian memiliki tiga bagian yang saling berkaitan: konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*).

## 3. Pendidikan Karakter

Raharjo (2010) mengasumsikan pendidikan karakter adalah suatu proses pendidikan secara holistik yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik sebagai pondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas, mampu hidup mandiri dan memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan. Atau dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak yang bertujuan untuk membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik dengan kriteria secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya

#### 4. Nilai-nilai dalam pendidikan karakter

Ada 18 butir nilai-nilai pendidikan karakter yaitu , religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab ditumbuhkembangkan kepada peserta didik menjadi kebiasaan yang dilakukan tanpa diperintah melalui latihan dalam kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler sekolah yang dilaksanakan dengan terencana dan terjadwal dengan baik.

Karakter disiplin dan tanggung jawab dikembangkan pada kegiatan Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound*. Dengan memilih 2 karakter tersebut dalam kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan melalui pembelajaran di SD dapat berdampak untuk tumbuhkembangnya 18 karakter. Adapun deskripsi mengenai karakter terdapat pada tabel di bawah ini:

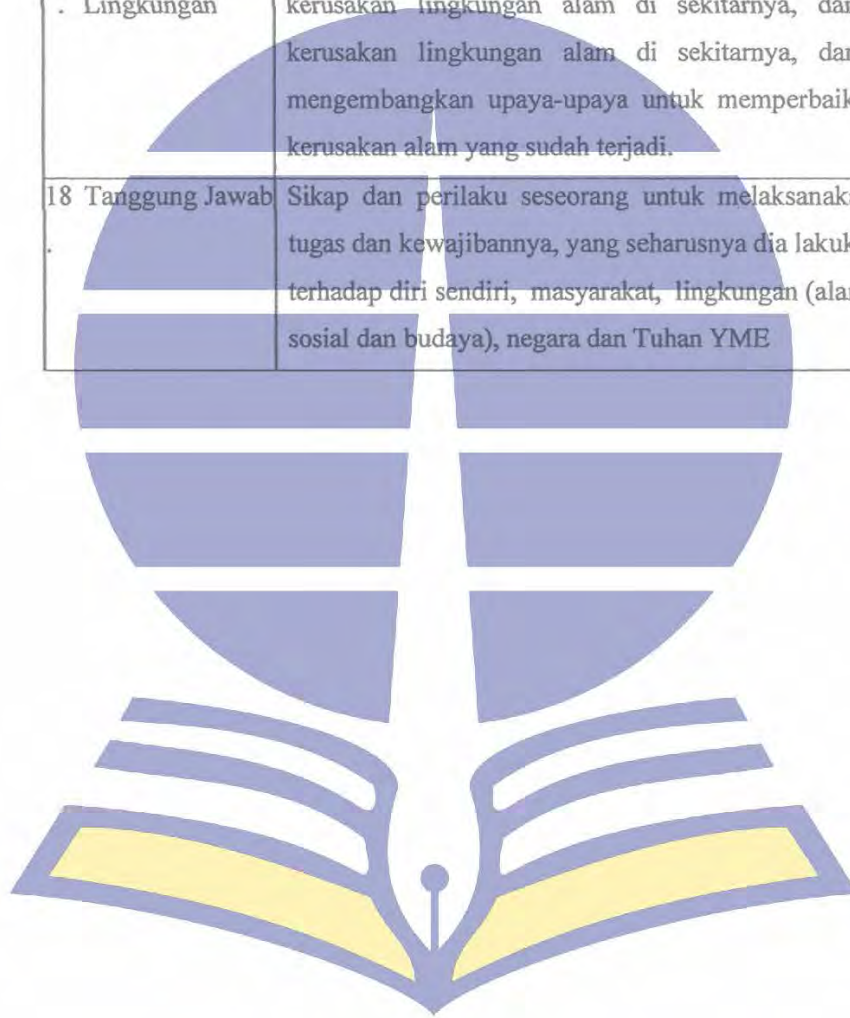
Tabel 1.1

Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Nilai	Deskripsi
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya

4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan
5. Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
6 Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
7 Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
8 Demokratis	Cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9 Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan dideng
10 Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya
11 Cinta tanah air	Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
12 Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, menghargai dan menghormati keberhasilan orang dan mengakui dan menghormati keberhasilan orang
13 Bersahabat/ komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.
14 Cinta damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya

15 Senang	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16 Peduli sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
17 Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
18 Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang kompeten harus memiliki Program Kerja yang sesuai dengan visi dan misi sebagai sarana untuk mewujudkan tujuan sekolah. Sebagai pendidik yang profesional guru harus memahami program sekolah untuk digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pendidikan terutama dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan prosedur yang benar. Berbagai teori pembelajaran harus dikuasai untuk membawa peserta didik memperoleh hasil dari proses belajar.

#### 1. Program Sekolah

Program kerja adalah rancangan dasar tentang satu pekerjaan, mengenai panduan pelaksanaan, tenggang waktu, pembagian tugas tanggung jawab, fasilitas prasarana dan semua perihal penting mencakup semua unsur untuk keberhasilan program. Program kerja ini memiliki sifat menyeluruh, merangkum semua manfaat dari satu lembaga.

Program kerja juga dapat diartikan sebagai suatu rencana kegiatan dari suatu organisasi yang terarah, terpadu dan tersistematis yang dibuat untuk rentang waktu yang telah ditentukan oleh suatu organisasi. Program kerja ini akan menjadi pegangan bagi organisasi dalam menjalankan rutinitas roda organisasi. Program kerja juga digunakan sebagai sarana untuk mewujudkan cita-cita organisasi ( Daryanto, 2005 : 91).

Sementara yang dimaksudkan dengan program kerja sekolah adalah apa-apa yang akan dilaksanakan oleh sekolah (Piet A. Sahertian.1994: 46). Program kerja dalam dunia pendidikan, dalam hal ini sekolah, lebih dikenal dengan Rencana Kerja Sekolah (RKS) yang di dalamnya memuat kegiatan-kegiatan sekolah secara sistematis dan terarah untuk rentang waktu yang telah ditentukan.

Penyusunan program pada setiap lembaga atau instansi pendidikan di Indonesia, dilandasi beberapa acuan, diantaranya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan. Pada Permendiknas dikatakan bahwa Sekolah/Madrasah harus membuat rencana kerja jangka menengah yang menggambarkan tujuan yang akan dicapai dalam kurun waktu empat tahun yang berkaitan dengan mutu lulusan yang ingin dicapai dan perbaikan komponen yang mendukung peningkatan mutu lulusan. Sementara dalam pelaksanaan rencana kerjanya, Sekolah/Madrasah harus membuat dan memiliki pedoman yang mengatur berbagai aspek pengelolaan secara tertulis yang mudah dibaca oleh pihak-pihak yang terkait (Permendiknas RI No. 19 Thn. 2007).

## 2. Teori Belajar

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Ada tiga teori Pengkondisian Klasik (*Classical Conditioning*), Eksperimen ini dilakukan pada awal tahun 1900-an oleh seorang ahli fisiologi dari Rusia yang bernama Ivan Pavlov, sebagai berikut:

- a. Penguatan (*reinforcement*) adalah jenis pengkondisian di mana individu merespon beberapa stimulus yang tidak biasa dan menghasilkan respon baru. Teori ini tumbuh berdasarkan eksperimen untuk mengajari anjing mengeluarkan air liur sebagai respon bel yang berdering.
- b. Penghilangan (*extinction*), apabila penguatan dihentikan dan stimulus terkondisi dimunculkan sendirian tanpa stimulus tak terkondisi, ada kemungkinan frekuensi respons. Kecenderungan untuk mengulang perilaku seperti ini dipengaruhi oleh ada atau tidaknya penguatan dari terkondisi akan menurun dan hilang sama sekali.
- c. Pengembalian Spontan (*Spontaneous recovery*), adalah munculnya kembali respons terkondisi apabila pembiasaan lama terkondisi.
- d. Apa yang dilakukan Pavlov untuk pengkondisian klasik, oleh psikolog Skinner (1937), dilakukan pengkondisian operan. Skinner mengemukakan bahwa menciptakan konsekuensi yang menyenangkan untuk mengikuti bentuk perilaku tertentu akan meningkatkan frekuensi perilaku tersebut.

Pembelajaran adalah pandangan bahwa orang-orang dapat belajar melalui pengamatan dan pengalaman langsung. Meskipun teori pembelajaran sosial adalah perluasan dari pengkondisian operan, teori ini berasumsi bahwa perilaku adalah sebuah fungsi dari konsekuensi. Teori ini

juga mengakui keberadaan pembelajaran melalui pengamatan dan pentingnya persepsi dalam pembelajaran.

### 3. Aktivitas Belajar Siswa

#### a. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar mandiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses pembelajaran dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Martinis Yamin, 2007: 75). Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2006: 96).

Saat pembelajaran berlangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap guru. Sardiman (2006: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik atau mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. Oemar Hamalik (2009:179) menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat secara aktif. Martinis Yamin (2007:82) mendefinisikan belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan,

#### b. Jenis Aktivitas Belajar

Menurut Sardiman (2006: 100), aktivitas belajar meliputi aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas tersebut harus selalu berkait. Aktivitas belajar siswa sangat kompleks. Paul B.



Diedrich (Sardiman,2006; 101),menyatakan bahwa kegiatan siswa digolongkan sebagai berikut:

- 1) *Visual Activities*, yaitu segala kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas siswa dalam melihat, mengamati, dan memperhatikan.
- 2) *Oral Activities*, yaitu aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengucapkan, melafalkan, dan berfikir.
- 3) *Listening Activities*, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi menyimak pelajaran.
- 4) *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan dan menyalin.
- 5) *Motor Activities*, yakni segala keterampilan jasmani siswa untuk mengekspresikan bakat yang dimilikinya.
- 6) *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal.
- 7) *Emotional actities*, mialnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Penggolongan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa sangat kompleks. Aktivitas belajar dapat diciptakan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menyajikan variasi model pembelajaran yang lebih memiui kegiatan peserta didik.Dengan demikian peserta didik akan lebh aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Terdapat 9 aspek untuk mneumbuhkan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Martinis Yamin, 2007: 84) yaitu:

- 1) Memberikan motivasi pada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- 2) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 3) Mengingatkan kompetensi prasyarat.
- 4) Memberikan topic atau permasalahan sebagai stimulus siswa untuk berpikir terkait dengan materi yang akan dipelajari.
- 5) Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (feed back).
- 8) Memantau pengetahuan peserta didik dengan memberikan tes.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Dengan menerapkan cara-cara menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik. Peran guru adalah membimbing, mengarahkan, dan memberikan tes sebagai alat untuk mengukur seberapa besar kemampuan peserta didik dalam pembelajaran.

#### 4. Program Kegiatan Ekstrakurikuler .

##### a. Pengertian Kegiatan Ekstrakurikuler

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 dan Nomor 080/U/1993, kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah, dan dirancang secara khusus agar sesuai dengan factor minat dan bakat peserta didik.

Sedangkan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 39 Tahun 2008 tentang pembinaan kesiswaan, kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu jalur pembinaan kesiswaan. Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti dan dilaksanakan peserta didik baik di sekolah maupun di luar sekolah, bertujuan agar peserta didik dapat memperkaya dan memperluas memperluas diri.

Menurut Lutan (1986:72), ekstrakurikuler merupakan bagian internal dari proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan anak didik. Antara kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler sesungguhnya tidak dapat dipisahkan, bahkan kegiatan ekstrakurikuler perpanjangan pelengkap atau penguat intrakurikuler untuk menyalurkan bakat atau pendorong perkembangan potensi peserta didik mencapai taraf maksimum.

Menurut Suryobroto (1997:271), ekstrakurikuler adalah kegiatan belajar yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah untuk memperluas wawasan atau kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran.

Sedangkan menurut Usman dan Setyowati (1993; 22), ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki siswa dari berbagai bidang studi.

#### b. Fungsi Kegiatan Ekstrakurikuler

Fungsi kegiatan ekstrakurikuler adalah untuk mengembangkan kemampuan potensi dan rasa tanggung jawab memberikan kesempatan

kepada peserta didik untuk mempeluas pengalaman social dalam kesiapan karir perserta didik melalui pengembangan kapasitas. Menurut Aqip dan Sujak (2011: 68), terdapat empat fungsi kegiatan ekstrakurikuler pada atuan pendidikan, yaitu: pengembangan, social, rekreatif, dan persiapan karir.

c. Fungsi Kegiatan Ekstrakurikuler

Ada empat fungsi yang melekat dalam kegiatan ekstrakurikuler:

- 1) Pengembangan, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas siswa sesuai dengan potensi, bakat dan minat mereka.
- 2) Sosial, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung-jawab sosial peserta didik.
- 3) Kreatif, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan bagi peserta didik yang menunjang proses perkembangan.
- 4) Persiapan karir, yaitu fungsi kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik.

d. Jenis Ekstrakurikuler Wajib dan Pilihan di SD Negeri 3 Keling

1) Ekstrakurikuler Pramuka

Program ekstrakurikuler Kepramukaan merupakan ekstrakurikuler wajib yang harus dilaksanakan bagi sekolah sasaran Kurikulum 2013. Kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan dimaksudkan untuk mempersiapkan generasi muda sebagai pemimpin bangsa yang memiliki watak, kepribadian, dan akhlak mulia serta keterampilan hidup prima (Jihad, dkk., 2010: 80). Nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam mata

pelajaran Pendidikan Kewarga-negaraan seperti religius, toleransi, nasionalisme, tanggung jawab, cinta tanah air, demokratis, kerja sama dan lain-lain dapat dikembangkan dan dibentuk melalui kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan.

Kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan dalam pembentukan karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, bertanggung jawab, kreatif, dan kerja sama peserta didik, dengan metode yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan , sehingga terbentuk karakter disiplin dan bertanggung jawab tanpa pemaksaan kepada peserta didik serta faktor apa saja yang menjadi pendukung pembiasaan karakter tersebut yaitu teladan dari pendidik dan tenaga kependidikan sehingga menjadi peserta didik sehari-hari.

Program kegiatan Kepramukaan untuk Satuan Penggalang kelas 5 dan 6 SD Negeri 3 Keling sebagai berikut tertera dalam tabel di berikut ini:

Tabel 2.1. Kegiatan Kepramukaan Penggalang Selama Kegiatan Penelitian

No	Materi Pembelajaran	Karakter yang Diintegrasikan
1	Baris berbaris	1. Disiplin 2. Bertanggung jawab
3.	Tali temali	1. Disiplin 2. Bertanggung jawab

## 2) Ekstrakurikuler *Drum band*

Drumband merupakan salah satu jenis seni musik yang sudah bermula dari tradisi purba sebagai kegiatan yang dilakukan oleh beberapa musisi yang bermain musik secara bersama-sama dan dilakukan sambil berjalan untuk

mengiringi suatu perayaan ataupun festival .

*Drum band* sudah masuk ke dalam kegiatan ekstra kurikuler di hampir setiap sekolah/ madrasah. Bukan hal yang aneh dan terkesan mahal untuk memainkan alat drumband saat ini. Bahkan menjadi ketinggalan jaman jika madrasah / sekolah tidak memilikinya. Dapat memupuk jiwa seni siswa dalam pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa senang dan gembira. Namun dalam pembelajarannya sangat membutuhkan jiwa disiplin yang sangat tinggi, sehingga akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Ekstrakurikuler *Drum band* sudah dilaksanakan di SD Negeri 3 Keling pada awal Tahun Pelajaran 2015/2016, dengan pembina pelatih dari guru yang berkompeten di bidang *Drumband* dibantu oleh guru lain yang berkompeten di seni musik. Dengan pembelajaran sederhana belum menerapkan model pembelajaran yang cocok untuk mengintegrasikan beberapa nilai karakter pada peserta didik.

Tabel 2.2. Kegiatan Drumband Selama Kegiatan Penelitian

No	Materi Pembelajaran	Karakter yang Diintegrasikan
1	Memainkan alat musik sesuai tangga nada pada lagu	3. Disiplin 4. Bertanggung jawab
2	Memainkan alat musik sesuai tangga nada pada lagu Ibu Kartini	1. Disiplin 2. Bertanggung jawab

### 3) Ekstrakurikuler *Out bound*

*Out bound* adalah suatu bentuk dari pembelajaran segala ilmu terapan yang dilakukan di alam terbuka atau tertutup dengan bentuk permainan yang efektif, yang menggabungkan antara intelegensia, fisik, dan mental. Adapun

tujuan *Out bound* terhadap peserta didik adalah:

- a) Menjalin persaudaraan
- b) Melepas penat atau kejenuhan rutinitas
- c) Mendapatkan ilmu materi yang diisipkan dalam permainan outbound
- d) Lebih mengenal lingkungan
- e) Membangun percaya diri
- f) Menganalisa kemampuan seseorang untuk keperluan manajemen

Program kegiatan *Out bound* di SD Negeri 3 Keling pada awalnya merupakan kegiatan yang tidak diprogram secara rutin hanya merupakan kegiatan sesuai kebutuhan. Kegiatan pertama *Out bound* dimulai dari penawaran secara gratis untuk *Out bound* di RSUD Rehhata di Kelet Jepara , dan ternyata mendapat sambutan baik dari orang tua peserta didik dan Komite Sekolah. Karena dengan pelaksanaan kegiatan *out bound* peserta didik mendapatkan pengalaman nyata dan rasa senang, dapat melepaskan rutinitas di kegiatan proses pembelajaran di kelas. Setelah memikirkan kebutuhan dan kemanfaatan *Out bound* terhadap karakter peserta didik, akhirnya dibuat program dua bulan sekali. Kegiatan yang dilaksanakan sebagai rutinitas adalah melakukan perjalanan dengan membawa bekal kemudian untuk dimakan bersama-sama di tempat istirahat. Belum diprogram untuk melakukan kegiatan *Out bound* sebenarnya.

Tabel 2.3. Kegiatan *Out bound* Selama Kegiatan Penelitian

No	Materi Pembelajaran	Karakter yang Diintegrasikan
1	Menanam beraneka sayur	1. Disiplin 2. Bertanggungjawab
3.	Permainan Gobag Sodor	1. Disiplin 2. Bertanggungjawab

### c. Pengertian Karakter dan Pendidikan Karakter

#### 1) Pengertian Karakter

Karakter adalah unsur kepribadian yang ditinjau dari segi etis dan moral. Karakter mengacu pada serangkaian sikap, perilaku, motivasi, dan keterampilan sebagai manifestasi nilai dan kapasitas moral manusia dalam menghadapi kesulitan. Menurut Thomas Lickona (Diyah Sriwilujeng, 2017: 3), inti karakter adalah tindakan. Karakter berkembang ketika nilai-nilai diadaptasi menjadi keyakinan dan digunakan untuk merespon suatu kejadian agar sesuai dengan nilai-nilai moral yang baik. Karakter yang dibentuk dengan cara demikian memiliki tiga bagian yang saling berkaitan: konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*).

#### 2) Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter berasal dari dua kata, yaitu 'pendidikan' dan 'karakter'. Definisi pendidikan yang dikemukakan para ahli mempunyai keberagaman arti karena adanya keberagaman sudut pandang. Menurut Undang-Undang Sisdiknas 2003, yaitu "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara", (UU No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat1). Sedangkan pengertian karakter adalah 'sifat-sifat kejiwaan, akhlak/ budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain' (Dep. P dan K,



1990). Jadi, secara kontekstual, pendidikan karakter bangsa adalah proses layanan pendidikan dengan menggunakan beragam model pembelajaran inovatif di setiap jenjang pendidikan, yang bertujuan untuk melakukan perubahan sifat-sifat kejiwaan dan perilaku anak bangsa/ peserta didik agar mampu memahami, menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi pola perilaku yang *ter-institutionalized* dalam kehidupannya. Jadi, basis nilai-norma yang dijadikan orientasi dalam pendidikan karakter bangsa adalah nilai-nilai luhur Pancasila dan UUD 1945 (Sunoto, 1990) Kalangan teoritikus sosial, khususnya paradigma definisi sosial, kualitas: mental atau jiwa atau budi pekerti atau karakter seseorang (warga bangsa) akan menjadi senjata pamungkas untuk mewujudkan suatu kehidupan masyarakat madani (*civil society*) atau masyarakat beradab, demikian sebaliknya rendahnya kualitas mentalitas warga bangsa akan menjadi faktor penyebab utama munculnya problem sosial-budaya bangsa yang *multidimensional* (Mutahhari, M. 2002; Ritzer, G and Goodman, D.J. 2003). Antropolog Indonesia Koentjaraningrat (1981) memberikan contoh sikap mental negatif (karakter negatif) yang sangat tidak selaras dengan proses pembangunan karakter bangsa (*nation character building*) antara lain mentalitas: (1) tidak jujur; (2) suka menerobos/ jalan pintas; (3) korupsi; (4) tidak empati/ tidak gotong royong; (5) tidak menjunjung tinggi nilai kemanusiaan; (6) tidak disiplin nurani; (7) tidak demokratis; (8) mengabaikan prinsip keadilan; (9) sikap mental malas, tidak kompetitor; dan (10) tidak menghargai karya orang lain.

Menurut Thomas Lickona (Diyah Sriwilujeng, 2017: 3), bahwa pendidikan karakter merupakan usaha memahami, memerhatikan, dan menerapkan nilai-nilai inti etika darisegi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

### 3) Strategi Pelaksanaan Pendidikan Karakter

Strategi Pelaksanaan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Fokus pembangunan pendidikan karakter dengan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah tidak hanya tertuju pada peserta didik tetapi juga kepada guru:

- a) *Pertama*, setiap guru terus berjuang dengan sungguh-sungguh untuk membangun kualitas kompetensi diri semaksimal mungkin (kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional).
- b) *Kedua*, setiap guru mata pelajaran harus memasukkan konsep-konsep pendidikan karakter dalam rancangan pembelajaran (*design instructional*) atau RPP, bisa diletakkan pada kegiatan awal pembelajaran (*apersepsi*), atau pada kegiatan inti pembelajaran (*eksplorasi, elaborasi, konfirmasi*), atau bisa pada kegiatan akhir pembelajaran.
- c) *Ketiga*, setiap guru mata pelajaran harus konsisten untuk *menampilkan* keteladanan kepada siswa di sepanjang proses interaksi dengan siswa di sekolah, tentang (1) disiplin nurani dalam melaksanakan tugas, misalnya jangan berkarya untuk atasan (seseorang); (2) menghargai keberagaman kemampuan siswa atau orang lain; (3) ketaatan dalam beribadah (shalat jamaah); (4) cinta pada perkembangan Iptek

(menggunakan media IT, membuat *handout*/ modul/LKS; (5) menerapkan nilai-nilai demokrasi, menghargai perbedaan ; (6) berkeadilan dalam proses pelayanan pembelajaran; (7) tanggungjawab dan terbuka pada hal-hal baru yang positif; dan (8) menepati janji dan cinta serta penuh perhatian pada peserta didik, dan sejenisnya. Agar setiap guru mampu menampilkan keteladanan tentang beberapa karakter positif tersebut di hadapan siswa, maka setiap guru harus konsisten menerapkan delapan prinsip yang telah diuraikan di atas. Kedelapan prinsip tersebut harus di tegakkan diatas pondasi tulus ikhlas hanya pada Tuhan (Mutahhari, M. 2002; Agustian, A.G. 2005).

- d) **Keempat**, program kegiatan ekstrakurikuler di sekolah betul-betul harus di rancang untuk melatih peserta didik dalam hal: (1) mampu menumbuhkan kemandirian anak dalam mengambil keputusan yang terbaik ;(2) menanamkan prinsip kebanggaan hidup bukan menumpuk dan menikmati materi, tetapi proses berprestasi di sepanjang usia; (3) cinta dan selalu termotivasi untuk menanamkan nilai kebaikan pada diri ; (4) mempraktekkan prinsip-prinsip moral spiritual dengan baik untuk memahami hal-hal yang boleh dan yang tidak boleh di lakukan (misalnya praktek ibadah berjamaah); (5) selalu diberi peluang menerapkan hasrat berbuat baik dan sikap mencintai perbuatan baik serta melaksanakan perbuatan baik (misalnya bakti sosial) (Suyono, H. 2010; Sulhan, N. 2010).
- e) **Kelima**, program pembiasaan warga sekolah untuk melakukan aktivitas kelembagaan yang sesuai dengan visi, misi, peraturan atau tata tertib

*sekolah*. Bentuk aktivitas praktis yang bisa dilakukan antara lain: (1) pembiasaan sepuluh atau lima belas menit sebelum dimulai pelajaran di pagi hari secara serempak (tersentral) di lakukan pembacaan dan penjelasan isi kitab suci agama yang diyakini; (2) pembiasaan sebelum pelajaran dimulai setiap guru dan siswa secara bersama-sama memeriksa kebersihan kelas; (3) secara periodik sekolah mendatangkan para psikolog atau motivator untuk melakukan dialog yang diikuti oleh semua guru dan siswa; (4) pembiasaan perilaku positif di sekolah, misalnya disiplin masuk kelas, saat makan di kantin, kebiasaan dalam berbicara yang baik, membuang sampah di tempatnya, dan sejenisnya; (5) pembiasaan lomba karya kreatif siswa secara periodik. Beragam pembiasaan karakter positif tersebut direkam oleh guru melalui lembar observasi untuk di skor/ dinilai dan menjadi bagian integral dari pelaksanaan sistem penilaian berbasis kelas (Salim, B. 2002; BSNP, 2006).

- f) *Keenam*, program kontak komunikasi secara intensif dengan orang tua siswa. Bentuk aktivitas yang bisa dilakukan antara lain: (1) *memberikan* format pemantauan pola perilaku anak di rumah. Orang tua/ wali siswa memantau perilaku anak, tentang: kerajinan ibadahnya; kerajinan belajarnya; sikap hormat/ sopan pada ayah-ibu; kejujurannya; suka membantu/ menolong orang tua; kemandiriannya, dan sebagainya. Dalam format tersebut berisi skor/ nilai dan orang tuanya sendiri yang menilai, kemudian secara periodik (tri wulan/ catur wulan/ semester) orang tua melaporkan ke sekolah; (2) sekolah dan orang tua melakukan

dialog secara periodik untuk membahas segala persoalan siswa dan agenda pengembangan siswa, sumber datanya dari perpaduan nilai pemantauan perilaku di sekolah dan pemantauan perilaku di rumah; dan (3) agar pelaksanaan poin kelima ini efektif, disekolah perlu di bentuk tim khusus untuk menangani pembinaan karakter siswa. Pelaksanaan strategi kelima ini sangat penting untuk diwujudkan, karena: (1) keluarga (ayah-ibu) adalah faktor paling dasar dalam proses membentuk karakter positif anak; (2) agar pada diri orang tua ada rasa tanggung jawab besar untuk terus memantau perkembangan karakter anak; dan (3) agar pada diri orang tua terus terjadi proses evaluasi diri dan refleksi diri tentang cara mendidik anak di rumah.

g) Kegiatan Ekstrakurikuler Terintegrasi dengan Pendidikan Karakter di Sekolah

Menumbuhkembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab dari delapan belas nilai karakter pada peserta didik SD Negeri 3 Keling dengan Pembelajaran Berbasis Proyek, melalui pembelajaran /kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound* dengan harapan dapat merubah atau meningkatkan unjuk kerja dan karakter peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah bisa memberi nilai lebih kepada peserta didik yang tekun berlatih. Menurut Martinek (2009), profesor dari *University of North Caroline* menyebut, bahwa kegiatan ekstrakurikuler bukan sekadar tempat menyalurkan hobi belaka. Kegiatan ekstrakurikuler bila disalurkan secara efektif, khususnya yang berbasis kegiatan fisik dapat

membentuk karakter yang diharapkan pada peserta didik dan secara teori dapat menyeimbangkan kemampuan peserta didik dari sisi akademis maupun non akademis.

Ekstrakurikuler mempunyai peran penting dalam mengembangkan watak dan kepribadian peserta didik. Cakupan kompetensi peserta didik yang dikembangkan dalam kegiatan ini, meliputi bakat, minat, kreativitas, kompetensi, dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan kehidupan keagamaan, kemampuan sosial, kemampuan belajar, wawasan, dan perencanaan karir, kemampuan pemecahan masalah, dan kemandirian.

Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler di sekolah yang terintegrasi dengan pendidikan karakter pada peserta didik sekolah dasar dapat disalurkan melalui beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan di sekolah.

#### 4) Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

Ada dua jenis pendekatan dalam proses pembelajaran, yaitu pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered approach*) dan berpusat pada guru atau pendidik (*teacher centered approach*).

## 5) Pembelajaran Berbasis Proyek

- a) Pengertian Model PBP Menurut Padiya (2008), Model PBP merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dapat mengajarkan siswa untuk menguasai keterampilan proses dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat proses pembelajaran menjadi bermakna. Adapun model ini berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin ilmu. Dalam pelaksanaan model PBP siswa dilibatkan dalam kegiatan untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang kepada siswa untuk bekerja secara otonom, mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan pada akhirnya menghasilkan produk nyata yang bernilai, dan realistik.
- b) Pengertian Model PBP Menurut Padiya (2008), Model PBP merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dapat mengajarkan siswa untuk menguasai keterampilan proses dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat proses pembelajaran menjadi bermakna. Adapun model ini berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin ilmu. Dalam pelaksanaan model PBP siswa dilibatkan dalam kegiatan untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang kepada siswa untuk bekerja secara otonom, mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan pada akhirnya menghasilkan produk nyata yang bernilai, dan realistik.

- c) Siswa diarahkan untuk melakukan inquiry dalam konteks masyarakat,
- b) Siswa diarahkan untuk mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, c) Siswa diarahkan untuk belajar penuh dengan kontrol diri,
- d) Siswa harus dapat mensimulasikan kerja secara profesional. 3.

Aktivitas: harus mengandung investigasi kelompok kolaboratif a) Siswa berinvestigasi selama periode tertentu, b) Siswa melakukan pemecahan masalah kompleks, c) Siswa memformulasikan hubungan antara gagasan orisinilnya untuk mengkonstruksi keterampilan baru, d) Siswa menggunakan teknologi otentik dalam memecahkan masalah, e) Siswa melakukan umpan balik mengenai gagasan mereka berdasarkan respon ahli atau dari hasil tes.

- d) Hasil: Produk nyata a) Siswa menunjukkan produk nyata berdasarkan hasil investigasi mereka, b) Siswa melakukan evaluasi diri, c) Siswa responsif terhadap segala implikasi dari kompetensi yang dimilikinya, d) Siswa mendemonstrasikan kompetensi sosial, manajemen pribadi, dan regulasi belajarnya.

Siswa diarahkan untuk melakukan inquiry dalam konteks masyarakat, b) Siswa diarahkan untuk mampu mengelola waktu secara efektif dan efisien, c) Siswa diarahkan untuk belajar penuh dengan kontrol diri, d) Siswa harus dapat mensimulasikan kerja secara profesional. 3. Aktivitas: harus mengandung investigasi kelompok kolaboratif a) Siswa berinvestigasi selama periode tertentu, b) Siswa melakukan pemecahan masalah kompleks, c) Siswa memformulasikan hubungan antara gagasan orisinilnya untuk mengkonstruksi keterampilan



baru, d) Siswa menggunakan teknologi otentik dalam memecahkan masalah, e) Siswa melakukan umpan balik mengenai gagasan mereka berdasarkan respon ahli atau dari hasil tes. 4. Hasil: Produk nyata a) Siswa menunjukkan produk nyata berdasarkan hasil investigasi mereka, b) Siswa melakukan evaluasi diri, c) Siswa responsif terhadap segala implikasi dari kompetensi yang dimilikinya, d) Siswa mendemonstrasikan kompetensi sosial, manajemen pribadi, dan regulasi belajarnya. Model PBP terdiri dari empat tahap utama yakni: 1. Tahap perencanaan, 2. Tahap perancangan, 3. Tahap pelaksanaan, 4. Tahap pelaporan. Dalam mengembangkan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model PBP, dapat berpedoman pada sintaks model PBP yang menjelaskan tingkah laku guru dan siswa pada setiap tahap. Sintaks Model PBP Tahap-tahap Kegiatan Guru Kegiatan siswa Perencanaan Guru menetapkan tema proyek, menetapkan konsep belajar siswa, dan merencanakan aktivitas-aktivitas yang harus dilakukan siswa. Siswa melakukan aktivitas-aktivitas yang telah direncanakan dan ditetapkan oleh guru guna memperoleh masalah dalam kehidupan sehari-hari, terkait dengan tema yang ditetapkan guru. Perancangan Guru memproses aktivitas-aktivitas yang dilakukan siswa. Siswa membuat sketsa, menetapkan teknik analisis data dan mengembangkan prototipe, sebagai rancangan awal untuk melakukan penelitian terhadap masalah yang diperoleh. Pelaksanaan mengawasi siswa mencoba mengerjakan proyek 14 Tahap-tahap Kegiatan Guru Kegiatan siswa dalam menerapkan aktivitas-aktivitas untuk menyelesaikan proyek. berdasarkan sketsa,

menguji langkah-langkah yang telah dikerjakan, mengevaluasi dan merevisi hasil yang telah diperoleh, melakukan daur ulang proyek, dan mengklasifikasi hasil terbaik. Pelaporan Menilai laporan proyek penyelidikan ilmiah yang dikerjakan oleh siswa baik secara tertulis maupun secara lisan. Menyusun laporan hasil penyelidikan ilmiah secara tertulis, dan mempresentasakannya. Guru membagi siswa ke dalam setiap kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Guru menyampaikan tema umum dalam proyek penyelidikan yang akan dilakukan Siswa melakukan perencanaan untuk menemukan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan tema umum Siswa melakukan perumusan masalah, perumusan hipotesis, mengidentifikasi variabel, dan mendefinisikan variabel secara operasional, merancang prosedur kerja, dan mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk melakukan eksperimen, serta menentukan teknik analisis data guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Siswa melaksanakan eksperimen yang bertujuan menjangar data untuk digunakan dalam pengujian hipotesis. Siswa melakukan analisis data untuk pengujian hipotesis Siswa melakukan penyusunan laporan hasil penyelidikan Seminar hasil proyek penyelidikan. Berdasarkan alur kegiatan pelaksanaan proyek penyelidikan ilmiah di atas dapat diungkapkan bahwa, dibutuhkan beberapa instrumen penilaian yang harus dikembangkan ketika guru menggunakan model PBP dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran di kelas. Instrumen penilaian tersebut terdiri dari: a. Instrumen penilaian perencanaan proyek penyelidikan ilmiah siswa

Adapun aspek-aspek yang dinilai pada perencanaan proyek penyelidikan ilmiah siswa terdiri dari 1. Kesesuaian tujuan proyek penyelidikan ilmiah siswa harus sesuai dengan tema umum yang disampaikan guru, 2. Kajian teori yang mendukung proyek penyelidikan ilmiah siswa. b. Instrumen penilaian perancangan proyek penyelidikan ilmiah siswa

Adapun aspek-aspek yang dinilai pada perancangan proyek penyelidikan ilmiah siswa terdiri dari penilaian terhadap keterampilan ilmiah siswa. Keterampilan ilmiah dalam hal ini merupakan aspek keterampilan proses yang harus dilakukan siswa yakni: 1. Merumuskan masalah, 2. Merumuskan hipotesis, 3. Mengidentifikasi variabel, 4. Mendefinisikan variabel secara operasional, 5. Merancang prosedur pengumpulan data (rancangan alat bahan dan prosedur kerja), 6. Menentukan teknik analisis data yang akan digunakan untuk menganalisis data hasil percobaan, 7. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Instrumen penilaian pelaksanaan proyek penyelidikan ilmiah siswa. Adapun aspek-aspek yang dinilai pada pelaksanaan proyek penyelidikan ilmiah siswa terdiri dari: 1. Keterampilan menggunakan alat, 2. Keterampilan psikomotorik dalam melaksanakan prosedur kerja, 3. Keterampilan dalam menuliskan hasil pengamatan melalui eksperimen, 4. Keterampilan dalam menjaga kebersihan, kerapian, dan keamanan, 5. Kerja sama dalam kelompok. d. Instrumen penilaian pelaporan proyek penyelidikan ilmiah siswa. Penilaian pelaporan proyek penyelidikan ilmiah terdiri dari dua jeni yakni secara lisan dan tertulis. Syarat utama dari penggunaan model PBP dalam proses pembelajaran adalah penguasaan dan pendalaman materi

serta penguasaan keterampilan ilmiah dalam hal ini keterampilan proses oleh siswa. Dengan demikian berikut ini akan digambarkan proses pengintegrasian keterampilan proses dalam kegiatan proyek penyelidikan ilmiah siswa. Pembelajaran berbasis proyek atau tugas adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Dalam pembelajaran berbasis proyek/ tugas (*project-based/task learning*) membutuhkan suatu pendekatan pengajaran komprehensif di mana lingkungan belajar peserta didik didesain agar dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah autentik termasuk pendalaman materi dari suatu topik mata pelajaran, dan melaksanakan tugas bermakna lainnya. Pendekatan ini memperkenankan peserta didik untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksikannya dalam produk nyata (*Buck Institute for Education, 2001*).

Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan tugas atau proyek yang kompleks, cukup sulit, lengkap, tetapi realistis dan kemudian diberikan bantuan secukupnya agar mereka dapat menyelesaikan tugas. Di samping itu, penerapan strategi pembelajaran berbasis proyek/ tugas ini mendorong tumbuhnya kompetensi *nurturant* seperti kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, dan berpikir kritis dan analitis.

#### e. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang besar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik ( Gear, 1998). Sedangkan menurut *Buck Institute For Education* (1999) dalam Made (2000, 145). Adapun karakteristik pembelajaran proyek yaitu :

- 1) Peserta didik membuat keputusan dan membuat kerangka kerja.
- 2) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
- 3) Peserta didik merancang proses untuk mencapai hasil.
- 4) Peserta didik bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.
- 5) Peserta didik melakukan evaluasi secara terus menerus.
- 6) Peserta didik secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan.
- 7) Hasil akhir berupa produk dan di evaluasi kualitasnya.
- 8) Kelas memiliki atmosfer yang memberikan toleransi kesalahan dan perubahan.

f. Ciri-ciri dan Prinsip Pembelajaran Berbasis Proyek

Ada lima kriteria pembelajaran berbasis proyek :

- 1) Keterpusatan (*centrality*).

Proyek dalam pembelajaran berbasis proyek adalah pusat atau inti kurikulum, bukan pelengkap kurikulum, di dalam pembelajaran proyek ada strategi pembelajaran, pelajaran mengalami, dan belajar konsep-konsep inti suatu disiplin ilmu melalui proyek. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan

praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas,

2) **Berfokus pada pertanyaan atau masalah**

Proyek dalam PBL adalah berfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong pelajar menjalani (dalam kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin.

3) *Investigasi konstruktif* atau desain, proyek melibatkan pelajaran dalam investigasi konstruktif dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, dan deskoveri, akan tetapi aktifitas inti dari proyek ini harus meliputi transformasi dan kontruksi pengetahuan.

4) Bersifat otonomi pembelajaran, lebih mengutamakan otonomi, pilihan waktu kerja dan tanggung jawab pelajaran terhadap proyek.

5) *Bersifat realisme*, pembelajaran berebasis proyek melibatkan tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik bukan simulative dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- (1) Peserta didik menentukan masalah yang belum ditentukan sebelumnya, dengan mengadakan diskusi untuk menentukan pemecahannya. Evaluasi kerja proyek dilakukan terus menerus dan melihat kembali hasil akhir yang berupa produk. Dalam kerja proyek kelas atau regu merupakan tempat di mana ada toleransi atas kesalahan dan perubahan.
- (2) Dilanjutkan dengan merancang proses untuk mencapai hasil proyek. Dengan melakukan rancangan tugas proyek, yang di dalamnya ada diskusi

dan cara menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pelatih/pembina kegiatan.

(3) Mengumpulkan informasi dalam rangka menyelesaikan tugas proyek

Peserta didik bergantian memberi solusi pemecahan masalah untuk tugas proyek yang harus diselesaikan oleh regu atau kelompok. Cara penyelesaian yang berupa unjuk kerja dari masing-masing anggota kelompok mengajukan solusi atau pendapat yang kemudian harus dimusyawarahkan kelompok mana yang harus digunakan untuk memecahkan masalah dalam tugas proyek.

(4) Penyelesaian Tugas Proyek

Dalam menyelesaikan tugas proyek kelompok atau regu dapat menggunakan hasil pengumpulan informasi dari anggota yang telah disepakati.

Contoh tugas proyek kegiatan Kepramukaan peserta didik kelas V dan VI SDN 3 Keling, Jepara dalam bentuk kalimat perintah sebagai berikut: "Pindahkanlah air dalam ember tanpa menyentuh embarnya dengan jarak tempuh 15 m. Taruhlah air ke dalam ember kosong tanpa menyentuh ember". Kegiatan tersebut berkaitan dengan kegunaan tali temali dalam kegiatan kepramukaan.

Penilaian unjuk kerja dilaksanakan selama proses pembelajaran pada setiap akhir pertemuan untuk uji kemampuan dan uji karakter dari masing-masing kegiatan ekstrakurikuler.

Proyek dalam PBP adalah berfokus pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong pelajar menjalani (dalam kerja keras) konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin.

- a) *Investigasi konstruktif* atau desain, proyek melibatkan pelajaran dalam investigasi konstruktif dapat berupa desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, dan deskoveri, akan tetapi aktifitas inti dari proyek ini harus meliputi transformasi dan kontruksi pengetahuan.
- b) *Bersifat otonomi pembelajaran, lebih mengutamakan otonomi, pilihan waktu kerja dan tanggung jawab pelajaran terhadap proyek.*
- c) *Bersifat realisme, pembelajaran berebasis proyek melibatkan tantangan kehidupan nyata , berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik bukan simulative dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya dalam kehidupan sehari-hari.*
- d) *Perangkat Pembelajaran Model Berbasis Proyek bagi Peningkatan Karakter Peserta Didik SD*
- e) *Perangkat pembelajaran model berbasis proyek terdiri atas silabus, materi pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, Drum band, dan Out bound, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan penilaian. Perangkat ini diuraikan sebagai berikut.*

#### 1) Silabus

Silabus dikembangkan berdasarkan karakteristik materi pelajaran kegiatan ekstrakurikuler, potensi peserta didik, dan sarana/prasarana . Ciri utama silabus dengan menggunakan model berbasis proyek dalam kegiatan



pembelajaran terdapat proses diskusi yang dilakukan peserta didik dengan bimbingan guru. Kegiatan itu dilakukan secara kelompok atau beregu dalam bentuk lisan. Penilaiannya dilakukan pembina/pelatih selama peserta didik melakukan unjuk kerja di halaman sekolah.

a. Pengembangan silabus

Pengembangan silabus didasarkan atas karakteristik model dan prinsip-prinsip model berbasis proyek. Silabus yang dikembangkan peneliti, mencakupi (1) identitas (nama sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, kelas/semester), (2) SKU, (3) SKK (Untuk Kepramukaan), (4) materi pokok, (5) Kegiatan latihan, (6) strategi pembelajaran (metode dan kegiatan pembelajaran), (7) indikator, (7) karakter (8) penilaian (teknik, bentuk, dan rumusan soal), (9) alokasi waktu, dan (10) bahan/sumber. Selengkapnya silabus itu diuraikan sebagai berikut :

b. Identitas Kegiatan Ekstrakurikuler

Hal yang diuraikan dalam identitas ekstrakurikuler meliputi (a) satuan pendidikan, misalnya SDN 3 Keling; (b) kegiatan, misalnya Kepramukaan; (c) kelas/semester, misalnya VI/1 dan VI/2, satu semester terhitung 6 bulan, sehingga dalam 1 tahun pelajaran terdapat 2 semester. Semester 1 berlangsung dari bulan Juli sampai dengan Desember dan semester 2 berlangsung dari bulan Januari sampai dengan Juni, dan (d) aspek yang dipelajari.

c. Syarat Kecakapan Umum (SKU)

SKU mengungkapkan pengalaman dan informasi melalui kegiatan kepramukaan yang terdapat pada jenjang pendidikan SD termasuk ke dalam ekstrakurikuler.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

1) Syarat Kecakapan Khusus(Kepramukaan)

SKK dalam kolom pertama dan termasuk urutan ke 1 s.d 11, yaitu kegiatan yang harus diselesaikan selama semester ganjil dan 12 s.d. 24 kegiatan yang harus diselesaikan pada semester genap.

2) Kompetensi Dasar ( *Outbound* ) dalam kolom pertama dan termasuk urutan ke 1 s.d 3, yaitu kegiatan yang harus diselesaikan selama semester ganjil dan 4 s.d. 6 kegiatan yang harus diselesaikan pada semester genap.

3) Kompetensi Dasar ( *Drum band*) dalam kolom pertama dan termasuk urutan ke 1 s.d 5 , yaitu kegiatan yang harus diselesaikan selama semester ganjil dan 6 s.d. 9 kegiatan yang harus diselesaikan pada semester genap.

4) Materi Pembelajaran

a. Materi pokok terdapat di dalam kolom kedua yang diturunkan dari SKU sehingga jumlah dan isinya sama dengan SKK untuk kegiatan pembelajaran Kepramukaan. Materi pokok pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler, meliputi (a) kepramukaan, (b) drumband, dan (c) outbound.

b. Materi pokok terdapat di dalam kolom kedua yang diturunkan dari Kompetensi Dasar sehingga jumlah dan isinya sama dengan Kompetensi Dasar untuk kegiatan pembelajaran *Drum band*.

- c. Materi pokok terdapat di dalam kolom kedua yang diturunkan dari Kompetensi Dasar sehingga jumlah dan isinya sama dengan Kompetensi Dasar untuk kegiatan pembelajaran *Out bound*.

#### 5) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran terdapat di kolom ketiga dan keempat yang terdiri atas metode dan kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam ekstrakurikuler adalah ceramah, diskusi, berbasis proyek, dan unjuk kerja. Kegiatan pembelajaran menunjukkan kegiatan peserta didik, meliputi (a) penjelasan topik/masalah, (b) diskusi kelompok/regu, (c) rancangan proyek, (d) pengumpulan informasi, (e) melaksanakan tugas proyek.

#### 6) Indikator

Indikator dalam dalam kegiatan ekstrakurikuler menurut masing-masing kegiatan, meliputi (a) menentukan masalah, (b) diskusi tentang masalah yang belum diketahui sebelumnya, (c) mencari informasi untuk menentukan solusi, (d) pelaksanaan proyek yang sesungguhnya dengan unjuk kerja, dan (e) mengupas hasil unjuk kerja tanpa melihat kesalahan.

#### 7) Penilaian

Penilaian kegiatan terdapat pada kolom lima. Penilaian yang dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler terdiri atas teknik, bentuk, dan rumusan masalah. Tekniknya tes perbuatan/ unjuk kerja. Bentuknya unjuk kerja Contoh:

- 1) Rumusan soal yang unjuk kerja kepramukaan,

Lakukan kegiatan baris berbaris dengan aba-aba hadap kanan, hadap kiri, lencang kanan, berhitung, dan istirahat di tempat.

## 2) Alokasi Waktu

Alokasi waktu terdapat pada kolom enam. Alokasi waktunya (2x 35 menit). Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 4 kali pertemuan untuk kepramukaan, 4 kali untuk *drumband*, dan 4 kali untuk *outbound*.

## 3) Bahan / Sumber

Bahan/sumber terdapat pada kolom terakhir atau kesepuluh. Sumber belajar itu sebagai berikut. (1) Buku Kepramukaan untuk Penggalang, karangan Elly Sumarsih, dkk halaman 85 s.d. 88, halaman 96 s.d. 98; (2) Buku Pelengkap Buku Saku kelas V dan VI karangan Drs. Hudiyono, M.Si, halaman 5 s.d. 13, 24 s.d. 55 dan (3) pengalaman hidup peserta didik yang berkaitan dengan materi kegiatan latihan ekstra, dan Bahan Ajar yang dibuat oleh peneliti.

## 4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan, memuat (1) identitas (nama sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, SKU, SKK, indikator, dan alokasi waktu) (2) tujuan pembelajaran, (3) materi pembelajaran, (4) metode pembelajaran, (5) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, (6) sumber belajar, dan (7) penilaian hasil belajar. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran itu diuraikan sebagai berikut:

### a) Identitas Mata Pelajaran

Hal yang diuraikan dalam identitas mata pelajaran meliputi (a) satuan pendidikan, misalnya SDN 3 Keling; (b) mata pelajaran, misalnya Ekstrakurikuler Kepramukaan; (c) kelas/semester, misalnya V dan VI/2, satu semester terhitung 6 bulan, sehingga dalam 1 tahun pelajaran terdapat 2 semester. Semester 1 berlangsung dari bulan Juli sampai dengan Desember dan semester 2 berlangsung dari bulan Januari sampai dengan Juni, (d) SKK nomor 11, yaitu menggunakan tali temali, SKK 12, yaitu Baris berbaris, (e) indikator, contoh ada 3, yaitu mampu berbaris sesuai dengan aba-aba yang didengarnya, mampu berbaris dengan gerakan yang tepat dengan karakter disiplin dan bertanggungjawab, mampu menjalankan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam kegiatan kepramukaan, *drumband*, dan *outbound*, dengan alokasi waktu 4 kali pertemuan setiap pertemuan 35 menit untuk kegiatan kepramukaan, 2 kali pertemuan untuk *drumband*, dan 2 kali pertemuan untuk kegiatan *outbound*.

b) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran kepramukaan sebanyak 4 kali pertemuan, meliputi (1) peserta didik dapat berbaris dengan baik dan benar, (2) peserta didik dapat berbaris dengan gerakan di tempat, (3) peserta didik dapat dengan gerakan berjalan dalam kelompok regu, dengan pendekatan berbasis proyek.

c) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang disajikan dalam kegiatan kepramukaan dalam penelitian ini, meliputi (1) kegiatan baris berbaris, dan (2) menggunakan tali temali dengan penerapan pendekatan berbasis proyek.

d) Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan dalam pembelajaran kegiatan kepramukaan, *drumband*, *outbound*, yaitu ceramah, tugas, demonstrasi diskusi, pembelajaran berbasis proyek, dan unjuk kerja.

e) Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1). Kepramukaan

Langkah-langkah pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler adalah, setiap pertemuan terdapat kegiatan awal, inti, dan akhir. Kegiatan awal, meliputi apersepsi, ilustrasi, memotivasi, dan mengemukakan tujuan. Kegiatan inti untuk 2 kali pertemuan dirangkum sebagai berikut: (a) peserta didik diputar film oleh pembina yang berisi gerakan baris berbaris yang dilakukan oleh Polisi Cilik (Pocil), (b) peserta didik berkelompok beregu, (c) peserta didik secara bergantian memunculkan ide untuk memecahkan masalah yang sebelumnya tidak diketahui, (d) peserta didik melakukan diskusi untuk mengatasi masalah secepatnya, yang biasanya tugas yang diberikan pembina/pelatih, (e) peserta didik menyelesaikan tugas proyek sesuai prosedur pembelajaran berbasis proyek, (f) peserta didik melaporkan hasil kerja proyek, (g) peserta didik mengomentari unjuk kerja regu lain dengan bijaksana, (h) peserta didik bergantian

maju ke depan untuk menjadi pimpinan regu, (i) peserta didik berbaris dengan aba-aba sendiri, (j) peserta didik diberi motivasi, penguatan, dan pujian oleh guru, (k) peserta didik menanyakan materi pelajaran yang belum jelas, (l) peserta didik bersama bimbingan guru membuat simpulan pelajaran setiap akhir pertemuan pertama dan kedua.

Kegiatan akhir, meliputi (a) peserta didik dievaluasi guru selama unjuk kerja di halaman sekolah, (b) peserta didik melaksanakan remedi yang diadakan guru apabila nilainya di bawah KKM dan melaksanakan pengayaan yang nilainya di atas KKM, (c) peserta didik berlatih berbaris secara , (d) peserta didik melakukan refleksi bersama pembina tentang hasil proyek.

## 2) *Drum band*

Langkah-langkah pembelajaran dalam kegiatan *Drum band* adalah, setiap pertemuan terdapat kegiatan awal, inti, dan akhir. Kegiatan awal, meliputi apersepsi, ilustrasi, memotivasi, dan mengemukakan tujuan. Kegiatan inti untuk 2 kali pertemuan dirangkum sebagai berikut: (a) peserta didik diajarkan cara memukul atau memainkan alat drumband oleh pelatih, (b) peserta didik berkelompok beregu, (c) peserta didik secara bergantian memunculkan ide untuk memecahkan masalah yang sebelumnya tidak diketahui, (d) peserta didik melakukan diskusi untuk mengatasi masalah secepatnya, yang biasanya tugas yang diberikan pembina/pelatih, (e) peserta didik menyelesaikan tugas proyek sesuai prosedur pembelajaran berbasis proyek, (f) peserta didik melaporakn

hasil kerja proyek, (g) peserta didik mengomentari unjuk kerja regu lain dengan bijaksana, (h) peserta didik bergantian maju ke depan untuk menunjukkan cara memainkan alat drumband, (i) peserta didik memaminkan sendiri, (j) peserta didik diberi motivasi, penguatan, dan pujian oleh guru, (k) peserta didik menanyakan materi pelajaran yang belum jelas, (l) peserta didik bersama bimbingan guru membuat simpulan pelajaran setiap akhir pertemuan pertama dan kedua.

Kegiatan akhir, meliputi (a) peserta didik dievaluasi guru selama unjuk kerja di halaman sekolah, (b) peserta didik melaksanakan remidi yang diadakan guru apabila nilainya di bawah KKM dan melaksanakan pengayaan yang nilainya di atas KKM, (c) peserta didik berlatih berbaris secara , (d) peserta didik melakukan refleksi bersama pembina tentang hasil proyek.

### (3) *Out bound*

Langkah-langkah pembelajaran dalam kegiatan *out bound* adalah, setiap pertemuan terdapat kegiatan awal, inti, dan akhir. Kegiatan awal, meliputi apersepsi, ilustrasi, memotivasi, dan mengemukakan tujuan.

Kegiatan inti untuk 2 kali pertemuan dirangkum sebagai berikut:

- (a) peserta didik mendapat penjelasan oleh pelatih cara pembibitan cabai secara tabur dan polibag, (b) peserta didik berkelompok beregu,
- (c) peserta didik secara bergantian memunculkan ide untuk memecahkan masalah yang sebelumnya tidak diketahui tentang bertanam cabai, (d) peserta didik melakukan diskusi untuk mengatasi



masalah secepatnya, yang biasanya tugas yang diberikan pelatih, (e) peserta didik menyelesaikan tugas proyek sesuai prosedur pembelajaran berbasis proyek, (f) peserta didik melaporkan hasil kerja proyek, (g) peserta didik mengomentari unjuk kerja regu lain dengan bijaksana, (h) peserta didik bergantian maju ke depan untuk mempraktekkan cara pembenihan yang benar, (i) peserta didik menanam sendiri-sendiri, (j) peserta didik diberi motivasi, penguatan, dan pujian oleh guru, (k) peserta didik menanyakan materi pelajaran yang belum jelas, (l) peserta didik bersama bimbingan guru membuat simpulan pelajaran setiap akhir pertemuan pertama dan kedua.

Kegiatan akhir, meliputi (a) peserta didik dievaluasi guru selama unjuk kerja di halaman sekolah, (b) peserta didik melaksanakan remidi yang diadakan guru apabila nilainya di bawah KKM dan melaksanakan pengayaan yang nilainya di atas KKM, (c) peserta didik berlatih menanam secara mandiri, (d) peserta didik melakukan refleksi bersama pembina tentang hasil proyek.

f) Sumber Belajar

(1) Kepramukaan

Sumber belajar dalam pembelajaran kepramukaan terdiri atas (1) Buku Aktivitas Pramuka untuk Penggalang Ramu, karangan Elly Sumarsih, dkk, halaman 96 s.d. 98, (2) Buku Mengenal Gerakan Kepramukaan karangan Prof. Dr. Azrul Azwar, M.Ph., halaman 15 s.d. 25, dan (3) pengalaman hidup peserta didik serta Bahan ajar yang dibuat oleh pembina dan peneliti. Sedangkan untuk sumber pendidikan karakter adalah Buku

Membangun Karakter Siswa karangan Drs. Hudyono, M.Si halaman 69 s.d. 87.

(2) *Drum band*

Sumber belajar untuk kegiatan pembelajaran *Drum band* terdiri atas (1) Buku *Marching Band*, karangan Kirnadi, 2004, (2) Buku *Kawan Pustaka*, karangan Suparman, 2007, dan (3) pengalaman hidup peserta didik serta Bahan ajar yang dibuat oleh pembina dan peneliti. Sedangkan untuk sumber pendidikan karakter adalah Buku *Membangun Karakter Siswa* karangan Drs. Hudyono, M.Si halaman 69 s.d. 87.

(3) *Out bound*

Sumber belajar untuk kegiatan *outbound* terdiri atas (1) Buku *Mengenal Apotik Hidup*, karangan Yogie Nugraha Arsyasetia halaman 28 s.d. 29, 30, 32, 33, 41, (2) Buku *Menanam Hidroponik* karangan Ahmad Sahid, halaman 1-29, dan (3) pengalaman hidup peserta didik serta Bahan ajar yang dibuat oleh pembina dan peneliti. Sedangkan untuk sumber pendidikan karakter adalah Buku *Membangun Karakter Siswa* karangan Drs. Hudyono, M.Si halaman 69 s.d. 87.

g) **Penilaian Hasil Belajar**

(1) **Kepramukaan**

Penilaian hasil belajar dilakukan selama proses pembelajaran pada pertemuan ke 1 dan ke 2 dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri atas aspek karakter disiplin, pertemuan 3 dan 4 pada aspek karakter tanggung jawab peserta didik. Setiap aspek disediakan empat pilihan jawaban, yaitu skor 1, 2, 3, dan 4. Setelah selesai penilaian, skor diolah

dengan cara jumlah skor benar dibagi jumlah skor maksimal lalu dikalikan seratus. Hasilnya menunjukkan nilai yang diperoleh setiap peserta didik.

