

# BUKU PROGRAM

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA

TEMA

## STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0



**SEMINAR NASIONAL**

**STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN  
KARAKTER PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

# **BUKU PROGRAM**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA**

**18 DESEMBER 2019**

**SUSUNAN ACARA SEMINAR NASIONAL**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Yogyakarta, 18 Desember 2019

No.	Pukul	Kegiatan	Keterangan	Judul artikel
1.	07.00-08.00	Registrasi Peserta	Kesekretariatan	
2.	08.00-08.45	Pembukaan Acara	MC	
		Menyanyikan lagu Indonesia Raya	Petugas	
		Sambutan	Rektor Dekan	
3.	08.45-08.55	Hiburan	Pertunjukan Seni Pencak Silat FKIP	
4.	08.55-09.40	<i>Keynote speaker</i>	Prof. Suyanto, Ph.D.	Strategi dan Implementasi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0
5.	09.40-10.25	Pembicara 1	Prof. Dr. Paul Suparno, SJ	BUDAYA LELUHUR DAN PENGARUHNYA PADA STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
6.	10.25-11.10	Pembicara 2	Nuryadi, S.Pd.Si., M.Pd	PENDIDIKAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA DI ERA 4.0
7.	11.10-11.40	Sesi Tanya Jawab	Moderator	

8.	11.40-11.55	Penyerahan kenang-kenangan dan sertifikat	Ketua panitia
		Pengumuman paper terbaik dan penyerahan sertifikat	
		Penutup	MC
9..	11.55-12.25	Ishoma	Panitia
10	13.00- Selesai	Sesi Paralel	

**Catatan: Setiap pemakalah diberikan waktu 10 menit untuk memaparkan materinya.**

Pararel Session		
Sesi Paralel A (Ruang 003B & 004)	Adelia <sup>1</sup> Cintya Nurika Irma <sup>2</sup>	ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA PADA <i>POSTER AKSI UNJUK RASA RUU KUHP DAN RUU KPK</i> DI MEDIA MASSA <i>ONLINE</i>
	Aisya Zhafarina Khansa, Nurina Ayuningtyas, Aam Amaningsih Jumhur	PENGARUH PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP MINATDALAM BERWIRAUSAHA SALON MELALUI EFIKASI DIRI
	Antonius Tri Wibowo <sup>1</sup> , Asna Syafitri <sup>2</sup> , Erni Cahya Gupita <sup>3</sup>	Karakteristik Psikologis Pemain Futsal Kabupaten Sleman dalam ajang PORDA Yogyakarta tahun 2019
	Ardi Pratama <sup>1</sup> , Agung Premono <sup>2</sup> ,	PENGEMBANGAN ALAT BANTU MEDIA PEMBELAJARAN METODE

	Ekio Arief Syaefudin <sup>3</sup>	ELEMEN HINGGA UNTUK KASUS MEKANIKA BENDA PADAT 2 DIMENSI
	Asih Indartiwi <sup>1</sup> , Julia Wulandari <sup>2</sup> , Tenti Novela <sup>3</sup>	PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
	Atikah Marwa <sup>1</sup> , Nurul Kamalia <sup>2</sup>	REPRESENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI FILM DUA GARIS BIRU BERDASARKAN PERSPEKTIF THOMAS LICKONA
	Ayu Desrani <sup>1</sup> , Kamila Adnani <sup>2</sup> , Mar'atun Naziroh <sup>3</sup>	PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PROGRAM ASRAMA BAHASA ARAB MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI MAN 3 PALEMBANG
	Bradley Setiyadi <sup>1</sup> , Ali Idrus <sup>2</sup> , Sofyan <sup>3</sup>	MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE PADA PROGRAM PAKET C
	Dena Ritmi Sekar Nugrahaeni <sup>1*</sup> , Nurul Hidayah <sup>2</sup> , Dwi Atmanto <sup>3</sup>	ANALISIS KEBUTUHAN MODUL PEMBELAJARAN DALAM MATA KULIAH PERAWATAN KULIT WAJAH MANUAL DI PROGRAM STUDI TATA RIAS
	[Depi Kurniati] <sup>1*</sup> , [Ikhwan Nur Rois] <sup>2</sup> , [Irmariyadi] <sup>3</sup>	Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Era Revolusi Industri 4.0
	Dian Meisanti <sup>1</sup> , Sitti Nursetiawati <sup>2</sup> , Dwi Atmanto <sup>3</sup>	UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU VOKASI BIDANG KECANTIKAN DALAM REVOLUSI INDUSTRI 4.0
	Dian Yudhawati	IMPLEMENTASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTERMAHASISWA

		DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MELALUI MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN
	Dina Mariana Siregar*	Efektivitas pelatihan asertif sebagai pendidikan karakter untuk menurunkan perilaku merokok siswa di era revolusi industri 4.0
	<i>Duwi Purwati</i> <sup>1</sup> , <i>Helaluddin</i> <sup>2</sup> , <i>Apriani Nur</i> <sup>3</sup>	Desain Pendidikan Karakter Melalui Kolaborasi Mendongeng Orang Tua Dan Guru
	Shinta Dewi Jayanti <sup>1</sup> , Hermayawati <sup>2</sup>	PERMAINAN “THE GIANT SNAKE AND LADDER 3D”: SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MENDENGARKAN-BERBICARA ANAK SEKOLAH DASAR
Sesi Paralel B (Ruang 108)	Fifit Firmadani	MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
	Fitri Anekawati <sup>1</sup> , M.R.Nababan, Riyadi Santosa <sup>3</sup>	ANALISIS <i>STYLE</i> TOKOH NIC DALAM NOVEL <i>BEAUTIFUL BOY</i> KARYA DAVID SHEFF
	(Fx. Wahyu Widiatoro) <sup>1</sup> , (Wahyu Relisa Ningrum) <sup>2</sup>	PARENTING DI ERA MILENIAL SEBAGAI IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER
	Ginangjar Nugraheningsih] <sup>1*</sup> , Yulius Agung Saputro] <sup>2</sup>	HASIL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT PELATIHAN SENAM AEROBIK UNTUK MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI
	Haryani, Erlin Fitria	PENGEMBANGAN MEDIA PERILAKUASERTIF BERBASIS <i>ANDROID</i>

	Hermayawati, Elysa Hartati	<i>SELF-ASSESSMENT ON INTEGRATED LISTENING-WRITING SKILLS</i> UNTUK PRESERVASI WAYANG ORANG
	Intan Kusumawati <sup>1</sup> , Suci Cahyati <sup>2</sup> , Suharjana <sup>3</sup>	PENGUATAN KARAKTER DISIPLIN MELALUI EKSTRAKULIKULER DI SEKOLAH
	Istiqomah Annisaa <sup>1</sup> , M. R. Nababan <sup>2</sup> , Djatmika <sup>3</sup>	Analisis Kualitas Keterbacaan Pada Qur`an Surat Al-Kahfi Ayat 1-10 Dalam Dua Versi Terjemahan (DEPAG RI dan MMI)
	Lazaro Kumala Dewi	IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI SMA BINA MULIA PONTIANAK
	M. Farrys Andriansyah <sup>1</sup> , Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan <sup>2</sup>	Manajemen Impresi PT Wijaya Karya (Persero) Tbk. Melalui Simbol Nilai Saham
	Rahayu Handayani <sup>1</sup> , Hermayawati <sup>2</sup>	Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Media Untuk Mengajar Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Inggris
	Mahira Clarita Garinihasna <sup>1</sup> , Anis Safitri <sup>2</sup>	PETUALANGAN RIO MENGENAL 4 KATA AJAIB: BUKU <i>POP-UP</i> KESANTUNAN BERBAHASA GENERASI INDONESIA
	Meji Aprianingtyas <sup>1a</sup> , Suparmi <sup>2b</sup> , Widha Sunarno <sup>1c</sup>	Peran Interaksi Sosial dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Terhadap Kemampuan Memahami Konsep Pada Materi Optik Geometri
Sesi Paralel C (Ruang 203)	Mila Mumpuni	PEMBENTUKAN KARAKTER PEMIMPIN PERUBAHAN MELALUI PEMBELAJARAN AGENDA

		<i>SELF MASTERY</i> (ASM) DIKLATPIM TINGKAT IV DENGAN MODEL <i>BLENDED LEARNING</i> DI BALAI DIKLAT KEPEMIMPINAN MAGELANG
	Nadya Septiani Rahman <sup>1</sup> Hermayawati <sup>2</sup>	APLIKASI “COMICQU” : SEBUAH MEDIA PENILAIAN KETERAMPILAN MEMBACA – MENULIS SISWA KELAS VIII
	Nanang Khuzaini <sup>1*</sup> , Tri Yogo Sulisty <sup>2</sup>	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Android</i> Menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i> Pada Materi Segiempat Dan Segitiga
	Nur Hadiyati <sup>1</sup> , Elysa Hartati <sup>2</sup>	PERMAINAN “MAZE EXPLORER” : SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MEMBACA-MENULIS ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR
	Nur Irma Noviyanti	PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING BERBASIS TEKNOLOGI
	Nursalamah Siagian <sup>1</sup> Nur Alia <sup>2</sup>	Strategi Penguatan Karakter Nasionalis di Kalangan Siswa
	Prakoso Permono <sup>1</sup>	Pendidikan Kepramukaan dalam Menjawab Akar Terorisme di Indonesia Studi pada Pendekatan Anak Narapidana Terorisme
	Putri Fathia Fadilla	Peran Pendidikan Karakter terhadap Faktor- Faktor Pengambilan Keputusan Karier Di Era Revolusi Industri 4.0
	Rahmi Diana <sup>1*</sup> , Faidatul Hasanah, Restu Presta Mori, Nurul Mailani	PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCE SEBAGAI DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA DISRUPSI