Penilaian yang digunakan dalam pembelajaran baris berbaris adalah unjuk kerja peserta didik. Hasil penilaian digunakan guru untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik dan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Fokus penilaian ini keberhasilan belajar peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang ditentukan dalam kegiatan kepramukaan. Penguasaan kompetensi yang harus dicapai berupa Syarat Kecakapan Umum (SKU) yang selanjutnya dijabarkan dalam Syarat Kecakapan Khusus (SKK). SKU yang dimaksud adalah Kegiatan baris berbaris. Kompetensi dasar yang dimaksud adalah berbaris sesuai dengan aba-aba dan menggunakan tali temali dengan benar. Setidaknya ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam menilai hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran baris berbaris dan tali temali.

- a) Penilaian ditujukan untuk menilai hasil belajar peserta didik secara menyeluruh, mencakupi aspek keterampilan berbaris ( unjuk kerja), dan efektif. Informasi hasil belajar yang menyeluruh menuntut berbagai bentuk sajian, yakni berupa angka prestasi, kategorisasi, dan deskripsi naratif sesuai dengan aspek yang dinilai. Informasi dalam bentuk angka cocok untuk menyajikan prestasi dalam aspek kognitif. Sajian dalam bentuk kategorisasi disertai dengan deskripsi naratif cocok untuk melaporkan aspek dan unjuk kerja.
- b) Hasil penilaian digunakan untuk menentukan pencapaian kompetensi dan melakukan pembinaan dan pembimbingan pribadi peserta didik.

c) Penilaian oleh guru terutama ditujukan untuk pembinaan prestasi dan pengembangan potensi peserta didik. Misalnya, peserta didik kurang berani/minat terhadap pembelajaran baris berbaris, maka pembina/pelatih sebagai fasilitator memberi motivasi agar peserta didik menjadi lebih berani/berminat sehingga dapat berbaris dengan baik dan benar.

d) Alat untuk memperoleh data yang akurat sebagai dasar pengambilan keputusan pembina/pelatih perlu digunakan teknik penilaian yang tepat secara komprehensif dan berkesinambungan.

Aspek yang dinilai dalam pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan, drumband, dan outbound peserta didik SD, yakni keterampilan, ketepatan, keefektifan, dan kegunaan (kontekstual) dengan hasil pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan pendidikan karakter. Lembar penilaian unjuk kerja pembelajaran kepramukaan, *drum band*, dan *outbound* peserta didik, meliputi keterampilan, keefektifan, dan kegunaan (kontekstual), sebagai hasil pembelajaran berbasis proyek dengan tumbuhkembang karakter peserta didik.

#### 1) Keberterimaan Pengembangan Model Berbasis Proyek bagi Peningkatan Karakter Perta Didik SD

Bagian ini dipaparkan (1) penilaian pembina/pelatih ekstrakurikuler, pakar materi pembelajaran, dan pakar model pembelajaran terhadap pengembangan model berbasis proyek, (2) penilaian unjuk kerja peserta didik dalam pembelajaran ekstrakurikuler

keparamukaan, *drumband*, dan *outbound*, dan (3) wawancara setelah uji coba terbatas tentang model berbasis proyek.

## 2) Penilaian Pembina/pelatih Ekstrakurikuler, Pakar Materi Pembelajaran, dan Pakar Model Pembelajaran terhadap Pengembangan Model Berbasis Proyek

Setelah pengembangan model berbasis proyek, langkah selanjutnya adalah penilaian produk pengembangan. Penilaian dilakukan apakah produk pengembangan model berbasis proyek layak diujicobakan dalam pembelajaran ekstrakurikuler peserta didik SD? Penilaian dilakukan oleh pembina/pelatih ekstrakurikuler sebagai calon pengguna hasil pengembangan, pakar materi pembelajaran, dan pakar model pembelajaran. Pembina/pelatih diposisikan sebagai pakar pembelajaran ekstrakurikuler. Penilaian itu didasarkan atas prinsip, teori, metode, dan teknik pembelajaran. Hasilnya dijadikan pertimbangan dalam merevisi produk pengembangan. Setelah didapat hasil uji pakar, peneliti segera melakukan revisi terhadap komponen yang dipandang perlu direvisi.

Berdasarkan tabel ringkasan hasil penilaian guru terhadap model berbasis proyek, terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti untuk direvisi. Kompetensi yang diperbaiki yaitu kejelasan isi prakata dan kejelasan daftar isi termasuk bagian awal. Menurut guru, (1) ejaan dan tanda baca dalam prakata agar dibetulkan, (2) penomoran subjudul dalam daftar isi agar dibetulkan. Setelah peneliti memahami saran penilai, peneliti memperbaiki model berbasis proyek tampak pada bagian awal berbasis proyek. Pada bagian isi, terdapat beberapa hal yang

diperbaiki yaitu pada komponen pendahuluan butir kedua yang berisi landasan pengembangan mendukung pengembangan model berbasis proyek dan komponen pengembangan perangkat pembelajaran butir pertama dan kedua tentang pengembangan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menurut pembina/pelatih, (1) konsep landasan pengembangan model berbasis proyek belum tampak, (2) konsep kegiatan model berbasis proyek dalam silabus belum tampak, (3) konsep kegiatan model berbasis proyek dalam RPP belum tampak. Setelah peneliti memahami saran penilai, peneliti memperbaiki pengembangan model berbasis proyek tampak pada bagian isi model berbasis proyek.

Simpulan hasil penilaian pembina/pelatih terhadap pengembangan model berbasis proyek diperoleh skor 4,25 apabila dikonsultasikan dengan tabel penilaian kegiatan ekstrakurikuler, pakar materi pembelajaran, dan pakar model pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Artinya model yang dikembangkan peneliti sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

### 3) Penilaian Unjuk Kerja Peserta Didik

Penilaian unjuk kerja yang dilakukan guru terhadap peserta didik dapat diuraikan berikut ini. Hasil aspek kepramukaan 91% , drumband 89%, dan outbound 87% artinya peserta didik termasuk kategori sangat mendukung pembelajaran model berbasis proyek.

Rata-rata persentase mencapai 89% dengan kategori sangat mendukung pembelajaran model berbasis proyek sesuai rentang

penilaian unjuk kerja peserta didik pada bab III. Dengan hasil itu dapat disimpulkan bahwa model berbasis proyek diaplikasikan dalam pembelajaran ekstrakurikuler keparamukaan, drumband, dan outbound ternyata dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Dalam bentuk grafik sebagai berikut :

#### h. Kelebihan dan Kekurangan

Keuntungan dari Belajar Berbasis Proyek adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi, dengan adanya laporan-laporan tertulis tentang proyek itu banyak yang mengatakan bahwa peserta didik tekun mengerjakan proyek sampai lewat batas waktu berusaha keras untuk mencapai tugas proyek yang menjadi tanggung jawab kelompok ataupun individu. Guru juga melaporkan pengembangan dalam kehadiran dan berkurangnya keterlambatan peserta didik. Siswa melaporkan bahwa belajar dalam proyek merasa senang lebih daripada komponen kurikulum yang lain.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kegiatan penelitian pada pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi peserta didik menekankan perlunya peserta didik terlibat di dalam tugas-tugas pemecahan masalah dan perlunya untuk pembelajaran khusus pada bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Banyak sumber yang mendiskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.

3) Meningkatkan kolaborasi, adanya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi (Johnson & Johnson, 1989). Kelompok kerja kooperatif, evaluasi peserta didik, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek. Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa siswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif (Vygotsky, 1978; Davidov, 1995).

4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, menjadi siswa yang independen adalah bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Pembelajaran Berbasis Proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

5) *Increased resource – management skill*, model pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan pengalaman kepada siswa dalam pembelajaran dan praktik untuk pengorganisasian proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

#### i. Kelemahan Pembelajaran Berbasis Proyek

Dalam metode proyek memberikan pengalaman peserta didik untuk melatih kedisiplinan dalam melaksanakan tugas, sehingga memiliki beberapa kelemahan. Adapun kelemahannya adalah :



- 1) Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Memerlukan biaya yang cukup banyak
- 3) Banyak peralatan yang harus disediakan

a. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential questions*).

Pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.

- 2) Mendesain perencanaan proyek (*design a plan in the project*)

Perencanaan dilakukan kolaboratif antara pendidik dan peserta didik. Perencanaan berisi tentang aturan main, alat, dan bahan yang akan digunakan.

- 3) Menyusun jadwal (*create and schedule*)

Pengajar dan peserta didik berkolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek.

- 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (*monitor the student and the progress of project*)

Pengajar bertanggungjawab melakukan monitor aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan proyek.

- 5) Menguji hasil (*assess the outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi masing-masing peserta didik.

- 6) Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)

Akhir pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang telah dilakukan.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Ervina Wahyuningsih dan Ali Mustadi(2013), dalam tesisnya yang berjudul *Pengembangan Multimedia Lectora Pembelajaran Tematik – Integratif untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, menyimpulkan bahwa berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa multi-media *Lectora* dalam pembelajaran tematik-integratif pada subtema “Kebiasaan Makanku” untuk meningkatkan nilai karakter peserta didik dinyatakan layak digunakan. Hal ini jika ditinjau dari aspek materi termasuk berkategori sangat baik dengan rerata 4,76. Ahli media termasuk kategori sangat baik dengan rerata 4,68. Tanggapan pendidik terhadap media pembelajaran ini pada uji coba perorangan termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata 4,50, uji coba kelompok kecil dalam kategori sangat baik dengan rerata 4,67, dan uji coba lapangan juga dalam kategori sangat baik dengan rerata 4,7. Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 03 Jaten Karanganyar.

Produk yang dikembangkan juga terbukti efektif berdasarkan hasil uji efektivitas *before-after observation rating scale* karakter oleh pendidik pada uji lapangan dalam pembelajaran tematik integratif menggunakan multimedia *Lectora* subtema “Kebiasaan Makanku”. Berdasarkan hasil perhitungan

didapatkan 75% peserta didik mengalami peningkatan karakter, sedangkan 25% mengalami keajekan. Persentase sebesar 75% apabila diinterpretasikan secara kualitatif dikategorikan efektif karena berada pada rentang 61% - 80%. Dilihat dari hasil uji t "*paired samples t-test*" nilai t hitung adalah -7,211. Nilai t tabel untuk dk 26 pada taraf signifikansi 0,05 adalah -1,71 sampai +1,71. Karena nilai t hitung berada di luar daerah penerimaan H<sub>0</sub>, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, yaitu ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata karakter kerja keras dan peduli lingkungan peserta didik sebelum tindakan dengan nilai rata-rata karakter kerja keras dan peduli lingkungan sesudah dilakukan tindakan. Berdasarkan data terlihat bahwa rata-rata nilai *after* pada penilaian karakter lebih tinggi dari rata-rata nilai *before*. Oleh karena itu, berdasarkan hasil *before-after* dinyatakan secara signifikan mengalami peningkatan nilai karakter kerja keras dan peduli lingkungan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa multimedia *Lectora* dalam pembelajaran tematik integratif pada subtema "Kebiasaan Makanku" sangat efektif dalam meningkatkan nilai karakter kerja keras dan peduli lingkungan kelas IV SD 03 Jaten Karanganyar.

Terdapat persamaan dalam penelitian ini, yaitu pengembangan nilai karakter dalam pembelajaran. Namun, penelitian Ervina Wahyuningsih dan Ali Mustadi tersebut lebih menekankan pengembangan model *lectora* tematik-integratif untuk menumbuhkembangkan karakter kerja keras dan peduli. Sementara penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan 18 karakter berbasis proyek.

Penelitian yang dilakukan oleh Rifki Affandi (2011), *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, dalam hasil

penelitiannya menyimpulkan bahwa permasalahan yang dialami bangsa ini begitu memprihatinkan terutama dikalangan remaja sebagai penerus bangsa, dengan pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS diharapkan bisa menyelesaikan permasalahan yang dialami bangsa Indonesia saat ini, IPS sebagai bidang studi dalam pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mampu bertanggung jawab terhadap kehidupan masyarakat, bangsa dan negara dapat diimplementasikan dengan memasukkan nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter.

Terdapat persamaan kajian antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu pengembangan nilai karakter dalam pembelajaran yaitu karakter disiplin. Namun, penelitian Rifki Afaandi tersebut lebih menekankan pengembangan karakter bangsa. Sementara penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan 18 karakter berbasis proyek.

Penelitian yang dilakukan oleh Ani Nur Aeni (2012), dalam penelitian yang berjudul *Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Perspektif Islam*, menyimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan amanat Undang-undang No 20 Tahun 2003. Dalam Islam pendidikan karakter memiliki istilah tersendiri, yaitu pendidikan akhlak. Para filosof muslim merumuskan bahwa tujuan dari pendidikan bermuara pada akhlak. Siswa SD sangat penting mendapatkan pendidikan karakter mengingat pada usia ini siswa harus sudah memiliki sikap tanggung jawab, kepedulian dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan moral mereka. Pendidikan Karakter dalam Islam berlandaskan kepada Al-Quran dan Hadits, dalam operasionalnya di SD dapat menggunakan

model TADZKIRAH (Teladan, Arahkan, Dorongan, Zakiyah, Kontinuitas, Ingatkan, Repitition, Organisasikan, Heart).

Terdapat persamaan kajian dengan penelitian ini adalah pengembangan nilai karakter bertanggung jawab anak pada usia tertentu dapat melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Metode yang digunakan untuk membentuk karakter tanggungjawab adalah pemberian nasihat, pemberian sanksi dan pemberian penghargaan, keteladanan Pembina Pramuka, pemberian tugas, serta pencapaian SKU dan SKK.

Faktor-faktor pendukungnya adalah sikap, pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki oleh Pembina Pramuka, kesadaran dan motivasi diri peserta didik, dana, sarana dan prasarana, dukungan dari orang tua, dan masyarakat sekitar, sedangkan faktor penghambatnya adalah kurangnya minat peserta didik dan faktor cuaca.

Persamaan dalam penelitian adalah menumbuhkan karakter tanggung jawab peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan-kegiatan yang dilakukan, dengan memberikan tugas, nasehat, keteladanan, kepada peserta didik. Penekanan pembentukan 2 karakter yaitu disiplin dan tanggung jawab dalam pembelajaran berbasis proyek berbasis proyek.

Haniatul Laela, 2017. *Pendidikan Karakter Disiplin Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan Di MI Modern Satu Atap Al- Azhary Ajibarang*. Menyatakan bahwa, dengan pendidikan karakter dapat mewujudkan sikap disiplin dalam beribadah, disiplin waktu, disiplin bersikap, mentaati peraturan, disiplin mentaati peraturan, disiplin belajar, dan

dapat diimplementasikan dalam dalam model pembelajaran, pembiasaan, keteladanan, dan hukum.

Penelitian yang dilakukan oleh Sukestiyarno dan Budi Waluyo, (2016) dalam judul bukunya Teknologi Tepat Guna yang berjudul “*Pedoman Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran Di Sekolah dan Perguruan Tinggi Sebagai Penciri Bangsa Indonesia*”. Sebagai pedoman untuk penumbuhan karakter di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi, karena melihat keadaan bangsa ini yang semakin terpuruk karakternya.

Bangsa Indonesia yang terkenal dengan karakter sopan santunnya, sekarang semakin terkikis dengan timbulnya perilaku anak bangsa yang semaunya sendiri. Sejalan dengan berlakunya Kurikulum 2013 sebesar 80 % untuk pengembangan karakter dan 20% untuk pengembangan pengetahuan, ini menandakan betapa seriusnya pemerintah untuk mengembalikan nilai-nilai karakter bangsa yang menjadi penciri Bangsa Indonesia.

Kegunaan Buku Teknologi Tepat Guna dalam penelitian ini sebagai bahan kajian untuk penelitian tentang pengembangan 2 karakter pada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* di SD Negeri 3 Keling.

Penerbitan acuan Dirjendikti Kemdiknas, (2010) dengan menerbitkan *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter* sebagai pedoman untuk memperbaiki karakter Bangsa Indonesia yang sudah sangat meresahkan dengan perubahan perilaku anak bangsa seperti kekerasan, kejahatan, tawuran, dan tindakan yang meresahkan masyarakat. Karakter dihubungkan dan dipertukarkan dengan istilah etika, ahlak, dan atau nilai dan berkaitan dengan kekuatan

moral, berkonotasi (positif) bukan netral. Sedangkan Karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Dengan demikian karakter adalah nilai-nilai yang unik-baik yang terpatemur dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olahraga seseorang atau sekelompok orang.

Hal tersebut berkaitan dengan penelitian ini, karena akan mengembangkan karakter yang dapat memperbaiki karakter anak bangsa ke arah yang lebih baik. Sudah diketahui bahwa dalam kegiatan ekstrakurikuler membutuhkan sikap atau perilaku yang mencerminkan 18 karakter tidak beda dengan pembelajaran yang bukan ekstrakurikuler.

Penertbitan buku oleh Kemdiknas Balitbang, (2010) Buku yang berjudul *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa*, yang di dalamnya memuat acuan untuk pengembangan budaya dan karakter bangsa tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan tetapi terintegrasi ke dalam mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Oleh karena itu, guru dan sekolah perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa ke dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Silabus dan Rencana Program Pembelajaran (RPP) yang sudah ada.

Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima nilai-nilai budaya dan karakter bangsa sebagai milik

mereka dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya melalui tahapan mengenal pilihan, menilai pilihan, menentukan pendirian, dan selanjutnya menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri. Dengan prinsip ini, peserta didik belajar melalui proses berpikir, bersikap, dan berbuat. Ketiga proses ini dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan kegiatan sosial dan mendorong peserta didik untuk melihat diri sendiri sebagai makhluk sosial.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dari penelitian pengembangan ini dimulai dari pengamatan pada kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan pada setiap kegiatan pada latihan selalu tidak dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik. Peserta didik belum menyadari bahwa pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan wajib dilaksanakan dan mendapat penilaian seperti pembelajaran yang lainnya.

Berdasarkan dari kenyataan itu penulis selaku peneliti, mempelajari, mengamati, dan mencatat setiap dilaksanakan pembelajaran ekstrakurikuler Pramuka di SDN 3 Keling dan SD terdekat di Kecamatan Keling. Serta mengadakan wawancara dengan beberapa rekan kepala sekolah di Kecamatan Keling mengenai kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan di sekolah masing-masing.

Dengan melakukan pengamatan dan terjun sendiri dalam kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan di sekolah, penulis menemukan beberapa permasalahan mengapa kegiatan tidak pernah selesai tepat waktu dalam kegiatan.



Penulis dapat memberikan simpulan sebab dari tidak selesainya tugas-tugas yang tidak dapat diselesaikan ternyata bahwa peserta didik belum menerapkan disiplin dan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas.

Hal inilah yang menjadi asumsi utama peneliti untuk dalam upaya menumbuhkembangkan sikap disiplin dan tanggung jawab kepada peserta didik dalam yang terangkum dalam kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* berbasis proyek. Tidak terbatas pada pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan saja tetapi peneliti berharap peserta didik memiliki karakter disiplin dan tanggung jawab dalam pembelajaran yang lain, juga dalam perilaku hidup sehari-hari di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Dalam proses pengembangan 2 karakter tersebut penulis menerapkan pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound*.

Peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus, RPP, LKS, dan kelengkapan pembelajaran. Kemudian perangkat divalidasi oleh tim ahli apakah perangkat sudah valid atau belum. Perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila berdasarkan prosedur pengembangan perangkat dan telah divalidasi oleh validator ahli dengan penilaian minimal baik dan memberikan rekomendasi bahwa perangkat pembelajaran dapat dipergunakan. Dilihat dari kepraktisannya apabila perangkat pembelajaran mudah untuk dilaksanakan dan mendapat respon dari peserta didik dan nilai pengamatan guru berkategori baik. Perangkat pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil akhir pembelajaran dapat memenuhi kriteria ketuntasan kelas maupun individu sesuai KKM yang telah

ditetapkan. Pada setiap pelaksanaan tindakan ada peningkatan karakter disiplin, dan tanggung jawab pada tugas-tugas pembelajaran pada kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan.

Tahap pertama adalah pendefinisian (*define*) yang disusun berdasarkan kajian teori dan analisa objek penelitian. Tahap kedua merupakan tahapan perancangan (*design*) yang disusun berdasarkan data dari pendefinisian sehingga diperoleh perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang disebut draft 1. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*develope*). Berdasarkan masukan, saran, dan pendapat dari validator sehingga, peneliti merevisi perangkat pengembangan pembelajaran didapatkan perangkat dan instrument penelitian draft 2.

Tahap terakhir adalah tahap uji coba lapangan terhadap perangkat pengembangan dan instrumen penelitian kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* dengan tujuan untuk mendapatkan data dari peserta didik, guru, dan pengamat terhadap perangkat yang sudah dipersiapkan. Revisi ini dijadikan sebagai bentuk akhir dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan dan sudah divalidasi oleh tim ahli dan uji coba lapangan yang selanjutnya menjadi draft final dari penelitian.

Proses uji coba dalam porses pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab di SDN 3 Keling sesuai dengan Silabus dan RPP yang telah dipersiapkan. Kegiatan dimulai sesuai dengan langkah-langkah berikut ini: (1) Keterpusatan (*centrality*), peserta didik diberikan pemusatan materi yang harus dipahami dan dilaksanakan sesuai petunjuk bahan ajar. Peserta didik diajak belajar konsep utama dari suatu

pengetahuan melalui kerja proyek, dengan menjadikan materi ajar sebagai sentral pembelajaran (kemandirian), (2) berfokus pada pertanyaan atau masalah. Peserta didik difokuskan pada pertanyaan atau masalah, yang mendorong peserta didik menjalani konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti atau pokok dari disiplin. (3) investigasi konstruktif atau desain, proyek melibatkan pelajaran dalam investigasi konstruktif dapat berupadesain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, akan tetapi aktifitas inti dari proyek ini harus meliputi transformasi dan kontruksi pengetahuan, (4) bersifat otonomi pembelajaran, lebih mengutamakan otonomi, pilihan waktu kerja dan tanggung jawab pelajaran terhadap proyek (tanggungjawab), (5) Bersifat realisme, pembelajaran berebasis proyek melibatkan tantangan kehidupan nyata, berfokus pada pertanyaan atau masalah autentik bukan simulative dan pemecahannya berpotensi untuk diterapkan di lapangan yang sesungguhnya.

Integrasi karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik diamati dan dituliskan pada lembar pengamatan yang memuat indicator dari masing-masing karakter yang akan dikuatkan dan ditumbuhkembangkan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Peneliti berharap dengan meningkatnya karakter peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* di SDN 3 Keling. Selanjutnya peserta didik diberi evaluasi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

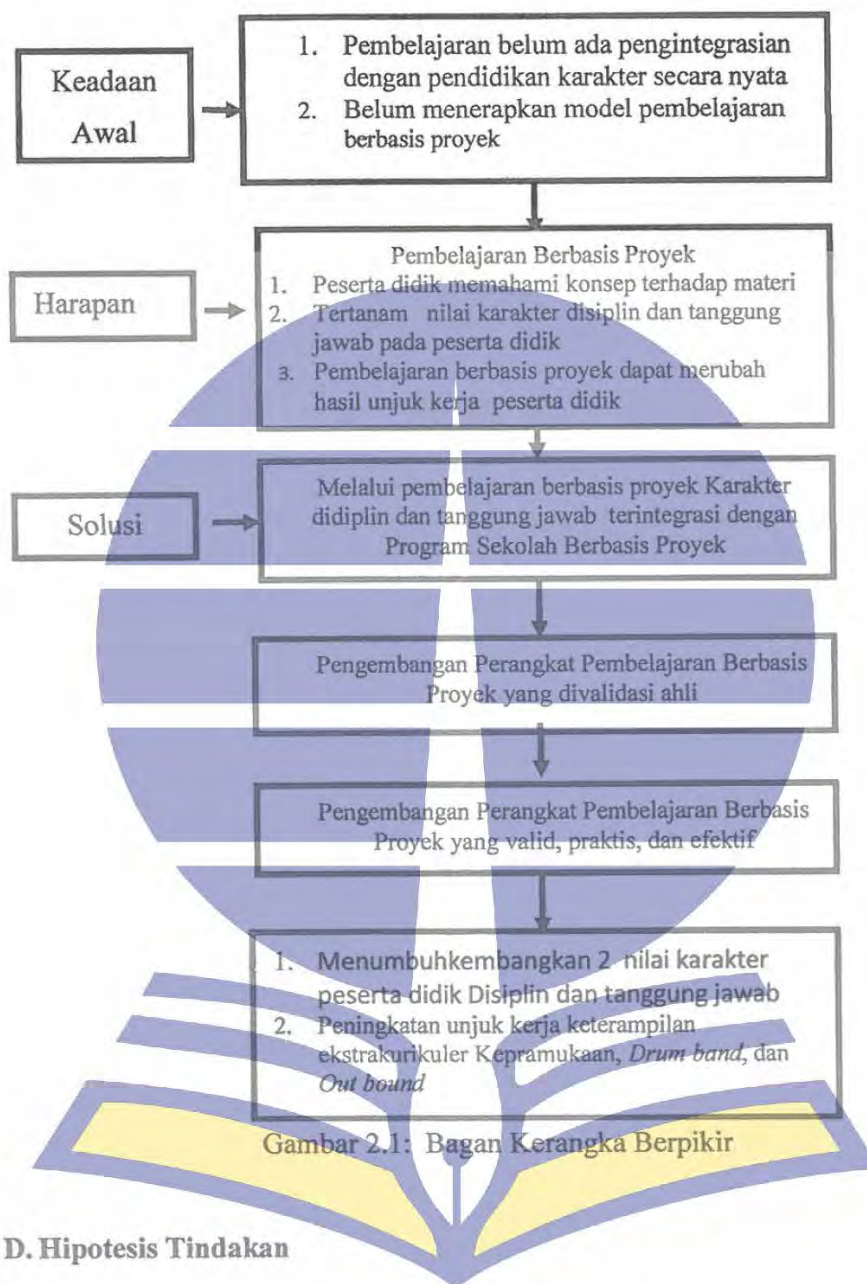
Pembelajaran dilakukan berulang-ulang pada setiap satu jenis kegiatan dengan karakter tertentu selama empat kali pertemuan dalam satu bulan untuk Kepramukaan, dua kali pertemuan untuk *Drum band*, dan dua bulan sekali untuk *Out bound*, sehingga peserta didik benar-benar tertanam konsep materi

pokok dan hasil evaluasi sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.

Hasil pembelajaran atau kegiatan akan ada perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah dilakukan dengan pengembangan pembelajaran pendidikan karakter yang terintegrasi dengan program sekolah berbasis proyek. Ada peningkatan karakter peserta didik yang dikembangkan melalui pembelajaran berbasis proyek pada tiga kegiatan ekstrakurikuler di SDN 3 Keling tersebut menjadi sebuah perilaku kebiasaan atau menjadi pembiasaan setiap peserta didik tanpa diperintah oleh pembina/pelatih.

Dari masing-masing peningkatan perilaku diamati dan dicatat oleh pembina/pelatih dalam kurun waktu yang berulang-ulang sehingga terlihat dan terbiaa peserta didik untuk berperilaku sesuai 2 karakter yang dikembangkan. Dukungan warga sekolah sangat dibutuhkan untuk menumbuhkembangkan 2 karakter tersebut.

Pembina/pelatih berpedoman pada program ekstrakurikuler sebagai kegiatan pilihan untuk meningkatkan prestasi dan pretise warga sekolah SD Negeri 3 Keling secara keseluruhan di mata masyarakat sebgai pengguna lembaga pendidikan. Upaya menanamkan kepercayaan konsumen pengguna pendidikan dengan memberikan pendidikan yang berkualitas dengan memperhatikan pendidikan karakter terintegrasi dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler wajib maupun pilihan. Adapun Kerangka Berpikirannya sebagai berikut:



#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut di atas dapat dirumuskan hipotesis, sebagai berikut:

Dengan bentuk pembelajaran pengintegrasian pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar kelas 5 s.d. 6 dengan menggunakan silabus pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi

dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar berbasis proyek yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Dengan mengimplementasikan satu tema pembelajaran pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab terintegrasi dengan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound*.

Karakter peserta didik yang belum nampak dalam sikap sehari-hari di sekolah perlu ditumbuhkembangkan. Pembelajaran pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab terintegrasi dengan program sekolah yaitu kegiatan ekstrakurikuler SD Negeri 3 Keling akan dapat menumbuhkembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik melalui pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* berbasis proyek. Produk pengembangan penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang berupa: Silabus, RPP, Buku Panduan, dan sikap disiplin maupun tanggung jawab peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

##### 1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 3 Keling yang beralamat di Jalan Raya Jepara – Keling Km. 32, Keling, Jepara. Sedangkan waktu pelaksanaannya selama tiga bulan dimulai dari tanggal 2 Maret sampai dengan 2 Mei 2017.

##### 2. Sumber Informasi dan Pemilihan Data

Sumber data dari penelitian ini adalah permasalahan yang timbul di SD Negeri 3 Keling dan selanjutnya akan dikaji oleh peneliti, merupakan masalah yang berkaitan dengan Program Sekolah yaitu kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler kelas 5 s.d. 6. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan metode penelitian deskretif kualitatif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian tersebut. Penelitian deskretif kualitatif ini dapat digunakan untuk memahami interaksi sosial, misalnya dengan wawancara mendalam dengan informan sehingga akan ditemukan pola-pola yang jelas dalam penelitian ini.

Sumber data penelitian ini adalah peserta didik dan pembina/pelatih ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound*. Secara rinci dapat disebutkan bahwa peserta didik yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah kelas 5 s.d. 6 yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan. Sumber data penelitian dari 2

orang pembina Kepramukaan, 2 orang pelatih *Drum band*, dan 2 orang pelatih *Outbound*. Penilaian pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran dari UT, dan 3 pembina/pelatih dijadikan bahan merevisi model pembelajaran berbasis proyek.

Sedangkan sumber data dari subjek penelitian untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan peserta didik maupun pembina/pelatih yang terkait dengan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi peserta didik SD Negeri 3 Keling.

Dasar pemilihan sumber data penelitian adalah (1) peserta didik dan pembina/pelatih kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri 3 Keling, (2) karakteristik peserta didik berasal dari masyarakat yang memiliki aneka ragam usaha dan kebanyakan adalah pedagang kecil.

### 3. Teknik Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah pedoman pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan karakter dengan model pembelajaran berbasis proyek pada kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound*. Penelitian ini diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih, pengumpulan data, pengembangan model, penilaian pembina/pelatih dan pakar, revisi model, uji coba terbatas, dan revisi model pembelajaran berbasis proyek bagi pengembangan karakter tanggungjawab, disiplin, mandiri, dan kreatif pada peserta didik SD Negeri 3 Keling.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development*(R&D) berdasarkan filsafat konstruktivisme yang berasumsi



bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaksi dan suatu pertukaran sosial yang diinterpretasikan oleh individu-individu (Sukmadinata 2005:94). Pendekatan penelitian *research and development* adalah penelitian yang diteruskan dengan pengembangan dan uji coba terbatas. Peneliti melakukan uji coba terbatas kepada peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound* di SD Negeri 3 Keling, Kabupaten Jepara yang sebelumnya telah didahului dengan pengawasan dan pengamatan oleh peneliti mengenai kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound*.

Di samping diterapkan pendekatan *research and development* juga digunakan metode deskriptif kualitatif (Sukmadinata 2005:72). Penggunaan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan karakteristik pengembangan pembelajaran pendidikan karakter dengan pendekatan berbasis proyek pada kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound* berdasarkan data analisis kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih.

Produk pengembangan penelitian ini perangkat pembelajaran yang berupa: Silabus, RPP, Buku Panduan, dan sikap disiplin maupun tanggung jawab peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

## B. Sumber Informasi dan Pemilihan Informan

Menurut Borg dan Gall (1989) dalam (Sukmadinata 2005:169-170), bahwa prosedur penelitian dan pengembangan dirinci menjadi sepuluh tahap,

yaitu : Tahap Pra Produk meliputi: (1) analisis kebutuhan, (2) pengumpulan data, (3) pengembangan model, Tahap Produk: (4) penilaian model, (5) revisi model, (6) uji coba terbatas, (7) revisi model, (8) uji coba model lebih luas, dan Tahap Produk siap disebarluaskan : (9) revisi model setelah uji coba lebih luas, (10) diseminasi dan implementasi.

Dari sepuluh tahapan yang tersebut di atas, peneliti mengaplikasikan tujuh tahap yaitu tahap pertama sampai dengan tahap ketujuh dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Pramuka, *Drumband*, dan *Outbound* terdiri dari kelas 5 dan kelas 6. Berikut ini peneliti merinci secara lengkap rencana kegiatan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek menjadi tujuh tahap.

#### 1. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan studi teori dan mengamati potensi sekolah yang menjadi sumber data penelitian. Peneliti menyampaikan angket kepada peserta didik dan pembina/pelatih. Dari angket itu akan ditemukan kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler. Langkah selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih untuk mengumpulkan data penelitian.

Kebutuhan itu difokuskan pada kebutuhan model dan materi kegiatan pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan silabus model pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan 18 karakter peserta didik.

## 2. Pengumpulan Data

Data dan informasi yang dikumpulkan di samping berasal dari kajian teoritis juga bersumber dari analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Hasil pengumpulan data digunakan sebagai bahan perencanaan pengembangan model inkuiri terpimpin berpasangan. Data itu diperoleh dari isian angket yang disampaikan kepada peserta didik dan guru sekolah tempat penelitian. Penelitian pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia dijadikan sebagai sumber data dalam merevisi produk pengembangan.

## 3. Pengembangan Model

Langkah selanjutnya pengembangan model inkuiri terpimpin berpasangan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Langkah kerja yang dilakukan (1) melakukan analisis antara teoritik dan data empirik tentang praktik pembelajaran kompetensi dasar menceritakan pengalaman yang paling mengesankan, (2) merumuskan kerangka teoretik dalam bentuk model pembelajaran yang akan dikembangkan, (3) menetapkan fokus kajian pengembangan model dalam perencanaan pembelajaran, yaitu perumusan silabus dan RPP yang terdiri atas identitas, indikator, tujuan, materi, langkah-langkah, metode, media, sumber belajar, evaluasi pembelajaran, dan melakukan tindak lanjut, dan (4) menyusun dan menetapkan model inkuiri terpimpin berpasangan.

## 4. Produk Model

Produk pengembangan berupa model inkuiri terpimpin berpasangan yang telah disusun peneliti kemudian dilakukan penilaian pakar materi pembelajaran,

pakar model pembelajaran, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Pakar dan guru diminta menilai model inkuiri terpimpin berpasangan dalam pembelajaran menceritakan pengalaman yang paling mengesankan berdasarkan format penilaian. Dalam format penilaian itu digunakan angka skor, penilaian, kolom saran, dan masukan pakar dan guru sebagai bahan perbaikan.

#### 5. Revisi Model

Peneliti melakukan revisi model pembelajaran berbasis proyek dengan mengacu pada saran dan masukan yang diberikan oleh pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan pembina/pelatih kegiatan ekstrakurikuler. Hasil revisi model berbasis proyek ini diharapkan dapat menjadi lebih sempurna dari sebelumnya.

#### 6. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dalam pembelajaran ekstrakurikuler di SDN 3 Keling sebagai sekolah tempat penelitian dilakukan. Pada uji coba terbatas ini peserta didik melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek yang telah direvisi sebelumnya berdasarkan saran dan masukan pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan pelatih/pembina. Pada waktu pembelajaran berlangsung peneliti mendokumentasi kegiatan pembelajaran. Penilaian unjuk kerja dilakukan guru selama peserta didik melakukan presentasi di tempat latihan. Setelah selesai pembelajaran, peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik dan pelatih/pembina. Hasilnya dijadikan bahan masukan untuk penyempurnaan model pembelajaran berbasis proyek .

## 7. Revisi Model

Revisi model pembelajaran berbasis proyek bagi peningkatan kemampuan kegiatan ekstrakurikuler menjadi model final setelah dilakukan uji coba terbatas. Revisi itu berdasarkan hasil penilaian unjuk kerja peserta didik dan wawancara peneliti dengan peserta didik dan guru setelah uji coba terbatas. Kegiatan revisi model pembelajaran berbasis proyek , meliputi (1) evaluasi selama kegiatan pembelajaran uji coba terbatas untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek , (2) evaluasi kemampuan peserta didik dan guru selama proses aplikasi model pembelajaran berbasis proyek dan keseriusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, (3) evaluasi media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran.

### C. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi :

- 1) Instrumen wawancara dengan peserta didik dan pembina/pelatih dalam menumbuhkembangkan karakter dengan pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound*.
- 2) Instrumen penilaian pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan pembina/pelatih ekstrakurikuler terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dalam upaya peningkatan karakter peserta didik.
- 3) Instrumen wawancara dan penilaian unjuk kerja peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek untuk peningkatan karakter. Masing-masing

kegiatan ekstrakurikuler dibagi menjadi 3 paket yaitu, paket kegiatan kepramukaan, drum band, dan outbond untuk menumbuhkembangkan karakter disiplin dan bertanggung jawab. Secara rinci Instrumen pengembangan karakter dengan pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi peserta didik SD Negeri 3 Keling ini dilakukan peneliti agar akurat, fokus, dan yang diteliti benar-benar dapat tercakup semuanya, maka pengumpulan data harus dilengkapi dengan instrumen. Berkaitan dengan instrumen penelitian, maka terlebih dahulu disusunlah silabus kegiatan ekstrakurikuler kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound* serta kisi-kisi instrumen penelitiannya dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian**

Data	Subjek	Instrumen
1. Pengembangan karakter dengan model pembelajaran berbasis proyek	1. Silabus dan RPP kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan, drum band, dan outbond 2. Peserta didik Kegiatan Ekstrakurikuler 3. Pembina/pelatih	Pedoman penilaian Angket Angket
2. Pelaksanaan pengembangan karakter dengan model pembelajaran berbasis proyek	4. Peserta didik kelas kelas 5 sampai 6 5. Pembina/pelatih	Dokumentasi, wawancara Pedoman penilaian, wawancara
3. Hasil produk pengembangan yang berupa perangkat dan pedoman pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler	6. Sekolah 7. Warga sekolah	Perangkat dan Buku Pedoman

Secara rinci instrumen yang dipersiapkan peneliti adalah (1) angket, (2) pedoman penilaian, (3) pedoman wawancara, (4) penilaian unjuk kerja, dan (5) dokumentasi.

Penggunaan angket sebagai alat analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Setiap angket mempertimbangkan unsur-unsur penelitian pengembangan

pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound*. Angket yang telah disusun peneliti disampaikan kepada peserta didik dan guru untuk diisi sesuai dengan kondisi yang sebenarnya baik dirasakan maupun dialami oleh peserta didik dan guru di sekolah tempat penelitian sebagai dasar analisis kebutuhan. Kisi-kisi angket kebutuhan peserta didik disusun sebagai berikut. (1) Aspek model pembelajaran berbasis proyek, mencakup penggunaan model pembelajaran enam butir soal, kegiatan belajar peserta didik berkaitan dengan penggunaan model lima butir soal, interaksi peserta didik dengan peserta didik lain enam butir soal, dan interaksi peserta didik dengan guru atau sebaliknya empat butir soal. (2) Aspek pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, mencakupi penguasaan materi oleh peserta didik empat butir soal, penggunaan media tiga butir soal, dan pembelajaran untuk masing-masing ekstrakurikuler dua butir soal.

Kisi-kisi kegiatan peserta didik tersebut dijabarkan dalam angket kebutuhan peserta didik yang terdiri atas tiga bagian (1) identitas subjek, (2) petunjuk, pengisian, dan (3) daftar pernyataan berjumlah 22 butir. Setiap pernyataan itu disediakan empat butir pilihan jawaban. Sumber data memilih satu pilihan sesuai kondisi yang ada dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), atau tidak setuju (1).

Pilihan sumber data diberi skor bervariasi, butir pernyataan nomor 1, 6, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 19, dan 21 sangat setuju skor 4, setuju skor 3, kurang setuju skor 2, dan tidak setuju skor 1. Untuk butir pernyataan nomor 2, 3, 5, 7, 8, 12, 13, 15, 18, 20, dan 22, sangat setuju skor 1, setuju skor 2, kurang setuju

skor 3, dan tidak setuju skor 4. Setiap butir pilihan jawaban tidak diberi skor sama karena didasarkan atas isi pernyataan yang ada.

Contoh butir pernyataan dalam angket pembelajaran berbasis proyek:

2.	Saya selalu mengikuti kegiatan upacara dengan tertib karena dilihat oleh pembina	4	3	2	1
		...	...	...	...

Penskoran pilihan jawaban nomor (2) di atas sangat setuju (SS) skor 1, setuju (S) skor 2, kurang setuju (KS) skor 3, tidak setuju (TS) skor 4. Sangat setuju diberi satu karena model berceramah kurang melibatkan keaktifan peserta didik secara maksimal.

Contoh butir pernyataan dalam angket kebutuhan peserta didik.

6.	Selama kegiatan pembina menggunakan bermacam-macam cara mengajar agar kamu aktif, kreatif, dan senang.	4	3	2	1
		...	...	...	...

Penskoran pilihan jawaban nomor (6) di atas sangat setuju skor 4, setuju skor 3, kurang setuju skor 2, tidak setuju skor 1. Sangat setuju diberi skor empat karena guru mengajar dengan menggunakan bermacam-macam cara mengajar membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kisi-kisi angket kebutuhan guru disusun sebagai berikut. (1) Aspek model pembelajaran berbasis proyek, mencakup penggunaan model pembelajaran enam butir soal, kegiatan guru berkaitan dengan penggunaan model lima butir soal, dan interaksi guru dengan peserta didik atau sebaliknya empat butir soal. (2) Aspek pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *drum band*, dan *outbound*, mencakup penguasaan materi oleh pembina/pelatih, penggunaan buku teks dan media, kegiatan ekstrakurikuler, perencanaan, pelaksanaan serta



evaluasi. Kisi-kisi kebutuhan pembina/pelatih tersebut dijabarkan dalam angket kebutuhan guru yang terdiri atas tiga bagian (1) identitas subjek, (2) petunjuk pengisian, dan (3) daftar pernyataan berjumlah 20 butir. Setiap pernyataan itu disediakan empat butir pilihan jawaban. Sumber data memilih satu pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang ada dengan cara memberi tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), atau tidak setuju (1). Pilihan sumber data diberi skor bervariasi. Butir pernyataan nomor 1, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, dan 20, sangat setuju skor 4, setuju skor 3, kurang setuju skor 2, dan tidak setuju skor 1. Butir pernyataan nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, 17, dan 21 sangat setuju skor 1, setuju skor 2, kurang setuju skor 3, dan tidak setuju skor 4. Setiap butir pilihan tidak diberi skor sama karena didasarkan atas isi pernyataan yang ada.

Contoh butir (2) pernyataan dalam angket kebutuhan guru.

2.	Selama kegiatan saya melakukan ceramah.	4	3	2	1
		...	...	...	...

Penskoran pilihan jawaban nomor (2) di atas sangat setuju skor 1, setuju skor 2, kurang setuju skor 3, tidak setuju skor 4 karena diharapkan pelaksanaan pembelajaran dikelas menggunakan model pembelajaran yang bervariasi tidak terfokus pada satu model.

Contoh butir (6) pernyataan dalam angket kebutuhan guru.

6.	Selama kegiatan saya menggunakan bermacam-macam metode, diantaranya metode berbasis proyek agar peserta didik aktif, kreatif, mudah, dan menyenangkan.	1	2	3	4
		...	...	...	...

Penskoran pilihan jawaban nomor (6) di atas sangat setuju skor 4, setuju skor 3, kurang setuju skor 2, tidak setuju skor 1. Penskoran nomor (6) seperti ini karena diharapkan pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga peserta didik dapat berkarakter disiplin dan bertanggungjawab, serta dapat menumbuhkan karakter mandiri, kreatif, kerjasama dan cinta lingkungan.

#### 4). Instrumen Penilaian Pakar dan Guru

Penilaian pakar yang dimaksud adalah pakar materi pembelajaran dan pakar model pembelajaran dari UT. Pembina yang dimaksud adalah pembina/pelatih yang mengampu kegiatan ekstrakurikuler. Penilaian dalam penelitian ini adalah penilaian terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi pengembangan karakter peserta didik. Hasil penilaian pakar dan pembina/pelatih diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan kelayakan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil penilaian ini berupa saran dan masukan perbaikan bagi pengembangan model pembelajaran berbasis proyek.

Pedoman penilaian model berbasis proyek ini diadaptasi dari *Buck Institute For Education* (1999) dalam Made (2000, 145) di dalam instrumen penilaian itu termuat pernyataan dan skor penilaian jawaban terhadap aspek yang dinilai.

Penilaiannya meliputi bagian awal sampul 2 butir pernyataan dan prakata/daftar isi 2 butir pernyataan. Bagian isi terdiri atas 7 hal meliputi a) pendahuluan 2 butir pernyataan, b) karakteristik pengembangan model 8 butir pernyataan, c) karakteristik model pembelajaran berbasis proyek 8 butir

pernyataan, d) pengembangan perangkat pembelajaran 2 butir pernyataan, e) pelaksanaan pembelajaran model berbasis proyek untuk meningkatkan karakter peserta didik SD 7 butir pernyataan, f) penilaian 2 butir pernyataan, dan g) penutup 2 butir pernyataan. Bagian akhir yaitu daftar pustaka, glosarium, dan lampiran terdiri atas 4 butir pernyataan.

Saran kebenaran isi terbagi menjadi empat kolom, yaitu (1) nomor (2) bagian yang kurang tepat/salah, (3) jenis kesalahan, (4) saran perbaikan, dan (5) pernyataan penilaian model. Setelah penilai mencermati produk pengembangan model pembelajaran berbasis proyek, penilai memberikan skor pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberi tanda centang (√). Kolom saran kebenaran isi diisi penilai apabila penilai menemukan permasalahan yang mendesak untuk disarankan kepada peneliti. Pernyataan penilaian pakar dan guru pada kegiatan ekstrakurikuler dengan cara melingkari angka 1 atau 2 di depan pernyataan yang tersedia. Simpulan penilaian pakar pembelajaran dan pembina/pelatih merupakan rekomendasi untuk peneliti.

##### 5). Instrumen Wawancara dan Penilaian Unjuk Kerja

Penggunaan pedoman wawancara sebagai alat pengumpulan data secara langsung kepada peserta didik dan pembina/pelatih. Wawancara dilakukan kepada 10 peserta didik dan 3 orang pembina/pelatih. Instrumen wawancara peserta didik dan guru masing-masing terdiri atas 7 bagian yang memuat 15 butir pernyataan lihat lampiran pedoman wawancara. Wawancara dilakukan setelah uji coba terbatas sebagai alat untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dengan menggunakan model

pembelajaran berbasis proyek. Hasilnya digunakan sebagai saran dan masukan merevisi model pembelajaran berbasis proyek.

Penilaian unjuk kerja peserta didik dilakukan pembina/pelatih selama proses kegiatan pembelajaran. Pembina/pelatih menggunakan pedoman penilaian unjuk kerja sebanyak 5 butir soal. Aspek yang dinilai, yaitu kegiatan penyelesaian tugas dari pembina/pelatih, dan relevansi kegiatan dengan hasil proyek. Setiap aspek terbagi menjadi lima rentang skor 1, 2, 3, 4, dan 5.

Dokumentasi foto dan rekaman kegiatan digunakan peneliti sebagai bukti otentik proses kegiatan pembelajaran. Alat perekaman ini bersifat audio visual. Hal ini dimaksudkan untuk mengungkapkan proses kegiatan, unjuk kerja peserta didik, dan sikap peserta didik selama kegiatan dilakukan.

#### 6). Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dilibatkan pada penelitian pengembangan model pembelajaran pakar pembelajaran, pembina/pelatih, peserta didik, dengan produk pengembangan berupa panduan pengembangan pembelajaran berbasis proyek, dan uji coba peserta didik sebelum pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan kegiatan ekstrakurikuler SD Negeri 3 Keling Kepramukaan, *drumband*, dan *Outbound*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2  
**Subjek Uji Coba Pengembangan Model Berbasis Proyek dalam Kegiatan Ekstrakurikuler**

No.	Subjek	Jumlah	Produk Pengembangan	Instrumen
1	Pakar pembelajaran	3	Panduan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler	Penilaian
2	Pembina dan pelatih	6	Panduan pengembangan pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler	Penilaian
3	Peserta didik	10	Uji kompetensi peserta didik pada saat uji coba terbatas	dokumentasi, wawancara, lembar penilaian
4	Pembina dan pelatih	3	Uji kompetensi peserta didik pada saat uji coba terbatas	wawancara, lembar penilaian

7). Instrumen Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Peserta Didik SD

a) Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan

Instrumen yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler, yaitu a) lembar kerja peserta didik dan b) lembar Pengamatan kegiatan, c) lembar penilaian unjuk kerja peserta didik.

b) Kegiatan Ekstrakurikuler *Drumband*

Instrumen yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler, yaitu a) lembar kerja peserta didik dan b) lembar Pengamatan kegiatan, c) lembar penilaian unjuk kerja peserta didik.

c) Kegiatan Ekstrakurikuler *Outbound*

Instrumen yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler, yaitu a) lembar kerja peserta didik dan b) lembar Pengamatan kegiatan, c) lembar penilaian unjuk kerja peserta didik.

Kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan oleh peserta didik berkaitan dengan kegiatan pengembangan pengembangan 18 nilai karakter dari masing-masing kegiatan ekstrakurikuler, yang dilaksanakan dalam jangka tiga bulan dalam masa pengembangan penelitian dengan fokus 2 karakter yaitu tanggungjawab, disiplin, dan dampak pengembangan karakter mandiri, kreatif, kerjasama, dan cinta lingkungan sebagai dampak positif dari karakter disiplin dan tanggung jawab.

Kegiatan Pramuka yaitu: 1) Baris berbaris, 2) membaca kompas, dan 3) tali temali terintegrasi dengan karakter disiplin dan bertanggung jawab. Kegiatan ekstrakurikuler *Drum band* : 1) Cara memukul tanpa alat musik, 2) Cara memegang alat, dan 3) Membunyikan alat musik *drum band* untuk menumbuhkembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik.

Demikian juga kegiatan ekstrakurikuler *Out bound* dilakukan sebulan sekali untuk tumbuh kembang karakter tanggung jawab dan disiplin dengan dampak pengembangan karakter kerjasama dan cinta lingkungan, kegiatannya yaitu : 1) penanaman sayur, 2) Permainan tradisional, dan 3) Ternak lele di kolam sekolah.

Penilaian unjuk kerja peserta didik dilakukan pembina/pelatih dan digunakan peneliti sebagai salah satu unsur pertimbangan merevisi

pembelajaran berbasis proyek. Penilaian itu mencakup 2 nilai karakter dalam menyelesaikan tugas dalam masing-masing kegiatan. Masing-masing penyelesaian tugas dinilai dengan skor 1 sampai 4.

#### D. Prosedur Pengumpulan Data

Data dan informasi yang dikumpulkan di samping berasal dari kajian teoritis juga bersumber dari analisis kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih. Hasil pengumpulan data digunakan sebagai bahan perencanaan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek. Data itu diperoleh dari angket yang diisi oleh peserta didik dan pembina/pelatih di tempat penelitian. Penelitian pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan pembina/pelatih ekstrakurikuler dijadikan sebagai sumber data dalam merevisi produk pengembangan.

##### 1. Pengembangan Model

Langkah selanjutnya pengembangan model pembelajaran berbasis proyek berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih. Langkah kerja yang dilakukan (1) melakukan analisis antara teoritik dan data empirik tentang kegiatan Kepramukaan, *Drumband*, dan *Outbound*, (2) merumuskan kerangka teoretik dalam bentuk model pembelajaran yang akan dikembangkan, (3) menetapkan fokus kajian pengembangan model dalam perencanaan pembelajaran, yaitu perumusan silabus dan RPP dan perangkatnya/Rencana Kegiatan (4) menyusun dan menetapkan model pembelajaran berbasis proyek.

## 2. Produk Model

Produk pengembangan berupa model pembelajaran berbasis proyek yang telah disusun peneliti kemudian dilakukan penilaian pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan pembina/pelatih. Pakar dan pembina/pelatih diminta menilai model pembelajaran berbasis proyek berdasarkan format penilaian. Dalam format penilaian itu digunakan angka skor, penilaian, kolom saran, dan masukan pakar dan pembina/pelatih sebagai bahan perbaikan.

## 3. Revisi Model

Peneliti melakukan revisi model pembelajaran berbasis proyek dengan mengacu pada saran dan masukan yang diberikan oleh pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan pembina/pelatih. Hasil revisi model pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan dapat menjadi lebih sempurna dari sebelumnya.

## 4. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dalam pembelajaran ekstrakurikuler di SD Negeri 3 Keling. Pada uji coba terbatas ini peserta didik melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek yang telah direvisi sebelumnya berdasarkan saran dan masukan pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan pembina/pelatih. Pada waktu pembelajaran berlangsung peneliti mendokumentasi kegiatan pembelajaran. Penilaian unjuk kerja dilakukan pembina/pelatih selama peserta didik melakukan unjuk kerja. Setelah selesai kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan wawancara kepada peserta didik dan pembina/pelatih. Hasilnya

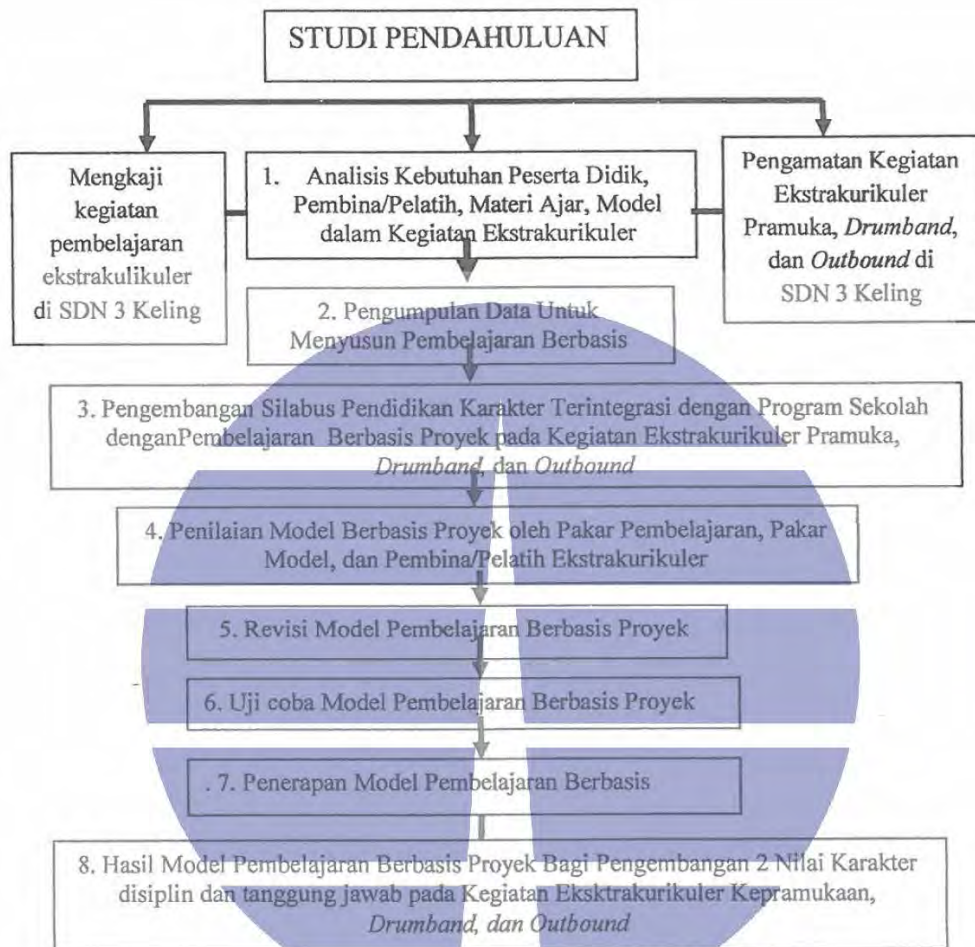


dijadikan bahan masukan untuk penyempurnaan model pembelajaran berbasis proyek.

## 5. Revisi Model

Revisi model pembelajaran berbasis proyek menjadi model final setelah dilakukan uji coba terbatas. Revisi itu berdasarkan hasil penilaian unjuk kerja peserta didik dan wawancara peneliti dengan peserta didik dan pembina/pelatih setelah uji coba terbatas. Kegiatan revisi model pembelajaran berbasis proyek, meliputi (1) evaluasi selama kegiatan pembelajaran uji coba terbatas untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek, (2) evaluasi kemampuan peserta didik dan pembina/pelatih selama proses aplikasi model pembelajaran berbasis proyek dan keseriusan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, (3) evaluasi media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran.

Hasil akhir penelitian pengembangan ini adalah tersusunnya perangkat dan Buku Panduan Pembelajaran Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Ekstrakurikuler pada Peserta Didik SD dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek". Berikut ini disajikan bagan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi pengembangan pendidikan karakter peserta didik SD.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Bagi Peningkatan Karakter Peserta Didik

## E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

#### a. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi (1) instrumen wawancara dengan peserta didik dan pembina/pelatih dalam menumbuhkembangkan karakter dengan pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drumband*, dan *Outbound*, (2) instrumen penilaian pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran,

dan pembina/pelatih ekstrakurikuler terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dalam upaya peningkatan karakter peserta didik, (3) instrumen wawancara dan penilaian unjuk kerja peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek untuk peningkatan karakter.

Masing-masing kegiatan ekstrakurikuler dibagi menjadi 3 paket yaitu, paket kegiatan Kepramukaan untuk menumbuhkembangkan karakter bertanggungjawab, disiplin. Paket kegiatan *Drumband* untuk karakter kreatif dan mandiri. Sedangkan untuk kegiatan *Outbound* mengutamakan karakter bertanggungjawab dan mandiri. Secara rinci tersebut diuraikan sebagai berikut:

b. Instrumen Pengembangan Karakter dengan Pembelajaran Berbasis Proyek

Penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi peserta didik SD Negeri 3 Keling ini dilakukan peneliti agar akurat, fokus, dan yang diteliti benar-benar dapat tercakup semuanya, maka pengumpulan data harus dilengkapi dengan instrumen. Berkaitan dengan instrumen penelitian, maka terlebih dahulu disusunlah silabuskegiatan ekstrakurikuler sebagai berikut:

- 1) Silabus Ekstrakurikuler Kepramukaan
- 2) Silabus Ekstrakurikuler *Drumband*
- 3) Silabus Ekstrakurikuler *Outbound*

Disusun pula kisi-kisi instrumen penelitiannya dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian

Data	Subjek	Instrumen
1) Pengembangan karakter dengan model pembelajaran berbasis proyek	1) Silabus dan RPP kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka, <i>drumband</i> , dan <i>outbound</i> 2) Peserta didik Kegiatan Ekstrakurikuler 3) Pembina/pelatih	Pedoman penilaian Angket Angket
2) Pelaksanaan pengembangan karakter dengan model pembelajaran berbasis proyek	4) Peserta didik kelas kelas 5 sampai 6 5) Pembina/pelatih	Dokumentasi, wawancara Pedoman penilaian, wawancara
3) Hasil produk pengembangan yang berupa pedoman pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler	6) Sekolah 7) Warga sekolah	Buku Pedoman

Secara rinci instrumen yang dipersiapkan peneliti adalah (1) angket, (2) pedoman penilaian, (3) pedoman wawancara, (4) penilaian unjuk kerja, dan (5) dokumentasi.

Penggunaan angket sebagai alat analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Setiap angket mempertimbangkan unsur-unsur penelitian pengembangan pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drumband*, dan *Outbound*. Angket yang telah disusun peneliti disampaikan kepada peserta didik dan guru untuk diisi sesuai dengan kondisi yang sebenarnya baik dirasakan maupun dialami oleh peserta didik dan guru di sekolah tempat penelitian sebagai dasar analisis kebutuhan. Kisi-kisi angket kebutuhan peserta didik disusun sebagai berikut.

(1) Aspek model pembelajaran berbasis proyek, mencakup penggunaan model pembelajaran enam butir soal, kegiatan belajar peserta didik berkaitan dengan penggunaan model lima butir soal, interaksi peserta didik dengan

peserta didik lain enam butir soal, dan interaksi peserta didik dengan guru atau sebaliknya empat butir soal. (2) Aspek pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, mencakupi penguasaan materi oleh peserta didik empat butir soal, penggunaan media tiga butir soal, dan pembelajaran untuk masing-masing ekstrakurikuler dua butir soal.

Kisi-kisi kegiatan peserta didik tersebut dijabarkan dalam angket kebutuhan peserta didik yang terdiri atas tiga bagian (1) identitas subjek, (2) petunjuk, pengisian, dan (3) daftar pernyataan berjumlah 30 butir. Setiap pernyataan itu disediakan empat butir pilihan jawaban. Sumber data memilih satu pilihan sesuai kondisi yang ada dengan cara memberi tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), atau tidak setuju (TS).

Pilihan sumber data diberi skor bervariasi. Butir pernyataan nomor 1, 6, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 19, dan 21, sangat setuju skor 4, setuju skor 3, kurang setuju skor 2, dan tidak setuju skor 1. Sedangkan untuk butir pernyataan pada nomor 2, 3, 5, 7, 8, 12, 13, 15, 18, 20, dan 22, sangat setuju skor 1, setuju skor 2, kurang setuju skor 3, dan tidak setuju skor 4. Setiap butir pilihan jawaban tidak diberi skor sama karena didasarkan atas isi pernyataan yang ada.

Contoh butir pernyataan dalam angket pembelajaran berbasis proyek:

2.	Saya selalu mengikuti kegiatan upacara dengan tertib karena dilihat oleh pembina	1	2	3	4
		...	...	...	...

Penskoran pilihan jawaban nomor (2) di atas sangat setuju (SS) skor 1, setuju (S) skor 2, kurang setuju (KS) skor 3, tidak setuju (TS) skor 4. Sangat

setuju diberi satu karena model berceramah kurang melibatkan keaktifan peserta didik secara maksimal.

Contoh butir pernyataan dalam angket kebutuhan peserta didik.

6.	Selama kegiatan pembina menggunakan bermacam-macam cara mengajar agar kamu aktif, kreatif, dan senang.	4	3	2	1
		...	...	...	...

Penskoran pilihan jawaban nomor (6) di atas sangat setuju skor 4, setuju skor 3, kurang setuju skor 2, tidak setuju skor 1. Sangat setuju diberi skor empat karena guru mengajar dengan menggunakan bermacam-macam cara mengajar membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Kisi-kisi angket kebutuhan guru disusun sebagai berikut. (1) Aspek model pembelajaran berbasis proyek, mencakup penggunaan model pembelajaran enam butir soal, kegiatan guru berkaitan dengan penggunaan model lima butir soal, dan interaksi guru dengan peserta didik atau sebaliknya empat butir soal. (2) Aspek pelaksanaan pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *drumband*, dan *Outbound*, mencakup penguasaan materi oleh pembina/pelatih, penggunaan buku teks dan media, kegiatan ekstrakurikuler, perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi.

Kisi-kisi kebutuhan pembina/pelatih tersebut dijabarkan dalam angket kebutuhan guru yang terdiri atas tiga bagian (1) identitas subjek, (2) petunjuk pengisian, dan (3) daftar pernyataan berjumlah 40 butir. Setiap pernyataan itu disediakan empat butir pilihan jawaban. Sumber data memilih satu pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang ada dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju

(2), atau tidak setuju (1). Pilihan sumber data diberi skor bervariasi. Butir pernyataan nomor 1, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, dan 20, sangat setuju skor 4, setuju skor 3, kurang setuju skor 2, dan tidak setuju skor 1. Butir pernyataan nomor 2, 3, 4, 5, 7, 8, 17, dan 21 sangat setuju skor 1, setuju skor 2, kurang setuju skor 3, dan tidak setuju skor 4. Setiap butir pilihan tidak diberi skor sama karena didasarkan atas isi pernyataan yang ada.

Contoh butir (2) pernyataan dalam angket kebutuhan guru.

2.	Selama kegiatan saya melakukan ceramah.	4	3	2	1
----	---	---	---	---	---

Penskoran pilihan jawaban nomor (2) di atas sangat setuju skor 1, setuju skor 2, kurang setuju skor 3, tidak setuju skor 4 karena diharapkan pelaksanaan pembelajaran dikelas menggunakan model pembelajaran yang bervariasi tidak terfokus pada satu model.

Contoh butir (6) pernyataan dalam angket kebutuhan guru.

6.	Selama kegiatan saya menggunakan bermacam-macam metode, diantaranya metode berbasis proyek agar peserta didik aktif, kreatif, mudah, dan menyenangkan.	4	3	2	1
		...	...	...	...

Penskoran pilihan jawaban nomor (6) di atas sangat setuju (SS) skor 4, setuju (S) skor 3, kurang setuju (KS) skor 2, tidak setuju (TS) skor 1. Penskoran nomor (6) seperti ini karena diharapkan pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih

bervariasi sehingga peserta didik dapat berkarakter mandiri, disiplin, dan bertanggungjawab.

### c. Instrumen Penilaian Pakar dan Guru

Penilaian pakar yang dimaksud adalah pakar materi pembelajaran dan pakar model pembelajaran dari UT. Pembina yang dimaksud adalah pembina/pelatih yang mengampu kegiatan ekstrakurikuler. Penilaian dalam penelitian ini adalah penilaian terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi pengembangan karakter peserta didik. Hasil penilaian pakar dan pembina/pelatih diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan kelayakan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil penilaian ini berupa saran dan masukan perbaikan bagi pengembangan model pembelajaran berbasis proyek.

Pedoman penilaian model berbasis proyek ini diadaptasi dari *Buck Institute For Education* (1999) dalam Made (2000, 145) di dalam instrumen penilaian itu termuat pernyataan dan skor penilaian jawaban terhadap aspek yang dinilai.

Penilaiannya meliputi bagian awal sampul 2 butir pernyataan dan prakata/daftar isi 2 butir pernyataan. Bagian isi terdiri atas 7 hal meliputi (1) pendahuluan 2 butir pernyataan, (2) karakteristik pengembangan model 8 butir pernyataan, (3) karakteristik model pembelajaran berbasis proyek 8 butir pernyataan, (4) pengembangan perangkat pembelajaran 2 butir pernyataan, (5) pelaksanaan pembelajaran model berbasis proyek untuk meningkatkan karakter peserta didik SD 7 butir pernyataan, (6) penilaian 2



butir pernyataan, dan (7) penutup 2 butir pernyataan. Bagian akhir yaitu daftar pustaka, glosarium, dan lampiran terdiri atas 4 butir pernyataan.

Saran kebenaran isi terbagi menjadi empat kolom, yaitu (1) nomor (2) *bagian yang kurang tepat/salah*, (3) *jenis kesalahan*, (4) *saran perbaikan*, dan (5) pernyataan penilaian model.

Setelah penilai mencermati produk pengembangan model pembelajaran berbasis proyek, penilai memberikan skor pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberi tanda centang (√). Kolom saran kebenaran isi diisi penilai apabila penilai menemukan permasalahan yang mendesak untuk disarankan kepada peneliti. Pernyataan penilaian pakar dan pembina/pelatih pada kegiatan ekstrakurikuler dengan cara melingkari angka 1 atau 2 di depan pernyataan yang tersedia. Simpulan penilaian pakar pembelajaran dan pembina/pelatih merupakan rekomendasi untuk peneliti.

#### d. Instrumen Wawancara dan Penilaian Unjuk Kerja

Penggunaan pedoman wawancara sebagai alat pengumpulan data secara langsung kepada peserta didik dan pembina/pelatih. Wawancara dilakukan kepada 10 peserta didik dan 3 orang pembina/pelatih. Instrumen wawancara peserta didik dan guru masing-masing terdiri atas 7 bagian yang memuat 15 butir pernyataan lihat lampiran pedoman wawancara. Wawancara dilakukan setelah uji coba terbatas sebagai alat untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hasilnya digunakan sebagai saran dan masukan merevisi model pembelajaran berbasis proyek.

Penilaian unjuk kerja peserta didik dilakukan pembina/pelatih selama proses kegiatan pembelajaran. Pembina/pelatih menggunakan pedoman penilaian unjuk kerja sebanyak 5 butir soal. Aspek yang dinilai, yaitu kegiatan penyelesaian tugas dari pembina/pelatih, dan relevansi kegiatan dengan hasil proyek. Setiap aspek terbagi menjadi lima rentang skor 1, 2, 3, 4, dan 5.

Dokumentasi foto dan rekaman kegiatan digunakan peneliti sebagai bukti otentik proses kegiatan pembelajaran. Alat perekaman ini bersifat audio visual. Hal ini dimaksudkan untuk mengungkapkan proses kegiatan, unjuk kerja peserta didik, dan sikap peserta didik selama kegiatan dilakukan.

#### e. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang dilibatkan pada penelitian pengembangan model pembelajaran adalah pakar pembelajaran, pembina/pelatih, peserta didik, dengan produk pengembangan berupa panduan pengembangan pembelajaran berbasis proyek, dan uji coba peserta didik sebelum pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan kegiatan ekstrakurikuler SD Negeri 3 Keling Pramuka, *Drumband*, dan *Outbound*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2  
Subjek Uji Coba Pengembangan Model Berbasis Proyek dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

No.	Subjek	Jumlah	Produk Pengembangan	Instrumen
1	Pakar pembelajaran	2	Panduan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler	Penilaian
2	Pembina dan pelatih	3	Panduan pengembangan pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler	Penilaian
3	Peserta didik	10	Uji kompetensi peserta didik pada saat uji coba terbatas	dokumentasi, wawancara, lembar penilaian
4	Pembina dan pelatih	3	Uji kompetensi peserta didik pada saat uji coba terbatas	wawancara, lembar penilaian

f. Instrumen Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Peserta Didik SD

1) Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan

Instrumen yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler, yaitu a) lembar kerja peserta didik dan b) lembar Pengamatan kegiatan, c) lembar penilaian unjuk kerja peserta didik.

2) Kegiatan Ekstrakurikuler *Drum band*

Instrumen yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler, yaitu (1) lembar kerja peserta didik dan (2) lembar Pengamatan kegiatan, 3) lembar penilaian unjuk kerja peserta didik.

3) Kegiatan Ekstrakurikuler *Out bound*

Instrumen yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler, yaitu a) lembar kerja peserta

didik dan b) lembar Pengamatan kegiatan, c) lembar penilaian unjuk kerja peserta didik. Kegiatan proyek yang dilakukan oleh peserta didik berkaitan dengan kegiatan pengembangan 18 nilai karakter dari masing-masing kegiatan ekstrakurikuler untuk jangka tiga bulan dalam masa pengembangan penelitian.

Kegiatan Pramuka yaitu: 1) Baris berbaris, 2) membaca kompas, dan 3) tali temali terintegrasi dengan karakter disiplin dan bertanggung jawab. Kegiatan ekstrakurikuler Drum band : 1) Cara memukul tanpa alat musik, 2) Cara memegang alat, dan 3) Membunyikan alat musik drum band untuk menumbuhkembangkan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik.

Demikian juga kegiatan ekstrakurikuler Out bound dilakukan sebulan sekali untuk tumbuh kembang karakter tanggung jawab dan disiplin dengan dampak pengembangan karakter kerjasama dan cinta lingkungan, kegiatannya yaitu : 1) penanaman sayur , 2) Permainan tradisional, dan 3) Ternak lele di kolam sekolah .

Penilaian unjuk kerja peserta didik dilakukan pembina/pelatih dan digunakan peneliti sebagai salah satu unsur pertimbangan merevisi pembelajaran berbasis proyek. Penilaian itu mencakup 2 nilai karakter disiplin dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dalam masing-masing kegiatan. Masing-masing penyelesaian tugas dinilai dengan skor 1 sampai 5.

#### g. Analisis Data

Data kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *drumband*, dan outbound sebelum dilakukan pembelajaran berbasis proyek belum

menumbuhkembangkan 18 nilai karakter, karena pembelajaran hanya berlangsung secara konvensional artinya pembina/pelatih hanya memberikan pembelajaran secara sederhana tanpa menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga nilai karakter tidak tertanam secara mendalam pada peserta didik.

Adapun analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif (Sukmadinata 2005:72). Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memaparkan data dan informasi dari hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih untuk pengembangan pembelajaran berbasis proyek dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka, *Drumband*, dan *Outbound* peserta didik SD.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa kebutuhan peserta didik dan guru untuk pengembangan berbasis proyek bagi peningkatan kemampuan menceritakan pengalaman yang paling mengesankan. Data juga diperoleh dari hasil penilaian pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan ekstrakurikuler terhadap pembelajaran berbasis proyek sebagai produk pengembangan.

#### h. Analisis Angket

Angket kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih akan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek menghasilkan data yang berupa skor yang menyatakan kemauan sumber data atau informan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi peningkatan karakter peserta didik SD. Setiap butir pernyataan diberi skor seperti telah diuraikan di atas dalam instrumen kebutuhan peserta didik dan

pembina/pelatih. Jadi, untuk angket kebutuhan peserta didik akan diperoleh skor 22 s.d 88 (25 sumber data tiap butir pernyataan) dari sekolah tempat penelitian. Sedangkan untuk angket kebutuhan pembina/pelatih akan diperoleh skor 20 s.d. 40 (6 sumber data tiap butir pernyataan) dari sekolah tempat penelitian. Setiap butir pernyataan pada angket kebutuhan peserta didik dijumlah lalu dirata-rata. Jumlah angket kebutuhan guru tiap butir pernyataan dan dihitung reratanya. Selanjutnya, jumlah setiap butir pernyataan dipersentase dengan cara jumlah skor yang peroleh sumber data dibagi jumlah skor ideal dikalikan seratus. Rumusnya adalah:

$$S = \frac{Sr}{Si} \times 100 \%$$

Keterangan:

Sr: Skor yang diperoleh sumber data tiap butir pernyataan

Si: Skor maksimal ideal tiap pernyataan

S : Presentase skor butir pernyataan

100: Angka satuan persentase

Langkah terakhir menarik simpulan prinsip dengan cara tiap-tiap butir pernyataan yang baru mencapai 1% s.d 69,99% berarti sangat dibutuhkan pengembangan berbasis proyek, sedangkan butir pernyataan yang sudah mencapai 60% s.d 100% tidak dibutuhkan pengembangan berbasis proyek karena pembelajarannya sudah sangat baik. Rentang persentase angket kebutuhan peserta didik dan pembina/pelatih sebagai berikut.

Tabel 3.3  
Rentang Persentase Kebutuhan Peserta Didik dan Pembina/pelatih

Nomor	Persentase	Kategori
1	1%-60,99%	Sangat dibutuhkan pengembangan pembelajaran berbasis proyek
2	70%-100%	Tidak dibutuhkan pengembangan pembelajaran berbasis proyek

Setelah diperoleh simpulan antara tidak dibutuhkan dan sangat dibutuhkan adanya pengembangan berbasis proyek, selanjutnya peneliti menentukan perlu tidaknya melakukan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dengan memperhatikan hasil persentase setiap butir pernyataan.

#### I. Analisis Hasil Penilaian Pakar dan Guru

Hasil penilaian ini diperoleh peneliti dengan cara menyajikan pembelajaran berbasis proyek kepada seorang pakar materi pembelajaran, pakar model pembelajaran, dan pembina/pelatih dengan dilengkapi lembar penilaian. Lembar penilaian terdapat 20 butir pernyataan yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound*. Hasil penilaian ini akan dianalisis dengan teknik persentase berdasarkan skor yang diperoleh pada setiap butir pernyataan dari masing-masing kegiatan ekstrakurikuler tersebut. Dengan cara setelah diketahui nilai setiap butir pernyataan, nilai itu diakumulasi serta dicari rata-rata skornya. Selanjutnya diklasifikasi ke dalam kriteria berikut ini.

Tabel 3.4  
Skor Penilaian Pembina/pelatih, Pakar Materi Pembelajaran, dan Pakar Model Pembelajaran terhadap Pengembangan berbasis proyek

Kriteria	Jumlah Skor yang Diperoleh	Kategori Penilaian Berbasis Proyek
1	0-18	sangat kurang mendukung pengembangan model pembelajaran berbasis proyek
2	19-36	kurang mendukung pengembangan model pembelajaran berbasis proyek
3	37-54	cukup mendukung pengembangan model pembelajaran berbasis proyek
4	55-72	(baik) mendukung pengembangan model pembelajaran berbasis proyek
5	72-90	sangat mendukung pengembangan model pembelajaran berbasis proyek

Berdasarkan hasil nilai rata-rata dapat diketahui apakah model pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan layak diujicobakan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Apabila hasil penilaian pakar dan pembina/pelatih menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dalam kategori cukup, kurang, atau sangat kurang, berarti produk pengembangan tersebut harus direvisi total sesuai saran penilai sebelum diujicobakan. Namun, apabila hasil penilaian itu sudah mencapai kategori baik atau sangat baik, maka produk pengembangan model pembelajaran berbasis proyek akan diterapkan sesuai saran penilai.

## 2. Analisis Wawancara

Analisis wawancara diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti setelah uji coba terbatas. Wawancara itu dilakukan kepada peserta didik dan guru. Sumber data wawancara 10 peserta didik dan 3 pembina/pelatih kegiatan ekstrakurikuler sebagai subjek uji coba terbatas.



Pengambilan sumber data 10 peserta didik karena sudah mewakili 25 karakter peserta didik. Jumlah butir wawancara peserta didik dan pembina/pelatih masing-masing 15 pernyataan. Data hasil wawancara dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu kelompok sangat mendukung dan kelompok kurang mendukung pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek dilihat dari jawaban peserta didik dan pembina/pelatih sewaktu wawancara. Hasilnya digunakan peneliti untuk melakukan revisi dan mengetahui tingkat keberterimaan pengembangan pembelajaran berbasis proyek.

Tabel 3.5  
Rentang Persentase Hasil Wawancara terhadap Peserta Didik dan Guru

Kriteria	Persentase	Kategori Hasil Wawancara
1	1 s.d. 59	Kurang mendukung pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek
2	60 s.d. 100	Sangat mendukung pembelajaran model pembelajaran berbasis proyek

### 3. Analisis Penilaian Unjuk Kerja Peserta Didik

Penilaian unjuk kerja peserta didik yang dilakukan pembina/pelatih uji coba terbatas terhadap 10 peserta didik. Hasil penilaian itu dianalisis. Hasilnya sebagai bahan pertimbangan peneliti dalam merevisi produk pengembangan. Rentang persentase hasil penilaian unjuk kerja peserta didik sebagai berikut.

Tabel 3.6  
Rentang Persentase Hasil Penilaian Unjuk Kerja Peserta Didik  
Dalam Pengembangan Karakter dengan Metode Proyek

Kriteria	Persentase (%)	Kategori Penilaian Unjuk Kerja
1	0-20	sangat kurang mendukung pembelajaran berbasis proyek
2	21-40	kurang mendukung pembelajaran berbasis proyek
3	41-60	cukup mendukung pembelajaran model berbasis proyek
4	61-80	(baik) mendukung pembelajaran berbasis proyek
5	81-100	sangat mendukung pembelajaran berbasis proyek

Berdasarkan rentang persentase hasil penilaian unjuk kerja peserta didik dapat dijelaskan bahwa apabila hasilnya (baik) mendukung pembelajaran berbasis proyek dan sangat mendukung pembelajaran berbasis proyek maka yang direvisi bagian yang baik saja. Namun, apabila terdapat kategori sangat kurang mendukung pembelajaran berbasis proyek, kurang mendukung pembelajaran berbasis proyek, dan atau cukup mendukung pembelajaran model berbasis proyek maka perbaikan pada kategori itu.

Efektifitas Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Proyek Kegiatan ekstrakurikuler dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria sebagai berikut: 1) tuntas, artinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, 2) penerapan pembelajaran berbasis proyek berpengaruh positif terhadap peningkatan karakter peserta didik, 3) adanya peningkatan karakter pada peserta didik menjadi pembiasaan sehari-hari, 4) ada perbedaan karakter peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan ekstrakurikuler.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan hasil dan pembahasan peningkatan kegiatan ekstrakurikuler terintegrasi dengan pendidikan karakter berbasis proyek. Berikut ini hasil penelitian dan pembahasannya.

#### A. Hasil Uji Perangkat Pembelajaran

##### 1. Hasil Uji Perangkat Pembelajaran yang Valid

Validasi Perangkat Pembelajaran oleh para ahli dilakukan untuk mendapat saran perbaikan sekaligus penilaian terhadap rancangan perangkat pembelajaran yang dibuat penulis. Saran dari para ahli digunakan sebagai pedoman penulis untuk perbaikan rancangan perangkat pembelajaran selanjutnya.

Validator ahli terdiri dari dua orang dosen pembimbing yaitu pembimbing satu, pembimbing dua, dan dua dosen independen. Tugas validator adalah untuk memberikan kevalidan perangkat pembelajaran digunakan dalam penelitian. Kelayakan perangkat pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan penelitian adalah suatu hal yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan penelitian.

##### 1.1 Validasi Silabus

Berdasarkan saran dan masukan dari para validator terhadap silabus, selanjutnya dilakukan revisi silabus. Revisi silabus dapat dilihat pada tabel

4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Kegiatan Revisi Silabus

No.	Bagian yang direvisi	Catatan Validator	Revisi
1	Materi Pembelajaran	Baik	-
2	Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah berbasis proyek  Pembagian alokasi waktu harus elastis, kegiatan membuat simpulan belum jelas  Integrasi karakter dalam pembelajaran harus dituliskan dengan jelas.	Merevisi kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah berbasis proyek  Merevisi kegiatan menentukan simpulan harus jelas dituliskan  Merevisi karakter yang diintegrasikan dengan jelas dalam pelaksanaannya
3	Indikator	Baik	-
4	Penilaian	Penulisan soal tes harus sesuai indikator dan ada kejelasan antar soal unjuk kerja dan tertulis	Merevisi soal tes untuk disesuaikan dengan indikator

Setelah dilakukan revisi terhadap silabus, maka validator memberi nilai. Rata-rata nilai dari validator untuk Silabus adalah 3,90 yang berarti silabus mempunyai kategori baik dan dapat dipakai dengan sedikit revisi. Cuplikan silabus dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut:

Syarat Kecakapan Khusus (SKK)	Materi Pokok	Kegiatan Latihan	Capaian Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
1. Melaksanakan kegiatan berbaris, sehingga terbiasa bersikap disiplin	Kecakapan Baris-berbaris: 1. Aba-aba berbaris di tempat 2. Aba-aba berbaris bergeser 3. Aba-aba berbaris bergerak pindah	Disiplin: Melakukan kegiatan dari baris berbaris dengan aba-aba gerakan di tempat sehingga bisa melahirkan disiplin Tanggung jawab Melakukan kegiatan dari baris berbaris dengan aba-aba berpindah tempat sehingga bisa melahirkan rasa tanggung jawab	Disiplin Setelah selesai pembelajaran siswa dapat menunjukkan sikap: Disiplin berkegiatan berbaris Bertanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan berbaris	Uji disiplin: dengan kegiatan berbaris beregu dengan gerakan di tempat	2 jp	Buku Pramuka Peluit, LCD

Gambar 4.1 Cuplikan Silabus  
Hasil revisi silabus dapat dilihat pada lampiran A.1

## 1.2 Validasi RPP

Berdasar saran dan masukan dari para validator terhadap RPP, selanjutnya dilakukan revisi RPP, Revisi RPP dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Hasil Kegiatan Revisi RPP

No.	Bagian yang direvisi	Catatan Validator	Revisi
1	Materi Pembelajaran	Soal –soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan	Merevisi soal-soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran
2	Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah proyek  Intergrasi karakter dalam pembelajaran harus jelas	Merevisi kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah berbasis proyek , kegiatan menentukan simpulan harus jelas dituliskan  Merevisi karakter yang dintegrasikan dengan jelas dalam pelaksanaannya
3	Indikator	Baik	-
4	Penilaian	Baik	-

Setelah dilakukan revisi terhadap RPP, maka validator memberi nilai. Rata-rata nilai dari validator terhadap RPP adalah 3,85, yang berarti RPP mempunyai kategori baik dan dapat dipakai dengan sedikit revisi. Cuplikan RPP dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut:

Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan dimulai dengan "Tepuk Pramuka"</li> <li>2. Dilanjutkan dengan bermain "Cari Pasangan".               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pasangan dua-dua</li> <li>b. Pasangan tiga-tiga</li> </ol> <p>Peserta didik yang tidak mendapatkan pasangan mendapat hukuman yang menghibur, misalnya disuruh menyanyi atau menari.</p> </li> <li>3. Pembina dan peserta didik bersama untuk merencanakan kegiatan proyek yang berkaitan dengan aturan bermain dan alat yang digunakan. Kegiatan berbasis dengan aba-abadi tempat: silap , istirahat, hadap kanan, hadap kiri, balik kanan, dan hormat.</li> <li>4. Dilanjutkan menyusun urutan kegiatan proyek beris berbaris.               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pembagian regu kerja proyek</li> <li>b. Penjelasan kegiatan pembelajaran beris berbaris dengan contoh secara klasikal melihat video pembelajaran.</li> <li>c. Masing-masing anggota regu berkumpul untuk menentukan cara menyelesaikan tugas.</li> <li>d. Melaksanakan tugas dengan pengawasan pembina.</li> <li>e. Refleksi dan evaluasi oleh pembina dan peserta didik.</li> </ol> </li> </ol> <p>Elaborasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Peserta didik dibagi tugas 4 regu putra dan putri untuk menyelesaikan tugas proyek yang telah dirancang.</li> </ol>	50 menit
---------------	---	----------

Gambar 4.2 Cuplikan RPP Hasil revisi RPP dapat dilihat pada lampiran A.2

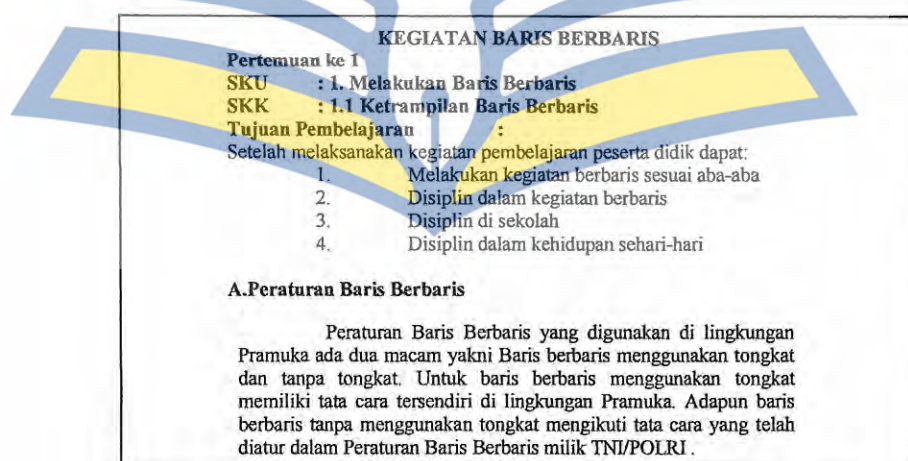
### 1.3 Validasi Buku Siswa

Berdasar saran dan masukan dari para validator terhadap Buku Siswa, selanjutnya dilakukan revisi Buku Siswa. Revisi Buku Siswa dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Hasil Kegiatan Revisi Buku Siswa

No.	Bagian yang direvisi	Catatan Validator	Revisi
1	Cover	Dibuat lebih menarik	Dibuat cover yang lebih menarik
2	Peta Konsep	Baik	
3	Tujuan Pembelajaran	Dibuat setiap pertemuan	Merevisi tujuan pembelajaran dibuat per pertemuan
4	Penilaian	Soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran	Merevisi soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

Setelah dilakukan revisi terhadap Buku Siswa, maka validator memberi nilai. Rata-rata nilai dari validator terhadap Buku Siswa adalah 3,90, yang berarti Buku Siswa mempunyai kategori baik dan dapat dipakai dengan sedikit revisi. Cuplikan Buku Siswa dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut:



Gambar 4.3 Cuplikan Buku Siswa  
 Hasil revisi Buku Siswa dapat dilihat pada lampiran A.3

### 1.3 Validasi LKS

Berdasar saran dan masukan dari para validator terhadap LKS, selanjutnya dilakukan revisi LKS. Revisi LKS dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Hasil Kegiatan Revisi LKS

No.	Bagian yang direvisi	Catatan Validator	Revisi
1	Peta Konsep	LKS kurang mengarah pada indikator dan model berbasis proyek	Merevisi LKS mengarah pada indikator dan model berbasis proyek
3	Tujuan Pembelajaran	Tujuan dibuat setiap pertemuan	Merevisi tujuan pembelajaran dibuat per pertemuan
4	Simpulan	Belum ada tempat untuk simpulan karakter	Merevisi menambah tempat untuk simpulan karakter

Setelah dilakukan revisi terhadap LKS, maka validator memberi nilai. Rata-rata nilai dari validator terhadap LKS adalah 3,90, yang berarti LKS mempunyai kategori baik dan dapat dipakai dengan sedikit revisi. Cuplikan LKS dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut:

**LEMBAR KERJA PROYEK 1**

**Satuan** : Penggalang  
**SKK** : 12.Ketrampilan Baris Berbaris  
**Indikator** : 1. Dapat berbaris sesuai aba-aba dengan benar  
 2. Dapat disiplin dalam berbaris  
 3. Dapat berperilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari  
**Karakter** : disiplin  
**Petunjuk Khusus**  
 1. Setelah melihat tayangkan baris berbaris, gerakan apa yang kalian lihat?  
 2. Tuliskan hasil pengamatanmu bersama kelompokmu?  
 3. Diskusikan dengan anggota kelompokmu gerakan-gerakan baris berbaris yang kalian amati bersama!  
 4. Lakukan kegiatan berbaris sesuai yang kalian tulis dan diskusikan dipimpin oleh Ketua Regumu!

**Alat dan Bahan:**  
 1. Peluit  
 2. Lembar pengamatan  
 3. Pensil/pulpen

Gambar 4.4 Cuplikan LKS  
 Hasil revisi LKS dapat dilihat pada lampiran A.4

#### 1.4 Validasi Soal Uji Kompetensi

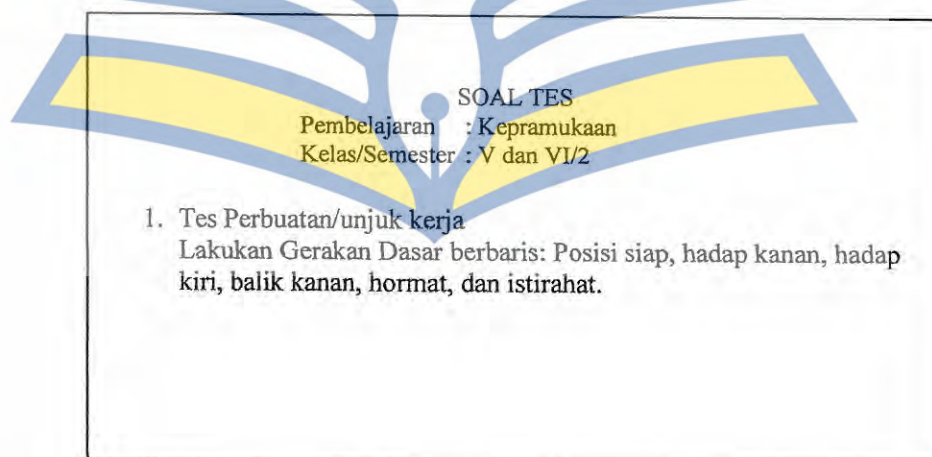
Berdasar saran dan masukan dari para validator terhadap Soal Uji Kompetensi, selanjutnya dilakukan revisi Soal Uji Kompetensi. Revisi Soal Uji Kompetensi dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Kegiatan Revisi Soal Uji Kompetensi

No.	Bagian yang direvisi	Catatan Validator	Revisi
1	Peta Konsep	Soal agar mengarah pada indikator dan model berbasis proyek	Merevisi soal mengarah pada indikator dan model berbasis proyek
2	Tujuan Pembelajaran	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mengarah pada kemampuan dan karakter peserta didik	Merevisi soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mengarah pada kemampuan dan karakter peserta didik

Setelah dilakukan revisi terhadap Soal Uji Kompetensi, maka validator memberi nilai. Rata-rata nilai dari validator terhadap Soal Uji Kompetensi adalah 3,82 dari skor maksimal 5,00 yang berarti Soal Uji Kompetensi mempunyai kategori baik dan dapat dipakai dengan sedikit revisi.

Cuplikan Soal Uji Kompetensi dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut:



Gambar 4.5 Cuplikan Soal Uji Kompetensi  
Hasil revisi Soal Uji Kompetensi dapat dilihat pada lampiran A.5



## B. Uji Coba Lapangan

Setelah mendapat validasi dari para validator ahli, perangkat pembelajaran diujicobakan di kelas 5 dan 6 pada kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan. Hasil uji coba perangkat pembelajaran ini untuk menentukan kepraktisan perangkat. Indikator kepraktisan perangkat dapat dilihat dari 1) hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berkategori baik, dan 2) hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran menyatakan positif.

### 1) Hasil Pengamatan Pembina/Pelatih dalam Mengelola Pembelajaran

Pengambilan data hasil pengamatan kemampuan pembina/pelatih dalam mengelola pembelajaran pada saat peneliti melakukan uji coba lapangan pada perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan dan telah direvisi dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada kegiatan kepramukaan, drum band, dan *out bound* dengan karakter disiplin dan tanggung jawab.

Dari hasil pengamatan kemampuan pembina/pelatih dalam mengelola kelas dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan unjuk kerja pada kegiatan ekstra dengan nilai rata-rata 3,57 dari nilai skor maksimal 4,00, yang berkategori sangat baik. Hasil pengamatan guru dalam mengelola kelas dapat dilihat pada lampiran C.3.

## 2) Hasil Angket Respon Siswa

Hasil respon peserta didik diperoleh melalui angket setelah pelatihan selesai. Setelah dilakukan perhitungan diperoleh rata-rata 3,23, dikatakan respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis proyek dapat dikategorikan baik (positif). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik dapat menerima pembelajaran berbasis proyek, sehingga dapat dikatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran/latihan berikutnya. Hasil respon peserta didik secara lengkap dapat dilihat pada lampiran C.4.

Berdasar hasil pengamatan kemampuan pembina dalam mengelola pembelajaran dan hasil angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dapat dikatakan praktis.

## 3) Uji Pengaruh Karakter Disiplin Terhadap Unjuk Kerja

Uji pengaruh karakter disiplin dan tanggung jawab terhadap kemampuan unjuk kerja kepramukaan dengan SPSS menggunakan uji regresi sederhana. Model regresi yang digunakan adalah  $Y = \alpha_0 + \alpha_2 X_2$  dengan  $\check{Y}$  adalah nilai kemampuan unjuk kerja kepramukaan peserta didik yang diprediksikan dan  $X_2$  adalah karakter disiplin peserta didik.

Hipotesisnya adalah sebagai berikut:

$H_0 : \alpha_2 = 0$  (tidak ada pengaruh linier  $X_2$  terhadap  $Y$ )

$H_1 : \alpha_2 \neq 0$  (ada pengaruh linier  $X_2$  terhadap  $Y$ )

Nilai  $\alpha$  diperoleh dari output hasil setelah data dimasukkan dalam program SPSS dapat diperoleh dalam tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Uji Signifikasi Pengaruh Karakter Disiplin dan Tanggung jawab Terhadap Kemampuan Unjuk Kerja Kepramukaan

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	168.338	2	84.169	41.498	.000 <sup>a</sup>
	Residual	44.622	22	2.028		
	Total	212.960	24			

a. Predictors: (Constant), Disiplin, Tanggung jawab

b. Dependent Variable: unjuk kerja

Tabel 4.6 di atas menunjukkan nilai *sig.* = 0,00 < 0,05 yang berarti  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh signifikan karakter disiplin terhadap kemampuan unjuk kerja yang diperoleh peserta didik. Selanjutnya untuk menentukan rumus persamaan regresi digunakan table 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 : Koefesien Persamaan Regresi Karakter isiplin Kepramukaan

**Coefficients<sup>a</sup>**

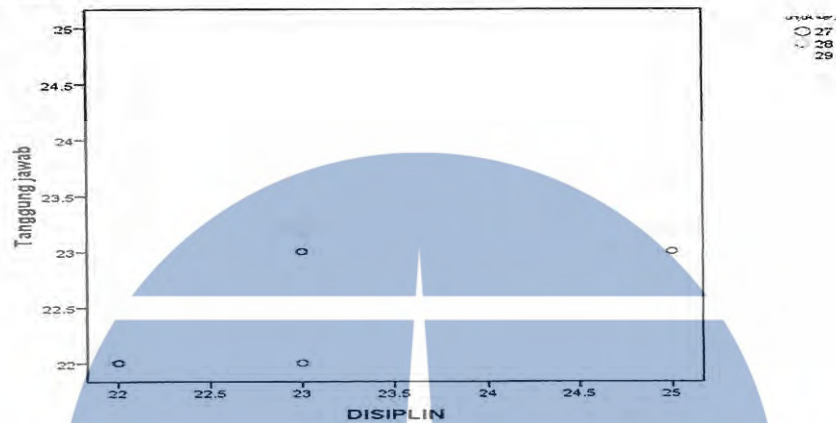
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.847	8.034		.977	.339
	Tanggung jawab	.711	.078	.898	9.074	.000
	DISIPLIN	.220	.308	.071	.713	.483

a. Dependent Variable: Unjuk kerja

Berdasar table 4.7 menghasilkan persamaan regresi  $Y = 7.847 + 0,711 = 8.775X$  artinya setiap penambahan satu satuan variable karakter disiplin kepramukaan ( $X_2$ ) sebesar satuan maka akan menambah nilai kemampuan unjuk kerja sebesar 8.775.

Setelah persamaan regresi terbentuk selanjutnya dilakukan uji prasyarat asumsi galat acak memiliki mean nol, asumsi galat acak memiliki varians konstan, asumsi galat acak tidak berkorelasi, dan berdistribusi normal.

Uji prasyarat yang pertama adalah menguji asumsi galat acak memiliki mean nol dilakukan dengan SPSS 22. Hasil uji tersebut dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut



Pada gambar 4.6 Grafik Karakter Disiplin dan Tanggung jawab Terhadap residual

Pada gambar 4.6 terlihat bahwa residual tersebar secara acak , hal ini menunjukkan bahwa galat acak memiliki mean nol terpenuhi. Salah satu indikator kesesuaian model regresi juga dapat diketahui dari grafik penyebaran residual berada di sekitar sumbu X secara acak, maka mengindikasikan bahwa model regresinya sudah sesuai.

Estimasi s dapat dilihat pada table 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Estimasi s

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.889 <sup>a</sup>	.790	.771	1.424

a. Predictors: (Constant), Disiplin, Tanggung jawab

b. Dependent Variable: unjuk kerja

**Tabel 4.8 Residual**  
**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	29.95	38.21	36.04	2.648	25
Residual	-2.595	3.405	.000	1.364	25
Std. Predicted Value	-2.298	.820	.000	1.000	25
Std. Residual	-1.822	2.391	.000	.957	25

a. Dependent Variable: unjuk kerja

Pada tabel di atas terlihat bahwa nilai s adalah 0,820 dan tidak ada residu yang melebihi  $3s = 2.430$  sehingga tidak ada pencilan.

#### 4) Kebutuhan Peserta Didik Aspek Model berbasis Proyek

Butir pernyataan yang berkaitan aspek model berbasis proyek terdiri atas 21 butir, yaitu 1 sampai dengan 21. Kedua puluh satu butir itu terdapat 16 butir pernyataan berada pada rentang persentase 1% s.d. 69,99% sesuai tabel rentang persentase kebutuhan peserta didik pada bab III yaitu butir 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, dan 19. Artinya sangat dibutuhkan pengembangan model berbasis proyek.

Berdasarkan hasil analisis data kebutuhan peserta didik yang berkaitan aspek model berbasis proyek dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat membutuhkan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek bagi peningkatan kemampuan ekstrakurikuler dan tumbuhkembangnya karakter.

#### 5) Kebutuhan Peserta Didik pada Aspek Pelaksanaan Pembelajaran Karakter yang terintegrasi dengan Ekstrakurikuler

Butir pernyataan kebutuhan peserta didik yang berkaitan dengan aspek pelaksanaan pembelajaran karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler

ini terdiri atas 9 butir, yaitu 1 sampai dengan 9. Kesembilan butir itu terdapat 6 butir pernyataan yang berada pada rentang persentase 1% s.d. 69,99% sesuai dengan tabel rentang persentase kebutuhan peserta didik pada bab III yaitu butir 10 sampai dengan 22

Berdasarkan hasil analisis data kebutuhan peserta didik yang berkaitan aspek pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler berbasis proyek di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat membutuhkan pengembangan materi yang dikaitkan dengan pendidikan karakter dalam kehidupan nyata.

Simpulan kebutuhan peserta didik dari aspek model pembelajaran berbasis proyek, hasil rata-rata pengolahan data untuk 30 butir pernyataan diperoleh persentase 60,75 %. Berdasarkan rentang persentase analisis angket kebutuhan peserta didik yang dipaparkan dalam bab III bagian analisis angket peserta didik bahwa persentase 1% s.d. 69,99% sangat dibutuhkan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek.

Jadi, kebutuhan peserta didik meliputi (1) kebutuhan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dan (2) kebutuhan materi yang dintegrasikan dalam pendidikan karakter dalam kehidupan nyata sehari-hari.

#### 6) Kebutuhan Pembina/Pelatih

Kebutuhan pembina/pelatih ekstrakurikuler kelas 5 dan 6 dalam pengembangan model berbasis proyek terlihat dari hasil angket kebutuhan pembina/pelatih. Angket ini terdiri atas 15 butir pernyataan. Alternatif

jawaban merupakan gambaran pengalaman guru dalam pembelajaran yang dilakukan selama ini.

Angket tersebut telah disampaikan kepada sumber data tempat penelitian. Sumber data merupakan pembina/pelatih kegiatan ekstrakurikuler kelas 5 dan 6 SDN 3 Keling, yang terdiri dari 2 pembina Kepramukaan, 2 pelatih *Drum band*, dan 2 pelatih *Outbound*.

Butir pernyataan yang berkaitan aspek model berbasis proyek terdiri atas 15 butir, yaitu 1 sampai dengan 15. Berdasarkan data analisis kebutuhan guru yang berkaitan dengan aspek model berbasis proyek diperoleh hasil yang berupa persentase.

Berdasarkan hasil analisis data kebutuhan guru yang berkaitan aspek model berbasis proyek tersebut dapat disimpulkan bahwa pembina/pelatih membutuhkan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek. Mengapa dikatakan membutuhkan pengembangan model berbasis proyek karena terdapat 8 butir pernyataan dari 15 butir yang termasuk dalam rentang persentase 1% s.d. 69,99% yaitu 1, 5, 6, 9, 10, 11, 13, dan 15. Artinya sangat dibutuhkan pengembangan model pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkembangkan karakter pada diri peserta didik.

#### 7) Kebutuhan Pembina/Pelatih Aspek Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Proyek pada Kegiatan Ekstrakurikuler

Butir pernyataan yang berkaitan aspek penguasaan materi pelajaran terdiri atas 9 butir, yaitu butir 8 dengan 16. Berdasarkan data analisis kebutuhan guru yang berkaitan dengan aspek penguasaan materi pendidikan karakter diperoleh hasil berupa persentase.

Berdasarkan hasil analisis data kebutuhan pembina/pelatih yang berkaitan aspek penguasaan materi pelajaran dapat disimpulkan bahwa pembina/pelatih membutuhkan materi pelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar dan media pembelajaran. Mengapa dikatakan membutuhkan materi pelajaran karena terdapat 2 butir dari 9 butir yaitu butir 10 dengan persentase 54,17% dan butir 12 dengan persentase 58,33% yang dinyatakan sangat dibutuhkan pengembangan materi pelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar dan media pembelajaran.

Butir pernyataan yang berkaitan aspek silabus yaitu butir 15. Butir pernyataan yang berkaitan aspek RPP terdiri atas 6 butir, yaitu butir 12 sampai dengan 18. Butir pernyataan yang berkaitan aspek penilaian terdiri atas 4 butir, yaitu butir 19 sampai dengan 22.

Berdasarkan data hasil rekapitulasi kebutuhan guru, ternyata hasil rata-rata persentase keseluruhan kebutuhan guru sudah mencapai 64%. Peneliti tetap melakukan pengembangan model berbasis proyek karena masih 5 butir pernyataan yang persentasenya di bawah 60%. Kelima belas butir itu berkaitan dengan pengembangan model berbasis proyek yaitu butir 6, 8, 12, 14, dan 16.

Jadi, kebutuhan guru yang utama mencakup (1) kebutuhan model pembelajaran, (2) kebutuhan materi pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar dan media pembelajaran, (3) kebutuhan silabus, (4) kebutuhan RPP, dan (5) kebutuhan penilaian.





Gambar 4.1 Penjelasan pelatih tentang materi *Out bound*  
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.2 Peserta didik diskusi dalam kelompok  
Sumber: Dokumen pribadi

- (1) Peserta didik menentukan masalah yang belum ditentukan sebelumnya, dengan mengadakan diskusi untuk menentukan pemecahannya. Evaluasi kerja proyek dilakukan terus menerus dan melihat kembali hasil akhir yang berupa produk. Dalam kerja proyek kelas atau regu merupakan tempat di mana ada toleransi atas kesalahan dan perubahan.
- (2) Dilanjutkan dengan merancang proses untuk mencapai hasil proyek. Dengan melakukan rancangan tugas proyek, yang di dalamnya ada diskusi dan cara menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pelatih/pembina kegiatan.



Gambar 4.3 Foto Merancang Tugas Proyek  
Sumber: Dokumen pribadi

- (3) Mengumpulkan informasi dalam rangka menyelesaikan tugas proyek  
Peserta didik bergantian memberi solusi pemecahan masalah untuk tugas proyek yang harus diselesaikan oleh regu atau kelompok. Cara penyelesaian yang berupa unjuk kerja dari masing-masing anggota kelompok mengajukan solusi atau pendapat yang kemudian harus

dimusyawarahkan kelompok mana yang harus digunakan untuk memecahkan masalah dalam tugas proyek.



Gambar 4.4

Menemukan solusi Proyek mengangkat air tanpa menyentuh ember

#### (4) Penyelesaian Tugas Proyek

Dalam menyelesaikan tugas proyek kelompok atau regu dapat menggunakan hasil pengumpulan informasi dari anggota yang telah disepakati.



Gambar 4. 5 Foto penyelesaian tugas proyek

Sumber: Dokumen pribadi

Contoh tugas proyek kegiatan Kepramukaan yang berkaitan dengan tali temali dalam bentuk kalimat perintah sebagai berikut: “Pindahkanlah air dalam ember tanpa menyentuh embarnya dengan jarak tempuh 15 m. Taruhlah air ke dalam ember kosong tanpa menyentuh ember”. Kegiatan tersebut berkaitan dengan kegunaan tali temali dalam kegiatan kepramukaan.

Penilaian unjuk kerja dilaksanakan selama proses pembelajaran pada setiap akhir pertemuan untuk uji kemampuan unjuk kerja dan uji karakter melalui pengamatan dari masing-masing kegiatan ekstrakurikuler.

a. **Keberterimaan Pengembangan Model Berbasis Proyek bagi Peningkatan Karakter Peserta Didik SD**

Bagian ini dipaparkan (1) penilaian pembina/pelatih ekstrakurikuler, pakar materi pembelajaran, dan pakar model pembelajaran terhadap pengembangan model berbasis proyek, (2) penilaian unjuk kerja peserta didik dalam pembelajaran ekstrakurikuler kepramukaan, drumband, dan outbound, dan (3) wawancara setelah uji coba terbatas tentang model berbasis proyek.

b. **Penilaian Pembina/pelatih Ekstrakurikuler, Pakar Materi Pembelajaran, dan Pakar Model Pembelajaran terhadap Pengembangan Model Berbasis Proyek**

Setelah pengembangan model berbasis proyek, langkah selanjutnya adalah penilaian produk pengembangan. Penilaian dilakukan apakah produk pengembangan model berbasis proyek layak diujicobakan dalam pembelajaran ekstrakurikuler peserta didik SD? Penilaian dilakukan oleh

pembina/pelatih ekstrakurikuler sebagai calon pengguna hasil pengembangan, pakar materi pembelajaran, dan pakar model pembelajaran. Pembina/pelatih diposisikan sebagai pakar pembelajaran ekstrakurikuler. Penilaian itu didasarkan atas prinsip, teori, metode, dan teknik pembelajaran. Hasilnya dijadikan pertimbangan dalam merevisi produk pengembangan. Setelah didapat hasil uji pakar, peneliti segera melakukan revisi terhadap komponen yang dipandang perlu direvisi.

Berdasarkan tabel ringkasan hasil penilaian guru terhadap model berbasis proyek, terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti untuk direvisi. Kompetensi yang diperbaiki yaitu kejelasan isi prakata dan kejelasan daftar isi termasuk bagian awal. Menurut guru, (1) ejaan dan tanda baca dalam prakata agar dibetulkan, (2) penomoran subjudul dalam daftar isi agar dibetulkan. Setelah peneliti memahami saran penilai, peneliti memperbaiki model berbasis proyek tampak pada bagian awal berbasis proyek. Pada bagian isi, terdapat beberapa hal yang diperbaiki yaitu pada komponen pendahuluan butir kedua yang berisi landasan pengembangan mendukung pengembangan model berbasis proyek dan komponen pengembangan perangkat pembelajaran butir pertama dan kedua tentang pengembangan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menurut pembina/pelatih, (1) konsep landasan pengembangan model berbasis proyek belum tampak, (2) konsep kegiatan model berbasis proyek dalam silabus belum tampak, (3) konsep kegiatan model berbasis proyek dalam RPP belum tampak. Setelah peneliti memahami saran penilai,

peneliti memperbaiki pengembangan model berbasis proyek tampak pada bagian isi model berbasis proyek.

Simpulan hasil penilaian pembina/pelatih terhadap pengembangan model berbasis proyek diperoleh skor 4,25 apabila dikonsultasikan dengan tabel penilaian kegiatan ekstrakurikuler, pakar materi pembelajaran, dan pakar model pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Artinya model yang dikembangkan peneliti sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik.

### c. Penilaian Unjuk Kerja Peserta Didik

Penilaian unjuk kerja yang dilakukan guru terhadap peserta didik dapat diuraikan berikut ini. Hasil aspek kepramukaan 91% , *drum band* 89%, dan *out bound* 87% artinya peserta didik termasuk kategori sangat mendukung pembelajaran model berbasis proyek.

Rata-rata persentase mencapai 89% dengan kategori sangat mendukung pembelajaran model berbasis proyek sesuai rentang penilaian unjuk kerja peserta didik pada bab III. Dengan hasil itu dapat disimpulkan bahwa model berbasis proyek diaplikasikan dalam pembelajaran ekstrakurikuler kepramukaan, *drum band*, dan *outbound* ternyata dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Dalam bentuk grafik sebagai berikut :

Pengambilan dokumentasi sewaktu pelaksanaan pembelajaran uji coba terbatas . Tempat uji coba terbatas di SDN 3 Keling kelas 5 dan 6 yang berjumlah 10 peserta didik. Pembina /pelatih yang melakukan uji coba

adalah Ibu Ngatinah, S.Pd.SD, Bapak Anton Tri Widyarto, S.Pd.SD, dan Bapak Rizal Wirayana, S.Pd.SD.

d. Wawancara setelah Uji Coba terbatas tentang Model Berbasis Proyek

Wawancara peneliti kepada 10 peserta didik dan seorang pembina dilakukan setelah kegiatan pembelajaran uji coba terbatas selesai. Hasil wawancara dikategorikan menjadi dua kelompok yaitu (1) kelompok sangat mendukung pembelajaran dengan model berbasis proyek dan (2) kelompok kurang mendukung pembelajaran dengan menggunakan model berbasis proyek. Butir pertanyaan 6 terdapat seorang peserta didik yang masih malu dan grogi berkelompok berbeda jenis kelamin. Hal itu karena belum terbiasa dilakukan setiap hari. Butir pertanyaan 7 terdapat seorang peserta didik yang malu memberi kritik atau saran kepada temannya. Hal itu ketika ditanya peneliti karena takut salah mengucapkan kata-kata. Butir pertanyaan 10 terdapat seorang peserta didik yang belum menguasai materi baris berbaris. Hal itu karena pembelajaran di SD belum pernah dilakukan pembelajaran model ini. Pernyataan 12 dijawab 8 peserta didik sudah menggunakan media pembelajaran selain LCD, 2 peserta didik lainnya menjawab belum pernah menggunakan media LCD. Ternyata setelah peserta didik itu ditanya, mereka menjawab yang namanya media itu berupa LCD atau *Layar Monitor*. Jawaban yang diharapkan dari pertanyaan 13, guru menggunakan sumber belajar selain LKS dan buku paket. Pertanyaan 13 itu dijawab 8 peserta didik kalau guru sudah menggunakan sumber belajar selain LKS dan buku paket, tetapi masih ada 2 peserta didik yang menjawab masih menggunakan LKS dan buku paket. Setelah ditanya

lebih lanjut ternyata dua peserta didik menyatakan biasanya pembina selalu menggunakan LKS atau buku paket dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan wawancara kepada pembina/pelatih yang telah menerapkan pembelajaran model berbasis proyek dalam uji coba terbatas. Jawaban pembina/pelatih sangat mendukung pengembangan model berbasis proyek, tetapi terdapat kebiasaan pembina yang sulit diubah yaitu jawaban butir 10 dan 11. Pembina/pelatih belum terbiasa menggunakan media pembelajaran LCD setiap kegiatan pembelajaran. Pembina/pelatih masih selalu menggunakan LKS dan buku paket sebagai sumber belajar dalam setiap mengajar.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Bentuk pembelajaran pengintegrasian pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar kelas 5 s.d.6 adalah pembelajaran yang dirancang dengan pembelajaran berbasis proyek. Dalam proses pembelajaran pelatih/Pembina ekstrakurikuler menerapkan langkah-langkah berbasis proyek dari penyampaian masalah sampai dengan penyelesaian proyek. Pengintegrasian karakter disiplin dan tanggung jawab dalam 4 pertemuan secara bergantian untuk melakukan pengamatan karakter disiplin dan tanggung jawab dengan menggunakan instrumen pengamatan masing-masing karakter dengan indikatornya, dengan skor 1 sampai dengan 4,0 serta batasan tuntas 3,0 secara individu maupun kelas.

Sedangkan pengembangan silabus kelas 5 s.d. 6 pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar berbasis proyek yang memenuhi kriteria valid, apabila silabus pendidikan karakter telah



memenuhi syarat validasi yang dilakukan oleh dosen pembimbing 1 dan 2, 2 orang pakar independen dari UT, dan 2 orang pakar lokal yang ditentukan oleh penulis sendiri dan memenuhi syarat sebagai validator. Sedangkan perangkat dikatakan praktis apabila perangkat pembelajaran yang berupa Silabus, RPP, dan kelengkapannya mudah diterapkan oleh siapa saja yang terkait dengan pembelajaran ekstrakurikuler sebagai program sekolah.

Implementasi satu tema pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan ekstrakurikuler program sekolah dasar berbasis proyek dikatakan efektif apabila hasil pembelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler dapat mencapai ketuntasan baik secara individu maupun kelas.