	Rio Hermawan <sup>1</sup> , Roni Pransiska <sup>2</sup>	PERAN KONSELOR SEKOLAH DALAM LAYANAN ADVOKASI
	Risnawati <sup>1</sup> , Rizky Ardika Vitasari <sup>2</sup>	IMPLIKATUR PERCAKAPAN SANTRI PUTRI SEBAGAI UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PONDOK PESANTREN GENERASI 4.0
	Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan <sup>1*</sup> , Yoyoh Hereyah <sup>2</sup> , Suratani Bangko <sup>3</sup> , Maria Pertiwi <sup>4</sup>	Ragam saluran Komunikasi Adopsi Program Adiwiyata Pada Anak Murid, Orang Tua, dan Guru SD Islam Amalina Di Tangerang Selatan
	Septika Arbaita Burhan <sup>1</sup> , Jenny Sista Siregar <sup>2</sup> , Lilis Jubaedah <sup>3</sup>	INOVASI MODUL DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN RIAS PENGANTIN BETAWI BAGI MAHASISWA
	Erlin Fitria	STRATEGI PENGUATAN KARAKTER NASIONALISME MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS NILAI CINTA TANAH AIR
	Soraya Intan Yuliana <sup>1</sup> , Lilies Yulastri <sup>2</sup> , Dwi Atmanto <sup>3</sup>	EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI DALAM RIAS WAJAH KARAKTER DUA DIMENSI DI SMK LABORATORIUM JAKARTA
Sesi Paralel D (Ruang 302 & 303)	Sri Widayani	Pembentukan Karakter Remaja Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Di Era Revolusi Industri 4.0
	Suci Cahyati <sup>1</sup> , Intan Kusumawati <sup>2</sup> , Joko Pekik Irianto <sup>3</sup>	Gaya Kepemimpinan Pelatih Hapkido Daerah Istimewa Yogyakarta

	Tri Mardiana <sup>1*</sup> , A.Y.N. Warsiki <sup>2</sup> , Suchyo Heriningsih <sup>3</sup>	Menciptakan Peluang Usaha Ecoprint Berbasis Potensi Desa Dengan Metode RRA Dan PRA
	Ulfa Amalia	Afirmasi Positif Dalam Pendidikan Karakter Remaja di Era Milenial
	Uun Bramastiwi <sup>1</sup> , Hermayawati <sup>2</sup>	PERANCANGAN LEMBAR KERJA SISWA BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA MADRASAH DENGAN KETERAMPILAN MENDENGARKAN BERBICARA MEMBACA MENULIS KELAS VIII
	Willy Dreeskandar <sup>1</sup> Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan <sup>2</sup>	Peluang Sosialisasi Edukatif Kendaraan Elektrik Melalui Kerjasama Perguruan Tinggi Dengan Produsen
	Wulandari A.Adiman, Elysa Hartati	MERANCANG “POP UP CARD” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA
	Zeny Luthvia <sup>1*</sup> , M.R. Nababan <sup>2</sup> , Diah Kristina <sup>3</sup>	Tindak Tutur Direktif Beda Gender Pada Peristiwa Tutur Romantis Dalam <i>The Hating Game</i>
	AYUB TATYA ADMAJA	Pengembangan Instrumen Penilaian Tendangan Abhorigi Chagi pada Atlet Kyorugi Taekwondo
	Arie Purwanto <sup>1</sup> , Palasara Brahmani Laras <sup>2</sup>	Pendampingan Implementasi Pengembangan Instrumen Dokumentasi Catatan Potensi Siswa berdasarkan <i>Risk Manajemen</i> dalam ISO 9001:2015
	Ratna Hapsari EP <sup>1</sup> , Widha Sunarno <sup>2</sup> Sukarmin <sup>2</sup>	Pengaruh Metode Proyek Dan Eksperimen Terhadap Kreativitas dan Sikap Ilmiah Siswa Pada Pembelajaran Fisika