Pembelajaran ekstrakurikuler pada penelitian ini adalah pembelajaran dengan model berbasis proyek untuk meningkatkan unjuk kerja dan karakter disiplin serta tanggung jawab peserta didik kelas 5 dan 6 dalam kegiatan ekstra Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound*. Hasil penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band*, dan *Out bound* berbasis proyek, keefektifan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik serta keefektifan kegiatan ekstra sebagai program sekolah berbasis proyek untuk meningkatkan unjuk kerja peserta didik dalam kegiatan yang berupa keterampilan dari masing-masing kegiatan ekstrakurikuler.

Hasil di atas dapat dilihat dari (1) variabel kemampuan unjuk kerja peserta didik mencapai ketuntasan secara klasikal maupun individual, (2) terdapat pengaruh positif variabel karakter disiplin dan tanggung jawab secara bersama-sama terhadap kemampuan unjuk kerja peserta didik, (3) terdapat peningkatan

pada pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab pada kegiatan ekstra sebagai program sekolah, maka berdasarkan ketercapaian ketiga kriteria tersebut berarti model pembelajaran berbasis proyek efektif.

Keberhasilan ini disebabkan pembelajaran/kegiatan ekstra menggunakan perangkat yang dikembangkan sesuai skenario model berbasis proyek sejalan dengan Johnson & Johnson (1989) yang menyatakan kelebihan pembelajaran berbasis proyek (1) meningkatkan motivasi untuk menyelesaikan tugas sampai selesai; (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam setiap kegiatan; (3) meningkatkan kolaborasi, adanya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.

Penelitian ini didukung dengan pengembangan perangkat pembelajaran yaitu: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), Buku Siswa dan Tes kemampuan unjuk kerja peserta didik. Pembahasan hasil pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan masukan dari validator diuraikan sebagai berikut:

#### **D. Hasil Pengembangan Perangkat yang Valid**

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi: Silabus, RPP, LKS, Buku Siswa, dan Soal Tes Kemampuan unjuk kerja kegiatan ekstra. Pengembangan perangkat modifikasi model 3D yaitu dengan langkah-langkah *Defain* (pendefisian), *Design* (perancangan), dan *Develope* (pengembangan). Validasi perangkat pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih baik dari

yang lama atau tidak (Sugiyono, 2011: 302). Rata-rata hasil dari validator adalah 3,96 dari skor maksimal 5,00 yang berarti berkategori baik. Perangkat yang telah divalidasi oleh validator, selanjutnya digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan pendidikan karakter. Hasil pengembangan silabus dinyatakan sangat baik dengan nilai rata-rata 4,25 dengan sedikit revisi. Revisi yang diberikan oleh validator ditekankan pada langkah-langkah pembelajaran proyek yang terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Silabus dijabarkan dalam RPP untuk mengarahkan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang akan dicapai. Penilaian yang dilakukan oleh 5 validator terhadap RPP diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,02 pada umumnya validator menandakan berkategori baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Revisi ditekankan pada kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran tujuan disesuaikan dengan tujuan pengembangan perangkat pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran harus runtut sesuai dengan tahapan pembelajaran dari kegiatan membuka pembelajaran, kegiatan inti yang di dalamnya ada kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, dan dilanjutkan dengan kegiatan penutup.

Pelaksanaan pembelajaran didukung dengan LKS, yang merupakan panduan peserta didik dalam memahami materi. Berdasarkan validasi 4 validator mengenai LKS diperoleh nilai rata-rata 3,95 yang berarti LKS dapat digunakan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Validator menekankan

revisi pada materi LKS harus sesuai dengan materi dan bahan ajar dan pada akhir kegiatan diadakan pembahasan dan dibuatkan simpulan.

Buku siswa merupakan panduan untuk peserta didik dalam memahami materi dan contoh karakter yang akan ditumbuhkembangkan. Berdasarkan hasil penilaian 5 validator, jumlah skor yang diperoleh 3,93 dengan kategori sangat baik. Semua komponen itu dinilai sangat baik oleh pakar materi pembelajaran.

Kegiatan setelah proses adalah tes kemampuan unjuk kerja, yang bertujuan untuk mengetahui daya serap peserta didik terhadap bahan ajar yang diperolehnya. Dari 5 validator yang memvalidasi Soal Tes diperoleh nilai rata-rata 3,95 yang berkategori baik dan memenuhi kriteria valid.

#### **E. Pembahasan Hasil Uji Kepraktisan**

Berdasarkan data hasil dari respon siswa terhadap pembelajaran berbasis proyek diperoleh nilai rata-rata 3,95 yang berarti respon peserta didik terhadap pembelajaran berbasis proyek baik. Selama proses pembelajaran kemampuan pembina/pelatih ekstrakurikuler diamati dan diperoleh nilai 4,02 yang menunjukkan kriteria sangat baik. Berdasarkan dua hal tersebut pembelajaran berbasis proyek hasilnya diperoleh dalam bentuk data pengamatan pembina/pelatih mengelola pembelajaran dan angket respon peserta didik mendapatkan data yang baik sehingga dapat dikatakan keterpakaian perangkat praktis. Menurut Ahmadi dkk (2011: 87) perangkat dikatakan praktis jika menunjukkan apa yang dikembangkan dapat diterapkan. Berdasarkan hasil pengamatan pembina/pelatih mengelola pembelajaran dengan model berbasis proyek mendapat nilai sangat baik dan respon peserta didik positif, menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran sudah memenuhi kriteria praktis.

## F. Pembahasan Uji Keefektifan

Saran dan masukan pakar materi pembelajaran pada kebenaran isi (1) ikuti kaidah pembentukan kata, (2) ikuti kaidah pemrkan dua hal tersebut pembelajaran berbasis proyek yang datanya diperoleh berdasarkan pembina dalam mengelola pembelajaran dan angket respon peserta didik untuk mendapatkan data tentang peserta didik dan pembina. Menurut Ahmadi, dkk, (2011:87) perangkat dikatakan praktis jika menunjukkan apa yang dikembangkan dapat diterapkan. Berdasarkan pengamatan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis proyek, respon peserta didik dengan nilai baik. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran sudah memenuhi kriteria praktis.

Uji keefektifan pembelajaran diukur dengan uji ketuntasan secara individual dan klasikal peserta didik kelas 5 dan 6 dalam mencapai ketuntasan belajar pada materi ajar dari pembelajaran ekstrakurikuler wajib maupun pilihan. Dari hasil analisis tersebut dipergunakan untuk menentukan keefektifan pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan pendidikan karakter memenuhi katgori efektif dan telah menghasilkan proses pembelajaran yang efektif. Pembahasan hasil uji coba perangkat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Uji ketuntasan

Hasil rata-rata uji kompetensi peserta didik dengan model berbasis proyek dapat melampaui nilai ketuntasan belajar adalah 3,00 dari skor nilai maksimalnya 4,00. Pembelajaran berbasis proyek berhasil dengan baik karena mengikuti langkah-langkah yang ditentukan dalam pembelajaran berbasis proyek. Dimulai dengan pertanyaan essensial, yaitu pertanyaan

yang dapat menimbulkan tugas peserta didik. Mengambil topik dari kehidupan nyata sehari-hari dan dimulai dengan investigasi mendalam terhadap masalah yang sesuai dengan peserta didik.

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara peserta didik dan pembina/pelatih sehingga terjadi kejelasan dalam pelaksanaan. Berkolaborasi menyusun jadwal kegiatan pembelajaran, menguji hasil pembelajaran untuk tindak lanjut pembelajaran selanjutnya, dan langkah terakhir adalah melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran. Peserta didik disuruh mengungkapkan perasaannya selama pembelajaran berbasis proyek, menceritakan pengalamannya bagaimana belajar dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam belajar dengan kelompok, mengerjakan tugas bersama, dan menyelesaikan tugas secara individu dengan disiplin dan penuh rasa tanggung jawab.

a. Hasil Rata-rata Pengamatan Karakter dan Uji Kompetensi

1) Kepramukaan

(a) Karakter Disiplin

Dapat dijelaskan perolehan nilai pengamatan karakter disiplin peserta didik pada tabel berikut ini.

**Table 4. Hasil Pengamatan Karakter Disiplin**

No	Code Peserta Didik	Ke 1	Ke 2
1	C1	1.25	3.88
2	C2	1.88	3.46
3	C3	1.83	3.83
4	C4	1.79	3.63
5	C5	1.75	3.71
6	C6	1.71	3.67
7	C7	1.79	3.92
8	C8	1.82	3.71
9	C9	2.00	3.83
10	C10	2.04	3.63
11	C11	1.71	3.75
12	C12	1.58	3.75
13	C13	1.75	3.75
14	C14	1.67	3.79
15	C15	1.54	3.71
16	C16	1.63	3.71
17	C17	1.83	3.79
18	C18	1.63	3.71
19	C19	1.67	3.75
20	C20	1.77	3.75
21	C21	1.88	3.67
22	C22	1.83	3,67
23	C23	1.92	3.71
24	C24	1.96	3.67
25	C25	1,54	3.71
		1.76	3.73

Hasil pengamatan karakter disiplin dalam 2 pertemuan diperoleh rata-rata awal 1,76 meningkat menjadi 3,73 dari skor 4,00.

Ada peningkatan nilai sebesar 1,97 atau 52,82%.

(b) Karakter Tanggung Jawab

**Tabel 4. Hasil Pengamatan Karakter Tanggung jawab**

No	Code Peserta Didik	Ke 3	Ke 4
1	C1	1.29	3.86
2	C2	2.00	3.71
3	C3	1.71	3.71
4	C4	1.71	3.86
5	C5	1.57	3.71
6	C6	1.86	3.71
7	C7	1.86	3.71
8	C8	2.14	3.71
9	C9	2.00	3.86
10	C10	1.43	3.75
11	C11	1.71	3.70
12	C12	1.57	3.57
13	C13	1.86	3.71
14	C14	1.43	3.57
15	C15	1.57	3.70
16	C16	2.14	3.65
17	C17	1.71	3.86
18	C18	1.57	3,71
19	C19	1.86	3.71
20	C20	1.14	3.57
21	C21	1.71	3.57
22	C22	2.14	3.70
23	C23	2.00	3.71
24	C24	1.29	3.80
25	C25	1,57	3.65
		1.72	3.71

Hasil pengamatan karakter tanggung jawab dalam 2 pertemuan diperoleh rata-rata awal 1,72 meningkat menjadi 3,71 dari skor 4,00, berarti terdapat peningkatan nilai tanggung jawab sebesar 1,99 atau 53,36%.



## (c) Kemampuan Unjuk Kerja

Tabel 4. Hasil Kemampuan Unjuk Kerja Kepramukaan

NO	PD	Kegiatan			
		Ke 1	Ke 2	Ke 3	Ke 4
1	C1	1	3	4	4
2	C2	2	2	4	3.6
3	C3	1	2	3	3.5
4	C4	2	2	4	4
5	C5	3	2	3	4
6	C6	2	2	3	3.5
7	C7	1.8	2	4	4
8	C8	1	2	4	3.7
9	C9	2	3	3	3.6
10	C10	2	2	4	4
11	C11	1	3	3	4
12	C12	1	3	3	4
13	C13	1	2	3	4
14	C14	1	2	3	4
15	C15	2	3	4	4
16	C16	2	3	4	4
17	C17	2	2	4	3.8
18	C18	2	2	4	4
19	C19	2	4	4	3.75
20	C20	1.5	2	4	4
21	C21	2	3	3	4
22	C22	2	3	4	4
23	C23	1.7	4	3	4
24	C24	2	3	4	4
25	C25	2	3	3	4
	<b>Rt</b>	<b>1.72</b>	<b>2.56</b>	<b>3.56</b>	<b>3.90</b>

Hasil Unjuk Kerja Kepramukaan dari 4 pertemuan diperoleh rata-rata awal 1,72 meningkat menjadi 3,90 dari skor 4,00, ada peningkatan sebesar 2,14 atau 54,71 %.

## 2) Kegiatan Drum band

## a. Karakter Disiplin

Dapat dijelaskan perolehan nilai pengamatan karakter disiplin peserta didik pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Karakter Disiplin Drum band

No	Code Peserta Didik	Ke 1	Ke 2
1	C1	1.25	3.88
2	C2	1.88	3.46
3	C3	1.83	3.83
4	C4	1.79	3.63
5	C5	1.75	3.71
6	C6	1.71	3.67
7	C7	1.79	3.92
8	C8	1.82	3.71
9	C9	2.00	3.83
10	C10	2.04	3.80
11	C11	1.71	3.75
12	C12	1.58	3.75
13	C13	1.75	3.75
14	C14	1.67	3.79
15	C15	1.54	3.71
16	C16	1.63	3.71
17	C17	1.83	3.79
18	C18	1.63	3,71
19	C19	1.67	3.75
20	C20	1.77	3.75
21	C21	1.88	3.80
22	C22	2.00	3,67
23	C23	1.92	3.71
24	C24	1.96	3.75
25	C25	1,54	3.80
		<b>1.77</b>	<b>3.75</b>

Hasil pengamatan karakter disiplin dalam 2 pertemuan diperoleh rata-rata awal 1,77 meningkat menjadi 3,75 dari skor 4,00, ada peningkatan nilai disiplin sebesar 1,98 atau 52,8%.

b. Karakter Tanggung jawab

**Tabel 4 Hasil Pengamatan Karakter Tanggung jawab**

No	Code Peserta Didik	Ke 3	Ke 4
1	C1	1.25	3.88
2	C2	1.88	3.46
3	C3	1.83	3.83
4	C4	1.79	3.63
5	C5	1.75	3.71
6	C6	1.71	3.80
7	C7	1.79	3.92
8	C8	1.82	3.71
9	C9	2.00	3.83
10	C10	2.04	3.63
11	C11	1.71	3.75
12	C12	1.58	3.75
13	C13	1.75	3.75
14	C14	1.67	3.79
15	C15	1.54	3.71
16	C16	1.63	3.71
17	C17	1.83	3.79
18	C18	1.63	3,71
19	C19	1.67	3.75
20	C20	1.77	3.75
21	C21	1.88	3.80
22	C22	1.83	3.80
23	C23	1.92	3.71
24	C24	1.96	3.80
25	C25	1,54	3.71
		1.76	3.75

Hasil rata-rata pengamatan karakter tanggung jawab dalam 2 pertemuan diperoleh rata-rata awal 1,76 meningkat menjadi 3,75 dari skor 4,00,

yang artinya terdapat peningkatan nilai tanggung jawab sebesar 1,99 atau 53,06%.

**Tabel 4 Hasil Uji Kemampuan Unjuk Kerja**

NO	PD	Kegiatan			
		Ke 1	Ke 2	Ke 3	Ke 4
1	C1	2	3	4	4
2	C2	1.6	3	4	4
3	C3	2	2	3	3
4	C4	1	2	4	4
5	C5	1.7	2	3	4
6	C6	1.6	2	3	4
7	C7	1	2	4	4
8	C8	2	2	4	4
9	C9	1	3	3	3
10	C10	1.7	2	4	4
11	C11	1	3	3	4
12	C12	2	3	3	4
13	C13	1.8	2	2	3
14	C14	1	2	3	4
15	C15	2	3	4	4
16	C16	1.6	2	3	4
17	C17	2	2	4	3
18	C18	2	2	3	4
19	C19	1.8	3	4	3
20	C20	1.8	2	4	4
21	C21	2	3	3	4
22	C22	1	3	3	4
23	C23	2	3	3	4
24	C24	2	3	4	4
25	C25	2	3	3	4
	<b>Rt</b>	<b>1.7</b>	<b>2.48</b>	<b>3.40</b>	<b>3.80</b>

Hasil rata-rata uji kemampuan unjuk kerja dalam 2 pertemuan diperoleh rata-rata awal 1,70 meningkat menjadi 3,75 dari skor 4,00, yang artinya terdapat peningkatan nilai tanggung jawab sebesar 1,95 atau 52,00%.

**Tabel 4. Hasil Pengamatan Karakter Disiplin Outbound**

No	Code Peserta Didik	Ke 1	Ke 2	Ke 3	Ke 4
1	C1	1.25	1.71	2.50	3.88
2	C2	1.88	2.38	2,46	3.65
3	C3	1.83	2.71	2.92	3.85
4	C4	1.79	2.54	2.79	3.70
5	C5	1.75	2.50	2.96	3.71
6	C6	1.71	2.58	2.96	3.67
7	C7	1.79	3.00	3.13	3.92
8	C8	1.82	2.71	2.92	3.71
9	C9	2.00	2.63	2.96	3.83
10	C10	2.04	2.67	3.00	3.63
11	C11	1.71	2.38	2.83	3.75
12	C12	1.58	2.75	3.13	3.85
13	C13	1.75	2.67	3.42	3.75
14	C14	2.00	2.46	3.21	3.79
15	C15	1.54	2.58	3.04	3.71
16	C16	1.63	2.50	3.13	3.71
17	C17	1.83	2.50	3.25	3.79
18	C18	1.63	2.33	2.92	3,71
19	C19	1.67	2.54	3.04	3.75
20	C20	1.77	2.54	3.17	3.75
21	C21	1.88	2.46	2.92	3.67
22	C22	2.00	2.54	3.13	3.80
23	C23	1.92	2.46	2.96	3.80
24	C24	1.96	2.46	2.96	3.75
25	C25	1,54	1.79	3.46	3.71
		1.78	2.50	3.03	3.76

Hasil rata-rata uji kemampuan unjuk kerja dalam 4 pertemuan diperoleh rata-rata awal 1,78 meningkat menjadi 3,76 dari skor 4,00, yang artinya terdapat peningkatan nilai tanggung jawab sebesar 1,95 atau 52,00%.

**Tabel 4. Hasil Pengamatan Karakter Tanggung jawab**

No	Code Peserta Didik	Ke 3	Ke 4
1	C1	2.50	3.88
2	C2	2,46	3.46
3	C3	2.92	3.83
4	C4	2.79	3.63
5	C5	2.96	3.71
6	C6	2.96	3.67
7	C7	3.13	3.92
8	C8	2.92	3.71
9	C9	2.96	3.83
10	C10	3.00	3.75
11	C11	2.83	3.75
12	C12	3.13	3.75
13	C13	3.42	3.75
14	C14	3.21	3.79
15	C15	3.04	3.71
16	C16	3.13	3.71
17	C17	3.25	3.79
18	C18	2.92	3,71
19	C19	3.04	3.75
20	C20	3.17	3.75
21	C21	2.92	3.67
22	C22	3.13	3,67
23	C23	2.96	3.80
24	C24	2.96	3.70
25	C25	3.46	3.76
		3.03	3.74

Karakter tanggung jawab diberi peluang pada pertemuan ketiga dan keempat rata-rata 3,03 dan 3,74, dikarenakan sudah tertanam disiplin pada kegiatan sebelumnya pada peserta didik maka variabel tanggung jawab mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga dan keempat.

Tabel 4. Hasil Rataan Kemampuan Unjuk Kerja

NO	PD	Kegiatan			
		Ke 1	Ke 2	Ke 3	Ke 4
1	C1	2	3	4	4
2	C2	1	2	4	3
3	C3	1	2	3	3
4	C4	1	2	4	4
5	C5	1	2	3	4
6	C6	2	3	3	3
7	C7	2	2	4	4
8	C8	2	2	4	4
9	C9	1.8	3	3	3
10	C10	1.8	2	4	4
11	C11	2	3	3	4
12	C12	1.8	3	3	4
13	C13	1	3	3	4
14	C14	1.6	3	3	4
15	C15	2	3	3	4
16	C16	1	3	4	4
17	C17	2	2	3	4
18	C18	1	2	4	4
19	C19	1.8	3	3	4
20	C20	2	2	4	4
21	C21	2	3	3	4
22	C22	1	3	4	4
23	C23	2	4	3	4
24	C24	2	3	4	4
25	C25	2	3	3	4
	<b>Rt</b>	<b>1.63</b>	<b>2.64</b>	<b>3.44</b>	<b>3.84</b>

Pada tabel di atas dapat dilihat peningkatan dari awal kegiatan rata-rata nilai unjuk kerja 1,63 meningkat menjadi 3,84 secara klasikal dan individual sudah melampaui batas ketuntasan 3,00.

#### b. Uji Pengaruh

Uji pengaruh dalam penelitian ini adalah pengaruh karakter disiplin dan tanggung jawab dalam pembelajaran ekstrakurikuler Kepramukaan, drum

band, dan *outbound* terhadap kemampuan unjuk kerja peserta didik. Berdasarkan perhitungan sebelumnya, terlihat tampak pengaruh yang cukup signifikan untuk karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik terhadap kemampuan unjuk kerja kegiatan Kepramukaan, *Drum band*, dan *Outbound*. Hal ini tampak dalam pengamatan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik selama melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler. Ada peningkatan nilai karakter disiplin dari rata-ran awal 1,76 meningkat menjadi 3,73 dari skor 4,00. Ada peningkatan nilai sebesar 1,97 yang artinya ada pengaruh karakter disiplin terhadap kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan sebesar 52,82% , sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haniatul Laela, 2017 yang berjudul "*Pendidikan Karakter Disiplin Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan Di MI Modern Satu Atap Al- Azhary Ajibarang*", ada peningkatan nilai disiplin siswa. Sedangkan peningkatan nilai karakter tanggung jawab dari 1,72 meningkat menjadi 3,71 dari skor 4,00, berarti terdapat peningkatan nilai tanggung jawab sebesar 1,99 atau 53,36%. Hasil Unjuk Kerja Kepramukaan dari 4 pertemuan diperoleh rata-ran awal 1,72 meningkat menjadi 3,90 dari skor 4,00, ada peningkatan sebesar 2,14 atau 54,71 %.

Hasil pengamatan karakter disiplin dalam 2 pertemuan *Drum band* diperoleh rata-ran awal 1,77 meningkat menjadi 3,75 dari skor 4,00, ada peningkatan nilai disiplin sebesar 1,98 atau 52,8%. Hasil rata-ran pengamatan karakter tanggung jawab dalam 2 pertemuan diperoleh rata-ran awal 1,76 meningkat menjadi 3,75 dari skor 4,00, yang artinya terdapat peningkatan



nilai tanggung jawab sebesar 1,99 atau 53,06%. Adapun tabelnya dapat dilihat secara jelas di bawah ini.

Tabel 4. Peningkatan Karakter disiplin Kepramukaan

No.	Kegiatan Esktra	Disiplin		Tanggung Jawab		Unjuk Kerja	
		Awal	Akhir	Awal	Akhir	Awal	Akhir
1	Kepramukaan	1,76	3,73	1,72	3,71	1,72	3,90
2	Drum band	1,77	3,75	1,76	3,75	1,70	3,75
3	Outbound	1,78	3,76	3,03	3,74	1,63	3,84

Keberhasilan karakter disiplin dan tanggung jawab pada kegiatan ekstrakurikuler disebabkan adanya kesesuaian antara moel yang digunakan, materi yang dipelajari dan pendekatan yang digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan pendidikan karakter memberi kontribusi besar terhadap program kegiatan sekolah yang berupa kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, Drum band, dan Outbound. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan ekstrakurikuler sekolah.

a) Uji Pengaruh Karakter Disiplin Terhadap Unjuk Kerja

**Variables Entered/Removed<sup>b</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Tanggung jawab, Disiplin <sup>a</sup>		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Unjuk Kerja

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.889 <sup>a</sup>	.790	.771	1.424

a. Predictors: (Constant), DISIPLIN, Tanggung jawab

b. Dependent Variable: unjuk kerja

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	168.338	2	84.169	41.498	.000 <sup>a</sup>
	Residual	44.622	22	2.028		
	Total	212.960	24			

a. Predictors: (Constant), DISIPLIN, Tanggung jawab

b. Dependent Variable: unjuk kerja

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

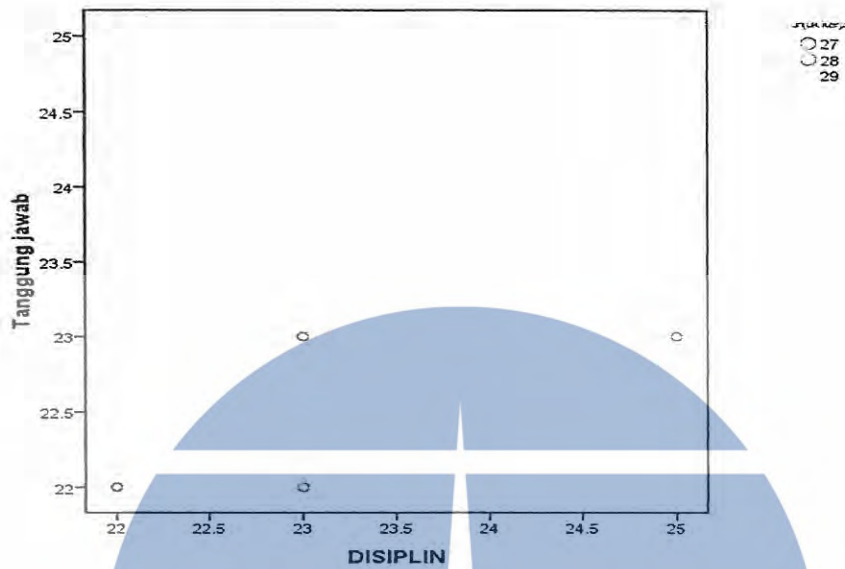
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	29.95	38.21	36.04	2.648	25
Residual	-2.595	3.405	.000	1.364	25
Std. Predicted Value	-2.298	.820	.000	1.000	25
Std. Residual	-1.822	2.391	.000	.957	25

a. Dependent Variable: unjuk kerja

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.847	8.034		.977	.339
	Tanggung jawab	.711	.078	.898	9.074	.000
	DISIPLIN	.220	.308	.071	.713	.483

a. Dependent Variable: unjuk kerja



#### a. Uji Peningkatan

Uji peningkatan pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab melalui pembelajaran berbasis proyek, peneliti memberikan perlakuan yang sama pada setiap peserta didik.

##### 2) Peningkatan karakter disiplin

Peneliti mengamati peningkatan karakter dengan kriteria yang telah ditentukan untuk uji peningkatan karakter disiplin. Subjek Penelitian yang terdiri dari 25 peserta didik pada setiap pertemuan selalu ada peningkatan karakter setiap latihan. Dari pertemuan pertama 1,76 menjadi 3,73 pada pertemuan ,ada peningkatan nilai 2,00 atau 53,33 %.

##### 3) Peningkatan Karakter Tanggung Jawab

Peneliti mengamati peningkatan karakter dengan kriteria yang telah ditentukan untuk uji peningkatan karakter tanggung jawab. Subjek

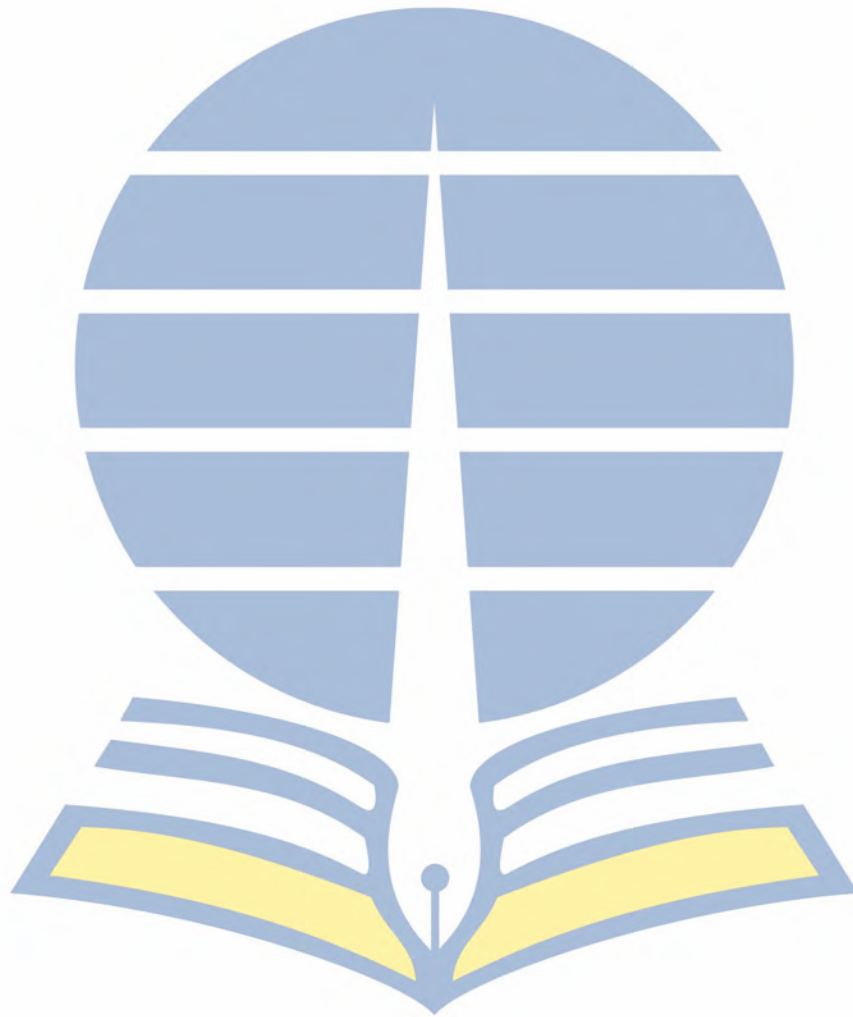
Penelitian yang terdiri dari 25 peserta didik pada setiap pertemuan selalu ada peningkatan karakter setiap latihan. Dari pertemuan pertama 1,76 menjadi 3,75 pada pertemuan keempat meningkat menjadi 1,60 atau 66,3 %. Adapun tabel pengaruh karakter terhadap unjuk kerja peserta didik sebagai berikut:

#### 4) Peningkatan Kemampuan Unjuk Kerja Kegiatan Ekstrakurikuler

Peningkatan Kemampuan Unjuk Kerja Kegiatan Ekstrakurikuler berdasarkan nilai pretest dan posttest peserta didik. Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T Test* berbantuan SPSS 22 menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan kemampuan unjuk kerja dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pengembangan perangkat berbasis proyek mengalami peningkatan kemampuan unjuk kerja pada pembelajaran ekstrakurikuler.

Berdasar hasil pembahasan di atas, maka dapat dilihat proses pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini telah melalui tahap validasi, revisi, uji coba lapangan, sampai akhirnya memperoleh draf akhir pembelajaran yang valid. Selanjutnya uji coba perangkat pembelajaran juga telah menghasilkan (1) variabel karakter disiplin dan tanggung jawab, mencapai ketuntasan, baik individu maupun klasikal, (2)terdapat pengaruh positif variabel karakter disiplin dan tanggung jawab secara bersama-sama terhadap kemampuan unjuk kerja (3) terdapat perbedaan rata-rata anatar peserta didik yang diberi tugas lainnya. (4) terdapat peningkatan pembentukan karakter disiplin

dan tanggung jawab kepada seluruh peserta didik. Nilai signifikan sebesar  $0.339 < 0,05 H_0$  ditolak, artinya peningkatan kemampuan unjuk kerja dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek secara signifikan lebih baik dari sebelum menggunakan mode berbasis proyek.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan perangkat dan keefektifan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran kepramukaan, *drum band*, dan *out bound* dan peningkatan karakter disiplin dan tanggung jawab. Adapun hasil penelitian ini adalah :

1. Bentuk pembelajaran telah dilaksanakan sesuai prosedur dan langkah-langkah sesuai dengan pembelajaran berbasis proyek dengan pengamatan nilai karakter disiplin dan tanggung jawab pada kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, *Drum band* dan *Out bound*.
2. Pengembangan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek telah memenuhi kriteria valid, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi para validator mendapat nilai baik dan para validator merekomendasikan bahwa perangkat pembelajaran dapat dipergunakan.
3. Pengembangan perangkat pembelajaran model berbasis proyek telah memenuhi kriteria praktis, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan pembina/pelatih dalam mengelola pembelajaran berkriteria baik dan hasil respon siswa positif.
4. Keefektifan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek adalah:
  - a) Peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar yang diwujudkan pada nilai unjuk kerja sesuai dengan KKM yang ditentukan.

- b) Tercapainya peningkatan karakter dan untuk kerja peserta didik secara berimbang.
- c) Ada pengaruh yang signifikan variabel karakter terhadap peningkatan unjuk kerja peserta didik

Dapat disimpulkan bahwa

## **B. Saran**

Saran peneliti, yaitu saran pemanfaatan dan saran pengembangan lebih lanjut. Saran itu diuraikan sebagai berikut.

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berkaitan dengan pemanfaatan model pembelajaran berbasis proyek, diharapkan guru pembina/pelatih (sekaligus sebagai guru kelas yang memiliki kompetensi yang sesuai) kegiatan ekstrakurikuler dapat menyesuaikan dengan karakteristik kompetensi dasar yang akan diajarkan. Persiapan guru dan peserta didik dalam pembelajaran model berbasis proyek hendaklah benar-benar diperhitungkan sebelum pembelajaran karena kalau tidak diperhitungkan dengan mata banyak menyita waktu. Pembina/pelatih yang akan menggunakan model ini dapat mengembangkan variasi model yang dimiliki sehingga pembelajaran berlangsung seperti suasana baru yang belum pernah dijumpai peserta didik.

### **2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut**

Pengembangan model berbasis proyek yang dikembangkan ini kemungkinan masih dapat dikembangkan lebih lanjut seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan perubahan pola pendidikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan profesionalisme guru, pembina/pelatih dalam kegiatan pembelajaran

ekstrakurikuler diharapkan terus melakukan inovasi pengembangan model-model pembelajaran. Kegiatan itu akan membuka cakrawala keilmuan pembina/pelatih. Penelitian pengembangan khususnya pengembangan model-model pembelajaran dapat dilaksanakan oleh setiap guru, pembina/pelatih tanpa memandang jenis mata pelajaran yang diampu.





## DAFTAR PUSTAKA

- Borg dan Gall. (1989) dalam (Sukmadinata 2005:169-170). *Prosedur Penelitian dan Pengembangan*. Diunduh 15 Mei 2019
- Fitri F. (2016). *Pedoman Buku Panduan Outbond Bagi Pendidik Bidang Kajian Materi dan sifatnya*. Yogyakarta: UIN Sunankalijaga, 2016. Diunduh: tanggal 20 November 2016
- Gear. (1998). *Buck Institute For Education*.
- Made. (2000, 145). *Pembelajaran Berbasis Proyek Memiliki Potensi yang Besar untuk Memberikan Pengalaman Belajar yang Lebih Menarik dan Bermakna Bagi Peserta Didik*.
- <http://Sekolah Dasar. Blogspot. com/2010/Mengadakan Kegiatan Ekstrakurikuler. Html/diakses 18-Januari -2017>).
- Daksa I.W., dkk. (2015). *Desain dan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Johnson & Johnson, (1989). *Kelompok kerja kooperatif, evaluasi peserta didik, pertukaran informasi online adalah aspek-aspek kolaboratif dari sebuah proyek*.
- Kemdikbud, (2016). *Dinamika Kurikulum/Perubahan KI/KD*. Jakarta: Dirjen Pendas dan Menengah Kemdikbud RI.
- Kemdikbud. (2016). *Materi Umum dan Materi Pokok Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Pendas dan Menengah Kemdikbud RI.
- Kemdikbud. (2016). *Materi Umum dan Materi Pokok Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Pendas dan Menengah Kemdikbud RI.
- Kemdikbud. (2016). *Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasar nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*.
- Kemdiknas Balitbang. (2010). *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa*. Diunduh: tanggal 18 November 2016.
- Kemdiknas Balitbang. (2010). *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa*. Diunduh: tanggal 18 November 2016.
- Kemdiknas. (2010). *Pendidikan Karakter di SMP*.

- Kemendiknas. (2010). *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter*. Jakarta.
- Koesoema. (2010:116). Menegaskan bahwa pendidikan karakter bisa menjadi salah satu sarana pembudayaan dan pemanusiaan.
- Kompas, 2009. *Eskul Tidak Hanya Sekedar Salurkan Hobi*. Diunduh 20 Januari 2017
- Laela H. 2017. *Pendidikan Karakter Disiplin Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan Di MI Modern Satu Atap Al- Azhary Ajibarang*. Ajibarang.
- Lutan. (1986:72). ...”ekstrakurikuler merupakan bagian internal dari proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan anak didik”.
- Mahdiyah. (2016). *Materi Pokok Studi Mandiri dan Seminar Proposal Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yamin M.. (2007: 75). “ *Pebelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar mandiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses pembelajaran dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.*
- Putri N.A. ( 2011). *Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Sosiologi*. Semarang: Universitas Negeri, 2011. Diunduh: tanggal 15 November 2016
- P4TK. (2011). *Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Matematika di SD*, Yogyakarta.
- Sardiman.(2006; 101),...”menyatakan penggolongan kegiatan siswa
- Permendikbud RI Nomor 81 A Tahun 2013 dan Permendikbud Nomor 63. *Tentang pendidikan ekstrakurikuler Pramuka.*
- Pusbantendik, (2015). *Evaluasi Diri Sekolah*. Jakarta.
- Pusbantendik, 2015. *Kemitraan Sekolah dengan Pihak Eksternal*. Jakarta, 2016.
- Raharjo. (2010). *Pendidikan karakter adalah suatu proses pendidikan secara holistik yang menghubungkan dimensi moral dengan ranah sosial dalam kehidupan peserta didik sebagai fondasi bagi terbentuknya generasi yang berkualitas, mampu hidup mandiri dan memiliki prinsip suatu kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan.*
- Retnawati H. (2016). *Evaluasi Porgram Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

- Afandi R. (2011). *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah, 2011. Diunduh: 17 November 2016.
- Roseha H. (2010). *Sukses Menulis Proposal, Skripsi, Tesis, dan Desertasi*. Keen Books.
- Hasan S.H. (2015). *Kebijakan dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Dasar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016
- Sardiman, 2006: 96. *'Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.*
- Sarwijiyanti, 2017. *Pedoman Pendidikan Karakter Terintegrasi dengan Program Sekolah Dasar Berbasis Proyek*. Semarang : Universitas Terbuka.
- SDN 3 Keling. (2016). *Program Kerja SDN 3 Keling*. Jepara
- Sriwilujeng D. (2017). *Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta,
- Suciati dan Sulityorini R. (2016). *Pedoman Bimbingan Tugas Akhir Program Magister*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sukestiyarno dan Budi Waluyo. (2016). *Pedoman Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran Di Sekolah dan Perguruan Tinggi Sebagai Penciri Bangsa*. Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Sukmadinata. ( 2005:72). *Pendekatan research and development juga digunakan metode deskriptif kualitatif.*
- Supinah dan Parmi I.T. (2016). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Matematika di SD*. Yogyakarta: P4TK, 2011. Diunduh: 17 November 2016.
- Kurniatun T.C. dan Asep Suryana. (2016). *Kepemimpinan dan Managemen Pendidikan Dasar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3. *Tentang tujuan pendidikan nasional.*
- Vygotsky. (1978). Davidov, 1995. *Teori-teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa siswa akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.*
- Wahyuningsih E. dan Mustadi A. (2013). *Pengembangan Multimedia Lectora Pembelajaran Tematik – Integratif untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Diunduh : tanggal 18 November 2016.

Wibawa dan Basuki.( 2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Tinenti. Y.R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Penerapannya dalam Proses Pembelajaran di Kelas*. Yogyakarta.

Zuhdi D,dkk. (2012). *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kultur Sekolah*. Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta.







UNIVERSITAS TERBUKA

**RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**INSTRUMEN TESIS**

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK**

Oleh

**SARWIJIYANTI**

**NIM.500641239**

**PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 20**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KEPRAMUKAAN

Ekstrakurikuler : Kepramukaan Sekolah Dasar

Kelas/semester : 5 dan 6 /II

Pertemuan ke- : 1/2

Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran

Pelaksanaan : Jumat, 3 Maret 2017

Jumat, 10 Maret 2017

Satuan : Penggalang

Kompetensi Dasar : 12. Ketrampilan Baris Berbaris

Indikator : 1. Dapat melaksanakan baris berbaris dengan benar  
2. Dapat berbaris dengan aba-aba yang benar  
3. Dapat berbaris dengan sikap yang benar

Karakter : Disiplin

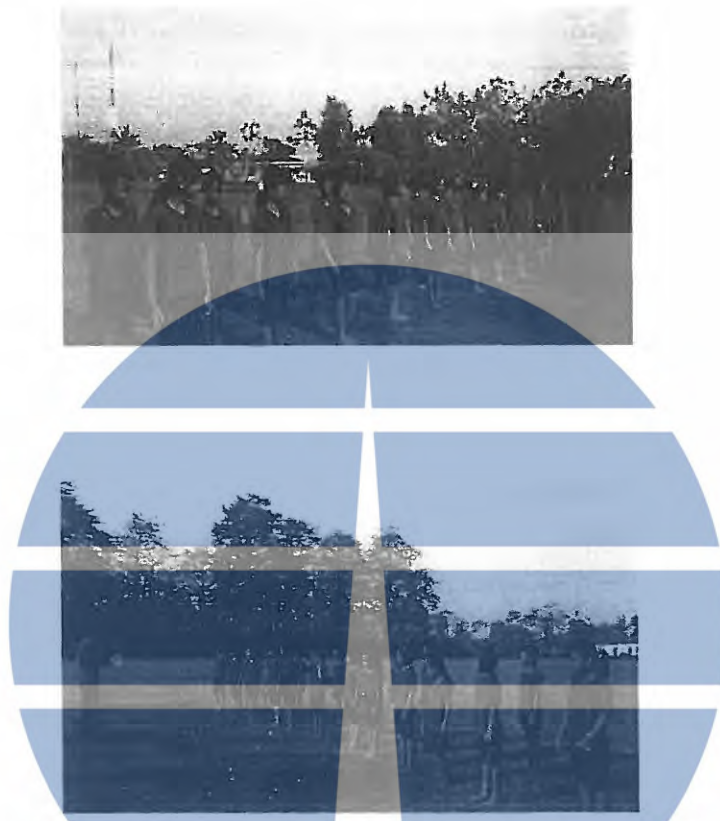
### A. Tujuan

1. Peserta Didik dapat berbaris dengan benar
2. Peserta Didik dapat berbaris dengan aba-aba yang benar
3. Peserta Didik dapat dengan sikap yang benar

### B. Materi ajar

Gambar gerakan berbaris:





Baris-berbaris adalah suatu wujud latihan fisik guna menanamkan disiplin, patriotisme, tanggung jawab serta membentuk sikap lahir dan batin yang diarahkan pada terbentuknya suatu perwatakan tertentu. Sikap yang diperoleh dari baris berbaris adalah:

Sikap lahir	Sikap batin
Ketegaran, Keseragaman, Ketangkasan, Kesigapan Kelincahan Keindahan Kerapihan Ketanggapan Ketertiban Kewajaran Kekhidmatan Kesopanan Kekompakan Ketelitian	Ketenangan Keberanian Ketaatan Kekuatan Keikhlasan Kesadaran Kesetiakawanan Konsentrasi Kebersamaan Kebiasaan Persaudaraan Beraniberkorban Keyakinan Persatuan



### C. Metode/Pendekatan Pembelajaran

1. Pembelajaran Berbasis proyek
2. Penugasan
3. Tanya jawab

### D. Langkah-langkah Kegiatan

Persiapan	Persiapan Alat Upacara: Bendera Merah putih Peluit Bendera Pramuka Laptop/LCD Proyektor	2 x 5 menit
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan dimulai dengan Upacara Satuan Penggalang.</li> <li>2. Pembukaan Latihan dengan doa bersama.</li> <li>3. Amanat pembina yang berisi bahwa hari ini akan dibahas materi tentang Baris dan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	2 x 15 menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan dimulai dengan “Tepuk Pramuka”</li> <li>2. Dilanjutkan dengan bermain “Cari Pasangan”.</li> <li>3. Setelah dirasa peserta didik sudah cukup gembira. Maka dimulailah materi tentang baris berbaris.</li> </ol>	2 x 10 menit
	<p>Elaborasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dibagi tugas 4 regu putra dan putri.</li> <li>2. Peserta didik diberi penjelasan tentang tata cara berbaris yang benar.</li> <li>3. Ketua regu masing-masing memberi aba-aba sesuai ketentuan baris berbaris yang disepakati bersama.</li> <li>4. Pembina menjelaskan bahwa di dalam baris berbaris membentuk karakter disiplin, mandiri, bertanggung jawab, cinta tanah air, dan kerja sama. Diutamakan karakter disiplin dan bertanggung jawab.</li> <li>5. Dilanjutkan dengan penampilan yang diamati oleh pembina dan dilakukan penilaian kelompok dan individu.</li> </ol>	2 x 20 menit
	<p>Konfirmasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melaporkan hasil baris berbaris dalam bentuk laporan tertulis.</li> <li>2. Pembina memberikan hasil penilaian dan</li> </ol>	2 x 10 menit

	saran peningkatan untuk latihan berikutnya.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan ditutup dengan Upacara Satuan Penggalang</li> <li>2. Doa bersama dipimpin Pembina</li> <li>3. Tepuk Pramuka</li> </ol>	2 x 10 menit

#### E. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Upacara Satuan
2. Peluit
3. SKU/SKK
4. Buku Pramuka Penggalang


#### F. Penilaian


1. Tes Lisan
2. Penugasan
3. Demonstrasi

Jepara, 1 Maret 2017

Menyetujui :  
Ka. MABIGUS

Pembina Gudep,

  
**Sarwijiyanthi, S.Pd.SD**  
NTA.11.20.01.006.000028

  
**Anton Tri Widyarto, S.Pd.SD**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KEPRAMUKAAN

Ekstrakurikuler : Kepramukaan Sekolah Dasar

Kelas/semester : 5 dan 6/2

Pertemuan ke- : 3/4

Alokasi Waktu : 2 x 35 Jam Pelajaran

Pelaksanaan : 17 Maret 2017  
25 Maret 2017

**Kompetensi** : 1. Kegiatan Penggalang

**Kompetensi Dasar** : 2.1 Ketrampilan Tali Temali  
2.2 Menggunakan macam-macam jenis tali temali sesuai dengan kegunaannya

**Indikator** :

Peserta didik dapat membuat:

1. simpul mati dengan benar
2. simpul hidup dengan benar
3. simpul anyam simpul anyam
4. simpul tiang dengan benar
5. simpul jangkar dengan benar
6. dapat menggunakan tali temali sesuai kebutuhannya dengan benar.

**Karakter** : Tanggung jawab

### A. Tujuan

1. Peserta Didik dapat melakukan kegiatan tali temali dengan benar.
2. Peserta Didik dapat memanfaatkan tali temali dalam kegiatan sehari-hari.

### B. Materi ajar

**Tali temali:**

1. Ikatan jangkar Gunanya untuk mengikat jangkar atau benda lainnya yang berbentuk tambat Gunanya untuk menambatkan tali pada sesuatu tiang/kayu dengan erat, akan tetapi mudah untuk melepaskannya kembali.
2. Ikatan tambat ini juga dipergunakan untuk menyeret balik dan bahkan ada juga dipergunakan untuk memulai suatu ikatan.
3. Ikatan tarik Gunanya untuk menambatkan tali pengikat binatang pada kemudian mudah untuk membukanya kembali. Dapat juga untuk turun ke jurang atau pohon, dsb

### C. Metode/ Pendekatan Pembelajaran

1. Berbaris proyek
2. Penugasan
3. Demonstrasi

### D. Langkah-langkah Kegiatan

Persiapan	Persiapan Alat Upacara: 1. Bendera Merah putih 2. Peluit 3. Bendera Pramuka	2 x 5 menit
Pendahuluan	1. Kegiatan dimulai dengan Upacara Satuan Penggalang 2. Pembukaan Latihan dengan doa bersama 3. Pembina menyampaikan amanat yang berisi bahwa hari ini melakukan pembelajaran tentang tali temali dengan membentuk formasi barisan.	2 x 15 menit
Kegiatan Inti	Eksplorasi: 1. Kegiatan dimulai dengan “Tepuk Pramuka” 2. Dilanjutkan dengan bermain “tebuk semangat”, untuk menciptakan suasana gembira.	2 x 10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Penyampaian materi tentang tali temali oleh pembina dengan memperlihatkan contoh penggunaan tali temali</li> <li>4. Tanya jawab tentang kegunaan tali temali</li> </ol>	2 x 20 menit
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan pembina tentang tugas kelompok/ regu untuk melaksanakan kegiatan tali temali yang dipimpin oleh ketua regu.</li> <li>2. Ketua regu masing-masing memberi memimpin kerja yang disepakati dengan pembina dalam Lembar Kerja Proyek.</li> <li>3. Pembina melaksanakan pengamatan terhadap kinerja masing-masing regu secara bergantian menampilkan tugas proyek.</li> <li>4. Dilanjutkan dengan kegiatan individu yang diamati oleh pembina pada aspek keterampilan tli temali</li> </ol> <p>Konfirmasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melaporkan hasil kerja kepada pembina.</li> <li>2. Pembina merespon laporan siswa dengan laporan terbaik dan kurang baik.</li> <li>3. Pembina memberikan hasil penilaian dan saran peningkatan untuk latihan berikutnya.</li> </ol>	2 x 10 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan ditutup dengan Upacara Satuan Penggalang</li> <li>2. Doa bersama</li> <li>3. Tepuk Pramuka</li> <li>4. Menyanyikan lagu syukur</li> </ol>	2 x 10 menit

#### E. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Upacara Satuan
2. Peluit
3. SKU/SKK Pramuka

4. Buku Pramuka Penggalang
5. Tali Pramuka
6. Tongkat


**F. Penilaian**

Tes Lisan

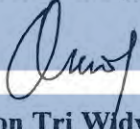
Penugasan

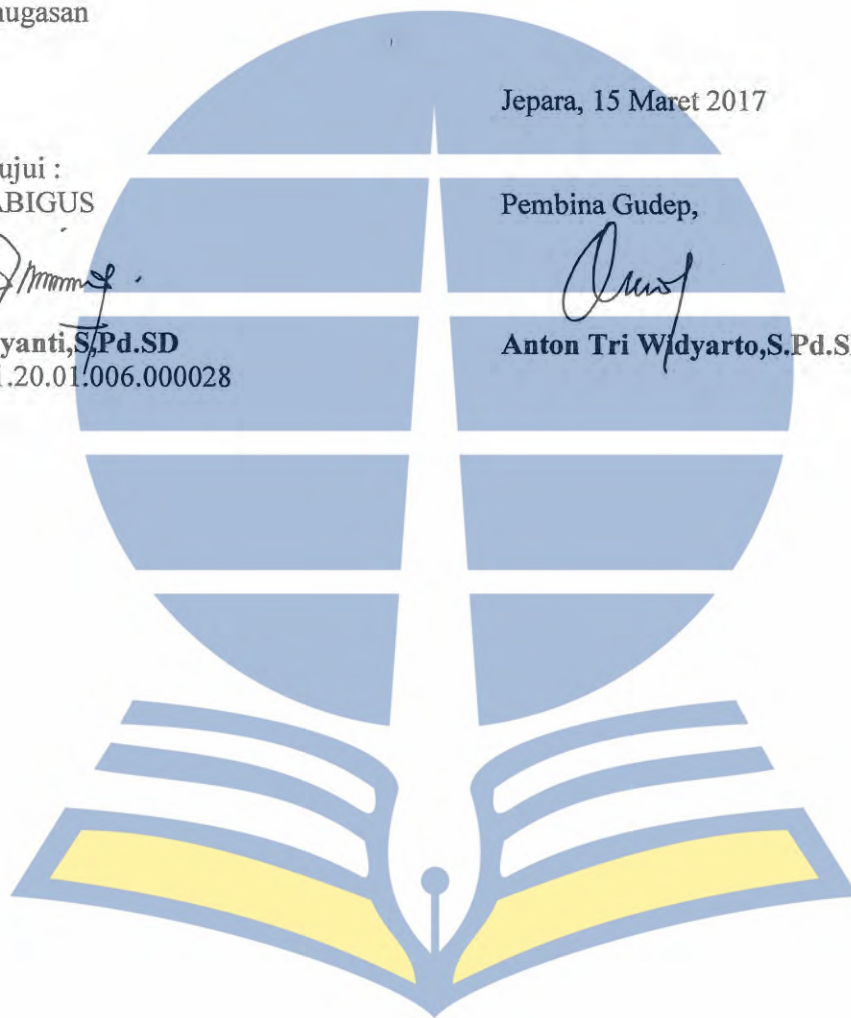
Jepara, 15 Maret 2017

Menyetujui :  
Ka. MABIGUS

  
**Sarwijiyanti, S.Pd.SD**  
NTA.11.20.01.006.000028

Pembina Gudep,

  
**Anton Tri Widyarto, S.Pd.SD**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### DRUM BAND

Ektrakurikuler : Drum band  
 Kelas/semester : 5 dan 6/ 2  
 Pertemuan ke- : 1/2  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Jam Pelajaran  
 Pelaksanaan : 5 Maret 2017  
                   12 Maret 2017

**Kompetensi** : 1. Memainkan alat musik drum band  
**Kompetensi Dasar** : 2.1 Ketrampilan memainkan alat musik drum band  
                           2.3 Menggunakan alat musik drum band dengan benar

**Indikator** :  
 Peserta didik dapat

1. Memainkan alat musik dengan benar
2. Memainkan alat musik dengan nada yang tepat
3. Berperilaku disiplin dalam kegiatan drum band
4. Mengembalikan alat musik drum band di tempatnya dengan baik

**Karakter** : Disiplin

#### A. Tujuan

1. Peserta Didik dapat memainkan alat musik drum band dengan benar.
2. Peserta Didik dapat memainkan alat musik drum band dengan nada yang tepat sesuai lagu.
3. Peserta Didik dapat memainkan alat musik drum band dengan disiplin
4. Peserta Didik dapat memainkan alat musik drum band dengan nada yang tepat sesuai lagu.

#### B. Materi ajar

Alat musik drum band:

1. Alat musik tiup : pianika, terompet

2. Alat musik perkusi : snare, bass, marching bells, trio tom

### C. Metode/ Pendekatan Pembelajaran

1. Berbaris proyek
2. Penugasan
3. Demonstrasi

### E. Langkah-langkah Kegiatan

Persiapan	Persiapan Alat Upacara: 1. Bendera Merah putih 2. Peluit 3. Bendera Pramuka	2 x 5 menit
Pendahuluan	4. Kegiatan dimulai dengan Upacara Satuan Penggalang 5. Pembukaan Latihan dengan doa bersama 6. Pembina menyampaikan amanat yang berisi bahwa hari ini melakukan pembelajaran tentang drum band dengan membentuk formasi barisan.	2 x 15 menit
Kegiatan Inti	Eksplorasi: 7. Kegiatan dimulai dengan “Tepuk Pramuka” 8. Dilanjutkan dengan bermain “tepek sambel”, untuk menciptakan suasana gembira. 9. Penyampaian materi tentang memainkan alat music drum band oleh pelatih dengan memberi contoh cara memainkannya.	2 x 10 menit
	10. Tanya jawab tentang kegunaan cara memainkan alat music drum band 11. Penjelasan pelatih tentang tugas kelompok/ regu untuk melaksanakan kegiatan drum band yang dipimpin oleh mayorette 12. Ketua regu masing-masing memberi memimpin kerja yang disepakati dengan pembina dalam Lembar Kerja Proyek. 5. Pelatih melaksanakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik berkaitan dengan karakter disiplin 6. Dilanjutkan dengan kegiatan individu	2 x 20 menit



	<p>yang diamati oleh pembina pada aspek keterampilan memainkan alat</p> <p>Konfirmasi:</p> <p>4. Peserta didik melaporkan hasil kerja kepada pelatih.</p> <p>5. Pembina merespon laporan siswa dengan laporan terbaik dan kurang baik.</p> <p>6. Pembina memberikan hasil penilaian dan saran peningkatan untuk latihan berikutnya.</p>	2 x 10 menit
Penutup	<p>7. Kegiatan ditutup dengan Upacara Satuan Penggalang</p> <p>8. Doa bersama</p> <p>9. Tepuk Pramuka</p> <p>10. Menyanyikan lagu syukur</p>	2 x 10 menit

#### E. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Upacara Satuan
2. Peluit
3. SKU/SKK Pramuka
4. Buku Pramuka Penggalang
5. Alat musik drumband
6. Tongkat majorrete

#### F. Penilaian

Tes Lisan

Penugasan

Jepara, 3 Maret 2017

Menyetujui :  
Kepala Sekolah



**Sarwijiyanti, S.Pd.SD**  
NIP.19630517 198405 2 005

Pelatih,

**Ngatinah, S.Pd.SD**  
NIP.19670605 198806 2 001

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### *DRUM BAND*

Ekstrakurikuler : Drum band  
 Kelas/semester : 5 dan 6/2  
 Pertemuan ke- : 3/4  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Jam Pelajaran  
 Pelaksanaan : 19 Maret 2017  
                   26 Maret 2017

**Kompetensi** : 1. Memainkan alat musik drum band

**Kompetensi Dasar** : 2.1 Ketrampilan memainkan alat musik drum band  
 2.2 Menggunakan alat musik drum band dengan benar

**Indikator** :

Peserta didik dapat

1. Memainkan alat musik dengan benar sesuai lagu Ibu Kita Kartini
2. Memainkan alat musik dengan nada yang tepat sesuai lagu Ibu Kita Kartini
3. Berperilaku tanggung jawab dalam kegiatan drum band
4. Mengembalikan alat musik drum band di tempatnya dengan baik

**Karakter** : Tanggung jawab

#### A. Tujuan

1. Peserta Didik dapat memainkan alat musik drum band dengan lagu Ibu Kita Kartini dengan benar.
2. Peserta Didik dapat memainkan Lagu Ibu Kita Kartini dengan nada yang tepat sesuai lagu.
3. Peserta Didik dapat memainkan alat musik drum band dengan rasa tanggung jawab.
4. Peserta Didik dapat mengembalikan alat music drum band dengan rapi di tempat semula.

## B. Materi ajar

Alat musik drum band:

1. Alat musik tiup : pianika, terompet
2. Alat musik perkusi : snare, bass, marching bells, trio tom
3. Lagu Ibu Kita Kartini

## C. Metode/ Pendekatan Pembelajaran

1. Berbaris proyek
2. Penugasan
3. Demonstrasi

## F. Langkah-langkah Kegiatan

Persiapan	Persiapan Alat Upacara: 1. Bendera Merah putih 2. Peluit 3. Bendera Pramuka	2 x 5 menit
Pendahuluan	4. Kegiatan dimulai dengan berbaris rapi 5. Pembukaan Latihan dengan doa bersama 6. Pembina menyampaikan amanat yang berisi bahwa hari ini melakukan pembelajaran tentang drum band dengan lagu Ibu Kita Kartini.	2 x 15 menit
Kegiatan Inti	Eksplorasi: 7. Kegiatan dimulai dengan “Tepuk semangat” 8. Dilanjutkan dengan antrian untuk mengambil alat music drum band 9. Penyampaian materi tentang memainkan alat musik drum band dengan Lagu Ibu Kita Kartini oleh pelatih dengan memberi contoh cara mamainkannya.	2 x 10 menit
	10. Tanya jawab tentang kegunaan cara memainkan alat musik drum band dengan nada yang tepat 11. Penjelasan pelatih tentang tugas kelompok/ regu untuk melaksanakan kegiatan drum band yang dipimpin oleh mayorette 12. Pelatih melaksanakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik berkaitan dengan karakter tanggung jawab 13. Dilanjutkan dengan kegiatan individu	2 x 20 menit

	<p>yang diamati oleh pembina pada aspek keterampilan memainkan alat</p> <p>Konfirmasi:</p> <p>14. Peserta didik melaporkan hasil kerja kepada pelatih.</p> <p>15. Pembina merespon laporan siswa dengan laporan terbaik dan kurang baik.</p> <p>16. Pembina memberikan hasil penilaian dan saran peningkatan untuk latihan berikutnya.</p>	2 x 10 menit
Penutup	<p>7. Kegiatan ditutup dengan berbaris rapi</p> <p>8. Doa bersama</p> <p>9. Tepuk semangat</p>	2 x 10 menit

### E. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat musik drum band
2. Peluit
3. Buku Siswa
4. Tongkat majorrete
5. Teks Lagu Ibu Kita Kartini

### F. Penilaian

Tes Lisan

Penugasan

Jepara, 17 Maret 2017

Menyetujui :  
Kepala Sekolah

Pelatih,



**Sarwijiyanthi, S.Pd.SD**  
NIP.19630517 198405 2 005



**Ngatinah, S.Pd.SD**  
NIP.19670605 198806 2 001

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### OUT BOUND

Ekstrakurikuler : OUTBOUND  
Kelas/semester : 5 dan 6/2  
Pertemuan ke- : 1/2  
Alokasi Waktu : 2 x 35 Jam Pelajaran  
Pelaksanaan : 1 April 2017  
8 April 2017

**Kompetensi** : 1. Menanam sayuran  
**Kompetensi Dasar** : 1.1 Keterampilan menanam sayur di kebun sekolah  
1.2 Menggunakan alat tanam dengan benar

**Indikator** :

Peserta didik dapat

1. Menanam sayur dengan benar di kebun sekolah
2. Menanam sayur dengan menggunakan pupuk organik
3. Berperilaku disiplin dalam kegiatan outbound
4. Mengembalikan alat tanam di tempatnya dengan baik

**Karakter** : Disiplin

**A. Tujuan**

1. Peserta Didik dapat menanam sayur dengan benar di kebun sekolah
2. Peserta Didik dapat memainkan alat musik drum band dengan nada yang tepat sesuai lagu.
3. Peserta Didik dapat Menanam sayur dengan menggunakan pupuk organik
4. Peserta Didik dapat mengembalikan alat tanam di tempatnya dengan baik

**B. Materi ajar**

Menanam sayuran:

1. Pembibitan tanaman
2. Penyiapan lahan tanam
3. Penyiapan pupuk organik

### C. Metode/ Pendekatan Pembelajaran

1. Berbaris proyek
2. Penugasan
3. Demonstrasi

### G. Langkah-langkah Kegiatan

Persiapan	1. Persiapan Alat Tanam:	2 x 5 menit
Pendahuluan	2. Kegiatan dimulai dengan berbaris rapi 3. Dibuka dengan doa bersama 4. Pelatih menyampaikan amanat yang berisi bahwa hari ini melakukan pembelajaran tentang menanam sayur	2 x 15 menit
Kegiatan Inti	Ekplorasi: 5. Kegiatan dimulai dengan yel- yel semangat 6. Penyampaian materi tentang menanam sayuran oleh pelatih dengan memberi contoh cara menanamnya. 7. Tanya jawab tentang kegunaan cara menanam sayuran 8. Penjelasan pelatih tentang tugas kelompok/ regu untuk melaksanakan kegiatan outbound.	2 x 10 menit
	9. Ketua regu masing-masing memberi memimpin kerja yang disepakati dengan pelatih dalam Lembar Kerja Proyek.	2 x 20 menit
	10. Pelatih melaksanakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik berkaitan dengan karakter disiplin 11. Dilanjutkan dengan kegiatan individu yang diamati oleh pembina pada aspek keterampilan menanam sayuran	
	Konfirmasi: 11. Peserta didik melaporkan hasil kerja kepada pelatih. 12. Pelatih merespon laporan siswa dengan laporan terbaik dan kurang baik. 13. Pelatih memberikan hasil penilaian dan saran peningkatan untuk latihan berikutnya.	2 x 10 menit
Penutup	14. Kegiatan ditutup dengan doa bersama	2 x 10 menit

**E. Alat dan Sumber Belajar**

1. Alat pertanian
2. Buku outbound
3. Bibit sayuran
4. Polibag
5. Pupuk organik

**F. Penilaian**

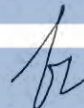
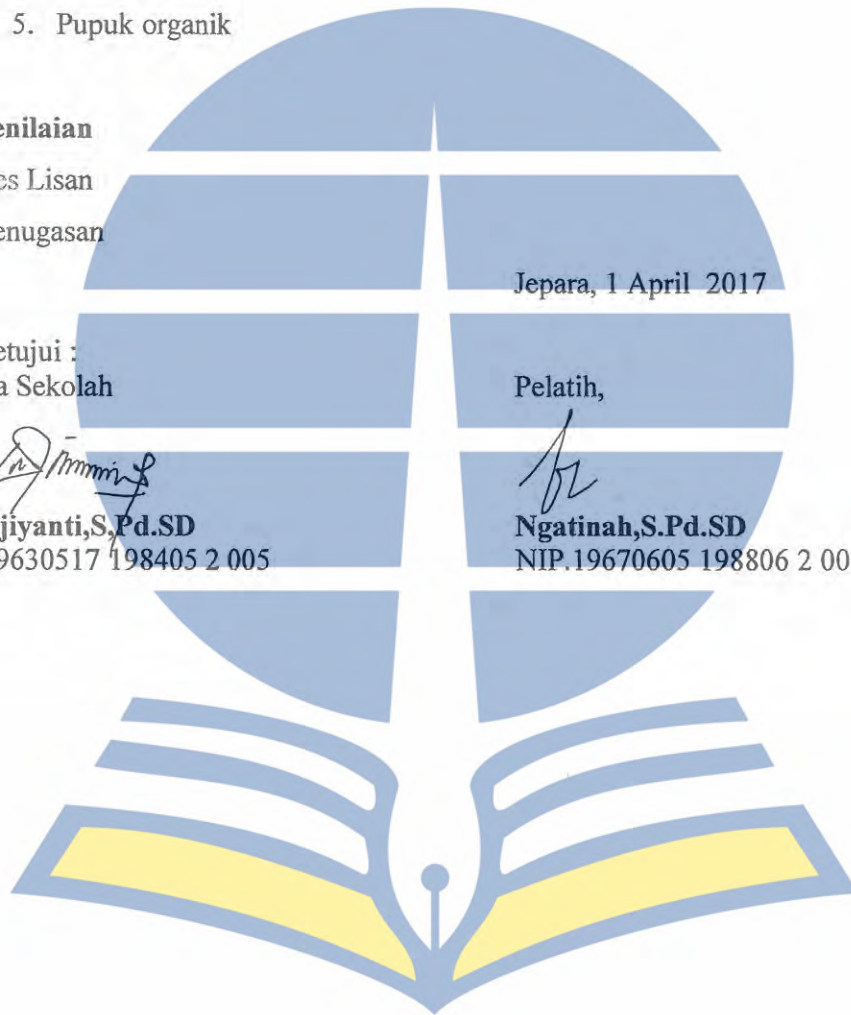
Tes Lisan

Penugasan

Jepara, 1 April 2017

Menyetujui :  
Kepala Sekolah

Pelatih,

**Sarwijiyanti, S.Pd.SD**  
NIP.19630517 198405 2 005**Ngatinah, S.Pd.SD**  
NIP.19670605 198806 2 001

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### *OU TBOUND*

Ektrakurikuler : Outbound  
Kelas/semester : 5 dan 6/2  
Pertemuan ke- : 3/4  
Alokasi Waktu : 2 x 35 Jam Pelajaran  
Pelaksanaan : 15 April 2017  
22 April 2017

**Kompetensi** : 2. Permainan Tradisional  
**Kompetensi Dasar** : 2.1 Keterampilan Permainan Gobag Sodor  
2.2 Bermain Gobag Sodor dengan aturan yang benar

**Indikator** :

Peserta didik dapat

5. Memainkan alat musik dengan benar sesuai lagu Ibu Kita Kartini
6. Memainkan alat musik dengan nada yang tepat sesuai lagu Ibu Kita Kartini
7. Berperilaku tanggung jawab dalam kegiatan drum band
8. Mengembalikan alat musik drum band di tempatnya dengan baik

**Karakter** : Tanggung jawab

#### A. Tujuan

1. Peserta Didik dapat bermain Gobag Sodor dengan benar.
2. Peserta Didik dapat menyebutkan tata aturan permainan Gobag Sodor dengan jelas.
3. Peserta Didik dapat bermain Gobag Sodor dengan rasa tanggung jawab.
4. Peserta Didik dapat bermain Gobag Sodor dengan jujur.

#### B. Materi ajar

Permainan Gobag Sodor:

Berikut ini peraturan – peraturan yang berlaku dalam permainan Gobag Sodor:



- a. Pemain terbagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 3-5 orang (d disesuaikan).
- b. Jika 1 kelompok terdiri dari 5 orang maka lapangan dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang, yang berukuran 5m x 3m (d disesuaikan).
- c. Tim “jaga” bertugas menjaga agar tim “lawan” tidak bisa menuju garis finish.
- d. Tim “lawan” berusaha menuju garis finish dengan syarat tidak tersentuh tim “jaga” dan dapat memasuki garis finish dengan syarat tidak ada anggota tim “lawan” yang masih berada di wilayah start
- e. Tim “lawan” dikatakan menang apabila salah satu anggota tim berhasil kembali ke garis start dengan selamat (tidak tersentuh tim lawan).
- f. Tim “lawan” dikatakan kalah jika salah satu anggotanya tersentuh oleh tim “jaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan. Jika hal tersebut terjadi, maka akan dilakukan pergantian posisi yaitu tim “lawan” akan menjadi tim “jaga”, dan sebaliknya.

### C. Metode/ Pendekatan Pembelajaran

1. Berbaris proyek
2. Penugasan
3. Demonstrasi

### H. Langkah-langkah Kegiatan

Persiapan	Persiapan bermain: 1. Menyiapkan lapangan 2. Peluit	2 x 5 menit
Pendahuluan	3. Kegiatan dimulai dengan berbaris rapi 4. Pembukaan Latihan dengan doa bersama 5. Pembina menyampaikan amanat yang berisi bahwa hari ini melakukan pembelajaran tentang permainan Gobag Sodor dan manfaatnya	2 x 15 menit
Kegiatan Inti	6. Eksplorasi: 7. Kegiatan dimulai dengan “Tepuk semangat” 8. Dilanjutkan dengan antrian untuk mengambil undi kelompok 9. Penyampaian materi tentang memainkan Gobag Sodor oleh pelatih dengan memberi contoh cara memainkannya. 10. Tanya jawab tentang manfaat Permainan Gobag	2 x 10 menit

	<p>Sodor</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penjelasan pelatih tentang tugas kelompok/ regu untuk melaksanakan permainan Gobag Sodor yang dipimpin oleh ketua kelompok</li> <li>2. Pelatih melaksanakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik berkaitan dengan karakter tanggung jawab</li> <li>3. Dilanjutkan dengan kegiatan kelompok yang diamati oleh pelatih pada aspek karakter tanggung jawab</li> <li>4. Konfirmasi:</li> <li>5. Peserta didik melaporkan hasil kerja kepada pelatih.</li> <li>6. Pembina merespon laporan siswa dengan laporan terbaik dan kurang baik.</li> <li>7. Pembina memberikan hasil penilaian dan saran peningkatan untuk latihan berikutnya.</li> </ol>	<p>2 x 20 menit</p>
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>18. Kegiatan ditutup dengan berbaris rapi</li> <li>19. Doa bersama</li> <li>20. Tepuk semangat</li> </ol>	<p>2 x 10 menit</p>

#### E. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat permainan Gobag Sodor
2. Peluit
3. Buku Siswa

#### F. Penilaian

Tes Lisan

Penugasan

Menyetujui :  
Kepala Sekolah

Jepara, 17 Maret 2017

Pelatih,



**Sarwijiyanti, S.Pd.SD**  
NIP.19630517 198405 2 005



**Ngatinah, S.Pd.SD**  
NIP.19670605 198806 2 001





UNIVERSITAS TERBUKA

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA

TAHUN 2017

**KEPRAMUKAAN**  
**LEMBAR KERJA SISWA 1**

**Satuan** : Penggalang

**Kompetensi Dasar** : 12. Ketrampilan Baris Berbaris

**Indikator** : 1. Dapat melaksanakan baris berbaris dengan benar  
2. Dapat berbaris dengan aba-aba yang benar  
3. Dapat berbaris dengan sikap yang benar

**Karakter** : Disiplin

**Petunjuk Khusus**

1. Setelah melihat tanyangan baris berbaris, gerakan apa yang kalian lihat?
2. Tuliskan hasil pengamatanmu bersama kelompokmu?
3. Diskusikan dengan anggota kelompokmu gerakan-gerakan baris berbaris yang kalian amati bersama!
4. Lakukan kegiatan berbaris sesuai yang kalian tulis dan diskusikan dipimpin oleh Ketua Regumu!

**Alat dan Bahan:**

1. Peluit
2. Lembar pengamatan
3. Pensil/pulpen

## LEMBAR KERJA SISWA 2

**Satuan** : Penggalang

**Kompetensi Dasar** : 12. Ketrampilan Baris Berbaris

**Indikator** : 1. Dapat melaksanakan baris berbaris dengan benar  
2. Dapat berbaris dengan aba-aba yang benar  
3. Dapat berbaris dengan sikap yang benar

**Karakter** : Disiplin

**Petunjuk Khusus**

1. Lakukan Gerakan Baris Berbaris dengan urutan maju jalan, belok kanan, berhenti, balik kanan maju jalan.
2. Diskusikan dengan anggota kelompokmu dan laporkan gerakan-gerakan baris berbaris dengan tambahan variasi yang kalian amati!

**Alat dan Bahan:**

1. Peluit
2. Lembar pengamatan
3. Pensil/pulpen

### LEMBAR KERJA SISWA 3

**Satuan** : Penggalang

**Kompetensi Dasar** : 2.2. Ketrampilan Tali Temali

**Indikator** : 1. Dapat melakukan kegiatan tali temali dengan benar  
2. Dapat menggunakan tali temali dalam kehidupan sehari-hari

**Karakter** : Tanggung jawab

**Petunjuk Khusus**

1. Setelah memperhatikan contoh tali temali, buatlah simpul jangkar dengan benar.
2. Buatlah simpul anyam bersama kelompokmu dengan benar.
3. Laporkan hasil kerjamu kepada Pembina sebagai bentuk unjuk kerja.

**Alat dan Bahan:**

1. Peluit
2. Lembar pengamatan
3. Tali Pramuka
4. Tongkat Pramuka

## LEMBAR KERJA SISWA 4

**Satuan** : Penggalang

**Kompetensi Dasar** : 2.2. Ketrampilan Tali Temali

**Indikator** : 1. Dapat melakukan kegiatan tali temali dengan benar  
2. Dapat menggunakan tali temali dalam kehidupan sehari-hari

**Karakter** : Tanggung jawab

**Petunjuk Khusus**

1. Setelah memperhatikan contoh tali temali, buatlah simpul jangkar dengan benar.
2. Buatlah simpul anyam bersama kelompokmu dengan benar.
3. Laporkan hasil kerjamu kepada Pembina sebagai bentuk unjuk kerja.

**Alat dan Bahan:**

1. Peluit
2. Lembar pengamatan
3. Tali Pramuka
4. Tongkat Pramuka





**KEGIATAN DRUM BAND****LEMBAR KERJA SISWA 1**

**Kompetensi** : 1. Memainkan alat musik drum band

**Kompetensi Dasar** : 2.1 Ketrampilan memainkan alat musik drum band  
2.2 Menggunakan alat musik drum band dengan benar

**Karakter** : Disiplin

**Petunjuk Khusus**

1. Mainkan alat musik sesuai yang kamu pegang dengan ketukan yang benar!
2. Mainkan secara bersamaan dengan kelompokmu!

**Alat dan Bahan:**

1. Peluit
2. Lembar pengamatan
3. Alat musik drum band
4. Notasi angka



## LEMBAR KERJA SISWA 2

**Kompetensi** : 1. Memainkan alat musik drum band  
**Kompetensi Dasar** : 2.1 Keterampilan memainkan alat musik drum band  
2.3 Menggunakan alat musik drum band dengan benar

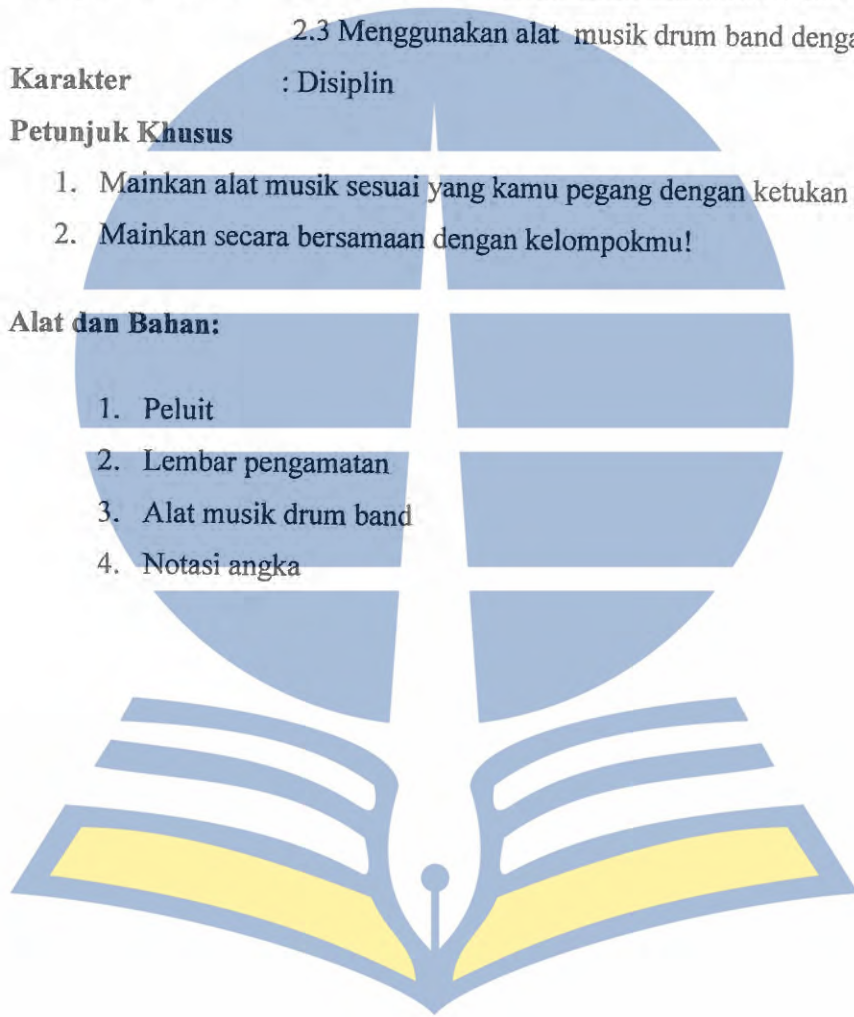
**Karakter** : Disiplin

### Petunjuk Khusus

1. Mainkan alat musik sesuai yang kamu pegang dengan ketukan yang benar!
2. Mainkan secara bersamaan dengan kelompokmu!

### Alat dan Bahan:

1. Peluit
2. Lembar pengamatan
3. Alat musik drum band
4. Notasi angka



### LEMBAR KERJA SISWA 3

**Kompetensi** : 2. Memainkan alat musik drum band

**Kompetensi Dasar** : 2.2 Ketrampilan memainkan alat musik drum band  
2.4 Menggunakan alat musik drum band dengan benar

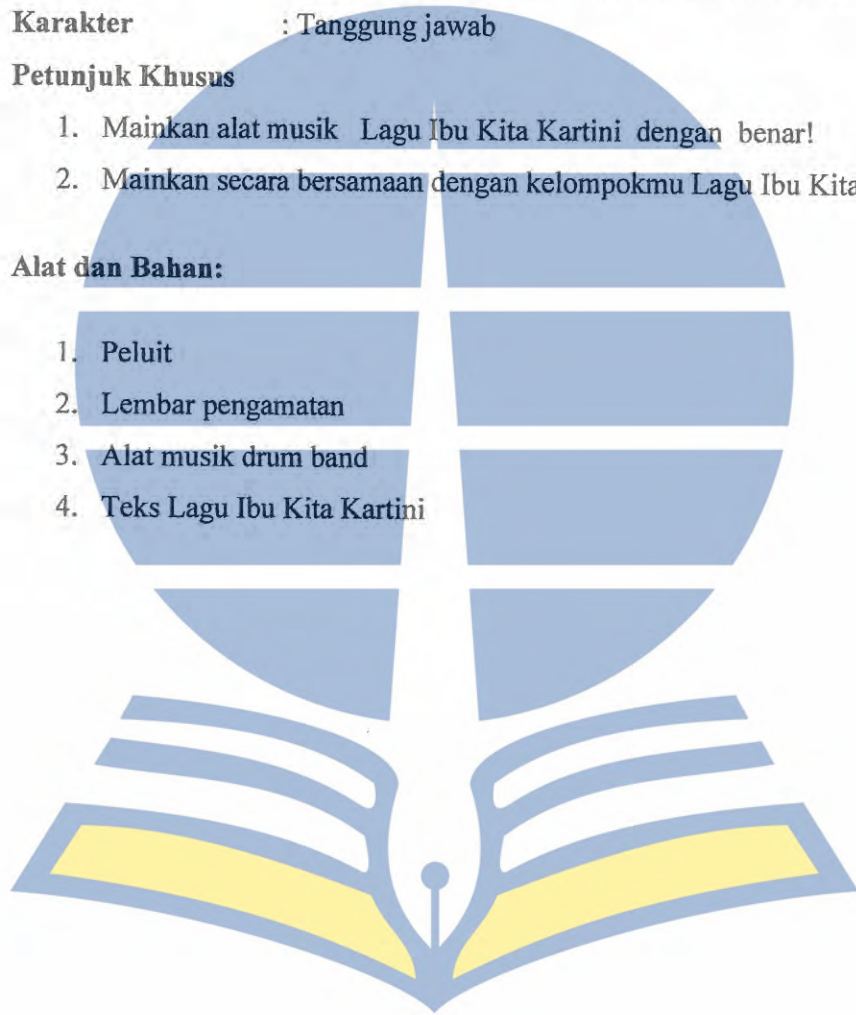
**Karakter** : Tanggung jawab

**Petunjuk Khusus**

1. Mainkan alat musik Lagu Ibu Kita Kartini dengan benar!
2. Mainkan secara bersamaan dengan kelompokmu Lagu Ibu Kita Kartini!

**Alat dan Bahan:**

1. Peluit
2. Lembar pengamatan
3. Alat musik drum band
4. Teks Lagu Ibu Kita Kartini



## LEMBAR KERJA SISWA 4

**Kompetensi** : 2. Memainkan alat musik drum band

**Kompetensi Dasar** : 2.2 Ketrampilan memainkan alat musik drum band  
2.5 Menggunakan alat musik drum band dengan benar

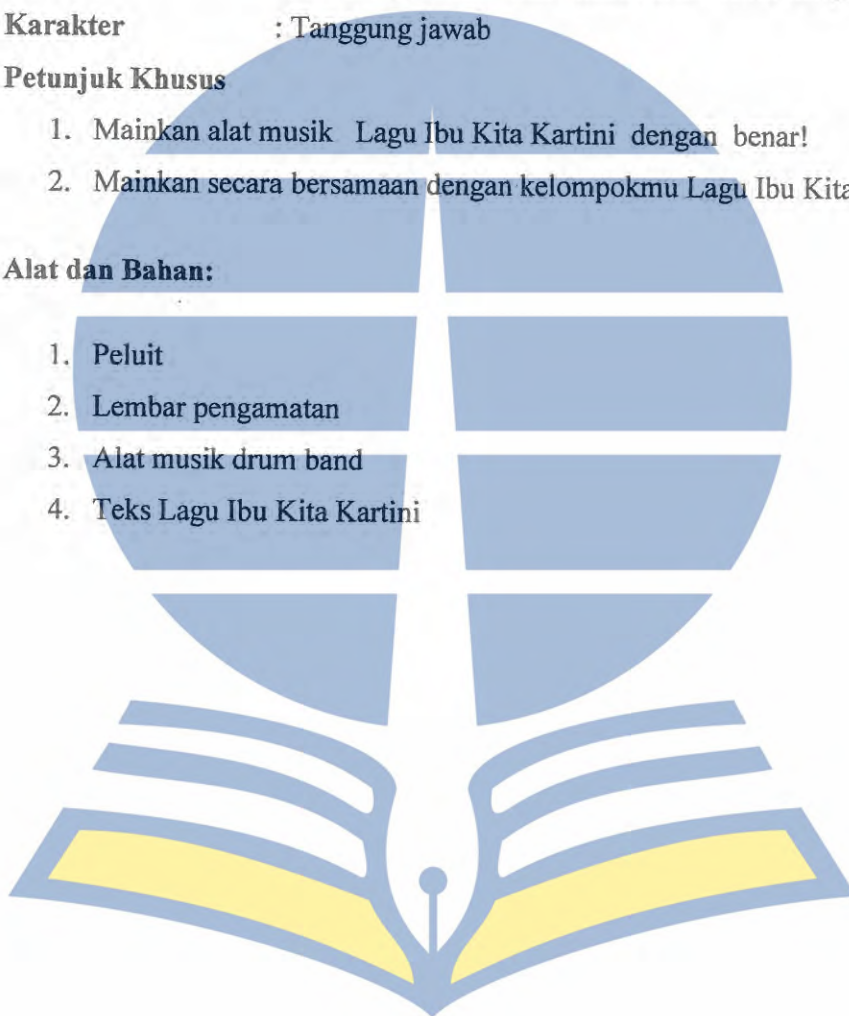
**Karakter** : Tanggung jawab

**Petunjuk Khusus**

1. Mainkan alat musik Lagu Ibu Kita Kartini dengan benar!
2. Mainkan secara bersamaan dengan kelompokmu Lagu Ibu Kita Kartini!

**Alat dan Bahan:**

1. Peluit
2. Lembar pengamatan
3. Alat musik drum band
4. Teks Lagu Ibu Kita Kartini



## **OUT BOUND**

### **LEMBAR KERJA SISWA 1**

**Kompetensi** : 1. Menanam sayuran

**Kompetensi Dasar** : 2.1 Keterampilan menanam sayur

2.2 Menanam sayur di kebun sekolah dengan benar

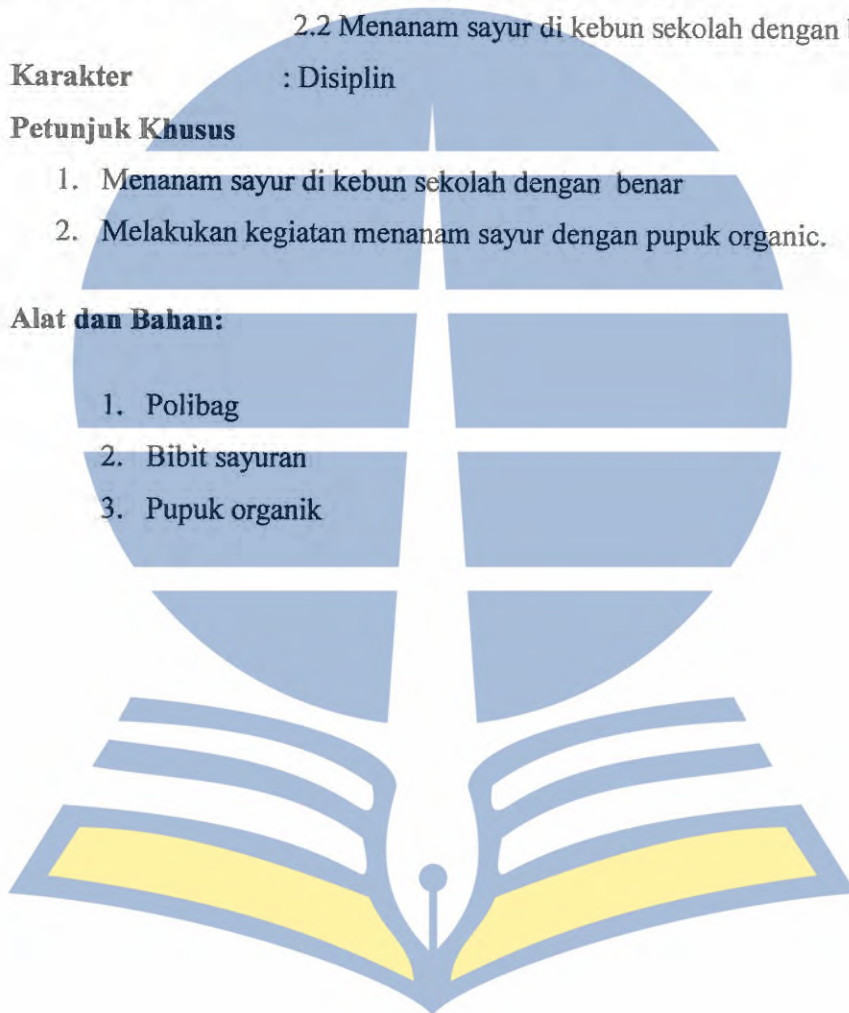
**Karakter** : Disiplin

**Petunjuk Khusus**

1. Menanam sayur di kebun sekolah dengan benar
2. Melakukan kegiatan menanam sayur dengan pupuk organik.

**Alat dan Bahan:**

1. Polibag
2. Bibit sayuran
3. Pupuk organik







UNIVERSITAS TERBUKA

BUKU SISWA

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017





## BUKU KEPRAMUKAAN

### KEGIATAN BARIS BERBARIS



#### Pertemuan ke 1

**Standar Kecakapan Umum: 1. Melakukan Baris Berbaris**

**Kompetensi Dasar : 1.1 Ketrampilan Baris Berbaris**

#### **A. Peraturan Baris Berbaris**

Peraturan Baris Berbaris yang digunakan di lingkungan Pramuka ada dua macam yakni Baris berbaris menggunakan tongkat dan tanpa tongkat. Untuk baris berbaris menggunakan tongkat memiliki tata cara tersendiri di lingkungan Pramuka. Adapun baris berbaris tanpa menggunakan tongkat mengikuti tata cara yang telah diatur dalam Peraturan Baris Berbaris milik TNI/POLRI . Apa itu Baris Berbaris ?

1. Pengertian Baris berbaris adalah suatu wujud latihan fisik, yang diperlukan guna menanamkan kebiasaan dalam tata cara kehidupan yang diarahkan kepada terbentuknya suatu perwatakan tertentu.

## 2. Maksud dan tujuan

- a. Menumbuhkan sikap jasmani yang tegap tangkas, rasa disiplin dan rasa tanggung jawab.
- b. Menumbuhkan sikap jasmani yang tegap tangkas adalah mengarahkan pertumbuhan tubuh yang diperlukan oleh tugas pokok, sehingga secara jasmani dapat menjalankan tugas pokok tersebut dengan sempurna.
- c. Menumbuhkan rasa persatuan adalah adanya rasa senasib sepenanggungan serta ikatan yang sangat diperlukan dalam menjalankan tugas.
- d. Menumbuhkan rasa disiplin adalah mengutamakan kepentingan tugas di atas kepentingan pribadi yang pada hakikatnya tidak lain daripada keikhlasan penyisihan pilihan hati sendiri.
- e. Menumbuhkan rasa tanggung jawab adalah keberanian untuk bertindak yang mengandung resiko terhadap dirinya, tetapi menguntungkan tugas atau sebaliknya tidak mudah melakukan tindakan-tindakan yang akan dapat merugikan.

## B. ABA-ABA

1. Pengertian Aba-aba adalah suatu perintah yang diberikan oleh seseorang Pemimpin kepada yang dipimpin untuk dilaksanakannya pada waktunya secara serentak atau berturut-turut.
2. Macam aba-aba Ada tiga macam aba-aba yaitu :
  - a. Aba-aba petunjuk
  - b. Aba-aba peringatan
  - c. Aba-aba pelaksanaan
3. Aba-aba petunjuk dipergunakan hanya jika perlu untuk menegaskan maksud daripada aba-aba peringatan/pelaksanaan.  
Contoh: a. Kepada Pemimpin Upacara-Hormat - Gerak  
b. Untuk amanat istirahat di tempat - Gerak
4. Aba-aba peringatan adalah inti perintah yang cukup jelas, untuk dapat dilaksanakan tanpa ragu-ragu.  
Contoh: a. Lencang kanan - Gerak  
b. Istirahat di tempat - Gerak

5. Aba-aba pelaksanaan adalah ketegasan mengenai saat untuk melaksanakan aba-aba pelaksanaan yang dipakai ialah: Gerak, Jalan, Mulai
- a. **Gerak:** adalah untuk gerakan-gerakan kaki yang dilakukan tanpa meninggalkan tempat dan gerakan-gerakan yang memakai anggota tubuh lain. Contoh: jalan ditempat-GeraK, siap-Gerak, hadap kanan-Gerak, lencang kanan-Gerak



## KEPRAMUKAAN

### KEGIATAN BARIS BERBARIS

#### Pertemuan ke 2

Syarat Kecakapan Umum: 1. Melakukan Baris Berbaris

Kompetensi Dasar : 1.1 Ketrampilan Baris Berbaris

#### A. Peraturan Baris Berbaris

Peraturan Baris Berbaris yang digunakan di lingkungan Pramuka ada dua macam yakni Baris berbaris menggunakan tongkat dan tanpa tongkat. Untuk baris berbaris menggunakan tongkat memiliki tata cara tersendiri di lingkungan Pramuka. Adapun baris berbaris tanpa menggunakan tongkat mengikuti tata cara yang telah diatur dalam Peraturan Baris Berbaris milik TNI/POLRI . Apa itu Baris Berbaris ?

1. Pengertian Baris berbaris adalah suatu wujud latihan fisik, yang diperlukan guna menanamkan kebiasaan dalam tata cara kehidupan yang diarahkan kepada terbentuknya suatu perwatakan tertentu.
2. Maksud dan tujuan
  - a. Menumbuhkan sikap jasmani yang tegap tangkas, rasa disiplin dan rasa tanggung jawab.
  - b. Menumbuhkan sikap jasmani yang tegap tangkas adalah mengarahkan pertumbuhan tubuh yang diperlukan oleh tugas pokok, sehingga secara jasmani dapat menjalankan tugas pokok tersebut dengan sempurna.
  - c. Menumbuhkan rasa persatuan adalah adanya rasa senasib sepenanggungan serta ikatan yang sangat diperlukan dalam menjalankan tugas.
  - d. Menumbuhkan rasa disiplin adalah mengutamakan kepentingan tugas di atas kepentingan pribadi yang pada hakikatnya tidak lain daripada keikhlasan penyisihan pilihan hati sendiri.
  - e. Menumbuhkan rasa tanggung jawab adalah keberanian untuk bertindak yang mengandung resiko terhadap dirinya, tetapi menguntungkan tugas

atau sebaliknya tidak mudah melakukan tindakan-tindakan yang akan dapat merugikan.

## B. ABA-ABA

1. Pengertian Aba-aba adalah suatu perintah yang diberikan oleh seseorang Pemimpin kepada yang dipimpin untuk dilaksanakannya pada waktunya secara serentak atau berturut-turut.
2. Macam aba-aba Ada tiga macam aba-aba yaitu :
  - d. Aba-aba petunjuk
  - e. Aba-aba peringatan
  - f. Aba-aba pelaksanaan
4. Aba-aba petunjuk dipergunakan hanya jika perlu untuk menegaskan maksud daripada aba-aba peringatan/pelaksanaan.
 

Contoh: a. Kepada Pemimpin Upacara-Hormat - Gerak  
b. Untuk amanat istirahat di tempat - Gerak
4. Aba-aba peringatan adalah inti perintah yang cukup jelas, untuk dapat dilaksanakan tanpa ragu-ragu.
 

Contoh: a. Lencang kanan - Gerak  
b. Istirahat di tempat - Gerak
5. Aba-aba pelaksanaan adalah ketegasan mengenai saat untuk melaksanakan aba-aba pelaksanaan yang dipakai ialah: Gerak, Jalan, Mulai
  - a. **Jalan:** adalah untuk gerakan yang dilakukan dengan meninggalkan tempat.
 

Contoh: haluan kanan/kiri – Jalan, dua langkah ke depan – **Jalan**, satu langkah ke belakang - Jalan

Catatan: Apabila gerakan meninggalkan tempat itu tidak dibatasi jaraknya, maka aba aba harus **didahului** dengan aba-aba peringatan Maju Contoh: - maju – **Jalan**, haluan kanan/hadap kanan/kiri maju – **Jalan**, melintang kanan/kiri maju -**Jalan**
  - b. **Mulai** : adalah untuk dipakai pada pelaksanaan perintah yang harus dikerjakan berturut-turut. Contoh: hitung –**Mulai**, tiga bersaf kumpul - **Mulai**

### KEGIATAN MEMBUAT MACAM-MACAM SIMPUL

**SKU** : 3 Membuat dan menggunakan macam-macam simpul dalam kegiatan tali temali.

**SKK** : 3.1 Membuat tali temali

#### TALI - TEMALI

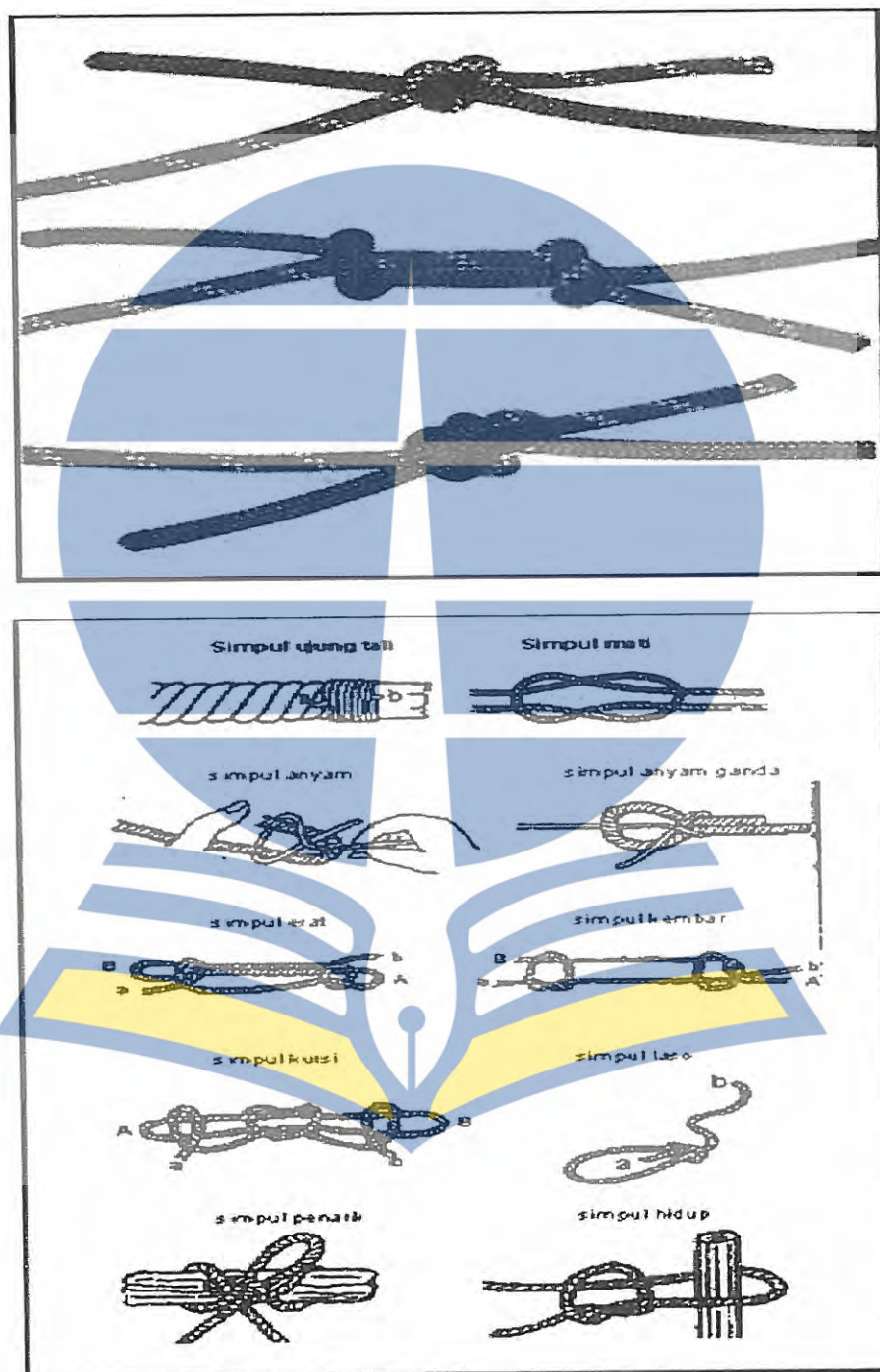
##### A. MACAM SIMPUL DAN KEGUNAANNYA

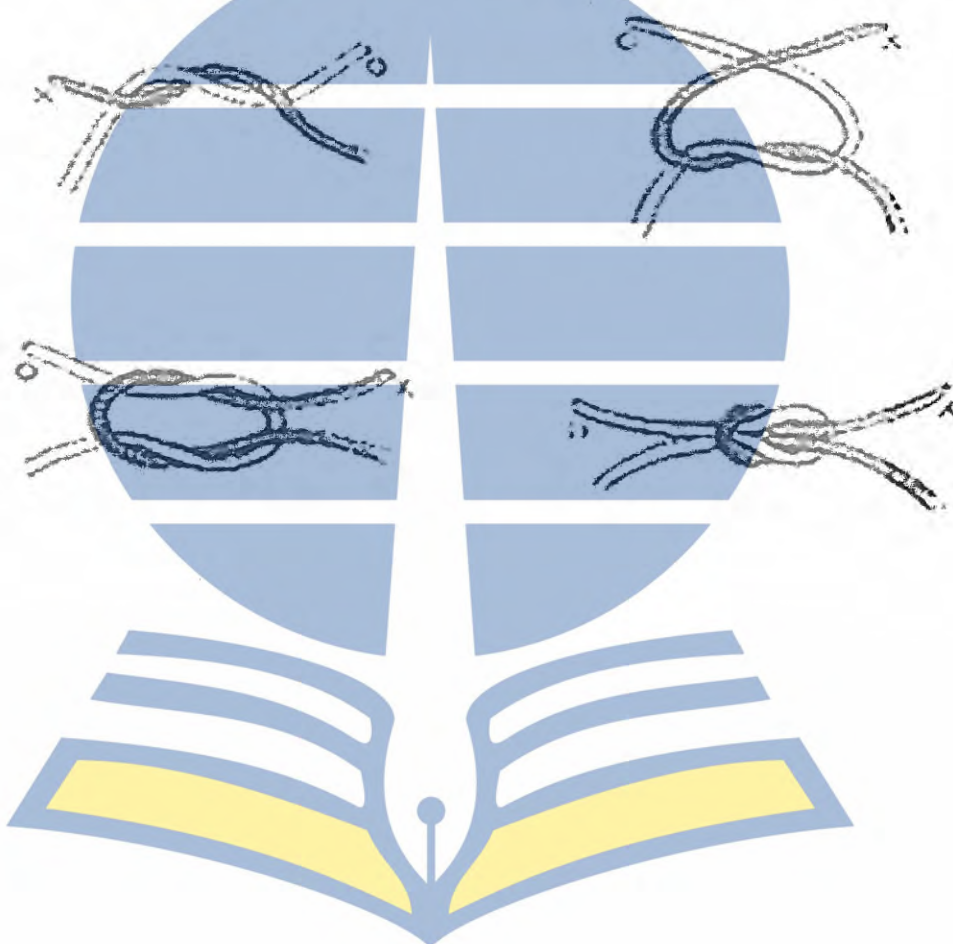
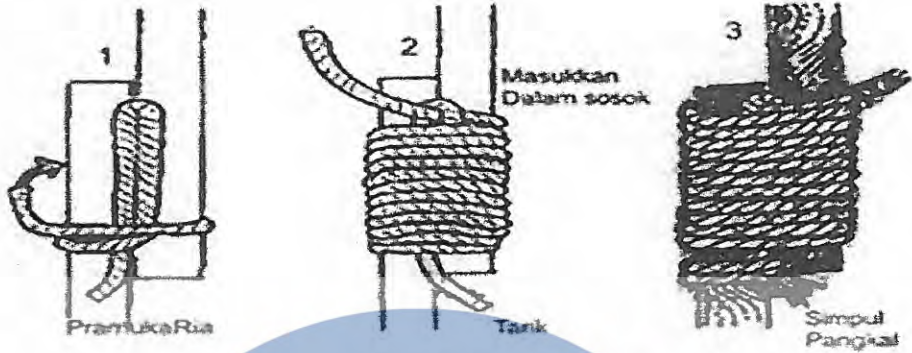
1. Simpul ujung tali Gunanya agar tali pintalan pada ujung tali tidak mudah lepas
2. Simpul mati Gunanya untuk menyambung 2 utas tali yang sama besar dan tidak licin
3. Simpul anyam Gunanya untuk menyambung 2 utas tali yang tidak sama besarnya dan dalam keadaan kering
4. Simpul anyam berganda Gunanya untuk menyambung 2 utas tali yang tidak sama besarnya dan dalam keadaan basah

##### B. MACAM IKATAN DAN KEGUNAANNYA

1. Ikatan pangkal gunanya untuk mengikat tali pada kayu akan tetapi ikatan pangkal ini dapat jugadigunakan untuk memulai suatu ikatan.
2. Ikatan tiang gunanya mengikat sesuatu sehingga yang diikat masih dapat bergerak leluasa misalnyauntuk mengikat leher binatang supaya tidak tercekik.
3. Ikatan jangkar gunanya untuk mengikat jangkar atau benda lainnya, berbentuk tambat gunanya untuk menambatkan tali pada sesuatu tiang/kayu dengan erat, akan tetapi mudah untuk melepaskannya kembali.

C. GAMBAR SIMPUL







## KEGIATAN MEMBUAT MACAM-MACAM SIMPUL

**SKU** : 3 Membuat dan menggunakan macam-macam simpul dalam kegiatan tali temali.

**SKK** : 3.2 Menggunakan tali temali

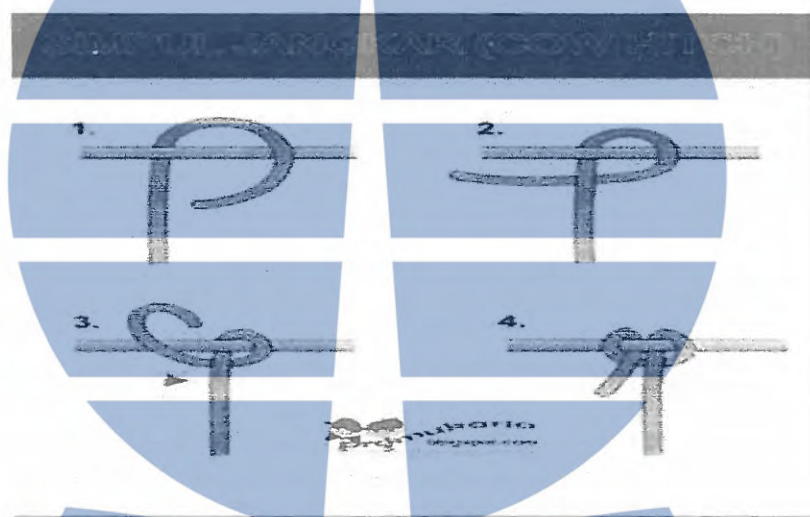
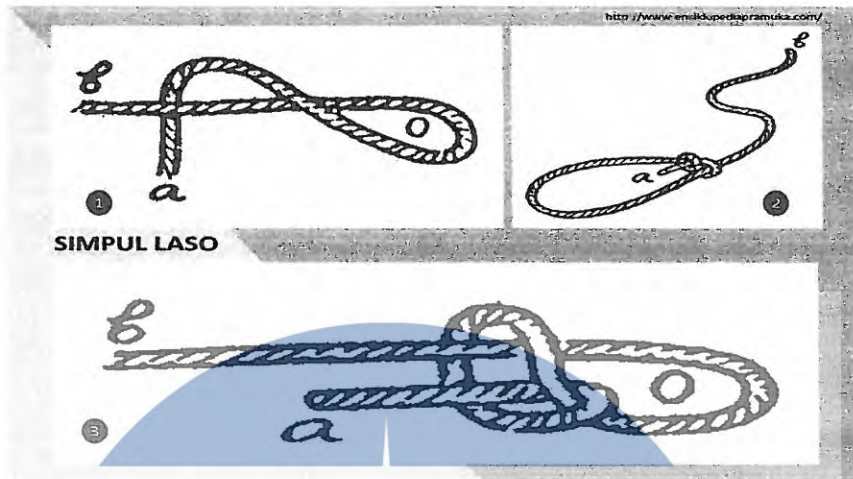
### TALI - TEMALI

#### A. MACAM SIMPUL DAN KEGUNAANNYA

1. Simpul erat Gunanya untuk memendekkan tali tanpa pemotongan
2. Simpul kembar Gunanya untuk menyambung 2 utas tali yang sama besarnya dan dalam keadaan licin
3. Simpul kursi Gunanya untuk mengangkat atau menurunkan benda atau orang pingsan
4. Simpul penarik untuk menarik benda yang cukup besar
5. Simpul laso

#### B. MACAM IKATAN DAN KEGUNAANNYA

4. Ikatan jangkar Gunanya untuk mengikat jangkar atau benda lainnya yang berbentuk tambat Gunanya untuk menambatkan tali pada sesuatu tiang/kayu dengan erat, akan tetapi mudah untuk melepaskannya kembali.
5. Ikatan tambat ini juga dipergunakan untuk menyeret balik dan bahkan ada juga dipergunakan untuk memulai suatu ikatan.
6. Ikatan tarik Gunanya untuk menambatkan tali pengikat binatang pada kemudian mudah untuk membukanya kembali. Dapat juga untuk turun ke jurang atau pohon, dsb



**BUKU SISWA**  
**KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DRUM BAND**



**MATERI KEGIATAN**

- 1. Alat Musik Tiup**
- 2. Alat Musik Pukul**
- 3. Memainkan Lagu Ibu Kartini**

**SD NEGERI 3 KUNIR**  
**UPT DINAS DIKPORA EC. KELING**  
**KABUPATEN JEPARA**

**Pertemuan ke 1/2****Syarat Kecakapan Umum: 1. Memainkan alat musik sesuai tangga nada pada lagu****Kompetensi Dasar : 1.1 Ketrampilan Memainkan alat****A. Alat Musik Tiup**

Pianika dimainkan dengan cara ditiup dan ditekan dengan jari, untuk menentukan nada atau tangga lagu disesuaikan dengan notasi angka. Cara meniup dengan nafas sesuai dengan panjang pendeknya nada pada lagu yang dimainkan.

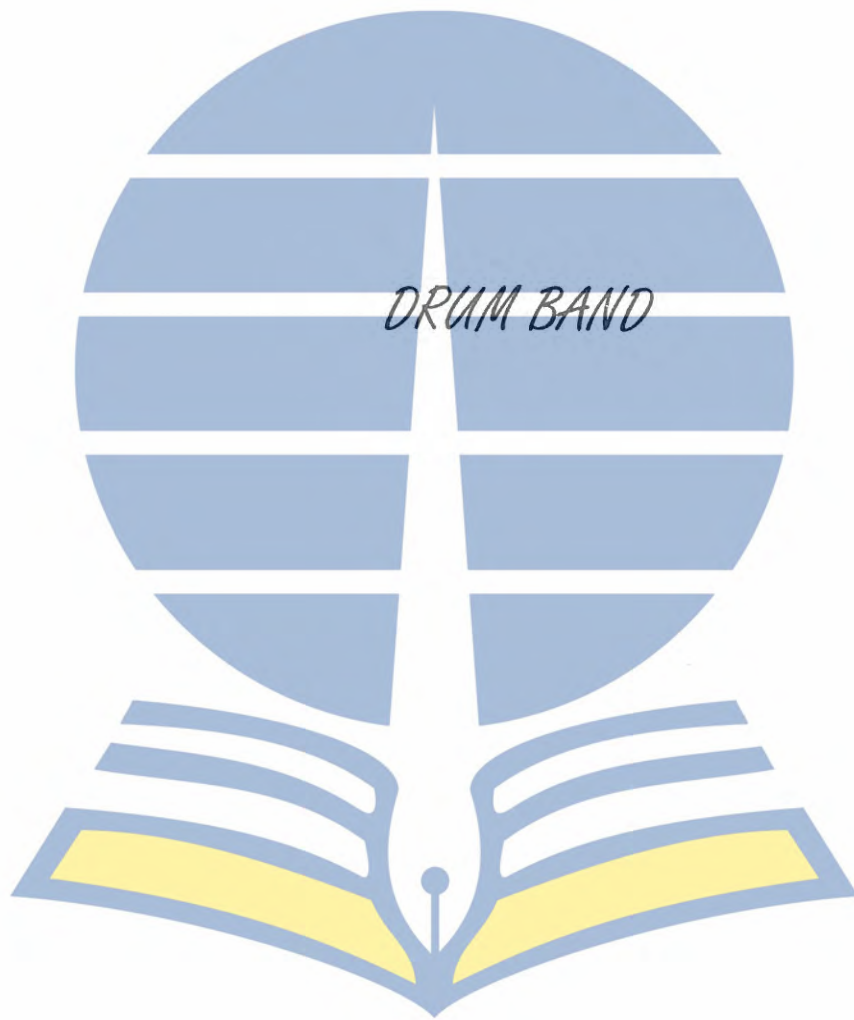
Pianika pada *drum band* biasanya beriringan dengan *marching bells* dari alat music bendera/melodi yang dipukul. Kesesuaian dengan alat musik lainnya menyesuaikan irama dan aturan pada pukulan senar, bas, dan



Gambar Pianika

**B. Alat Musik Pukul (perkusi)**

Alat musik perkusi dimainkan dengan cara dipukul, jenisnya bas, snare, trio tom, quad tom, *marching bells*, dan cymbal. Kegiatan *drum band* untuk alat perkusi harus dilakukan dengan cara seksama karena harus bergabung dengan lat music lainnya, sehingga didapatkan gabungan irama yang sesuai dengan nada yang diharapkan.



**NOVICE SERIES**



**SNARE DRUM**



**BASS DRUM**



**QUAD TOM**



**TRIO TOM**

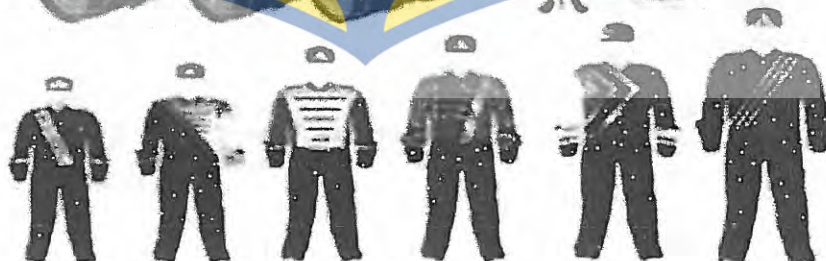


**MARCHING BELLS**



**CYMBAL**

Gambar Seri Alat musik



Gambar set drum band

**KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DRUM BAND**

**Pertemuan ke 3/4**

**Syarat Kecakapan Umum: 1. Memainkan alat musik sesuai Nada Lagu Ibu Kita Kartini**

**Kompetansi Dasar : 1.1 Ketrampilan Memainkan alat**

**A. Lagu Ibu Kita Kartini**

Pianika dan marcing bells sebagai pembuka lagu, disusul dengan snare drum dan diikuti bass drum dan cymbal sebagai akhir bunyi pada setiap selesai satu baris nada. Pianika dan marching bells dimainkan untuk membuka lagu dengan mengambil nada terakhir dari lagu Ibu Kartini.

**Ibu Kita Kartini**

WR Supratman

© F G C

| 1 . 2 3 4 | 5 . 3 1 . | 6 . i 7 6 | 5 . . . . |

I bu ki ta kar ti ni pu tri se ja ti  
I bu ki ta kar ti ni pen de kar bangsa

Dm G C Am Dm G C

| 4 . 6 5 4 | 3 . 1 . | 2 . 4 3 2 | 1 . . . . |

Pu tri In do ne sia ha rum nama nya  
Pende kar ka um nya un tuk merde ka

F G C Am Dm G C

| 4 . 3 4 6 | 5 6 5 3 | 1 3 | 2 3 4 5 | 3 . . . . |

Wa hai i bu kita karti ni pu tri yang mulia

F G C Am Dm G C

| 4 . 3 4 6 | 5 6 5 3 | 1 3 | 2 4 7 2 | 1 . . . . |

Sungguh besar cita - cita nya ba gi In do ne sia

Hadisutrisno.com

Notasi Lagu Ibu Kartini

**BUKU KEGIATAN**  
***OUT BOUND***



**MATERI KEGIATAN**

- 1. Menanam Sayur**
- 2. Permainan Gobag Sodor**

**SD NEGERI 3 KUNIR**  
**UPT DINAS DIKPORA EC. KELING**  
**KABUPATEN JEPARA**



## KEGIATAN EKSTRAKURIKULER OUTBOUND MENANAM SAYUR

### A. Cara Menanam Beraneka sayur

Urban farming adalah istilah yang digunakan untuk aktivitas berkebun di lahan kecil di rumah, sekolah, dan daerah perkotaan. Sebelum mulai *urban farming*, cari tahu dulu jenis tanaman yang cocok ditanam di lahan terbatas. Sebab, tidak semua jenis tanaman dapat ditanam pada lahan sempit. Biasanya jenis tanaman yang bisa ditanam di lahan sempit adalah tanaman yang bisa langsung dikonsumsi setelah dipetik. Berikut beberapa jenis tanaman yang cocok untuk ditanam pada area kebun terbatas, termasuk di taman dalam rumah syaratnya hanya mengeluarkannya selama tiga jam setiap pagi usai disiram itu kalau di dalam rumah.

### B. Jenis Sayuran yang Mudah Ditanam

#### 1. Terung



Gambar Tananam Terung

Terung ungu yang buahnya besar bisa ternyata bisa ditanam di media kecil seperti pot atau *polybag*. Satu *polybag* untuk satu bibit yang telah disemai terlebih dahulu. Setelah bibit dipindahkan dalam *polybag*, harus tancapkan tongkat kayu/bambu sepanjang 5-10 cm untuk penyangga nantinya. Usahakan

taruh pot di tempat yang sedikit teduh karena tanaman ini sensitif jika mendapat panas terlalu terik.

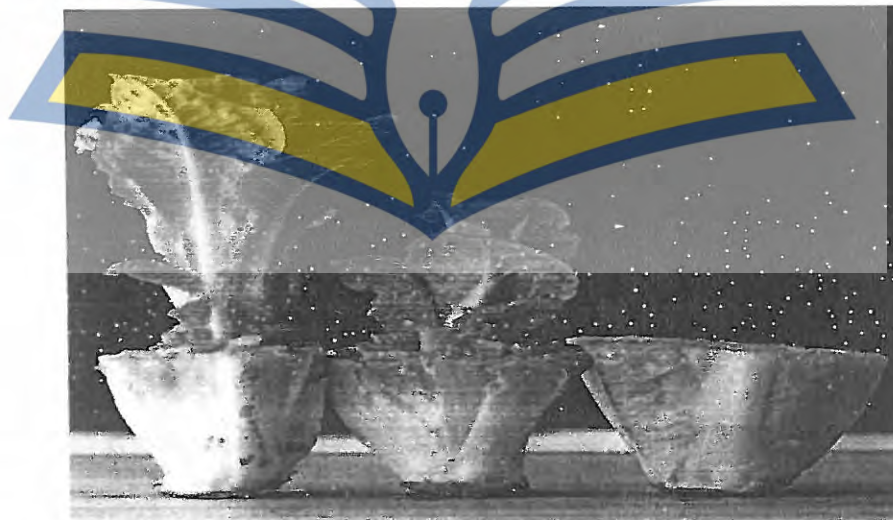
## 2. Cabai rawit



Gambar Tanaman Cabai Rawit

Untuk menanam cabai rawit, Anda perlu ukuran pot minimum 5 liter. Sebenarnya cabai rawit bisa tumbuh ditanam di pot yang ukurannya lebih kecil, tapi hasilnya tidak akan maksimal. Bisa memilih pot plastik atau keramik yang memiliki lubang di bagian dasar untuk drainase. Siram secukupnya tiga kali sehari atau setiap hari saat kemarau. Jika ditanam pada tanah pekarangan jarak antar bibit 7-10 cm.

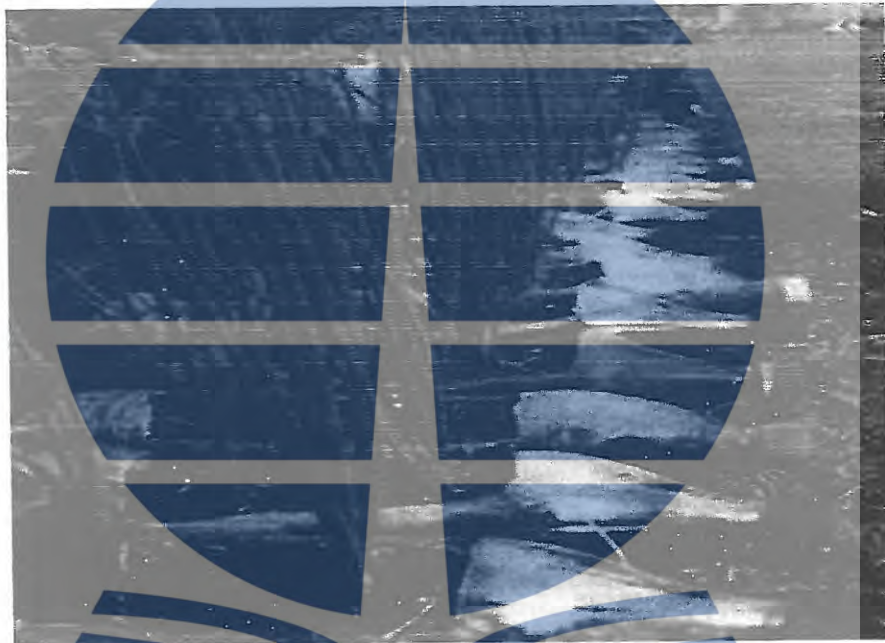
## 3. Sawi



Gambar Sawi Putih

Menanam sawi relatif mudah tetapi ada beberapa hal yang harus di perhatikan. Pastikan tanaman harus berada di lahan terbuka. Jika daerah tanam cenderung dingin pastikan tanaman terkena sinar matahari langsung. Sebaliknya jika daerah tanam panas, letakkan tanaman di bawah pepohonan rindang atau area yang memiliki atap. Tanam benih ke tanah sedalam 1/2 inci dengan jarak 4 inci antar benih. Pastikan tanah tetap lembap merata dengan penyiraman ringan.

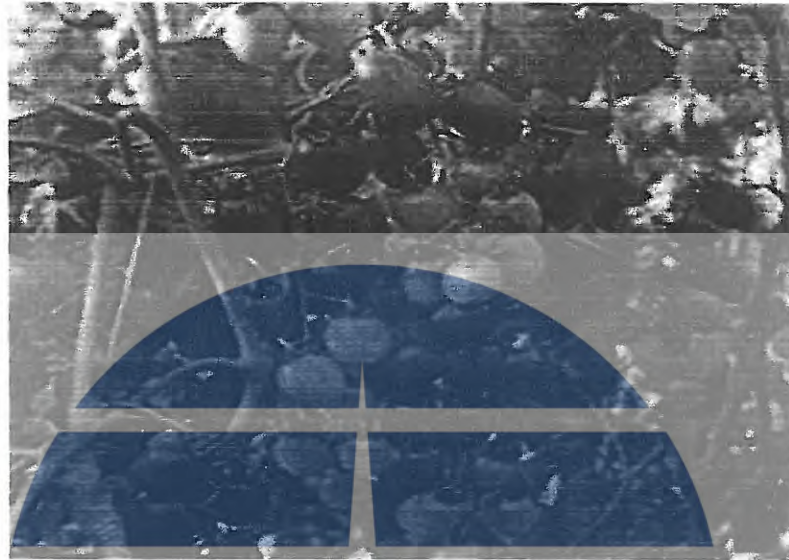
#### 4. Daun bawang



Gambar Tanaman Daun Bawang

Daun bawang bisa tumbuh subur walau ditanam di lahan yang sempit. Cara menanamnya pun tak sulit. Satu polybag bisa untuk menanam maksimal dua batang. Bisa menanam dengan cara langsung dari benihnya (generatif) atau menyepih dari tanaman daun bawang yang sudah tumbuh (vegetatif). Suhu ideal untuk pertumbuhan berkisar 19-24°C, tapi daun bawang masih bisa tumbuh di dataran rendah yang bersuhu panas. Dari karakternya, sangat cocok untuk kota seperti Jakarta. Selanjutnya tinggal disiram teratur 1-2 hari sekali. Tanaman ini tak membutuhkan kadar air yang banyak, tetapi tidak boleh kekurangan karena dapat mengganggu pertumbuhan.

## 5. Tomat



Gambar Tanaman Tomat

Menanam tomat bisa menggunakan media pot atau polybag. Kalau ingin ditanam berjarak juga bisa, jarak tanamnya cukup 5cm saja. Harus waspada karena tanaman tomat rentan terserang penyakit dan sangat rentan dengan kelembapan tinggi. Tanaman ini jumlah air yang banyak, tetapi tidak boleh sampai kekeringan.

## KEGIATAN EKSTRAKURIKULER OUTBOUND

### PERMAINAN GOBAG SODOR

#### A. Permainan Gobag Sodor

Di berbagai daerah di Indonesia hampir semua mengenal permainan Gobag Sodor, hanya saja di tiap-tiap daerah mempunyai nama yang berbeda-beda. Istilah Gobak Sodor dikenal di daerah Jawa Tengah. Di Kepulauan Natuna dikenal dengan nama Galah, sementara di Riau dikenal dengan nama Galah Panjang, di daerah Riau Daratan dikenal dengan nama Cak Bur atau Main Belon. Sedangkan di Jawa Barat, nama permainan ini adalah Galah Asin, di Makasar disebut Asing dan di daerah Batak Toba disebut Margala.

Gobak Sodor adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 – 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Biasanya anak-anak desa memainkan Gobag Sodor di tanah dengan membuat garis sesuai aturan permainan. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal.

Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.

### 1. Cara Bermain:

- a. Membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap.
- b. Membagi pemain menjadi dua tim, satu tim terdiri dari 3 – 5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu tim akan menjadi tim “jaga” dan tim yang lain akan menjadi tim “lawan”.
- c. Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal.

Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Sedangkan tim yang menjadi “lawan”, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.

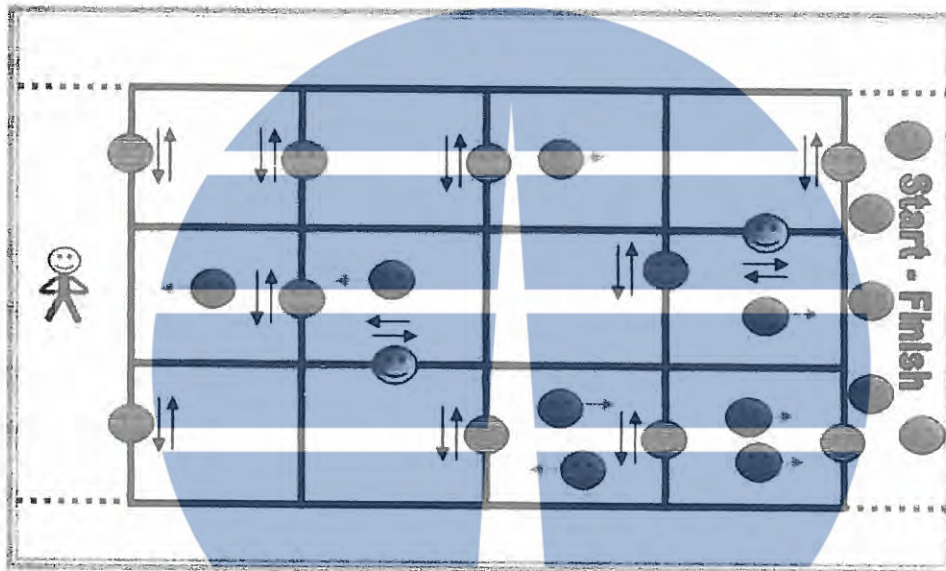
### 2. Peraturan





Berikut ini peraturan – peraturan yang berlaku dalam permainan Gobag Sodor:

- g. Pemain terbagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 3-5 orang (d disesuaikan).
- h. Jika 1 kelompok terdiri dari 5 orang maka lapangan dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang, yang berukuran 5m x 3m (d disesuaikan).
- i. Tim “jaga” bertugas menjaga agar tim “lawan” tidak bisa menuju garis finish.
- j. Tim “lawan” berusaha menuju garis finish dengan syarat tidak tersentuh tim “jaga” dan dapat memasuki garis finish dengan syarat tidak ada anggota tim “lawan” yang masih berada di wilayah start
- k. Tim “lawan” dikatakan menang apabila salah satu anggota tim berhasil kembali ke garis start dengan selamat (tidak tersentuh tim lawan).

1. Tim “lawan” dikatakan kalah jika salah satu anggotanya tersentuh oleh tim “jaga” atau keluar melewati garis batas lapangan yang telah ditentukan. Jika hal tersebut terjadi, maka akan dilakukan pergantian posisi yaitu tim “lawan” akan menjadi tim “jaga”, dan sebaliknya.

### 3. Bagan Tempat Bermain



- Keterangan :
-  = Guru
  -  = Tim Penyerang
  -  = Tim Bertahan (Gobak) - (—) = Jalur “Gobak”
  -  = Tim Bertahan (Sodor) - (—) = Jalur “Sodor”

### 4. Manfaat

Permainan ini sangat **menarik**, **menyenangkan** sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.

Nilai spiritual dalam permainan Gobak Sodor selain kebersamaan, kita juga bisa belajar kerja sama yang kompak antara satu penjaga dan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali untuk keluar dari kungkungan kita. Di pihak lain bagi penerobos yang piawai, di sana masih banyak pintu-pintu yang terbuka apabila satu celah dirasa telah tertutup. Jangan putus asa apabila dirasa

ada pintu satu yang dijaga, karena masih ada pintu lain yang siap menerima kedatangan kita, yang penting kita mau mau berusaha dan bertindak segera. Ingatlah bahwa peluang selalu ada, walaupun terkadang peluangnya sedikit.







LAMPIRAN A 5

SOAL-SOAL UNJUK KERJA



UNIVERSITAS TERBUKA

SOAL –SOAL UNJUK KERJA

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017



### KISI –KISI SOAL EKSTRAKURIKULER

Nama Kegiatan : Kepramukaan  
 Kelas/Semester : 5 dan 6/ II  
 Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

No	Pertemuan ke	SKK	Indikator	Soal	Bentuk Tes	Nomor Soal	Skor
1	1	Melaksanakan Kegiatan Baris Berbaris	Sikap Disiplin dalam berbaris	Lakukan gerakan berbaris di tempat: isrihatah, hadap kanan, hadap kiri, balik kanan!	Unjuk kerja	1	1-4
2	2	Melaksanakan Kegiatan Baris Berbaris	Sikap Disiplin dalam berbaris	Lakukan gerakan berbaris di tempat: isrihatah, hadap kanan, hadap kiri, balik kanan!	Unjuk Kerja	1	1-4
3	3	Melaksanakan Kegiatan Tali Temali	Sikap tanggung jawab dalam tugas	Gunakan keterampilan tali temali untuk menyambung tongkat	Unjuk kerja	1	1-4
4	4	Melaksanakan Kegiatan Tali Temali	Sikap tanggung jawab dalam tugas	Gunakan keterampilan tali temali untuk membuat dragbar	Unjuk kerja	1	1-4



## KISI-KISI SOAL EKSTRAKURIKULER

Nama Kegiatan : *Drum band*  
 Kelas/Semester : 5 dan 6/ II  
 Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

No	Pertemuan ke	SKK	Indikator	Soal	Bentuk Tes	Nomor Soal	Skor
1	1	Melaksanakan Kegiatan <i>Drum band</i>	Sikap Disiplin dalam Kegiatan <i>Drum band</i>	Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar	Unjuk kerja	1	1-4
2	2	Melaksanakan Kegiatan <i>Drum band</i>	Sikap Disiplin dalam Kegiatan <i>Drum band</i>	Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar	Unjuk Kerja	1	1-4
3	3	Melaksanakan Kegiatan <i>Drum band</i>	Sikap tanggung jawab dalam memainkan lagu Ibu Kartini	Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar	Unjuk kerja	1	1-4
4	4	Melaksanakan Kegiatan <i>Drum band</i>	Sikap tanggung jawab dalam tugas	Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar	Unjuk kerja	1	1-4

**SOAL TES KEPRAMUKAAN**

**Kelas/ Semester** : 5 dan 6/ II

**Pertemuan** : ke 1

**A. Petunjuk**

Laksanakan Kegiatan dengan benar!

- B. Lakukan gerakan berbaris di tempat: isrihatat, hadap kanan, hadap kiri, balik kanan!



**SOAL TES KEPRAMUKAAN**

**Kelas/ Semester** : 5 dan 6/ II

**Pertemuan** : ke 2

**A. Petunjuk**

Laksanakan Kegiatan dengan benar!

- B. Lakukan gerakan berbaris di tempat: isrihatat, hadap kanan, hadap kiri, balik kanan!





**SOAL TES KEPRAMUKAAN**

**Kelas/ Semester : 5 dan 6/ II**

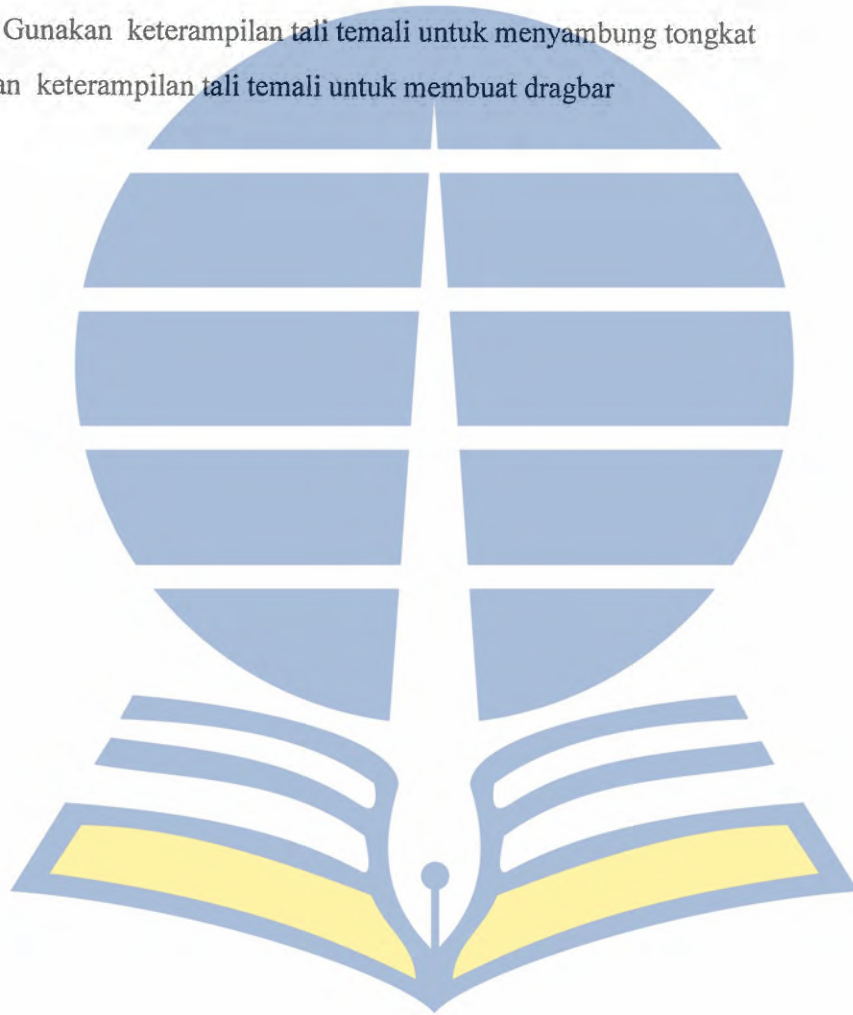
**Pertemuan : ke 3**

**A. Petunjuk**

Laksanakan Kegiatan dengan benar!

B. Gunakan keterampilan tali temali untuk menyambung tongkat

Gunakan keterampilan tali temali untuk membuat dragbar



**SOAL TES KEPRAMUKAAN**

**Kelas/ Semester** : 5 dan 6/ II

**Pertemuan** : ke 4

**Petunjuk**

- A. Laksanakan Kegiatan dengan benar!
- B. Gunakan keterampilan tali temali untuk membuat dragbar



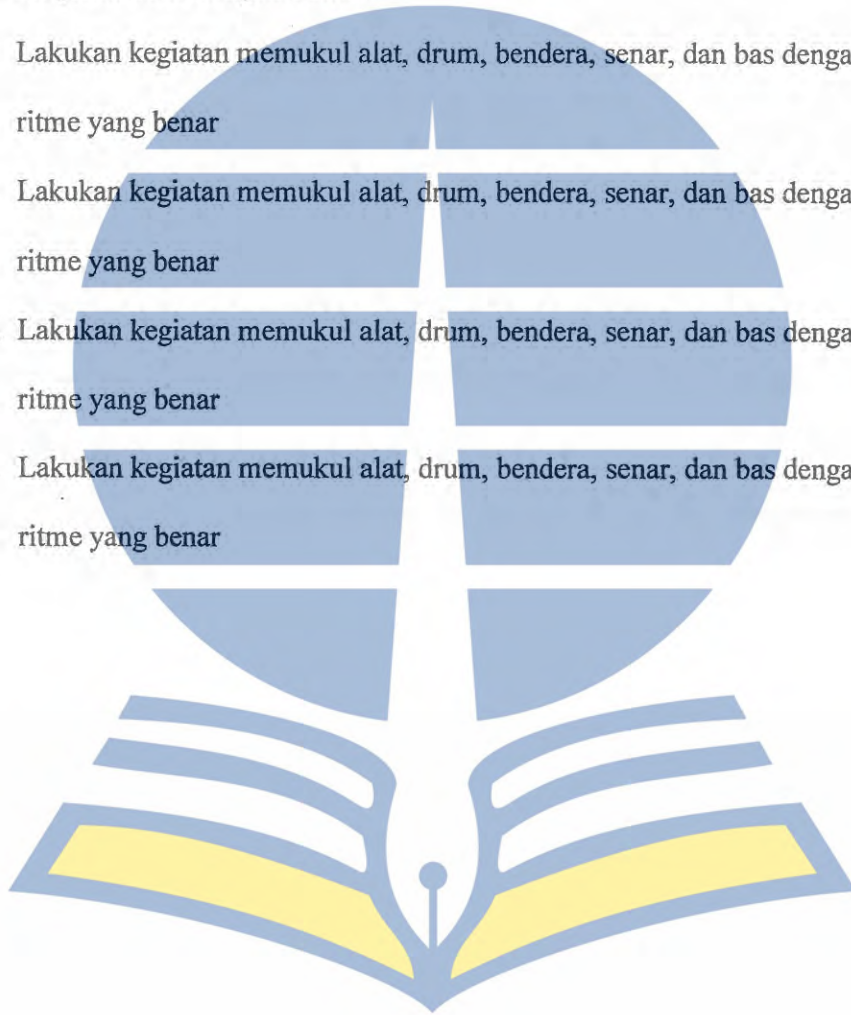
**SOAL TES DRUM BAND**

**Kelas/ Semester** : 5 dan 6/ II

**Pertemuan** : ke 1

**Petunjuk**

- A. Kerjakan soal dengan benar!
- B. Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar
- C. Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar
- D. Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar
- E. Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar



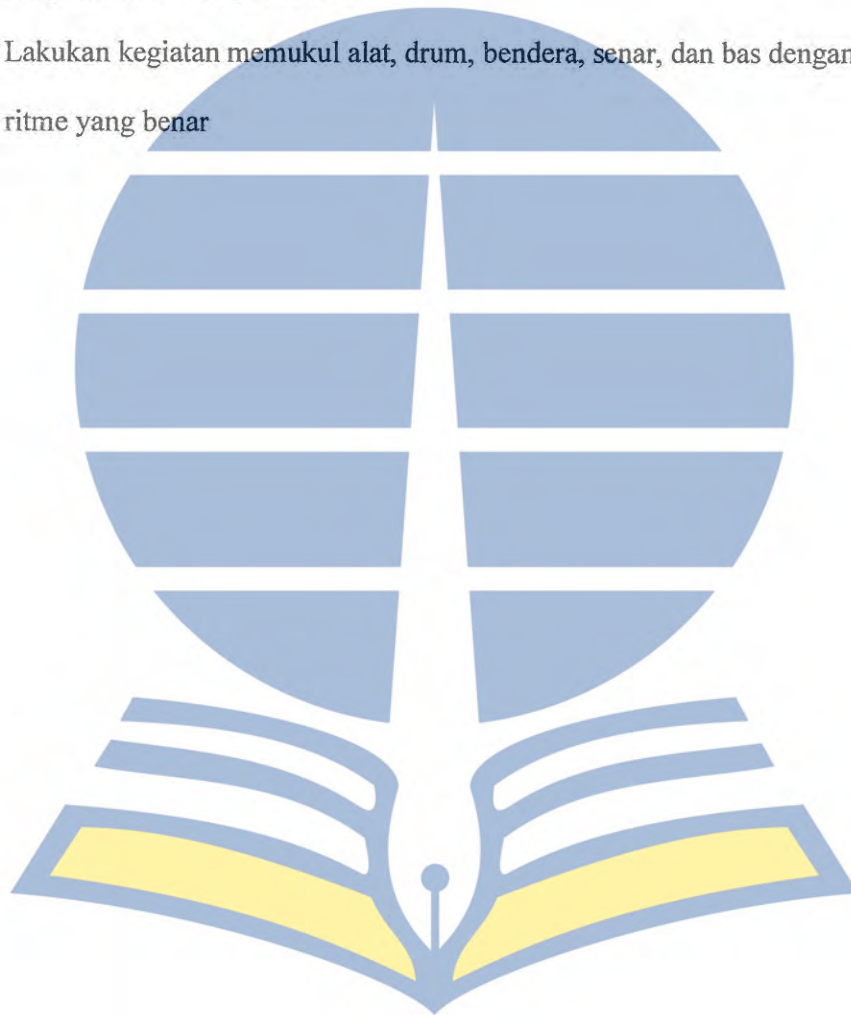
**SOAL TES DRUM BAND**

**Kelas/ Semester : 5 dan 6/ II**

**Pertemuan : ke 2**

**Petunjuk**

- A. Kerjakan soal dengan benar!
- B. Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar



**SOAL TES DRUM BAND**

**Kelas/ Semester** : 5 dan 6/ II

**Pertemuan** : ke 3

**Petunjuk**

- A. Kerjakan soal dengan benar!
- B. Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar sesuai dengan Lagu Ibu Kartini



## SOAL TES DRUM BAND

**Kelas/ Semester** : 5 dan 6/ II

**Pertemuan** : ke 4

### Petunjuk

- A. Kerjakan soal dengan benar!
- B. Lakukan kegiatan memukul alat, drum, bendera, senar, dan bas dengan ritme yang benar sesuai dengan Lagu Ibu Kartini





### KISI –KISI SOAL EKSTRAKURIKULER

**Nama Kegiatan** : *Out bound*  
**Kelas/Semester** : 5 dan 6/ II  
**Alokasi Waktu** : 2 X 35 menit

No	Pertemuan ke	SKK	Indikator	Soal	Bentuk Tes	Nomor Soal	Skor
1	1	Melaksanakan Kegiatan Menanam Sayur	Sikap Disiplin dalam Kegiatan menanam sayur	Lakukan kegiatan pembibitan cabai secara tebar	Unjuk kerja	1	1-4
2	2	Melaksanakan Kegiatan Menanam Sayur	Sikap Disiplin dalam Kegiatan menanam sayur	Lakukan kegiatan pembibitan cabai secara polybag	Unjuk Kerja	1	1-4
3	3	Melaksanakan Kegiatan permainan Gobag Sodor	Sikap tanggung jawab dalam permainan Gobag Sodor	Lakukan kegiatan permainan Gobag sodor dengan aturan yang benar	Unjuk kerja	1	1-4
4	4	Melaksanakan Kegiatan permainan Gobag Sodor	Sikap tanggung jawab dalam permainan Gobag Sodor	Lakukan kegiatan permainan Gobag sodor dengan aturan yang benar	Unjuk kerja	1	1-4



**SOAL TES *OUT BOUND***

**Kelas/ Semester** : 5 dan 6/ II

**Pertemuan** : ke 1

**Petunjuk**

- A. Kerjakan soal dengan benar!
- B. Lakukan kegiatan pembibitan cabai secara tebar



**SOAL TES *OUT BOUND***

**Kelas/ Semester** : 5 dan 6/ II

**Pertemuan** : ke 2

**Petunjuk**

- A. Kerjakan soal dengan benar!
- B. Lakukan kegiatan pembibitan cabai secara polybag



**SOAL TES OUT BOUND**

**Kelas/ Semester : 5 dan 6/ II**

**Pertemuan : ke 3**

**Petunjuk**

- A. Kerjakan soal dengan benar!
- B. Lakukan kegiatan permainan Gobag sodor dengan aturan yang benar



**SOAL TES *OUT BOUND***

**Kelas/ Semester** : 5 dan 6/ II

**Pertemuan** : ke 4

**Petunjuk**

- A. Kerjakan soal dengan benar!
- B. Lakukan kegiatan permainan Gobag sodor dengan aturan yang benar







UNIVERSITAS TERBUKA

LEMBAR OBSERVASI KARAKTER DISIPLIN

INSTRUMEN TESIS

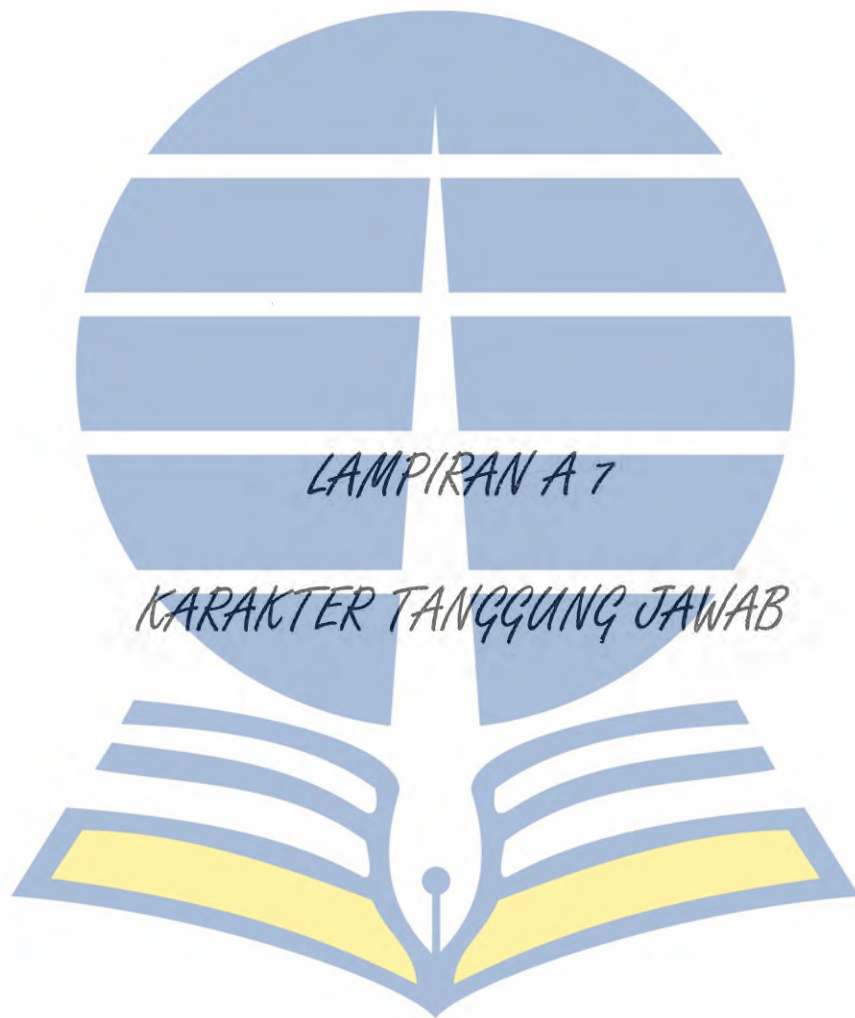
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017





UNIVERSITAS TERBUKA

**LEMBAR OBSERVASI KARAKTER TANGGUNG JAWAB**

**INSTRUMEN TESIS**

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK**

Oleh

**SARWIJIYANTI**

**NIM.500641239**

**PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017**





*LAMPIRAN A 8*

*LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN  
PEMBINA/PELATIH DALA MEMGELOLA  
PEMBELAJARAN*



UNIVERSITAS TERBUKA

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN PEMBINA/PELATIH DALAM  
MEMGELOLA PEMBELAJARAN**

**INSTRUMEN TESIS**

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK**

Oleh

**SARWIJIYANTI**

**NIM.500641239**

**PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017**

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN PEMBINA/PELATIH MENGELOLA  
KEGIATAN

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Keling

Nama Pelatih :

SKU : .....

SKK : .....

Hari/Tanggal : .....

Waktu : .....

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
I	Pendahuluan	1	2	3	4
1.	Pembina mengucapkan salam dan mengabsen peserta didik	1	2	3	4
2.	Pembina mengecek kesiapan peserta didik dalam pembelajaran	1	2	3	4
3.	Pembina memberi motivasi peserta didik	1	2	3	4
4.	Pembina menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	1	2	3	4
5.	Pembina menyamakan informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan	1	2	3	4
6.	Pembina meminta peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari	1	2	3	4
7.	Pembina membagi regu sesuai jenis kelamin	1	2	3	4
II	Kegiatan Inti				
8	Pembina membagi Lembar Kerja untuk dikerjakan/dilaksanakan peserta didik	1	2	3	4
9	Pembina memandu pekerjaan peserta didik	1	2	3	4
10.	Pembina mengarahkan pekerjaan peserta didik untuk diselesaikan dengan benar	1	2	3	4
11	Pembina memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikan samapi tuntas	1	2	3	4
12	Pembina memeberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan tepat dan benar	1	2	3	4
13	Pembina memmerikan soal tes unjuk kerja dan tertulis kepada peserta didik	1	2	3	4
14	Pembina mengarahkan agar peserta didik mengerjakan soal tes dengan jujur	1	2	3	4

15	Pembahasan soal tes yang dikerjakan peserta didik.	1	2	3	4
16	Pembina memberikan penghargaan kepada peserta didik yang dapat menyelesaikan soal dengan benar.	1	2	3	4
III	Kegiatan Penutup				
17	Pembina dan pesertadidik menarik simpulan tentang hasil pembelajaran	1	2	3	4
18	Pembina melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	1	2	3	4
19	Pembina memberikan tindak lanjut berupa arahan-arahan	1	2	3	4
20	Pemberian tugas untuk memperdalam pembelajaran yang telah dipelajari	1	2	3	4

Keterangan:

1= Kurang baik

2= Cukup

3= Baik

4= Amat baik



Jepara,

2017

Observer,

.....  
NIP.





UNIVERSITAS TERBUKA

ANGKET RESPON SISWA

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
KEGIATAN KEPRAMUKAAN MODEL BERBASIS PROYEK**

Nama :  
NTA :  
Jenis Kelamin :  
Kelas :  
Tingkatan :

Petunjuk :

1. Tuliskan identitas kamu dengan benar
2. Beri tanda  $\surd$  pada kolom pendapat yang dikehendaki
3. Kerahasiaan jawaban anda terjamin
4. Saya tidak akan menipu diri sendiri

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Saya senang dengan kegiatan ekstrakurikuler berbasis proyek				
2.	Saya mengikuti kegiatan dengan tertib				
3.	Saya senang kegiatan pembentukan karakter				
4.	Saya selalu siap mempraktikkan hasil kegiatan berbaris yang telah dipelajari				
5.	Saya memperhatikan penjelasan pembina tentang materi				
6.	Saya harus menguasai seluruh gerakan dalam berbaris				
7.	Saya tidak malu bertanya teman dalam hal berbaris				
8.	Saya tidak senang mempelajari dan mempraktikkan gerakan-gerakan variasi dalam berbaris				
9.	Saya mau menerima sanksi ketika salah dalam berbaris				
10.	Saya senang membuat simpul dan ikatan dengan benar				
11.	Saya senang membuat bangunan tali yang diinstruksikan				
12.	Saya mau menjelaskan jenis ikatan dan simpul dari bangunan yang saya buat				
13.	Pelatihan suka latihan tali temali karena ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari				
14.	Walaupun sulit, saya akan berusaha melaksanakan instruksi dengan baik dalam praktik tali-temali				
15.	Saya tidak suka bekerja sama dengan baik dalam membuat suatu bangunan				
16.	Saya selalu berusaha membuat bentuk bangunan baru dalam tali-temali				
17.	Saya akan menyelesaikan tugas dalam tali-temali dengan penuh tanggung jawab				
18.	Saya tidak memperhatikan cara menggunakan kompas yang benar dan tepat				
19.	Saya selalu menggunakan kompas dengan benardan tepat				
20.	Saya melaporkan cara menggunakan kompas setelah menggunakan				

	ketahui				
24.	Saya berusaha menemukan cara baru untuk dikembangkan dalam kegiatan pramuka				
25.	Saya akan melaksanakan instruksi pembina dengan baik				
	Jumlah				

Keterangan :

Selalu : skor 4

Sering : skor 3

Kadang-kadang : skor 2

Tidak pernah : skor 1:

Saran :

.....

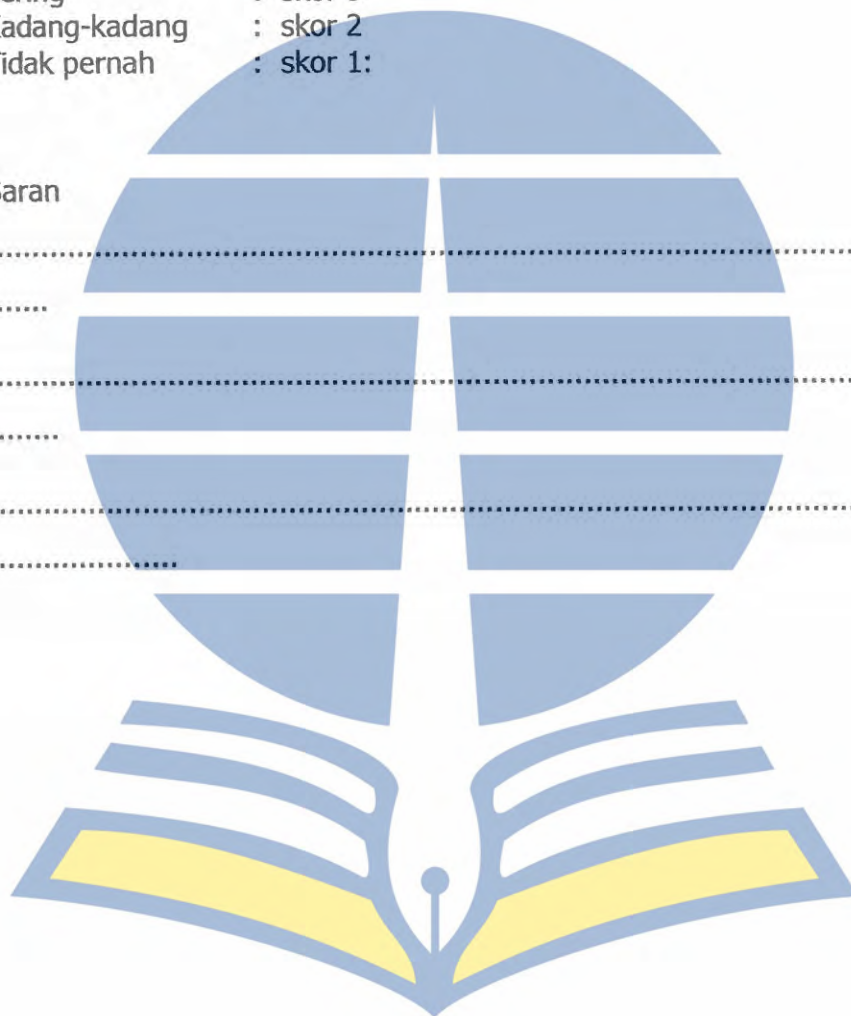
.....

.....

.....

.....

.....











UNIVERSITAS TERBUKA

LEMBAR VALIDASI

SILABUS

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS

PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

UNIVERSITAS TERBUKA

TAHUN 2017

### C. BENTUK INSTRUMEN

Bentuk instrumen validasi silabus ini menggunakan skala penilaian. Masing-masing butir pernyataan memiliki lima pilihan (*option*) jawaban yang merupakan nilai terhadap kevalidan silabus yang akan digunakan dalam penelitian terhadap kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler.

### D. IDENTITAS MATERI PEMBELAJARAN

Nama Kegiatan	: Ekstrakurikuler Kepramukaan
Satuan Pendidikan	: SDN 3 Keling
Kelas/Semester	: V dan VI/2
Pendekatan	: Berbasis Proyek
SKU	: Kegiatan Penggalang
SKK	: Baris berbaris, kompas, dan tali temali

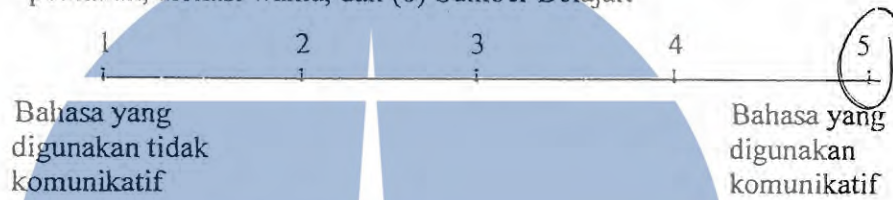
### E. PETUNJUK PENGISIAN VALIDASI

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap silabus yang telah saya susun.
2. Mohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian seobjektif mungkin untuk mengetahui tingkat validitas silabus yang akan digunakan dalam penelitian ini.
3. Mohon Bapak/Ibu memberi nilai dengan cara melingkari pilihan pada kolom pilihan(,1,2,3,4,5).
4. Pilihan 1 dan 5, indikator penilaiannya sudah jelas deskripsikan Untuk pilhan 2 merupakan indikator penilaian yang mendekati option 1, option 3 merupakan indikator penilaian yang berda di tengah-tengah antara pilihan 1 dan 5, dan piihan 4 merupakan pilihan yang indikatornya mendekati pilhan 5.
5. Saran- saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada lembar saran(pada bagia bawah).
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

## F. PENILAIAN SILABUS

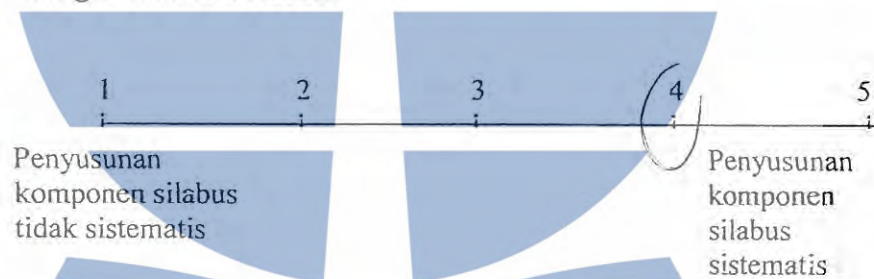
### 1) Kelengkapan Komponen Silabus sesuai Kurikulum

Komponen Silabus sesuai dengan KTSP berdasarkan Standar Isi, yang di dalamnya memuat: 1) Identitas Mata Pelajaran, (2) Standar Kompetensi (SK), dan Kompetensi Dasar (KD), (3) Materi Pokok/pembelajaran, (4) Kegiatan Pembelajaran, (5) Indikator, penilaian, alokasi waktu, dan (6) Sumber Belajar.



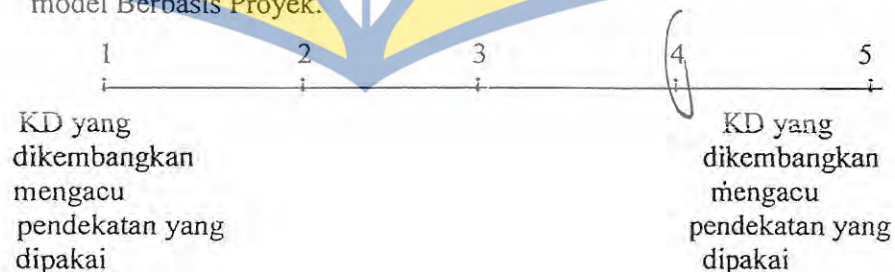
### 2) Penyusunan Silabus Sistematis

Penyusunan komponen-komponen silabus sistematis (terurut) sesuai dengan standar isi KTSP.



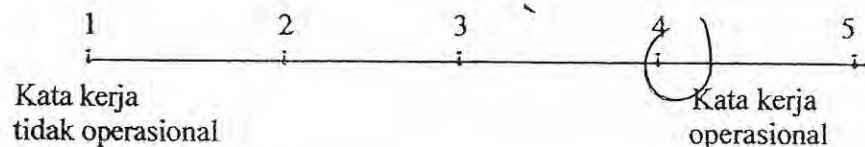
### 3) Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar yang dikembangkan merupakan kemampuan yang harus dikuasai dan dimiliki siswa dengan mengacu pembelajaran model Berbasis Proyek.



### 4) Indikator

Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur.



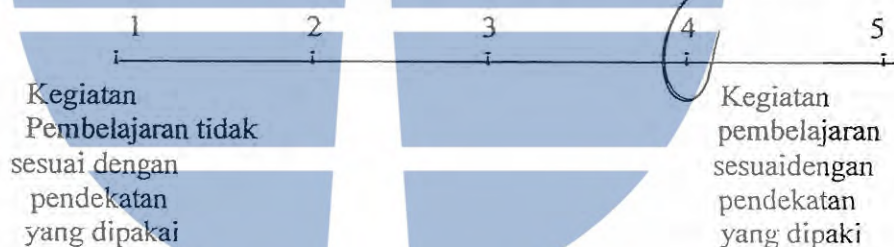
5) **Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran yang dikembangkan adalah kegiatan berbaris, menggunakan kompas, dan tali temali.



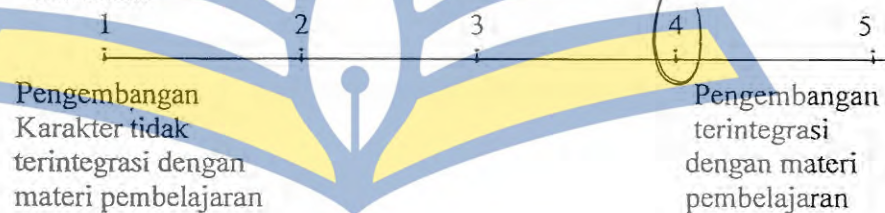
6) **Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran model berbasis proyek.



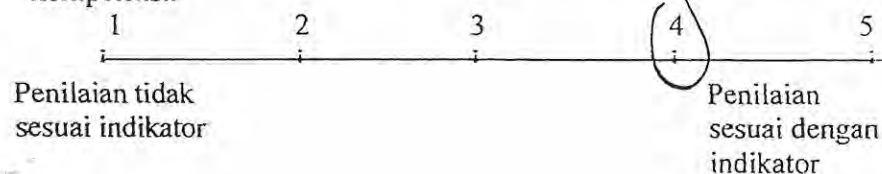
7) **Karakter**

Pengembangan karakter terintegrasi pada proses pembelajaran yang dilakukan.

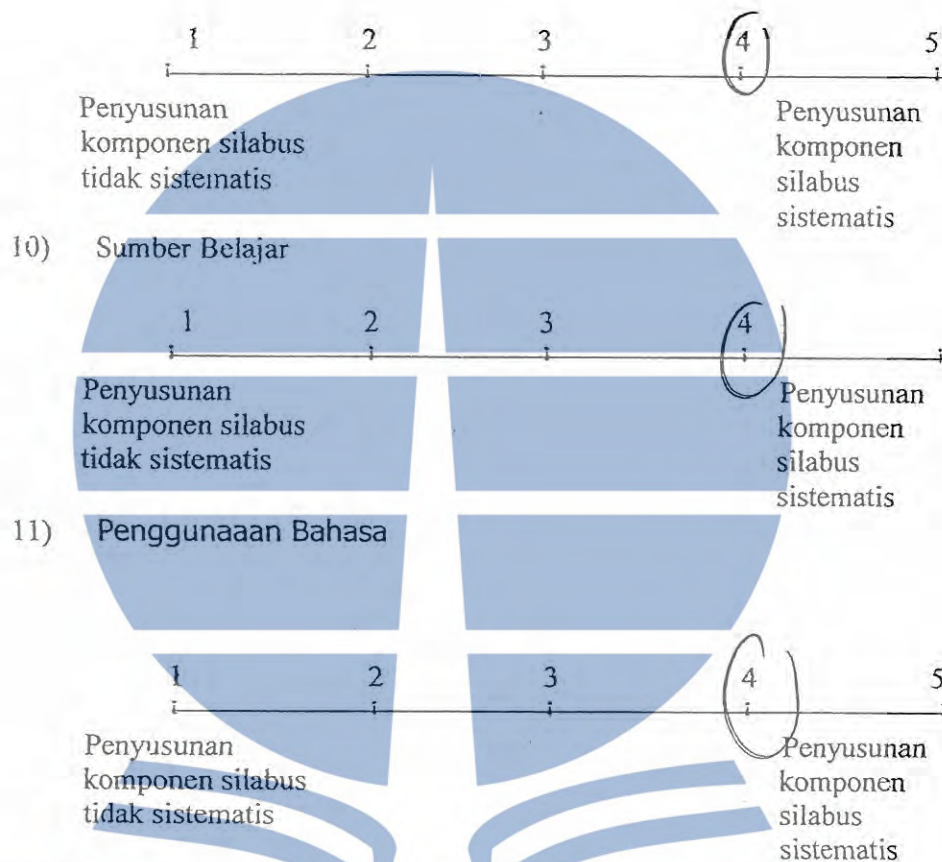


8) **Penilaian hasil belajar**

Penilaian hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi.



## 9) Alokasi waktu



## G. REKOMENDASI BERDASARKAN RATA-RATA SKOR

RATA-RATA SKOR X	NILAI	HASIL (√)
	Tidak Baik	
	Kurang Baik	
	Cukup	
	Baik	√
	Sangat Baik	

Kesimpulan terhadap validasi silabus:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Dapat digunakan dengan banyak revisi
- Tidak dapat digunakan

#### H. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

.....

.....


.....

.....

.....

Semarang, 2017

Valdator Ahli

  
Prof. Y.L. Sukestiyarno, M.S., Ph.D  
NIP. 19590420 198403 1002







UNIVERSITAS TERBUKA

LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS

PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017

## LEMBAR VALIDASI RPP

### A. Tujuan

Lembar validasi RPP ini disusun untuk mengetahui tingkat validitas RPP yang akan digunakan dalam penelitian sebagai perangkat pembelajaran dengan model berbasis proyek.

### B. Komponen-Komponen Validasi

Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli/pakar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan perangkat yang valid. Komponen-komponen validasi RPP diuraikan dalam beberapa indikator dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indikator validasi RPP disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai di sekolah yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Komponen-komponen lainnya tidak termasuk dalam komponen penilaian RPP ini karena sudah baku dari Standar Isi KTSP. Komponen-komponen indikator validasi RPP ditunjukkan dalam tabel 1 di bawah ini

**Tabel 1. Komponen-Komponen Indikator Validasi RPP**

NO.	Aspek yang Dinilai
1	Kesesuaian RPP dengan kurikulum
2	Memperhatikan prinsip pengembangan RPP
3	Sistematika penulisan RPP
4	Kesesuaian identitas dengan Standar Isi
5	Kesesuaian alokasi waktu pembelajaran
6	Kesesuaian identitas dengan Standar Kompetensi
7	Kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan kepramukaan
8	Pencapaian indicator sesuai dengan KI dan KD

9	Perencanaan tujuan pembelajaran
10	Penilaian ketepatan materi ajar dengan tujuan pembelajaran
11	Kejelasan skenario pembelajaran
12	Kesesuaian model pembelajaran dengan skenario pembelajaran
13	Memuat unsure pembelajaran berbasis proyek
14	Kegiatan pembelajaran membuat peserta didik aktif
15	Keselarsan RPP
16	Kesesuaian penilaian dengan indikator
17	Kesesuaian alat dan penggunaan sumber belajar
18	Keterbacaan bahasa
19	Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
20	Pemanfaatan bahasa yang efektif dan efisien

### C. Bentuk Instrumen

Bentuk instrumen validasi RPP ini menggunakan skala penilaian. Masing-masing butir pernyataan memiliki 5 pilihan (option) jawaban yang merupakan nilai terhadap kevalidan RPP yang akan digunakan dalam penelitian terhadap kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler.

### D. Identitas RPP

Nama Kegiatan : Ektrakurikuler Kepramukaan  
 Satuan Pendidikan : SD Negeri 3 Keling  
 Kelas/Semester : 5 dan 6/II  
 Pendekatan : Berbasis Proyek  
 SKU : Kegiatan Penggalang  
 SKK : Baris berbaris, Kompas, dan Tali Temali

### E. Petunjuk Pengisian Validasi

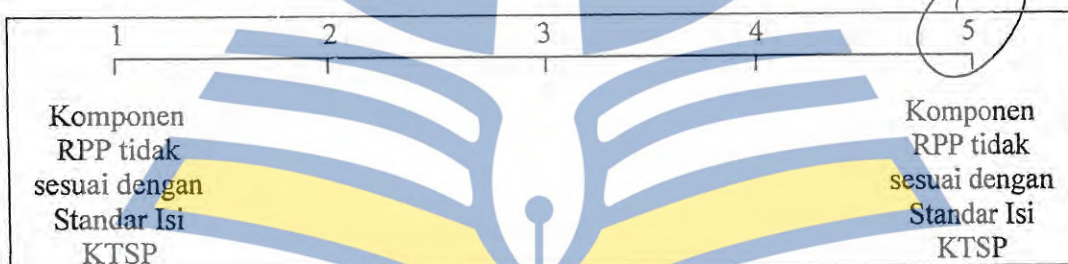
1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap RPP yang telah saya susun.
2. Berilah penilaian subyektif mungkin untuk mengetahui tingkat validitas RPP yang akan digunakan dalam penelitian ini.
3. Mohon agar Bapak/Ibu memberikan nilai dengan cara melingkari pilihan pada kolom pilihan (1,2,3,4,5).

4. Pilihan 1 dan 5, indicator penilaiannya sudah jelas dideskripsikan. Untuk pilihan 2 merupakan indikator penilaian yang mendekati option 1, option 3 merupakan indikator penilaian yang berada di tengah-tengah antara pilihan 1 dan 5, dan pilihan 4 merupakan pilihan yang indikatornya mendekati pilihan 5.
5. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada lembar saran (pada bagian bawah).
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

#### F. Penilaian RPP

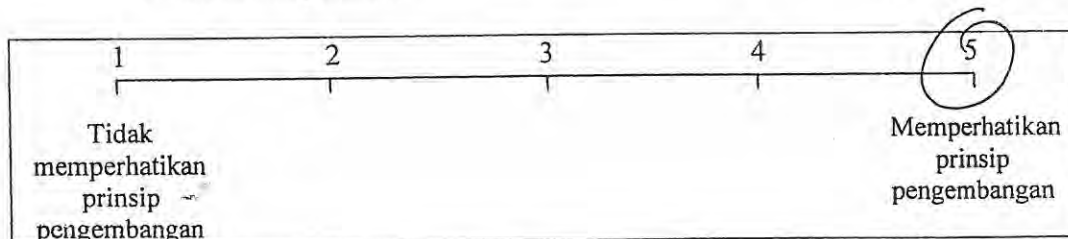
##### 1. Kelengkapan komponen RPP sesuai Kurikulum

Komponen RPP sesuai dengan KTSP berdasarkan Standar Isi yang di dalamnya memuat: 1) Identitas Mata Pelajaran, 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, 3) Materi Pokok Pembelajaran, 4) Kegiatan Pembelajaran, 5) Indikator, Penilaian, Alokasi Waktu, dan 6) Sumber Belajar



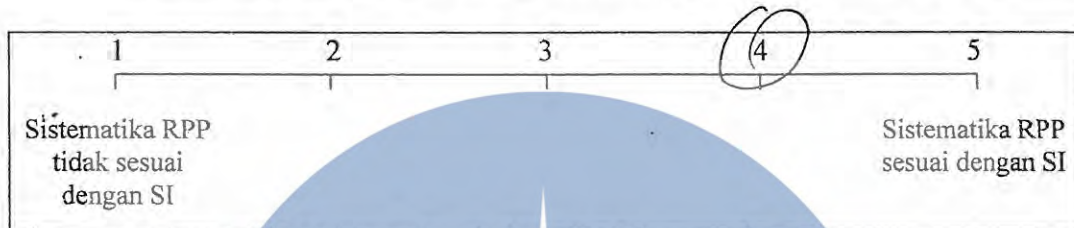
##### 2. Memperhatikan prinsip pengembangan RPP

Indikatornya jelas, fleksibel, kegiatan pembelajaran sesuai dengan KD, utuh dan menyeluruh.



### 3. Sistematika penulisan RPP

Urutan koponen-komponen RPP sesuai dengan Standar Isi dan KTSP



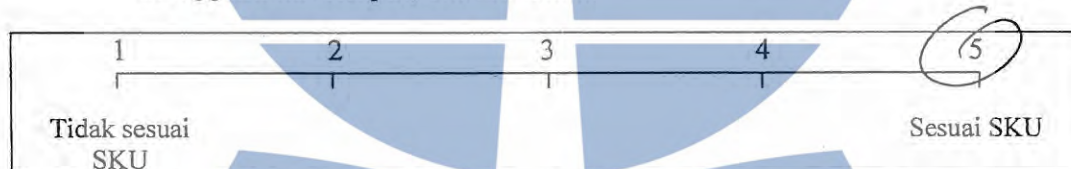
#### 4. Kesesuaian identitas dengan Standar Isi

Identitas RPP sesuai dengan Standar Isi



#### 5. Kesesuaian alokasi waktu pembelajaran

Materi pembelajaran yang dikembangkn adalah kegiatan berbaris, menggunakan kompas, dan tali temali

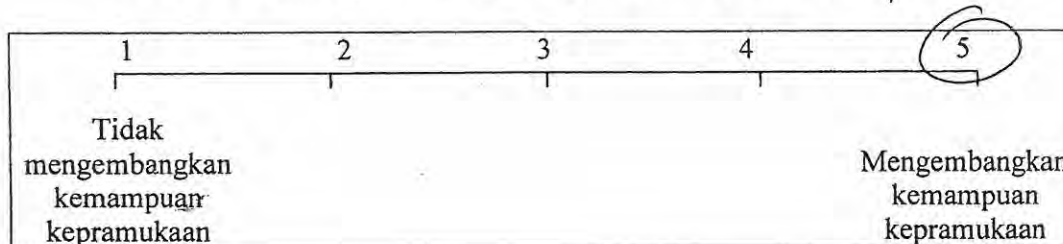


#### 6. Kesesuaian identitas dengan Standar Kompetensi

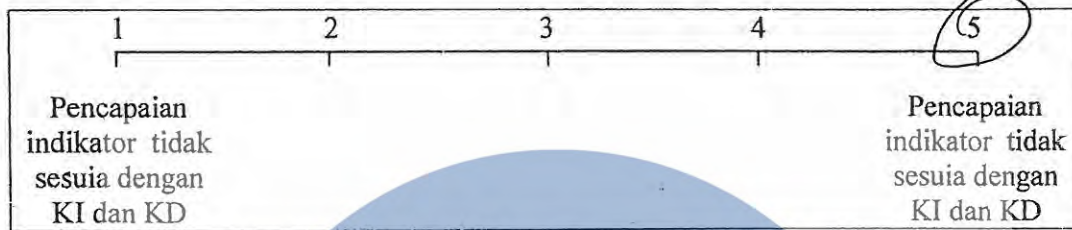
Kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis proyek



#### 7. Kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan kepramukaan



## 8. Pencapaian indikator sesuai dengan KI dan KD



## 9. Perencanaan tujuan pembelajaran



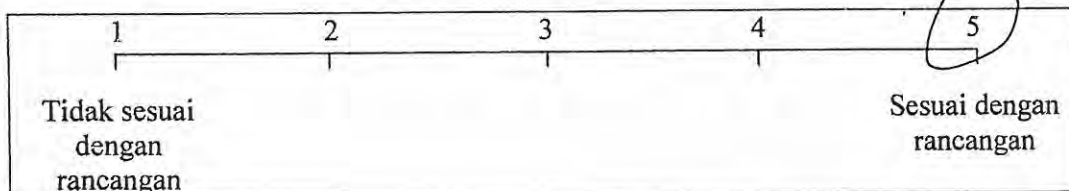
## 10. Penilaian ketepatan materi ajar dengan tujuan pembelajaran

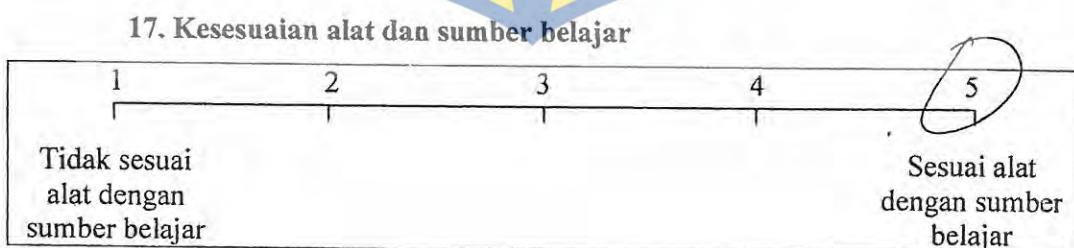
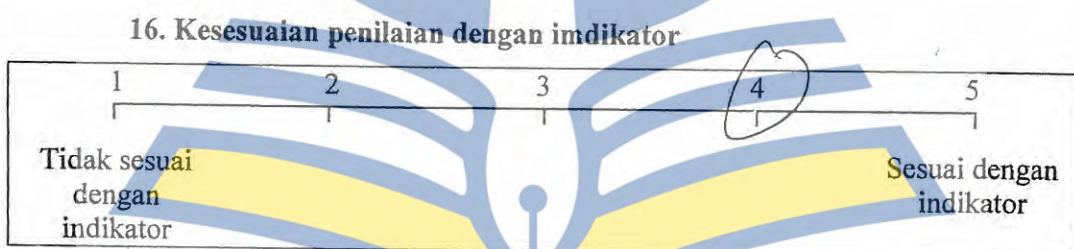
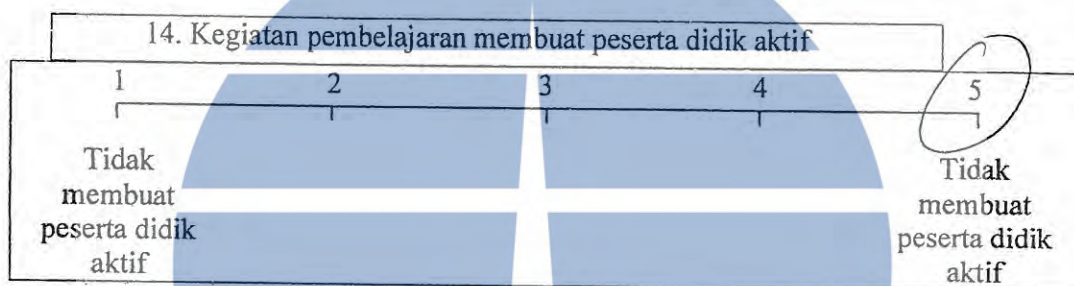
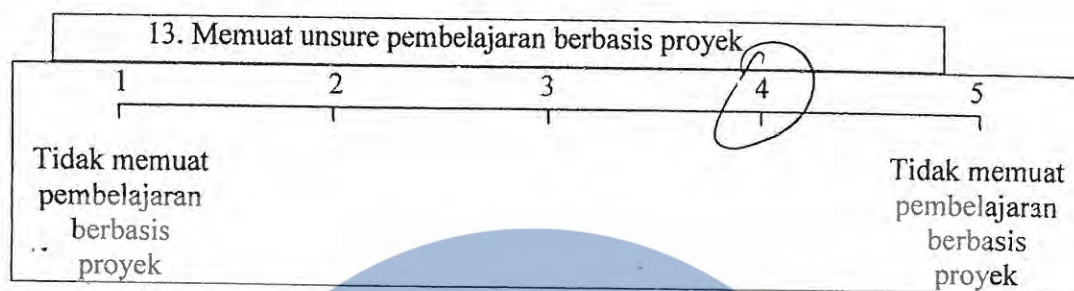


## 11. Kejelasan skenario pembelajaran



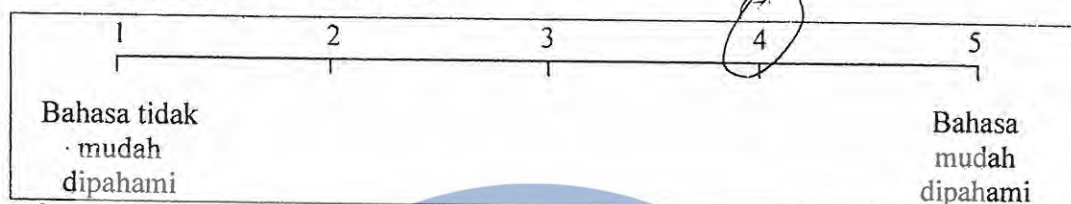
## 12. Kejelasan skenario pembelajaran







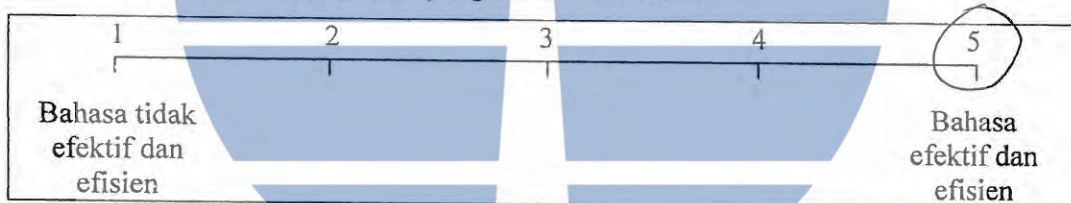
## 18. Keterbacaan bahasa



## 19. Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar



## 20. Pemanfaatan bahasa yang efektif dan efisien



## I. Skala Penilaian:

Rata-rata ( $n$ )	Nilai	Hasil ( $\checkmark$ )
$1,00 \leq n \leq 2,00$	Tidak Baik	.....
$2,00 < n \leq 3,00$	Kurang Baik	.....
$3,00 < n \leq 4,00$	Baik	..... <input checked="" type="checkbox"/>
$4,00 < n \leq 5,00$	Sangat Baik	.....

## Kesimpulan terhadap validasi pengamatan kemandirian :

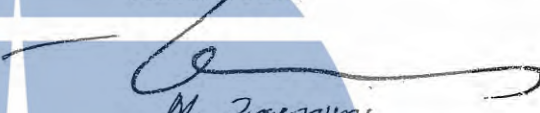
- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Tidak dapat digunakan

H. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

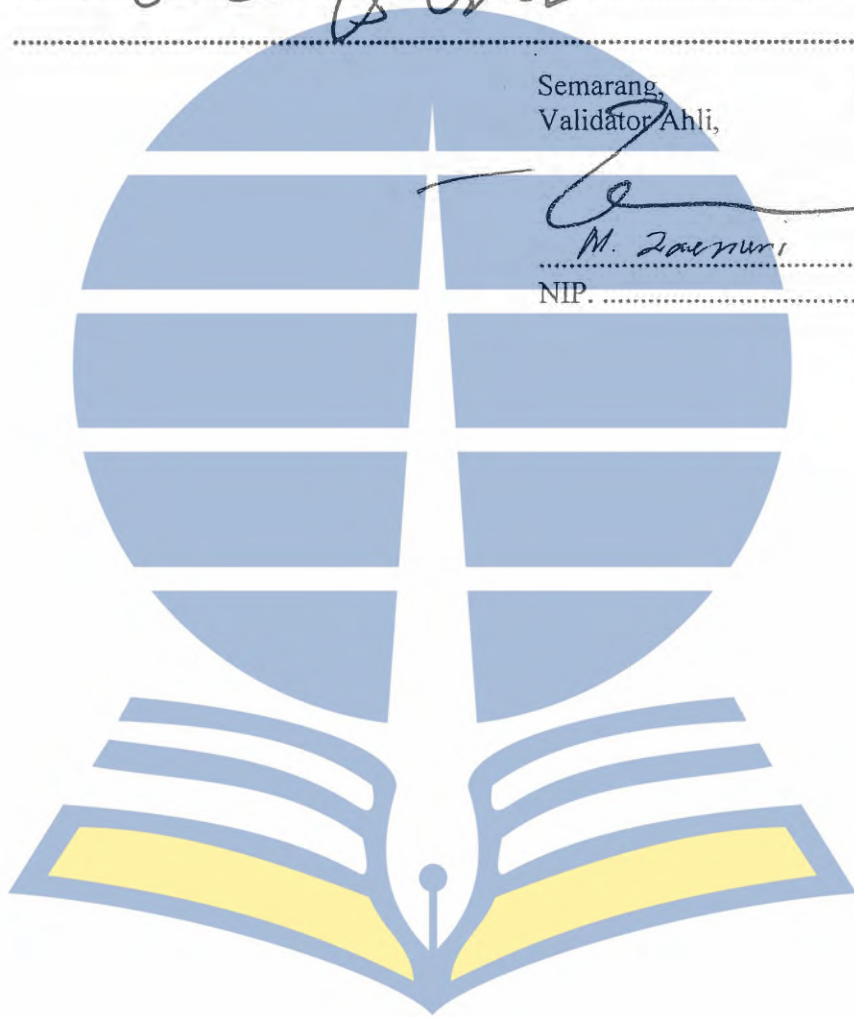
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

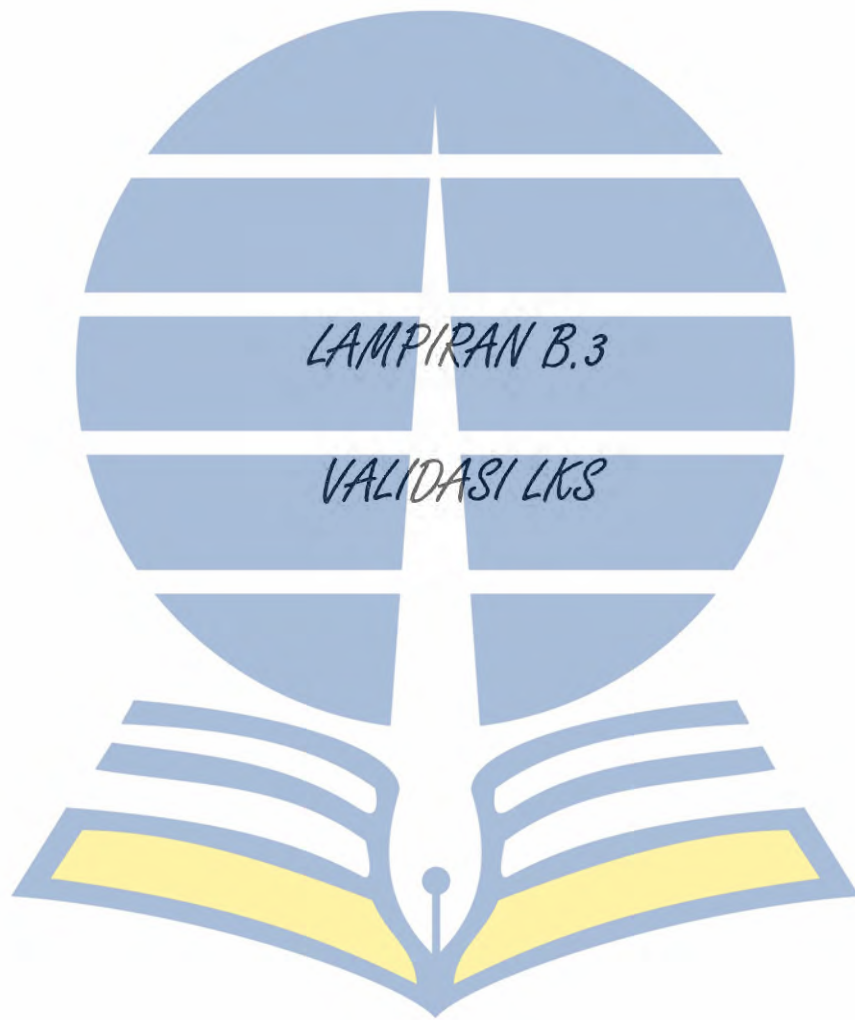
Semarang,  
Validator Ahli,

2017

  
M. Zaenuri

NIP. ....







UNIVERSITAS TERBUKA

LEMBAR VALIDASI

LEMBAR KERJA SISWA

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017

### A. TUJUAN

Lembar validasi LKS ini disusun untuk mengetahui tingkat validasi LKS yang akan digunakan dalam penelitian sebagai perangkat pembelajaran dengan model Berbasis Proyek.

### B. KOMPONEN VALIDASI

Perangkat pembelajaran ini dalam penelitian ini akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli/pakar, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan perangkat yang valid. Komponen-komponen validasi LKS diuraikan dalam beberapa indikator, dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indikator validasi LKS ditunjukkan dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Komponen-komponen Indikator Validasi LKS

No.	Aspek yang dinilai
1	Kesesuaian tujuan LKS dengan indikator pembelajaran
2	Sistematika yang digunakan dalam LKS
3	Adanya pertanyaan untuk menguji kemampuan materi kegiatan
4	Memuat unsur pembelajaran berbasis proyek
5	Kebenaran konsep
6	Peningkatan penguasaan materi
7	Mendukung pembelajaran berbasis proyek
8	Kelayakan sebagai kelengkapan pembelajaran
9	Keterbacaan bahasa
10	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar

### C. BENTUK INSTRUMEN

Bentuk instrumen validasi LKS ini menggunakan skala penilaian. Masing-masing butir pernyataan memiliki lima pilihan (*option*) jawaban yang merupakan nilai terhadap kevalidan LKS yang akan digunakan dalam penelitian terhadap kegiatan pembelajaran ektrakurikuler.

**D. IDENTITAS MATERI PEMBELAJARAN**

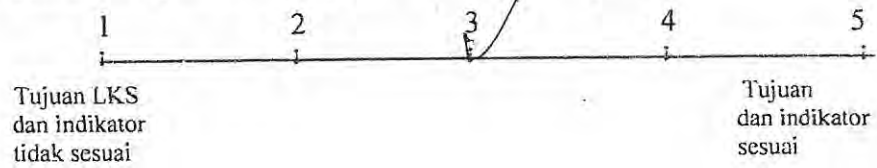
Nama Kegiatan	: Ekstrakurikuler
Satuan Pendidikan	: SDN 3 Keling
Kelas/Semester	: V dan VI/2
Pendekatan	: Berbasis Proyek
SKU	: Kegiatan Penggalang Kepramukaan
SKK	: Baris berbaris, kompas, dan tali temali

**E. PETUNJUK PENGISIAN VALIDASI**

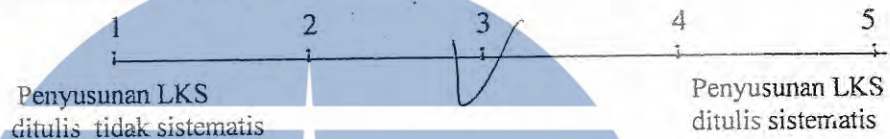
1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap LKS yang telah saya susun.
2. Mohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian seobjektif mungkin untuk mengetahui tingkat validitas LKS yang akan digunakan dalam penelitian ini.
3. Mohon Bapak/Ibu memberi nilai dengan cara melingkari pilihan pada kolom pilihan(,1,2,3,4,5).
4. Pilihan 1 dan 5, indikator penilaiannya sudah jelas deskripsikan. Untuk pilihan 2 merupakan indikator penilaian yang mendekati pilihan 1, pilihan 3 merupakan indikator penilaian yang berada di tengah-tengah antara pilihan 1 dan 5, dan pilihan 4 merupakan pilihan yang indikatornya mendekati pilihan 5.
5. Saran- saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada lembar saran(pada bagian bawah).
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

## F. PENILAIAN LKS

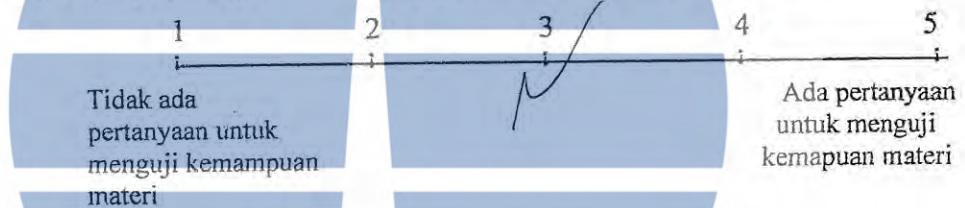
1) Kesesuaian tujuan LKS dengan indikator pembelajaran



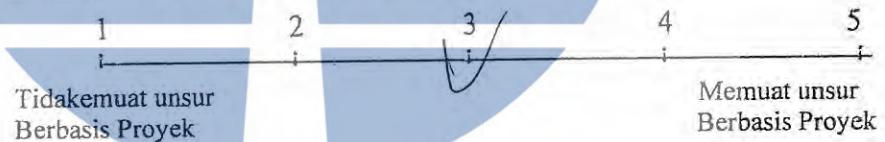
2) Sistematika yang digunakan dalam LKS



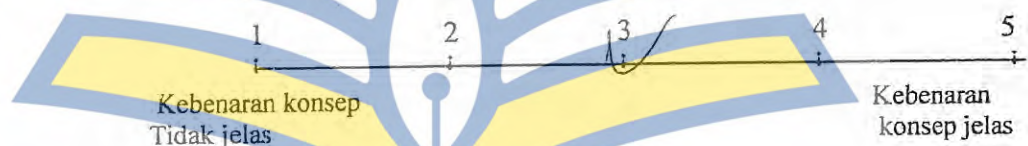
3) Adanya pertanyaan untuk menguji kemampuan materi kegiatan



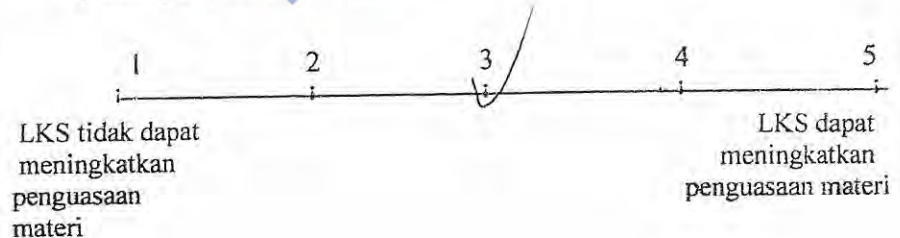
4) Memuat unsur pembelajaran berbasis proyek



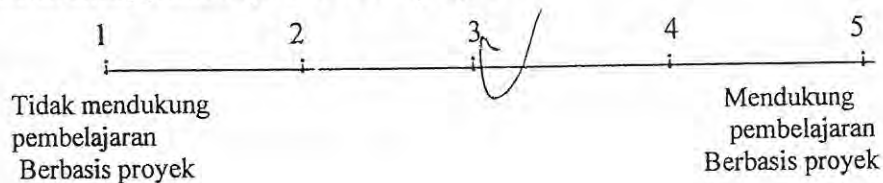
5) Kebenaran konsep



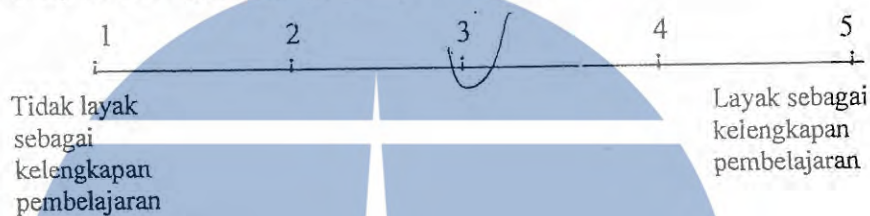
6) Peningkatan penguasaan materi



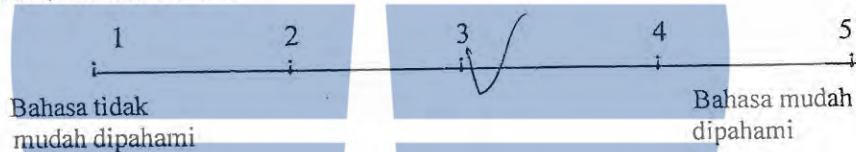
7) Mendukung pembelajaran berbasis proyek



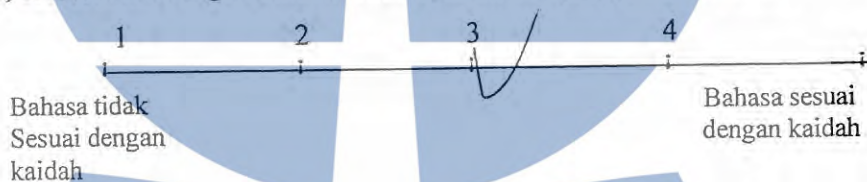
8) Kelayakan sebagai kelengkapan pembelajaran



9) Keterbacaan Bahasa



10) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar



### G. REKOMENDASI BERDASARKAN RATA-RATA SKOR

RATA-RATA SKOR $\bar{x}$	NILAI	HASIL (✓)
$1,00 < x \leq 1,80$	Tidak Baik	.....
$1,80 < x \leq 2,60$	Kurang Baik	.....
$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup	.....
$3,40 < x \leq 4,20$	Baik	.....
$4,20 < x \leq 5,00$	Sangat Baik	.....

Kesimpulan terhadap validasi silabus:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Dapat digunakan dengan banyak revisi
- Tidak dapat digunakan



Kesimpulan terhadap validasi silabus:

- Dapat digunakan tanpa **revisi**
- Dapat digunakan dengan sedikit **revisi**
- Dapat digunakan dengan banyak **revisi**
- Tidak dapat digunakan

#### H. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

*[Handwritten signature]*

Semarang,  
Validator Ahli,

2017

*[Handwritten signature]*  
NIP.





UNIVERSITAS TERBUKA

LEMBAR VALIDASI

BUKU SISWA

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS

PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017



LEMBAR VALIDASI BUKU SISWA

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017

## A. TUJUAN

Lembar validasi Buku Siswa ini disusun untuk mengetahui tingkat validasi Buku siswa yang akan digunakan dalam penelitian sebagai perangkat pembelajaran dengan model Berbasis Proyek.

## B. KOMPONEN VALIDASI

Perangkat pembelajaran ini dalam penelitian ini akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli/pakar, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan perangkat yang valid. Komponen-komponen validasi Buku Siswa diuarikan dalam beberapa indikator, dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indikator validasi Buku Siswa ditunjukkan dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Komponen-komponen Indikator Validasi Buku Siswa

No.	Aspek yang dinilai
1	Kesesuaian tujuan Buku Siswa dengan indikator pembelajaran
2	Sistematika yang digunakan dalam Buku Siswa
3	Kelengkapan urutan cara kerja
4	Adanya pertanyaan untuk menguji kemampuan materi kegiatan
5	Kebenaran konsep
6	Peningkatan penguasaan materi
7	Mengandung unsur pembelajaran berbasis proyek
8	Mendukung penguasaan materi kegiatan
9	Keterbacaan bahasa
10	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar

## C. BENTUK INSTRUMEN

Bentuk instrumen validasi Buku Siswa ini menggunakan skala penilaian. Masing-masing butir pernyataan memiliki lima pilihan (*option*) jawaban yang merupakan nilai terhadap kevalidan Buku Siswa yang akan digunakan dalam penelitian terhadap kegiatan pembelajaran ektrakurikuler.

**D. IDENTITAS MATERI PEMBELAJARAN**

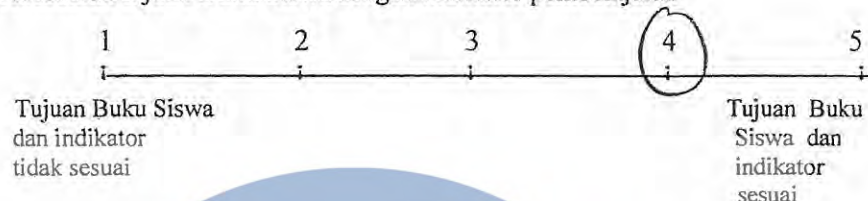
Nama Kegiatan	: Ekstrakurikuler
Satuan Pendidikan	: SDN 3 Keling
Kelas/Semester	: V dan VI/2
Pendekatan	: Berbasis Proyek
SKU	: Kegiatan Penggalang Kepramukaan
SKK	: Baris berbaris, kompas, dan tali temali

**E. PETUNJUK PENGISIAN VALIDASI**

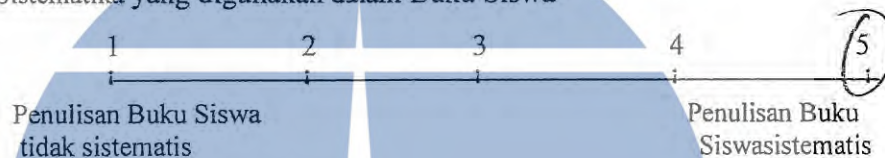
1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Buku Siswa yang telah saya susun.
2. Mohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian seobjektif mungkin untuk mengetahui tingkat validitas Buku Siswa yang akan digunakan dalam penelitian ini.
3. Mohon Bapak/Ibu memberi nilai dengan cara melingkari pilihan pada kolom pilihan(,1,2,3,4,5).
4. Pilihan 1 dan 5, indikator penilaiannya sudah jelas deskripsikan. Untuk pilihan 2 merupakan indikator penilaian yang mendekati pilihan 1, pilihan 3 merupakan indikator penilaian yang berada di tengah-tengah antara pilihan 1 dan 5, dan pilihan 4 merupakan pilihan yang indikatornya mendekati pilihan 5.
5. Saran- saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada lembar saran(pada bagian bawah).
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

## F. PENILAIAN BUKU SISWA

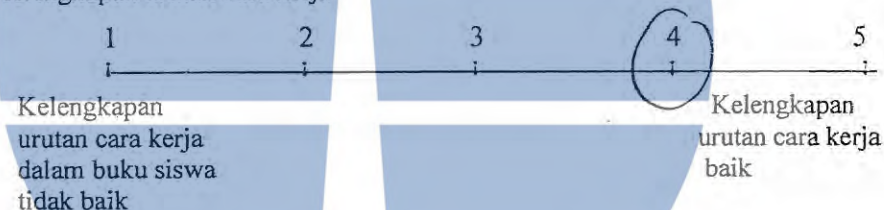
### 1) Kesesuaian tujuan Buku Siswa dengan indikator pembelajaran



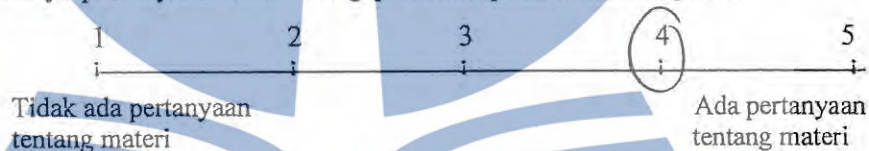
### 2) Sistematika yang digunakan dalam Buku Siswa



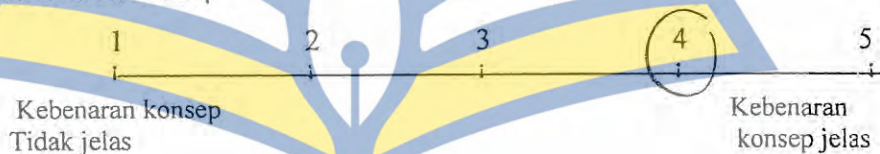
### 3) Kelengkapan urutan cara kerja



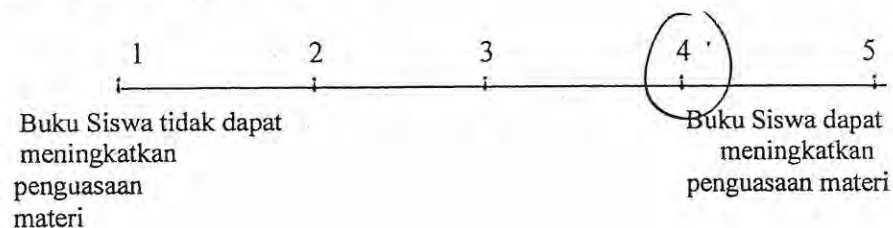
### 4) Adanya pertanyaan untuk menguji kemampuan materi kegiatan



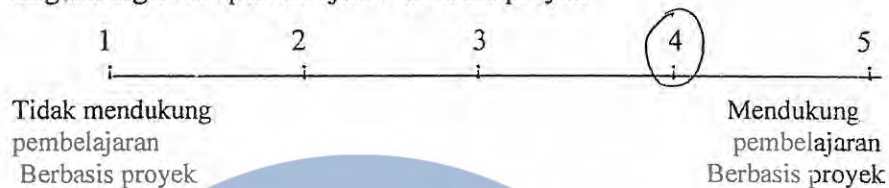
### 5) Kebenaran konsep



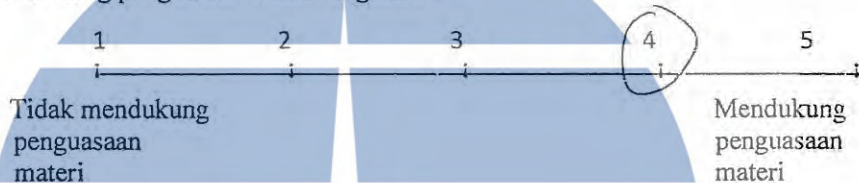
### 6) Peningkatan penguasaan materi



3) Mengandung unsur pembelajaran berbasis proyek



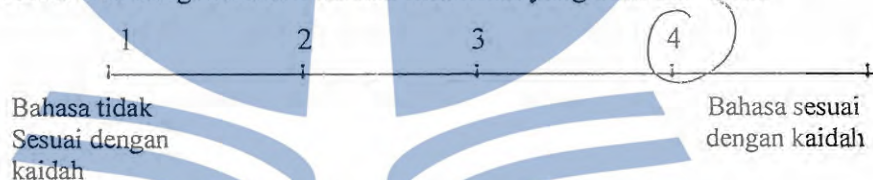
8) Mendukung penguasaan materi kegiatan



9) Keterbacaan Bahasa



10) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar



a. **REKOMENDASI BERDASARKAN RATA-RATA SKOR**

RATA-RATA SKOR $\bar{X}$	NILAI	HASIL (✓)
$1,00 < x \leq 1,80$	Tidak Baik	.....
$1,80 < x \leq 2,60$	Kurang Baaik	.....
$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup	.....
$3,40 < x \leq 4,20$	Baik	.....
$4,20 < x \leq 5,00$	Sangat Baik	.....✓.....



Kesimpulan terhadap validasi silabus:

- Dapat digunakan tanpa revisi  
 Dapat digunakan dengan sedikit revisi  
 Dapat digunakan dengan banyak revisi  
 Tidak dapat digunakan

b. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN







UNIVERSITAS TERBUKA

LEMBAR VALIDASI

SOAL

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS

PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

UNIVERSITAS TERBUKA

TAHUN 2017



UNIVERSITAS TERBUKA

LEMBAR VALIDASI SOAL TES

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017

### A. TUJUAN

Lembar validasi Soal Tes Penguasaan Materi ini disusun untuk mengetahui tingkat validasi Soal Tes yang akan digunakan dalam penelitian sebagai perangkat pembelajaran untuk menghimpun data kegiatan ekstrakurikuler setelah diadakan pembelajaran dengan model Berbasis Proyek.

### B. KOMPONEN VALIDASI

Sebelum dilakukan penelitian salah satu langkah yang harus dipersiapkan instrumen validasi. Instrumen akan divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli/pakar. Komponen-komponen validasi karakter yang terintegrasi dalam kegiatan ekstrakurikuler dijabarkan dalam beberapa indikator, dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indikator validasi pengamatan karakter ditunjukkan dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Komponen-komponen Indikator Validasi pengamatan karakter

No.	Aspek yang dinilai
I	<b>Konten</b> 1. Pertanyaan sesuai dengan indikator masing-masing karakter yang diterapkan 2. Pertanyaan mengungkapkan perwujudan dari nilai karakter yang dibelajarkan
II	<b>Konstruksi</b> 3. Pertanyaan disusun secara logis.
III	<b>Bahasa</b> 4. Pertanyaan sesuai bahasa Indonesia yang baik dan benar 5. Bahasa yang digunakan komunikatif

### C. BENTUK INSTRUMEN

Bentuk instrumen validasi Pengamatan karakter ini menggunakan skala penilaian. Masing-masing butir pernyataan memiliki lima pilihan (*option*) jawaban yang merupakan nilai terhadap kevalidan Lembar Pengamatan Karakter yang akan digunakan dalam penelitian terhadap kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler.

#### D. IDENTITAS MATERI PEMBELAJARAN

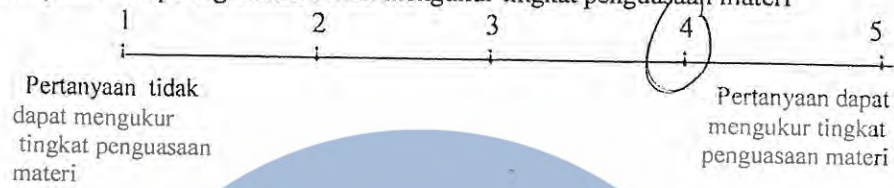
Nama Kegiatan	: Ekstrakurikuler
Satuan Pendidikan	: SDN 3 Keling
Kelas/Semester	: V dan VI/2
Pendekatan	: Berbasis Proyek
SKU	: Kegiatan Penggalang Kepramukaan
SKK	: Baris berbaris, kompas, dan tali temali

#### E. PETUNJUK PENGISIAN VALIDASI

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian Lembar Pengamatan Karakter yang telah saya susun.
2. Mohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian seobjektif mungkin untuk mengetahui tingkat validitas Buku Siswa yang akan digunakan dalam penelitian ini.
3. Mohon Bapak/Ibu memberi nilai dengan cara melingkari pilihan pada kolom pilihan(1,2,3,4,5).
4. Pilihan 1 dan 5, indikator penilaiannya sudah jelas deskripsikan. Untuk pilihan 2 merupakan indikator penilaian yang mendekati pilihan 1, pilihan 3 merupakan indikator penilaian yang berada di tengah-tengah antara pilihan 1 dan 5, dan pilihan 4 merupakan pilihan yang indikatornya mendekati pilihan 5.
5. Saran- saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada lembar saran(pada bagian bawah).
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

## A. PENILAIAN PEDOMAN PENGAMATAN

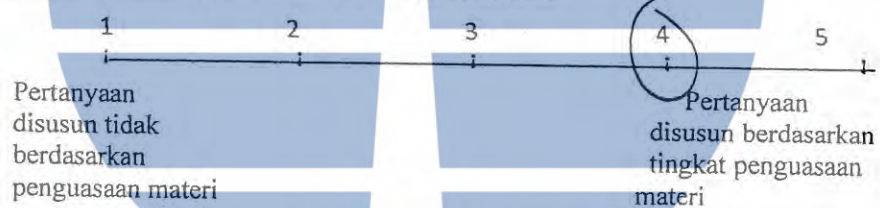
1) Pertanyaan mampu digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan materi



2) Memuat kriteria penilaian yang jelas



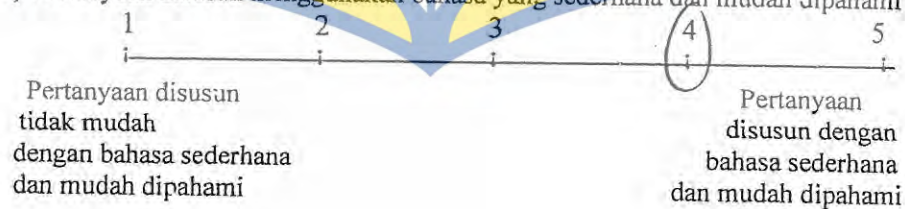
3) Pertanyaan untuk mengungkapkan tingkat penguasaan materi siswa pada setiap indikator disusun berdasarkan proses pembelajaran



4) Pertanyaan sesuai bahasa Indonesia yang baik dan benar



5) Pertanyaan disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami



a. REKOMENDASI BERDASARKAN RATA-RATA SKOR

RATA-RATA SKOR $\bar{X}$	NILAI	HASIL (√)
$1,00 < x \leq 1,80$	Tidak Baik	.....
$1,80 < x \leq 2,60$	Kurang Baaik	.....
$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup	.....
$3,40 < x \leq 4,20$	Baik	.....
$4,20 < x \leq 5,00$	Sangat Baik	.....

Kesimpulan terhadap validasi silabus:

- Dapat digunakan tanpa revisi  
 Dapat digunakan dengan sedikit revisi  
 Dapat digunakan dengan banyak revisi  
 Tidak dapat digunakan

b. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

.....

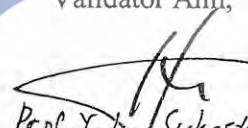
.....

.....

.....

.....

Semarang, 2017  
Validator Ahli,

  
 Prof. Y. A. Sukestiyarno, M.S., Ph.D  
 NIP. 195904201984031002







UNIVERSITAS TERBUKA

VALIDASI

LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER DISIPLIN

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS

PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017





UNIVERSITAS TERBUKA

VALIDASI

LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS

PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

UNIVERSITAS TERBUKA

TAHUN 2017





UNIVERSITAS TERBUKA

VALIDASI

LEMBAR PENGAMATAN KEMAMPUAN GURU

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS

PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA

TAHUN 2017

## A. TUJUAN

Lembar validasi Kemampuan Pembina/Pelatih Mengelola Pembelajaran ini disusun untuk mengetahui tingkat validasi yang akan digunakan dalam penelitian sebagai perangkat pembelajaran dengan model Berbasis Proyek.

## B. KOMPONEN VALIDASI

Pertanyaan pembelajaran dalam penelitian ini akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli/pakar, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan perangkat yang valid. Komponen-komponen validasi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran diuraikan dalam beberapa indikator, dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indikator validasi Kemampuan Pembina/Pelatih Mengelola Pembelajaran ditunjukkan dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Komponen-komponen Indikator Validasi Kemampuan Pembina/Pelatih Mengelola Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati
I	Pendahuluan
1.	Pembina mengucapkan salam dan mengabsen peserta didik
2.	Pembina mengecek kesiapan peserta didik dalam pembelajaran
3.	Pembina memberi motivasi peserta didik
4.	Pembina menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik
5.	Pembina menyampaikan informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan
6.	Pembina meminta peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari
7.	Pembina membagi regu sesuai jenis kelamin
II	Kegiatan Inti
8.	Pembina membagi Lembar Kerja untuk dikerjakan/dilaksanakan peserta didik
9.	Pembina memandu pekerjaan peserta didik
10.	Pembina mengarahkan pekerjaan peserta didik untuk diselesaikan dengan benar
11.	Pembina memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikan samapi tuntas
12.	Pembina memeberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan tepat dan benar
13.	Pembina memmerikan soal tes unjuk kerja dan tertulis kepada peserta

	didik
14	Pembina mengarahkan agar peserta didik mengerjakan soal tes dengan jujur
15	Pembahasan soal tes yang dikerjakan peserta didik.
16	Pembina memberikan penghargaan kepada peserta didik yang dapat menyelesaikan soal dengan benar.
III	Kegiatan Penutup
17	Pembina dan peserta didik menarik simpulan tentang hasil pembelajaran
18	Pembina melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran
19	Pembina memberikan tindak lanjut berupa arahan-arahan
20	Pemberian tugas untuk memperdalam pembelajaran yang telah dipelajari

### C. BENTUK INSTRUMEN

Bentuk instrumen validasi Kemampuan Pembina/Pelatih Mengelola Pembelajaran ini menggunakan skala penilaian. Masing-masing butir pernyataan memiliki lima pilihan (*option*) jawaban yang merupakan nilai terhadap kevalidan Kemampuan Pembina/Pelatih Mengelola Pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian terhadap kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler.

### D. TUJUAN

Lembar validasi Kemampuan Pembina/Pelatih Mengelola Pembelajaran ini disusun untuk mengetahui tingkat validasi Kemampuan Pembina/Pelatih Mengelola Pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian sebagai perangkat pembelajaran dengan model Berbasis Proyek.

### E. BENTUK INSTRUMEN

Bentuk instrumen validasi Buku Siswa ini menggunakan skala penilaian. Masing-masing butir pernyataan memiliki lima pilihan (*option*) jawaban yang merupakan nilai terhadap kevalidan LKS yang akan digunakan dalam penelitian terhadap kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler.



## F. IDENTITAS MATERI PEMBELAJARAN

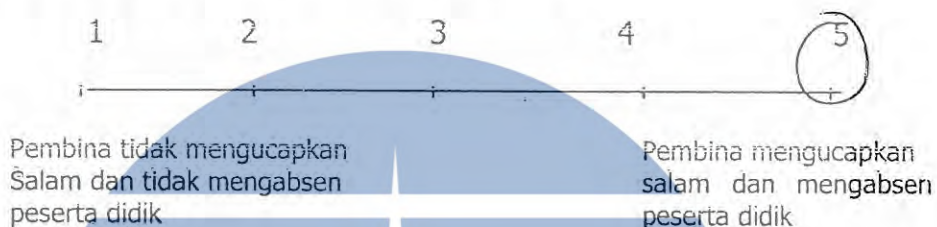
Nama Kegiatan	: Ekstrakurikuler
Satuan Pendidikan	: SDN 3 Keling
Kelas/Semester	: V dan VI/2
Pendekatan	: Berbasis Proyek
SKU	: Kegiatan Penggalang Kepramukaan
SKK	: Baris berbaris, kompas, dan tali temali

## G. PETUNJUK PENGISIAN VALIDASI

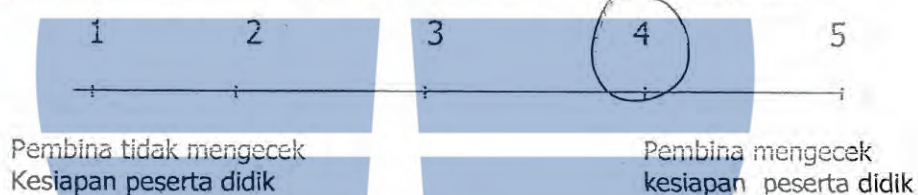
1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Buku Siswa yang telah saya susun.
2. Mohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian seobjektif mungkin untuk mengetahui tingkat validitas Kemampuan Pembina/Pelatih Mengelola Pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini.
3. Mohon Bapak/Ibu memberi nilai dengan cara melingkari pilihan pada kolom pilihan(1,2,3,4,5).
4. Pilihan 1 dan 5, indikator penilaiannya sudah jelas deskripsikan. Untuk pilihan 2 merupakan indikator penilaian yang mendekati pilihan 1, pilihan 3 merupakan indikator penilaian yang berada di tengah-tengah antara pilihan 1 dan 5, dan pilihan 4 merupakan pilihan yang indikatornya mendekati pilihan 5.
5. Saran- saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada lembar saran(pada bagia bawah).
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

## 1. Penilaian Kemampuan Pembina/Pelatih Mengelola Pembelajaran

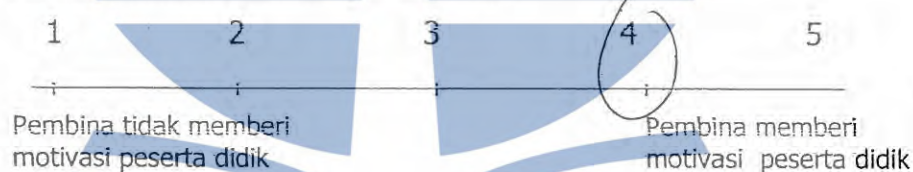
### 1) Mengucapkan salam dan mengabsen peserta didik



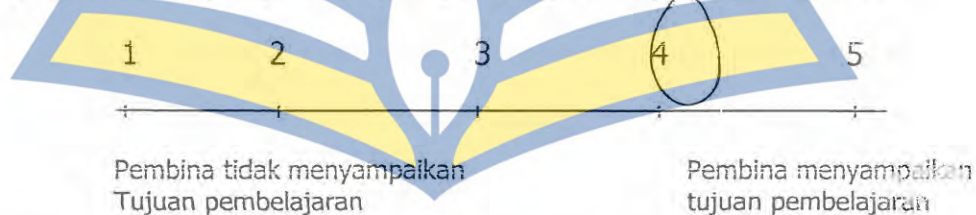
### 2) Pembina mengecek kesiapan peserta didik dalam pembelajaran



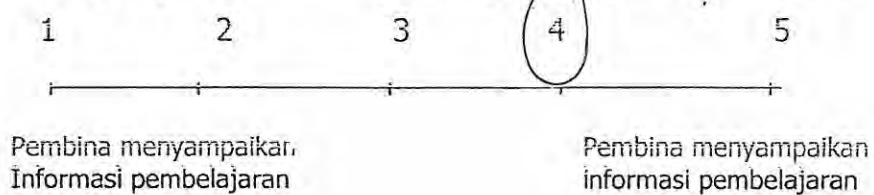
### 3) Pembina memberi motivasi peserta didik



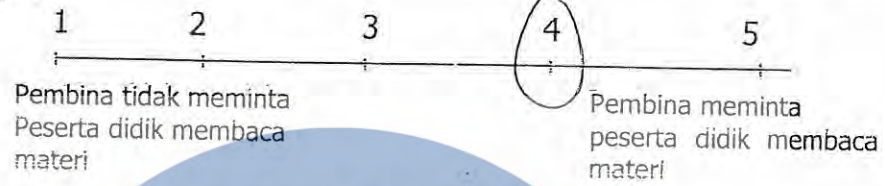
### 4) Pembina menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik



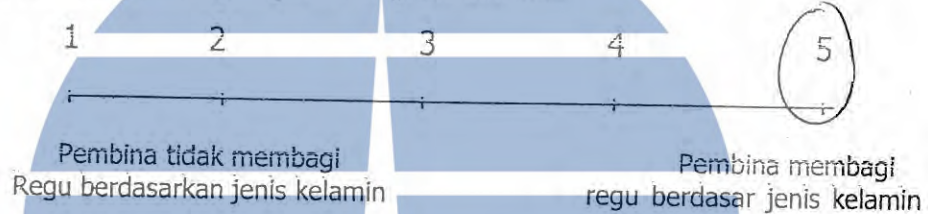
### 5) Pembina menyampaikan informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan



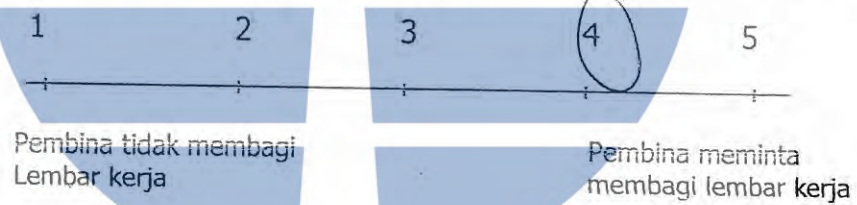
6) Pembina meminta peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari



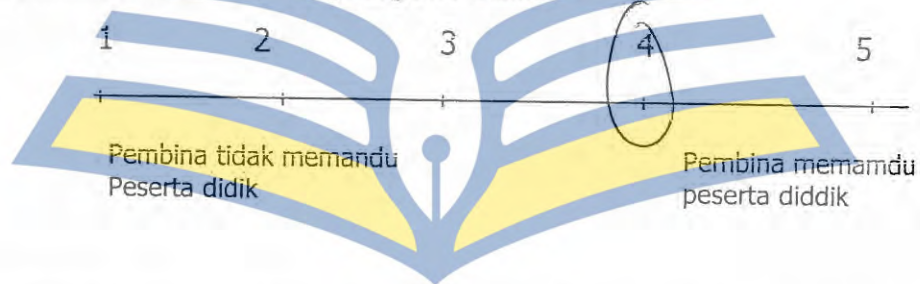
7) Pembina membagi regu sesuai jenis kelamin



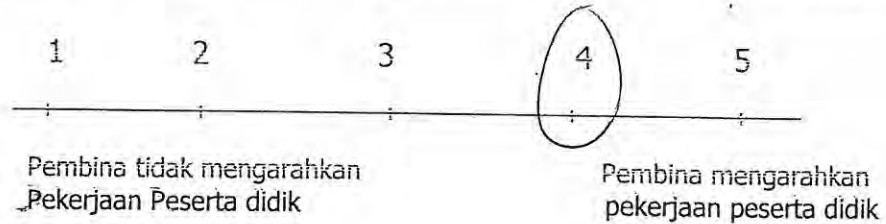
8) Pembina membagi Lembar Kerja untuk dikerjakan/dilaksanakan peserta didik



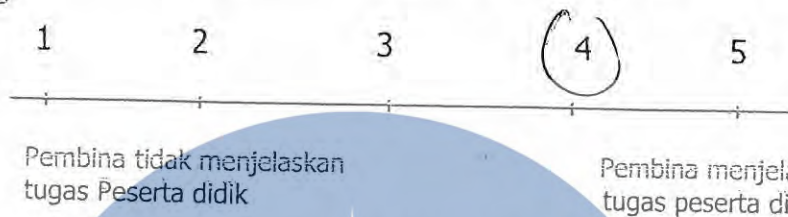
9) Pembina memandu pekerjaan peserta didik



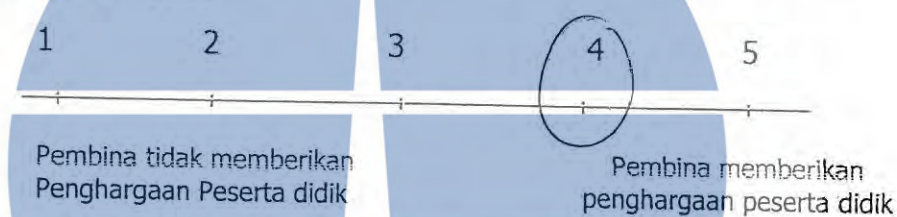
10) Pembina mengarahkan pekerjaan peserta didik untuk diselesaikan dengan benar



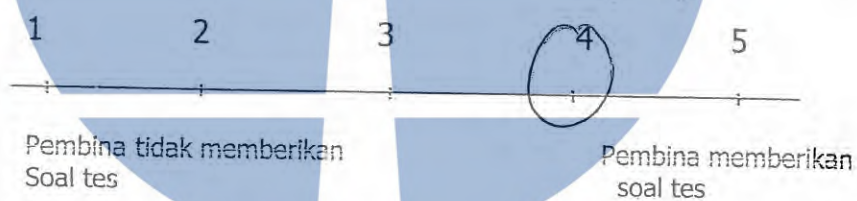
11) Pembina memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikan samapi tuntas



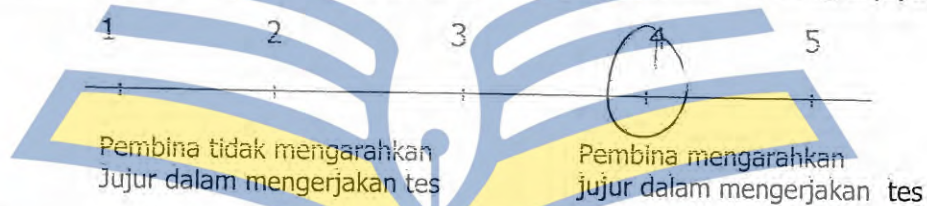
12) Pembina memeberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan tepat dan benar



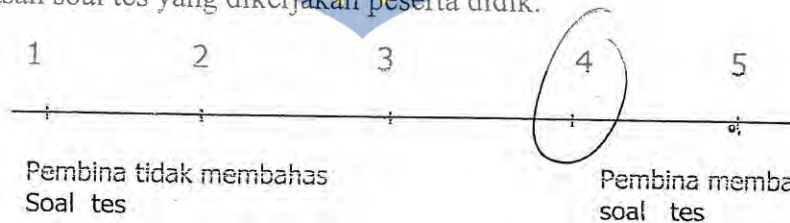
13) Pembina memberikan soal tes unjuk kerja dan tertulis kepada peserta didik



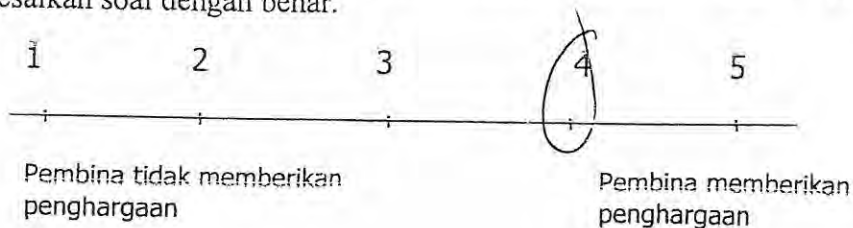
14) Pembina mengarahkan agar peserta didik mengerjakan soal tes dengan jujur



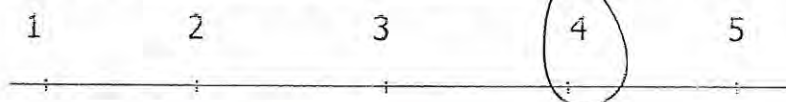
15) Pembahasan soal tes yang dikerjakan peserta didik.



16) Pembina memberikan penghargaan kepada peserta didik yang dapat menyelesaikan soal dengan benar.



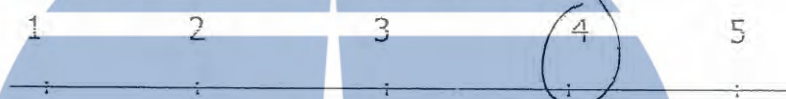
17) Pembina dan peserta didik menarik simpulan tentang hasil pembelajaran



Pembina tidak menarik  
Simpulan pembelajaran

Pembina menarik  
simpulan pembelajaran

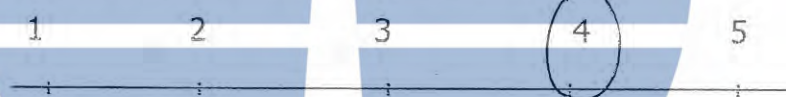
18) Pembina melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran



Pembina tidak melakukan  
Refleksi pembelajaran

Pembina melakukan  
hasil pembelajaran

19) Pembina memberikan tindak lanjut berupa arahan-arahan



Pembina tidak memberikan  
Tindak lanjut pembelajaran

Pembina memberikan  
tindak lanjut pembelajaran

20) Pemberian tugas untuk memperdalam pembelajaran yang telah dipelajari



Pembina tidak memberikan  
Tugas lanjut pembelajaran

Pembina memberikan  
tugas lanjut pembelajaran

a. REKOMENDASI BERDASARKAN RATA-RATA SKOR

RATA-RATA SKOR $\bar{x}$	NILAI	HASIL (✓)
$1,00 < x \leq 1,80$	Tidak Baik	.....
$1,80 < x \leq 2,60$	Kurang Baaik	.....
$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup	.....
$3,40 < x \leq 4,20$	Baik	..... ✓
$4,20 < x \leq 5,00$	Sangat Baik	.....

Kesimpulan terhadap validasi Kemampuan pembina/pelatih dalam mengelola pembelajaran:

- Dapat digunakan tanpa **revisi**
- Dapat digunakan dengan sedikit **revisi**
- Dapat digunakan dengan banyak **revisi**
- Tidak dapat digunakan

**b. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN**

*JS*

.....

.....

.....

.....

Semarang, 2017

Validator Ahli,

*Y.L. Sukestiyanto*  
Prof. Y. L. Sukestiyanto, M.S., Ph.D  
NIP. 19590420.198403 1002





UNIVERSITAS TERBUKA

VALIDASI

LEMBAR PENGAMATAN RESPON SISWA

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS

PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

UNIVERSITAS TERBUKA

TAHUN 2017



## A. TUJUAN

Lembar validasi Angket Respon Siswa ini disusun untuk mengetahui tingkat validasi RPP yang akan digunakan dalam penelitian sebagai perangkat pembelajaran dengan model Berbasis Proyek.

## B. KOMPONEN VALIDASI

Perangkat pembelajaran ini dalam penelitian ini akan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli/pakar, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan perangkat yang valid. Komponen-komponen validasi Angket Respon Siswa diuarikan dalam beberapa indikator, dan selanjutnya dikembangkan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai. Komponen-komponen indikator validasi Angket Respon Siswa disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai di sekolah yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Komponen Angket Respon Siswa lainnya tidak termasuk dalam komponen penilaian RPP ini karena sudah baku dari Standar Isi KTSP. Komponen-komponen indikator validasi silabus ditunjukkan dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Komponen-komponen Indikator Validasi Angket Respon Siswa

No.	Aspek yang dinilai
1.	Kesesuaian Angket Respon Siswa dengan kurikulum
2.	Memperhatikan prinsip pengembangan Angket Respon Siswa
3.	Sistematika penulisan Angket Respon Siswa
4.	Kesesuaian identitas dengan standar isi
5.	Kesesuaian alokasi waktu pembelajaran
6.	Kesesuaian identitas dengan standar isi
7.	Kegiatan Pembelajaran mengembanjka kemampuan Pramuka
8.	Pencapaian indikator sesuai dengan SKU dan SKK
9.	Perencanaan rumusan tujuan Angket Respon Siswa
10.	Penilaian Ketepatan materi ajar dengan tujuan pembelajaran
11.	Kejelasan Angket Respon Siswa
12.	Kesesuaian Angket Respon Siswa model pembelajarann
13.	Memuat unsur pembelajaran berbasis proyek
14.	Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik
15.	Keselarasn Kegiatan pembelajaran
16.	Kesesuaian penilaian dengan indikator
17.	Kesesuaian alat dan penggunaan sumber-sumber belajar
18.	Keterbacaan bahasa
19.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
20.	Pemanfaatan bahasa seara efektif dan efisien

### C. BENTUK INSTRUMEN

Bentuk instrumen validasi Angket Respon Siswa ini menggunakan skala penilaian. Masing-masing butir pernyataan memiliki lima pilihan (option) jawaban yang merupakan nilai terhadap kevalidan Angket Respon Siswa yang akan digunakan dalam penelitian terhadap kegiatan pembelajaran ektrakurikuler.

### D. IDENTITAS MATERI PEMBELAJARAN

Nama Kegiatan	: Ekstrakurikuler Kepramukaan
Satuan Pendidikan	: SDN 3 Keling
Kelas/Semester	: V dan VI/2
Pendekatan	: Berbasis Proyek
SKU	: Kegiatan Penggalang
SKK	: Baris berbaris, kompas, dan tali temali

### E. PETUNJUK PENGISIAN VALIDASI

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Angket Respon Siswa yang telah saya susun.
2. Mohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian seobjektif mungkin untuk mengetahui tingkat validitas Angket Respon Siswa yang akan digunakan dalam penelitian ini.
3. Mohon Bapak/Ibu memberi nilai dengan cara melingkari pilihan pada kolom pilihan(1,2,3,4,5).
4. Pilihan 1 dan 5, indikator penilaiannya sudah jelas deskripsikan. Untuk pilihan 2 merupakan indikator penilaian yang mendekati pilihan 1, pilihan 3 merupakan indikator penilaian yang berada di tengah-tengah antara pilihan 1 dan 5, dan pilihan 4 merupakan pilihan yang indikatornya mendekati pilihan 5.
5. Saran- saran untuk perbaikan mohon dituliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dituliskan pada lembar saran(pada bagia bawah).
6. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

## *Karakter*

### F. PENILAIAN SILABUS

#### 1. Kesesuaian Angket Respon Siswa dengan kurikulum

Komponen Angket Respon Siswa sesuai dengan KTSP berdasarkan Standar Isi, yang di dalamnya memuat: Identitas Mata Pelajaran, Petunjuk dan Pernyataan



#### 2. Memperhatikan prinsip pengembangan angket

Indikatornya: jelas, fleksibel, kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP.



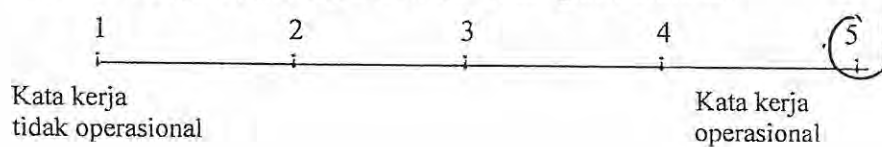
#### 3. Sitematika penulisan Angket

Urutan komponen-komponen angket sesuai dengan RPP



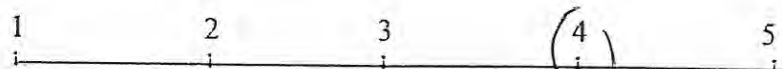
#### 4. Kesesuaian identitas dengan standar isi

Identitas Angket yang digunakan sesuai dengan standar isi



5. **Kesesuaian alokasi waktu pembelajaran**

Materi pembelajaran yang dikembangkan adalah kegiatan berbaris, menggunakan kompas, dan tali temali.

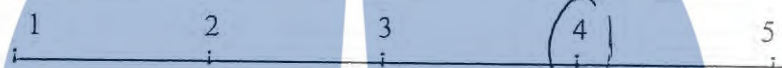


Tidak sesuai dengan SKU dan SKK

Sesuai dengan SKU dan SKK

6) **Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran yaitu pembelajaran model berbasis proyek.

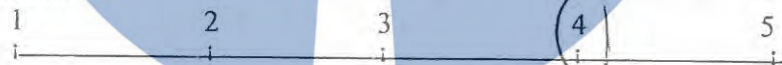


Kegiatan Pembelajaran tidak sesuai dengan pendekatan yang dipakai

Kegiatan pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang dipakai

7) **Karakter**

Pengembangan karakter terintegrasi pada proses pembelajaran yang dilakukan.



Pengembangan Karakter tidak terintegrasi dengan materi pembelajaran

Pengembangan terintegrasi dengan materi pembelajaran

8) **Penilaian Indikator**

Penilaian hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi.

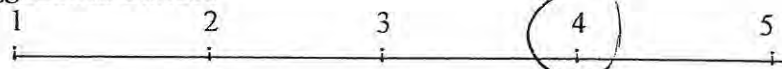


Penilaian tidak sesuai indikator

Penilaian sesuai dengan indikator

9) **Penggunaan Bahasa**

Penyusunan komponen silabus tidak sistematis



Penyusunan komponen silabus sistematis

## i. REKOMENDASI BERDASARKAN RATA-RATA SKOR

RATA-RATA SKOR $\bar{X}$	NILAI	HASIL (✓)
$1,00 < x \leq 1,80$	Tidak Baik	.....
$1,80 < x \leq 2,60$	Kurang Baik	.....
$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup	.....
$3,40 < x \leq 4,20$	Baik	.....
$4,20 < x \leq 5,00$	Sangat Baik	..... ✓

Kesimpulan terhadap validasi silabus:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Dapat digunakan dengan banyak revisi
- Tidak dapat digunakan

## KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

.....


.....

.....

.....

.....

Semarang, 2017  
Validator Ahli,

  
Prof. Y. H. Rubestiyarno Ms, Ph.D  
NIP 195904201984031002





LAMPIRAN C.1

HASIL LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER

DISIPLIN



UNIVERSITAS TERBUKA

HASIL PENGAMATAN KARAKTER DISIPLIN

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS  
PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017



## Pengamatan Unjuk Kerja Karakter Disiplin Kegiatan Ke 1

No	PD	Indikator Karakter Disiplin																									Rataan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	C1	1	2	0	2	2	1	1	2	3	0	2	0	0	2	2	1	1	1	0	2	0	2	0	2	1	2	1.24
2	C2	2	1	2	2	1	3	1	1	2	1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1.80	
3	C3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1.84		
4	C4	1	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1.80		
5	C5	2	1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1.72		
6	C6	1	2	1	3	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	3	2	1	1.68		
7	C7	1	1	2	2	2	2	3	1	2	2	3	1	1	0	2	2	3	1	3	1	1	3	2	2	1.80		
8	C8	2	1	1	1	2	1	3	1	2	2	1	3	1	2	2	0	3	1	3	2	1	3	1	2	1.68		
9	C9	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1.96		
10	C10	1	2	1	1	2	2	1	1	3	1	2	2	2	1	3	1	1	3	1	1	2	2	2	3	1.72		
11	C11	2	2	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1.72		
12	C12	1	1	2	1	3	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2	0	1	2	1	1	1	2	2	2	1.60		
13	C13	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	0	1	2	2	2	2	2	1	3	2	1.76		
14	C14	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1.68		
15	C15	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1.56		
16	C16	2	1	3	3	2	1	3	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	3	1	2	1	1.64		
17	C17	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	2	1.84		
18	C18	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1.64		
19	C19	2	3	2	2	1	1	2	1	3	3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1.68		
20	C20	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	1.88		
21	C21	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	1.80		
22	C22	3	2	1	1	2	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.08		
23	C23	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1.92		
24	C24	1	2	1	1	2	3	1	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	3	1	3	1.92		
25	C25	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	0	2	2	1	0	3	3	0	1	1	1.52		
Rt		1.64	1.64	1.56	1.8	1.76	1.8	1.72	2.16	1.52	1.64	1.64	1.88	1.48	1.8	1.6	1.76	1.64	1.76	1.88	1.88	1.8	2.28	1.52	1.8	1.64	1.74	

Pengamatan Unjuk Kerja Karakter Disiplin Kegiatan Ke-2

NO	PD	Indikator Karakter Disiplin																									Rataan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	C1	1	2	2	3	1	2	4	2	1	3	1	2	3	3	2	2	1	1	0	2	2	2	2	2	4	2.04
2	C2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	1.96
3	C3	2	2	2	2	3	1	1	2	1	3	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	1.92
4	C4	2	3	1	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2.17
5	C5	2	4	1	2	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2.46
6	C6	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	1	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2.46
7	C7	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	1	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2.50
8	C8	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3.00
9	C9	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2.71
10	C10	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	2.63
11	C11	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	3	2	3	2	2.67
12	C12	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2.38
13	C13	2	1	2	2	3	3	4	3	3	2	4	1	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2.75
14	C14	1	2	3	1	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2	4	4	3	3	3	4	2.67
15	C15	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	3	1	3	2	4	3	4	3	3	3	2.46
16	C16	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	1	1	1	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2.58
17	C17	2	2	2	2	2	4	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2.42
18	C18	2	2	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	1	2	1	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2.50
19	C19	2	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2.33
20	C20	2	1	3	3	3	2	3	3	3	4	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	2.54
21	C21	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	4	2	2	4	2.54
22	C22	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	4	1	2	1	3	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	2.46
23	C23	1	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	4	2	2	3	3	3	3	2.50
24	C24	1	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	2.42
25	C25	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2.42
Rt		1.92	2.16	2.36	2.36	2.44	2.32	2.72	2.44	2.14	2.2	2.56	2.04	2.24	2.12	1.84	2.6	2.4	2.48	2.68	2.84	2.92	2.96	2.68	2.72	3.04	2.47

Pengamatan Unjuk Kerja Karakter Disiplin Kegiatan Ke 3

NO	PD	Indikator Karakter Disiplin																									Rataan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	C1	4	2	4	4	4	4	2	2	0	3	4	3	2	2	2	1	1	0	2	4	0	3	2	4	2.50	
2	C2	3	2	4	3	2	3	2	1	1	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2.46	
3	C3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	4	2.92	
4	C4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	2.79	
5	C5	2	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2.96	
6	C6	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2.96	
7	C7	3	2	2	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3.13	
8	C8	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	3	3	2.92	
9	C9	3	2	3	4	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2.96	
10	C10	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3.00	
11	C11	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	2	2	1	3	4	3	3	3	3	2.83	
12	C12	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2	2	3	4	4	3	3	4	4	3.13	
13	C13	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3.42	
14	C14	3	4	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3.21	
15	C15	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.04	
16	C16	2	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3.13	
17	C17	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3.25	
18	C18	3	3	4	3	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2.92	
19	C19	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3.04	
20	C20	2	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3.17	
21	C21	2	2	3	2	3	2	2	3	4	4	2	4	3	3	3	3	2	2	4	2	4	3	4	3	2.92	
22	C22	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3.13	
23	C23	2	3	2	2	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2.96	
24	C24	2	4	3	2	2	3	3	4	2	4	2	4	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2.96	
25	C25	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3.46	
Rt		2.84	3.16	3.04	3.16	3.04	3.12	3.16	2.96	3.17	2.64	2.92	2.84	2.88	3.04	2.84	3.16	2.64	2.48	3.04	3.12	3.2	3.08	3.28	3.08	3.12	3.01

Pengamatan Unjuk Kerja Karakter Disiplin in Kegiatan Ke 4

NO	PD	Indikator Karakter Disiplin																									Rataan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	C1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3.88
2	C2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3.46
3	C3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3.83
4	C4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3.63
5	C5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.71
6	C6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3.67
7	C7	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.92
8	C8	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3.71
9	C9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.83
10	C10	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.63
11	C11	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.75
12	C12	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.75
13	C13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.75
14	C14	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.79
15	C15	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.71
16	C16	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.71
17	C17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.79
18	C18	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.71
19	C19	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.75
20	C20	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.75
21	C21	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.67
22	C22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.67
23	C23	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.71
24	C24	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.67
25	C25	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3.71
	Rt	3.64	3.88	3.68	3.68	3.64	3.8	3.8	3.52	3.7	3.68	3.84	3.52	3.6	3.64	3.72	3.72	3.6	3.84	3.8	3.8	3.84	3.72	3.92	3.72	3.72	3.72	3.73

Pengamatan Karakter Tanggung Jawab Kegiatan Ke 1

NO	PD	Indikator Tanggung Jawab							RT
		1	2	3	4	5	6	7	
1	C1	1	2	0	2	2	1	1	1.29
2	C2	2	3	2	2	1	3	1	2.00
3	C3	2	2	2	2	1	2	1	1.71
4	C4	1	1	2	3	2	1	2	1.71
5	C5	2	1	2	2	1	2	1	1.57
6	C6	1	2	1	3	2	2	2	1.86
7	C7	1	1	2	2	2	2	3	1.86
8	C8	2	1	3	3	2	1	3	2.14
9	C9	2	2	2	2	2	2	2	2.00
10	C10	1	2	1	1	2	2	1	1.43
11	C11	2	2	2	1	2	1	2	1.71
12	C12	1	1	2	1	3	1	2	1.57
13	C13	2	2	1	2	2	2	2	1.86
14	C14	1	1	1	2	1	2	2	1.43
15	C15	2	2	2	2	1	1	1	1.57
16	C16	2	1	3	3	2	1	3	2.14
17	C17	2	2	2	1	1	2	2	1.71
18	C18	1	2	1	2	1	2	2	1.57
19	C19	2	3	2	2	1	1	2	1.86
20	C20	2	1	1	1	1	1	1	1.14
21	C21	1	2	2	2	2	2	1	1.71
22	C22	3	2	3	1	2	2	2	2.14
23	C23	2	1	1	2	3	3	2	2.00
24	C24	1	2	1	1	2	1	1	1.29
25	C25	2	1	1	2	2	2	1	1.57
	Rt	1.64	1.68	1.68	1.88	1.72	1.68	1.7	1.71

Pengamatan Karakter Tanggung Jawab Kegiatan Ke 2

NO	PD	Indikator Tanggung Jawab							RT
		1.	2	3	4	5	6	7	
1	C1	2	1	3	1	2	2	2	1.86
2	C2	2	3	2	2	3	3	2	2.43
3	C3	3	2	2	3	3	3	3	2.71
4	C4	3	1	3	3	2	3	3	2.57
5	C5	4	1	2	4	3	3	3	2.86
6	C6	3	2	3	3	3	3	4	3.00
7	C7	2	2	2	3	3	3	3	2.57
8	C8	3	3	3	2	3	3	3	2.86
9	C9	2	2	2	3	2	2	3	2.29
10	C10	3	3	3	2	2	2	2	2.43
11	C11	2	2	3	3	2	3	2	2.43
12	C12	2	3	2	2	3	3	3	2.57
13	C13	1	2	1	3	3	3	3	2.29
14	C14	2	3	1	2	2	3	3	2.29
15	C15	2	3	2	3	2	3	3	2.57
16	C16	3	2	3	3	2	2	4	2.71
17	C17	2	2	2	2	3	2	4	2.43
18	C18	2	3	3	2	2	3	3	2.57
19	C19	1	3	2	2	2	3	3	2.29
20	C20	1	3	3	2	3	2	2	2.29
21	C21	2	3	2	3	2	2	2	2.29
22	C22	3	2	3	2	2	2	3	2.43
23	C23	2	2	1	2	3	3	3	2.29
24	C24	1	3	2	2	2	3	3	2.29
25	C25	2	2	3	1	1	3	3	2.14
	Rt	2.2	2.32	2.32	2.4	2.4	2.68	2.9	2.46

Pengamatan Karakter Tanggung Jawab Kegiatan Ke 3

NO	PD	Indikator Tanggung Jawab							RT
		1	2	3	4	5	6	7	
1	C1	2	4	4	4	4	2	3,43	
2	C2	2	4	3	2	3	2	2,71	
3	C3	3	3	3	3	3	3	3,00	
4	C4	3	3	3	3	2	3	2,86	
5	C5	4	3	3	4	3	4	3,43	
6	C6	3	2	3	3	3	4	3,14	
7	C7	2	2	4	3	3	4	3,00	
8	C8	3	2	3	2	3	3	2,71	
9	C9	2	3	4	3	4	3	3,14	
10	C10	3	3	3	4	3	3	3,14	
11	C11	3	3	3	4	3	3	3,14	
12	C12	3	2	3	3	3	3	2,86	
13	C13	4	2	4	3	4	4	3,43	
14	C14	4	2	3	3	4	3	3,14	
15	C15	4	3	4	4	4	3	3,57	
16	C16	4	4	3	4	3	4	3,71	
17	C17	3	4	4	3	3	4	3,57	
18	C18	3	3	3	3	3	3	3,00	
19	C19	4	3	2	3	2	3	2,86	
20	C20	4	3	3	3	3	4	3,29	
21	C21	2	3	2	3	3	2	2,57	
22	C22	4	3	3	2	4	3	3,14	
23	C23	3	2	2	2	4	3	2,71	
24	C24	4	3	3	2	2	3	2,86	
25	C25	3	4	4	4	4	3	3,57	
<b>Rt</b>		<b>3.16</b>	<b>2.92</b>	<b>3.16</b>	<b>3.08</b>	<b>3.2</b>	<b>3.28</b>	<b>3 3.12</b>	

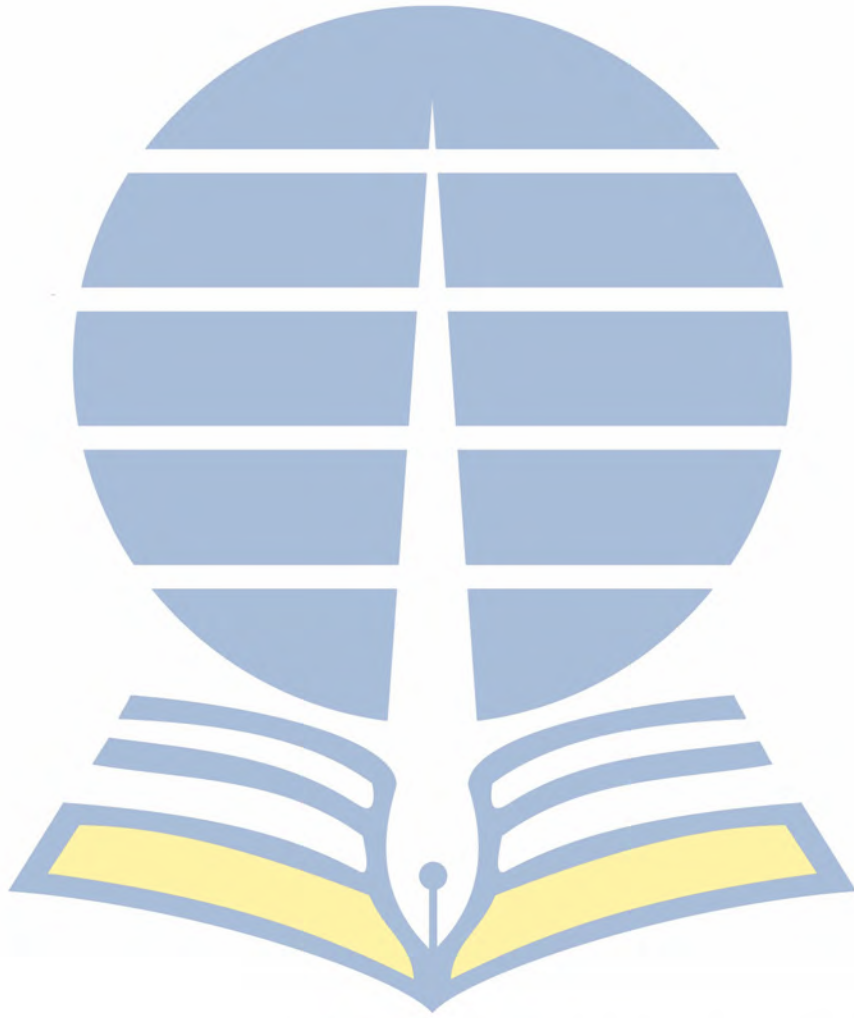
## Pengamatan Karakter Tanggung Jawab | Kegiatan Ke 4

NO	PD	Indikator Tanggung Jawab							RT
		1	2	3	4	5	6	7	
1	C1	4	4	4	4	3	4	4	3.86
2	C2	4	4	4	4	4	3	3	3.71
3	C3	4	4	3	4	4	3	4	3.71
4	C4	4	4	4	4	3	4	4	3.86
5	C5	4	3	3	4	4	4	4	3.71
6	C6	4	4	3	3	4	4	4	3.71
7	C7	4	4	4	4	3	3	4	3.71
8	C8	4	3	4	4	4	3	4	3.71
9	C9	4	4	3	4	4	4	4	3.86
10	C10	3	4	4	3	4	3	3	3.43
11	C11	4	3	3	4	3	3	4	3.43
12	C12	4	4	3	4	4	3	3	3.57
13	C13	4	4	3	4	4	3	4	3.71
14	C14	4	3	3	4	4	3	4	3.57
15	C15	4	4	4	4	4	3	4	3.86
16	C16	4	3	4	4	4	4	4	3.86
17	C17	4	4	4	4	4	4	3	3.86
18	C18	4	3	4	4	4	3	4	3.71
19	C19	4	4	4	3	4	3	4	3.71
20	C20	3	3	4	3	4	4	4	3.57
21	C21	4	4	3	4	3	4	3	3.57
22	C22	4	4	4	4	4	4	4	4.00
23	C23	3	4	3	4	4	4	4	3.71
24	C24	4	4	3	4	3	4	4	3.71
25	C25	4	4	4	4	4	3	3	3.71
	Rt	3.88	3.72	3.56	3.84	3.76	3.48	3.8	3.71



**Nilai Unjuk Kerja Kegiatan**

NO	PD	Kegiatan				
		1	2	3	4	
1	C1	3	4	4	4	3.75
2	C2	3	4	4	4	3.75
3	C3	2	4	4	4	3.50
4	C4	3	3	4	4	3.5
5	C5	3	4	4	4	3.75
6	C6	3	4	4	3	3.5
7	C7	3	4	4	4	3.75
8	C8	3	4	4	3	3.5
9	C9	3	4	4	3	3.5
10	C10	4	3	4	4	3.75
11	C11	4	3	4	4	3.75
12	C12	3	4	3	4	3.5
13	C13	4	4	3	4	3.75
14	C14	4	4	3	4	3.75
15	C15	3	4	4	4	3.75
16	C16	4	3	4	4	3.75
17	C17	3	4	4	4	3.75
18	C18	3	4	4	4	3.75
19	C19	3	4	4	3	3.50
20	C20	4	4	4	4	4.00
21	C21	2	3	4	4	3.25
22	C22	4	4	4	4	4.00
23	C23	4	4	4	4	4
24	C24	3	3	4	4	3.5
25	C25	3	4	3	4	3.50
	<b>Rt</b>	<b>3.24</b>	<b>3.76</b>	<b>3.84</b>	<b>3.84</b>	<b>3.67</b>





LAMPIRAN C.2

Hasil LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER  
TANGGUNG JAWAB



UNIVERSITAS TERBUKA

HASIL PENGAMATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB

INSTRUMEN TESIS

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER  
TERINTEGRASI DENGAN PROGRAM SEKOLAH DASAR BERBASIS

PROYEK

Oleh

SARWIJIYANTI

NIM.500641239

PROGRAM PASCA SARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS TERBUKA  
TAHUN 2017

## LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB

## KEGIATAN KEPRAMUKAAN

## PERTEMUAN 3

NO	INDIKATOR	Peserta Didik																									Rataan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	Tugas tepat waktu	3	3	3	4	4	3	3	4	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2.52
2	Tugas sesuai petunjuk	4	3	3	4	4	4	3	4	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2.64
3	Hasil kerja sendiri	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2.56
4	Tugas kelompok bersama	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2.88
5	Mengerjakan tugas dengan baik	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	1	3	2	3	3	1	2.6	
6	Tugas piket sesuai jadwal	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2.52	
7	Menanggung akibat perbuatannya	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2.28	
	Rataan PD	3	3.1	3	4	3.6	4	4	3.4	3.4	2.3	2	1.7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2.3	2	2.57	

Skor pengamatan:

1 = Tidak Pernah

2 = Kadang- kadang

3 = Sering

4 = Selalu

Pembina

Rizal Wirayana

Jepara ,  
Pengamat

Maret 2017

Sarwijiyanti

**LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB**  
KEGIATAN KEPRAMUKAAN

NO	INDIKATOR	Peserta Didik																									Rataan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	Tugas tepat waktu	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3.76
2	Tugas sesuai petunjuk	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3.76
3	Hasil kerja sendiri	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3.72
4	Tugas kelompok bersama	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3.64
5	Mengerjakan tugas dengan baik	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3.64
6	Tugas piket sesuai jadwal	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3.6
7	Menanggung akibat perbuatannya	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3.68
	Rataan PD	4	3.7	3.6	3.7	3.9	4.1	3.7	3.6	3.7	3.9	3.6	3.7	4	4	3.7	4	4	4	4	##	4	4	4	3.6	3.7	3.70	

Skor pengamatan:

- 1 = Tidak Pernah
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

Pembina

Jepara,                   Maret 2017  
Pengamat

Rizal Wirayana

Sarwijiyanti

## LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB

## KEGIATAN OUTBUND

## PERTEMUAN 3

NO	INDIKATOR	Peserta Didik																									Rataan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Tugas tepat waktu	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1.48
2	Tugas sesuai petunjuk	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1.72
3	Hasil kerja sendiri	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	3	2	2	2	1	1.72
4	Tugas kelompok bersama	2	1	1	2	1	2	1	1	2	3	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1.96
5	Mengerjakan tugas dengan baik	3	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	3	1	1.88
6	Tugas piket sesuai jadwal	3	2	1	1	1	2	1	1	3	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1.84
7	Menanggung akibat perbuatannya	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1.68
	Rataan PD	2.0	1.71	1.1	1.6	1.57	1.4	1.7	1.43	1.86	1.43	2.29	2.0	1.6	2.0	1.9	1.6	1.7	2.0	2	1.6	2.3	2.1	1.86	2.0	1.4	1.77

Skor pengamatan:

1 = Tidak Pernah

2 = Kadang-kadang

3 = Sering

4 = Selalu

Pembina

Rizal Wirayana

Pengamat

Sarwijiyanti

## LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB

## KEGIATAN OUTBUND

## PERTEMUAN 4

NO	INDIKATOR	Peserta Didik																				Rataan						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	22	23	24	25	
1	Tugas tepat waktu	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3.8	
2	Tugas sesuai petunjuk	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3.88	
3	Hasil kerja sendiri	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3.64	
4	Tugas kelompok bersama	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3.76	
5	Mengerjakan tugas dengan baik	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3.64	
6	Tugas piket sesuai jadwal	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3.48	
7	Menanggung akibat perbuatannya	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3.56	
	Rataan PD	3	3.5	3.6	3.9	3.9	3.7	3.6	3.7	3.6	3.7	3.7	3.6	4	4	3.9	4	3	4	4	4	4	4	3	3.7	3.4	3.9	3.66

Skor pengamatan:

- 1 = Tidak Pernah
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

Pembina

Rizal Wirayana

Jebara,  
Pengamat

Maret 2017

Sarwijiyanti

## LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB

## KEGIATAN OUTBOUND

## PERTEMUAN 4

NO	INDIKATOR	Peserta Didik																									Rataan	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	Tugas tepat waktu	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3.8
2	Tugas sesuai petunjuk	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3.88
3	Hasil kerja sendiri	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3.64	
4	Tugas kelompok bersama	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3.76	
5	Mengerjakan tugas dengan baik	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3.64	
6	Tugas piket sesuai jadwal	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3.48	
7	Menanggung akibat perbuatannya	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3.56	
	Rataan PD	3	3.5	3.6	3.9	3.9	3.7	3.6	3.7	3.6	3.7	3.7	3.6	4	4	3.9	4	4	3	4	4	4	4	3	3.7	3.4	3.9	3.66

Skor pengamatan:

1 = Tidak Pernah

2 = Kadang- kadang

3 = Sering

4 = Selalu

Pembina

Rizal Wirayana

Jepara ,  
Maret 2017  
Pengamat

Sarwijiyaniti





LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN PEMBINA/PELATIH MENGELOLA  
KEGIATAN

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Keling

Nama Pelatih : Anton Tri Widayarto, S.Pd. SD

SKU : Kegiatan Berbaris

SKK : Gerakan di tempat

Hari/Tanggal : Jumat / 7 Maret 2017

Waktu : 2 x 35 menit

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
I	Pendahuluan				
1.	Pembina mengucapkan salam dan mengabsen peserta didik	1	2	(3)	4
2.	Pembina mengecek kesiapan peserta didik dalam pembelajaran	1	2	3	(4)
3.	Pembina memberi motivasi peserta didik	1	2	(3)	4
4.	Pembina menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	1	2	(3)	4
5.	Pembina menyamakan informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan	1	2	(3)	4
6.	Pembina meminta peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari	1	2	(3)	4
7.	Pembina membagi regu sesuai jenis kelamin	1	2	3	(4)
II	Kegiatan Inti				
8	Pembina membagi Lembar Kerja untuk dikerjakan/dilaksanakan peserta didik	1	2	(3)	4
9	Pembina memandu pekerjaan peserta didik	1	2	(3)	4
10.	Pembina mengarahkan pekerjaan peserta didik untuk diselesaikan dengan benar	1	(2)	3	4
11	Pembina memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikan samapi tuntas	1	(2)	3	4
12	Pembina memeberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan tepat dan benar	1	(2)	3	4
13	Pembina memmerikan soal tes unjuk kerja dan tertulis kepada peserta didik	1	2	(3)	4
14	Pembina mengarahkan agar peserta didik mengerjakan soal tes dengan jujur	1	2	(3)	4

15	Pembahasan soal tes yang dikerjakan peserta didik.	1	2	(3)	4
16	Pembina memberikan penghargaan kepada peserta didik yang dapat menyelesaikan soal dengan benar.	1	(2)	3	4
III	Kegiatan Penutup				
17	Pembina dan pesertadidik menarik simpulan tentang hasil pembelajaran	1	2	(3)	4
18	Pembina melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran.	1	2	(3)	4
19	Pembina memberikan tindak lanjut berupa arahan-arahan	1	2	(3)	4
20	Pemberian tugas untuk memperdalam pembelajaran yang telah dipelajari	1	2	(3)	4

Keterangan:

1= Kurang baik

2= Cukup

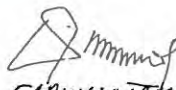
3= Baik

4= Amat baik

Skor = 3,20

Jepara, - 3 - 2017

Observer,

  
SARWIJANTI, S.Pd. SD

NIP. 19630517 198405 2005

Hasil memenuhi guru untuk mencapai target

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN PEMBINA/PELATIH MENGELOLA  
KEGIATAN

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Keling

Nama Pelatih : NORTINAH, S.Pd.SD

SKU : Permainan Musik Drum band

SKK : Memukul alat

Hari/Tanggal : Sabtu /

Waktu : 2 x 35 menit

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
I	Pendahuluan				
1.	Pembina mengucapkan salam dan mengabsen peserta didik	1	2	3	(4)
2.	Pembina mengecek kesiapan peserta didik dalam pembelajaran	1	2	3	(4)
3.	Pembina memberi motivasi peserta didik	1	2	(3)	4
4.	Pembina menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	1	2	(3)	4
5.	Pembina menyamakan informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan	1	2	(3)	4
6.	Pembina meminta peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari	1	2	3	(4)
7.	Pembina membagi regu sesuai jenis kelamin	1	2	3	(4)
II	Kegiatan Inti				
8	Pembina membagi Lembar Kerja untuk dikerjakan/dilaksanakan peserta didik	1	2	(3)	4
9	Pembina memandu pekerjaan peserta didik	1	2	(3)	4
10.	Pembina mengarahkan pekerjaan peserta didik untuk diselesaikan dengan benar	1	2	3	(4)
11	Pembina memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikan samapi tuntas	1	2	(3)	4
12	Pembina memeberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan tepat dan benar	1	2	(3)	4
13	Pembina memmerikan soal tes unjuk kerja dan tertulis kepada peserta didik	1	2	(3)	4
14	Pembina mengarahkan agar peserta didik mengerjakan soal tes dengan jujur	1	2	(3)	4

menghloba panti karakter, am itu sub by program sekolah  
- Baru menasakha karakter. dan sub itu yang

15	Pembahasan soal tes yang dikerjakan peserta didik.	1	2	3	(4)
16	Pembina memberikan penghargaan kepada peserta didik yang dapat menyelesaikan soal dengan benar.	1	2	3	(4)
III	Kegiatan Penutup				
17	Pembina dan peserta didik menarik simpulan tentang hasil pembelajaran	1	2	(3)	4
18	Pembina melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	1	2	(3)	4
19	Pembina memberikan tindak lanjut berupa arahan-arahan	1	2	3	(4)
20	Pemberian tugas untuk memperdalam pembelajaran yang telah dipelajari	1	2	(3)	4

Keterangan:

1= Kurang baik

2= Cukup

3= Baik

4= Amat baik

$$\text{Skor} = \frac{68}{80} \times 100 = 85$$

$$\text{skor} = \underline{\underline{3,2}}$$

Jepara, - 3 - 2017

Observer,



SARWIJIYANTI, S.Pd.SD

NIP. 19630817 198405 2 005

## LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN PEMBINA/PELATIH MENGELOLA KEGIATAN

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Keling

Nama Pelatih : Rizal Wirayana, S.Pd.

SKU : Permainan Tradisional

SKK : Gobag Sodor

Hari/Tanggal : Senin / - 3 - 2017

Waktu : 2 x 35 menit

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
I	Pendahuluan				
1.	Pembina mengucapkan salam dan mengabsen peserta didik	1	2	3	④
2.	Pembina mengecek kesiapan peserta didik dalam pembelajaran	1	2	3	④
3.	Pembina memberi motivasi peserta didik	1	2	③	4
4.	Pembina menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik	1	2	③	4
5.	Pembina menyamakan informasi pembelajaran yang akan dilaksanakan	1	2	3	④
6.	Pembina meminta peserta didik untuk membaca materi yang akan dipelajari	1	2	③	4
7.	Pembina membagi regu sesuai jenis kelamin	1	2	③	4
II	Kegiatan Inti				
8	Pembina membagi Lembar Kerja untuk dikerjakan/dilaksanakan peserta didik	1	2	③	4
9	Pembina memandu pekerjaan peserta didik	1	2	③	4
10.	Pembina mengarahkan pekerjaan peserta didik untuk diselesaikan dengan benar	1	2	③	4
11	Pembina memberikan penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikan sampai tuntas	1	2	3	④
12	Pembina memberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan tugas dengan tepat dan benar	1	2	3	④
13	Pembina memberikan soal tes unjuk kerja dan tertulis kepada peserta didik	1	2	③	4
14	Pembina mengarahkan agar peserta didik mengerjakan soal tes dengan jujur	1	2	3	④

15	Pembahasan soal tes yang dikerjakan peserta didik.	1	2	3	4
16	Pembina memberikan penghargaan kepada peserta didik yang dapat menyelesaikan soal dengan benar.	1	2	3	4
III	Kegiatan Penutup				
17	Pembina dan peserta didik menarik simpulan tentang hasil pembelajaran	1	2	3	4
18	Pembina melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran	1	2	3	4
19	Pembina memberikan tindak lanjut berupa arahan-arahan	1	2	3	4
20	Pemberian tugas untuk memperdalam pembelajaran yang telah dipelajari	1	2	3	4

Keterangan:

1= Kurang baik

2= Cukup

3= Baik

4= Amat baik

skor = 3,35

Jepara, - 3 - 2017

Observer,

*[Signature]*

SARWIJIYANTI, S.Pd.SD

NIP. 196305171984052008





**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
KEGIATAN KEPRAMUKAAN MODEL BERBASIS PROYEK**

Nama : Cater Suci Rahmadhita  
 NTA :  
 Jenis Kelamin : laki-laki  
 Kelas : VI (Enam)  
 Tingkatan : Penggalang

Petunjuk :

1. Tuliskan identitas kamu dengan benar
2. Beri tanda ✓ pada kolom pendapat yang dikehendaki
3. Kerahasiaan jawaban anda terjamin
4. Saya tidak akan menipu diri sendiri

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Saya senang dengan kegiatan ekstrakurikuler berbasis proyek				✓
2.	Saya mengikuti kegiatan dengan tertib				✓
3.	Saya senang kegiatan pembentukan karakter				✓
4.	Saya selalu siap mempraktikkan hasil kegiatan berbasis yang telah dipelajari			✓	
5.	Saya memperhatikan penjelasan pembina tentang materi			✓	
6.	Saya harus menguasai seluruh gerakan dalam berbaris			✓	
7.	Saya tidak malu bertanya teman dalam hal berbaris			✓	
8.	Saya tidak senang mempelajari dan mempraktikkan gerakan-gerakan variasi dalam berbaris			✓	
9.	Saya mau menerima sanksi ketika salah dalam berbaris				✓
10.	Saya senang membuat simpul dan ikatan dengan benar				✓
11.	Saya senang membuat bangunan tali yang diinstruksikan			✓	
12.	Saya mau menjelaskan jenis ikatan dan simpul dari bangunan yang saya buat			✓	
13.	Pelatihan suka latihan tali temali karena ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari			✓	
14.	Walaupun sulit, saya akan berusaha melaksanakan instruksi dengan baik dalam praktik tali-temali			✓	
15.	Saya tidak suka bekerja sama dengan baik dalam membuat suatu bangunan	✓			✓
16.	Saya selalu berusaha membuat bentuk bangunan baru dalam tali-temali			✓	
17.	Saya akan menyelesaikan tugas dalam tali-temali dengan penuh tanggung jawab			✓	
18.	Saya tidak memperhatikan cara menggunakan kompas yang benar dan tepat			✓	
19.	Saya selalu menggunakan kompas dengan benardan tepat				✓
20.	Saya melaporkan cara menggunakan kompas setelah menggunakan				✓

	ketahui				
24	Saya berusaha menemukan cara baru untuk dikembangkan dalam kegiatan pramuka				✓
25	Saya akan melaksanakan instruksi pembina dengan baik				✓
	Jumlah				

## Keterangan :

Selalu : skor 4

Sering : skor 3

Kadang-kadang : skor 2

Tidak pernah : skor 1:

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

skor = 3,35

  
Catherine Susu Rukmalita

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
KEGIATAN KEPRAMUKAAN MODEL BERBASIS PROYEK**

Nama : INKA DWI MAULANA  
 NTA : -  
 Jenis Kelamin : PEREMPUAN  
 Kelas : VII ( ENAM )  
 Tingkatan : Pengalangan

Petunjuk :

1. Tuliskan identitas kamu dengan benar
2. Beri tanda ✓ pada kolom pendapat yang dikehendaki
3. Kerahasiaan jawaban anda terjamin
4. Saya tidak akan menipu diri sendiri

No.	Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Saya senang dengan kegiatan ekstrakurikuler berbasis proyek				✓
2.	Saya mengikuti kegiatan dengan tertib			✓	
3.	Saya senang kegiatan pembentukan karakter			✓	
4.	Saya selalu siap mempraktikkan hasil kegiatan berbaris yang telah dipelajari			✓	
5.	Saya memperhatikan penjelasan pembina tentang materi			✓	
6.	Saya harus menguasai seluruh gerakan dalam berbaris				✓
7.	Saya tidak malu bertanya teman dalam hal berbaris			✓	
8.	Saya tidak senang mempelajari dan mempraktikkan gerakan-gerakan variasi dalam berbaris				✓
9.	Saya mau menerima sanksi ketika salah dalam berbaris				✓
10.	Saya senang membuat simpul dan ikatan dengan benar			✓	
11.	Saya senang membuat bangunan tali yang diinstruksikan			✓	
12.	Saya mau menjelaskan jenis ikatan dan simpul dari bangunan yang saya buat			✓	
13.	Pelatihan suka latihan tali temali karena ada hubungannya dengan kehidupan sehari-hari				✓
14.	Walaupun sulit, saya akan berusaha melaksanakan instruksi dengan baik dalam praktik tali-temali			✓	
15.	Saya tidak suka bekerja sama dengan baik dalam membuat suatu bangunan	✓			
16.	Saya selalu berusaha membuat bentuk bangunan baru dalam tali-temali		✓		
17.	Saya akan menyelesaikan tugas dalam tali-temali dengan penuh tanggung jawab			✓	
18.	Saya tidak memperhatikan cara menggunakan kompas yang benar dan tepat			✓	
19.	Saya selalu menggunakan kompas dengan benardan tepat		✓		
20.	Saya melaporkan cara menggunakan kompas setelah menggunakan				✓

	ketahui				
24	Saya berusaha menemukan cara baru untuk dikembangkan dalam kegiatan pramuka				✓
25	Saya akan melaksanakan instruksi pembina dengan baik				✓
	Jumlah				

## Keterangan :

Selalu : skor 4  
 Sering : skor 3  
 Kadang-kadang : skor 2  
 Tidak pernah : skor 1:

Saran

.....

.....


.....

.....

.....

.....

Skor = 3,31

  
 INIKA DWI MAULANA



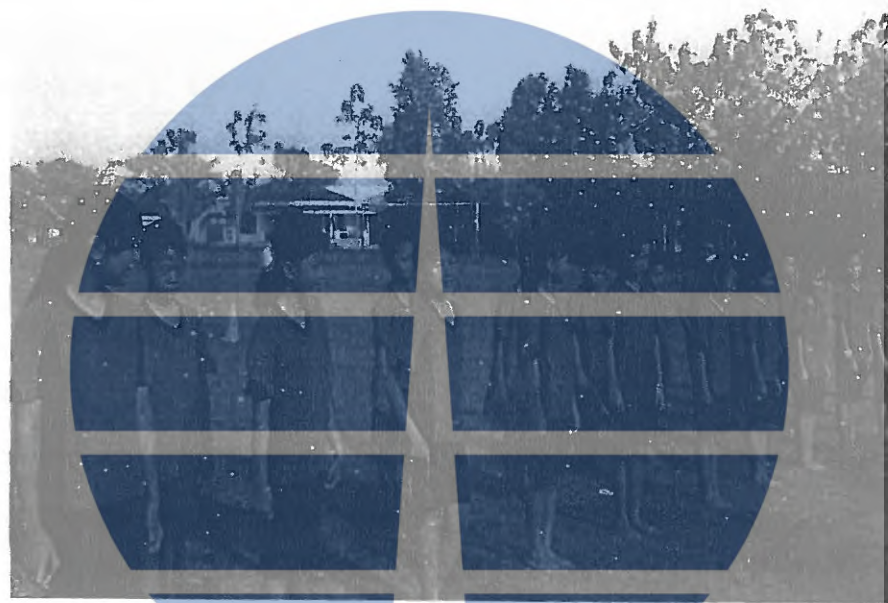
# FOTO KEGIATAN KEPRAMUKAAN



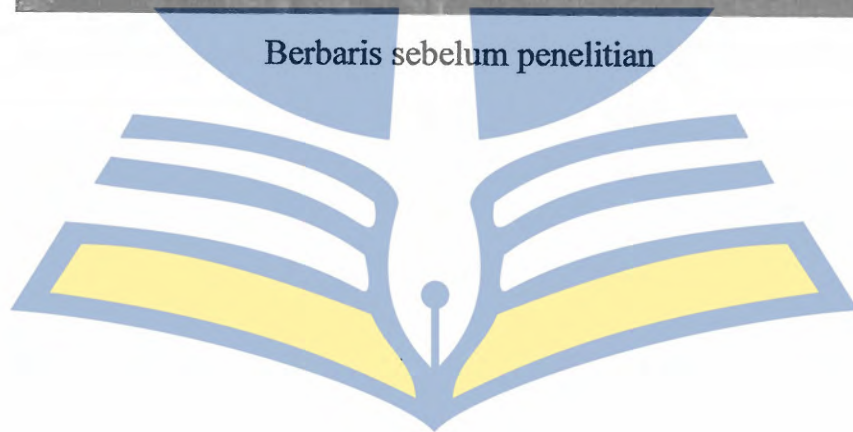
Kamabigus dan Pembina dalam kegiatan



## Pengarahan sikap disiplin dan tanggung jawab dari Kepolisian



Berbaris sebelum penelitian





Kolaborasi berbaris dan Drum Band





## Berbaris saat mengikuti lomba



Disiplin menumbuhkan sikap percaya diri





Tanggung jawab akan tugas yang diemban



Sikap istirahat saat upacara bendera

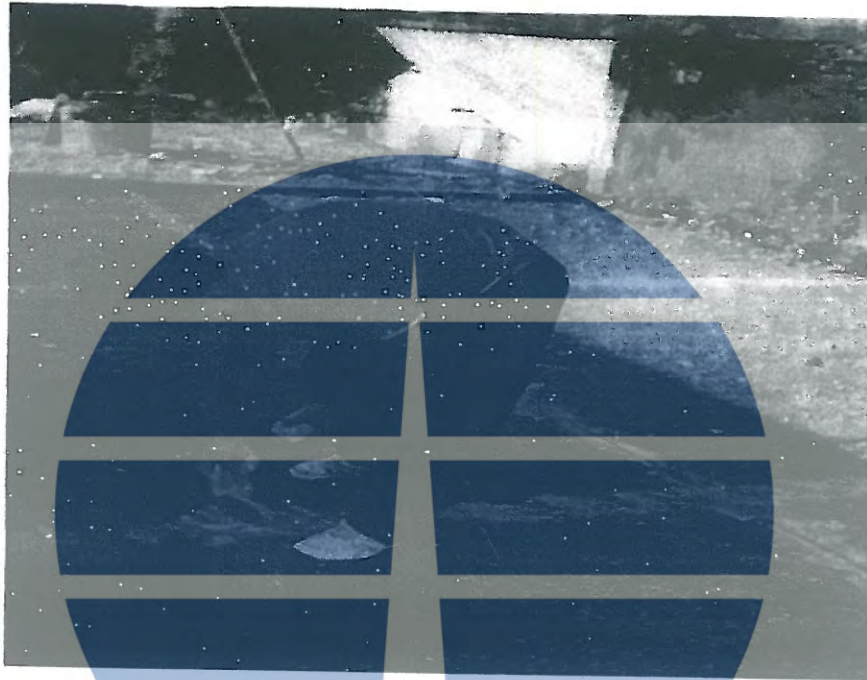


Pramuka dan drumband



Penghargaan dampak pengembangan karakter

**FOTO KEGIATAN OUTBOUND  
“GOBAG SODOR”**



Persiapan tempat bermain Gobag Sodor



Menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab



Menanamkan sikap disiplin dan tanggung jawab



Saling membantu



Menumbuhkan sikap jujur

Berkompetisi sehat



Kegiatan berkebun

Penyiapan lahan



Penjelasan Petugas Penyuluhan





Antri Pembibitan Peserta Outbound



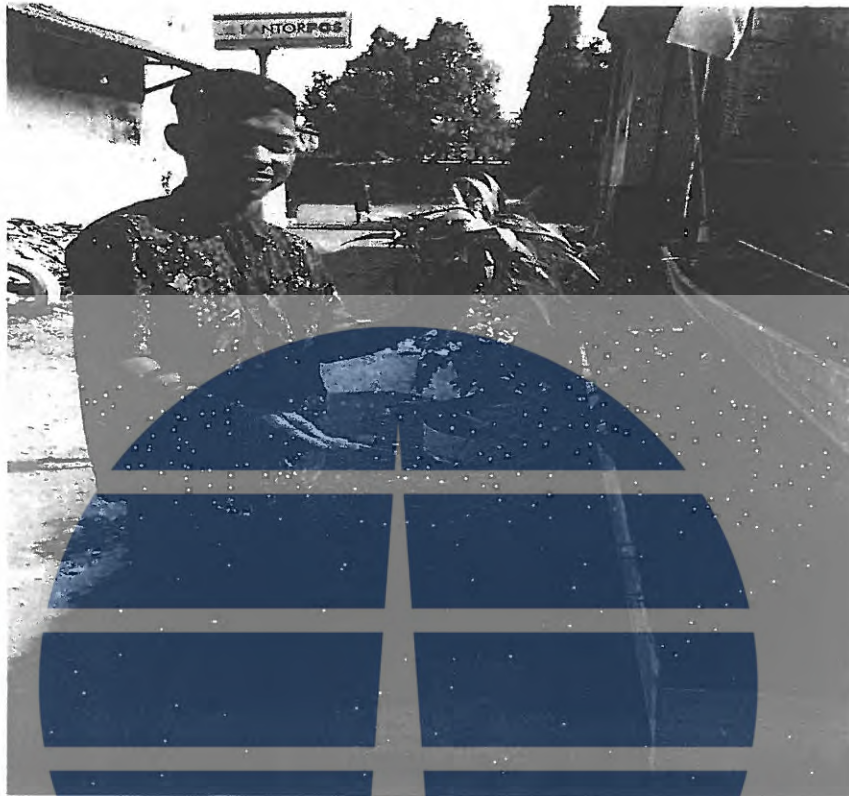
Pembibian Cabai



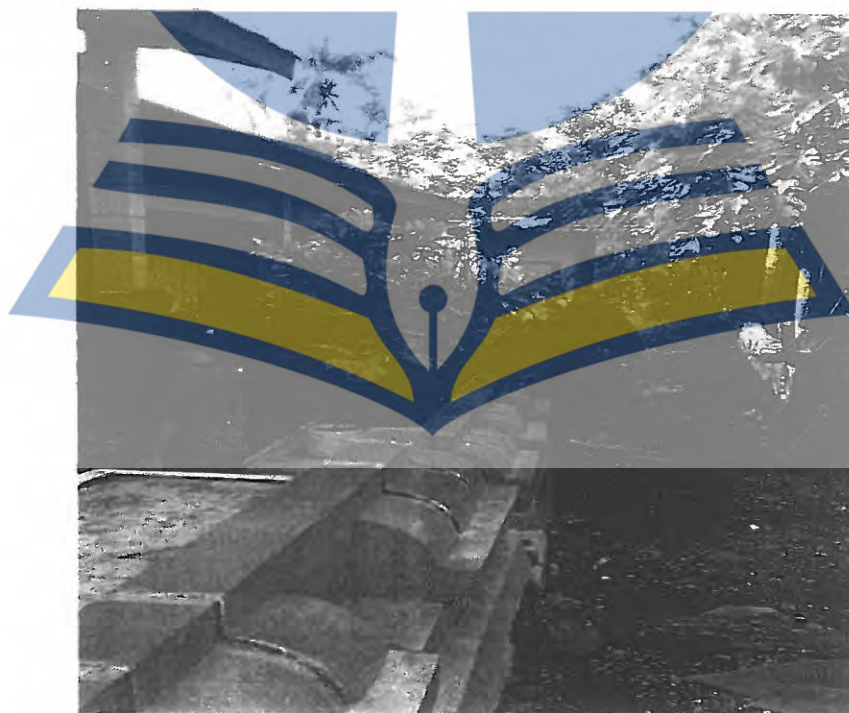
Penyuluhan Petugas dari Dinas Pertanian



Suasana Hijau di Sekola



Panen Kangkung

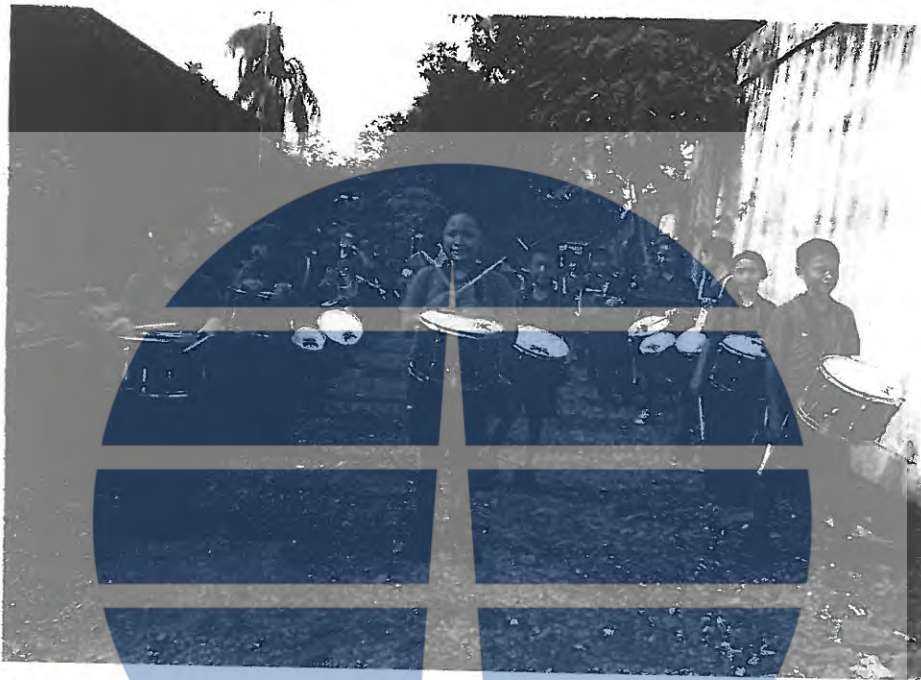


Disiplin sampai tuntas



1. Tabel 4.7. Koefisien karakter Disiplin dan tanggung jawab..... 116

### FOTO KEGIATAN DRUM BAND



Suasana latihan



Disiplin dan bertanggungjawab



Pentas menyambut estafet Tunas Kelapa

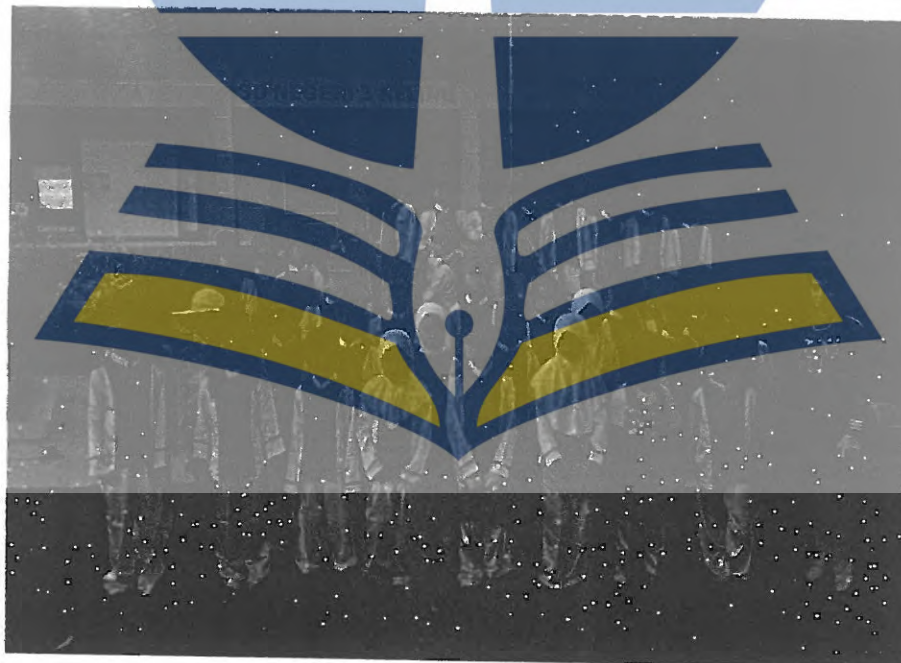


Foto bersama sebelum pentas



Pengarahan Kepala Sekolah sebelum pentas

Tetap disiplin di jalan raya



Tim yang kuat



Tetap disiplin dan bertanggung jawab



## SUASANA KEPEDULIAN

Sebagai dampak dari karakter Disiplin dan Tanggung jawab



Disiplin dan tanggung jawab hasilkan prestasi



Mengantar lomba di tingkat Propinsi