	PUJI NUGROHO	PERAN SEKOLAH DALAM PEMBENTUKAN PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0
	Melania Eva Wulanningtyas <sup>1</sup> , Hendrikus Mikku Ate <sup>2</sup>	Pengaruh Efikasi Diri Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika
	Hermayawati <sup>1</sup> , Elysa Hartati <sup>2</sup>	ANALISIS HASIL AKTIVASI KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS KOMUNITAS PEDAGANG PASAR BERINGHARJO

# STRATEGI DAN IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Oleh: Prof. Suyanto, Ph.D

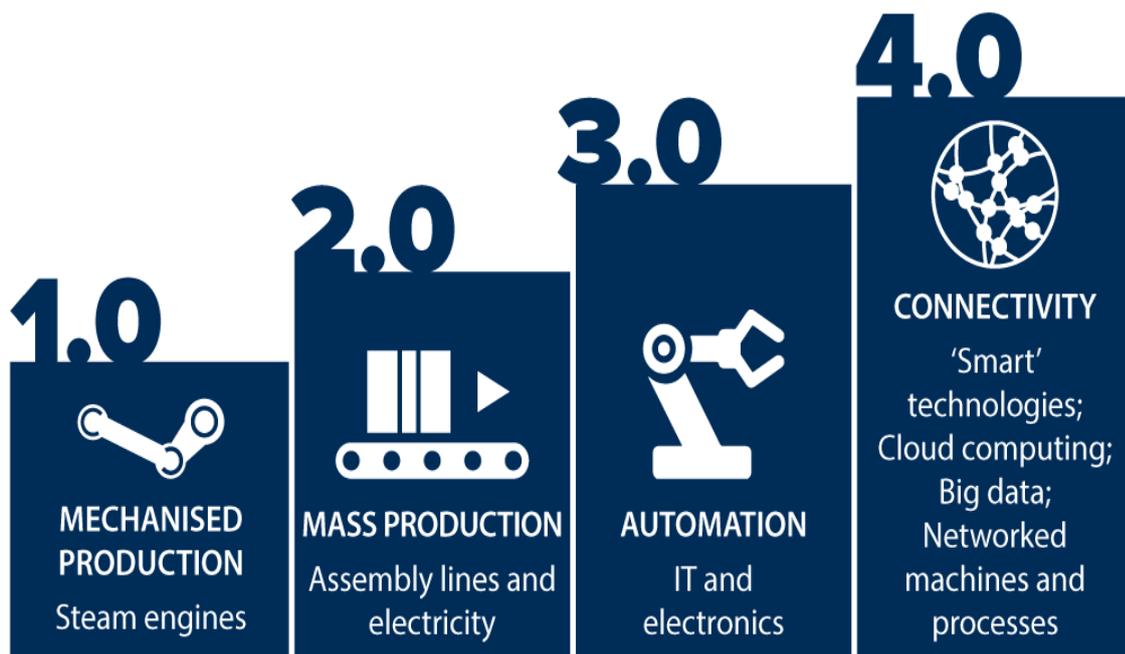
(Guru Besar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta)

(Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas dan Kemdikbud 2005-2013)  
(Anggota Badan Standar Nasional Pendidikan)

Dipresentasikan Dalam Kegiatan Seminar yang Diselenggarakan oleh Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mercu Buana Yogyakarta Tanggal 18  
Desember 2019, di Auditorium Kampus 3 Universitas Mercu Buana.

---

## The Fourth Industrial Revolution



### The stages of industrial development

Source: Oxford Analytica

Revolusi Industri 4.0: Tantangan Pembelajaran di Sekolah dan Perguruan Tinggi.

Saat ini berbagai macam kebutuhan manusia telah banyak menerapkan dukungan **internet dan dunia digital** sebagai wahana interaksi dan transaksi

*Sharing economy, e-Education, e-Government, Cloud Collaborative, Marketplace*

*Online Health Services, Smart Manufacturing, Smart City, Smart Appliances*

### **PREDIKSI ROWAN GIBSON\*)**

*\*)Rethinking the Future, Rethinking Business, Principles, Competition, Control and Complexity, Leadership, Markets and the World.*

“The fact is that the future will not be a continuation of the past. It will be a series of discontinuation. But in order to grab hold of the future, we have to let go off the past. We have to challenge and, in many cases, unlearn the old model, the old paradigms, the old rules, the old strategies, the old assumptions, the old success recipes” (Gibson, 1977: 6)

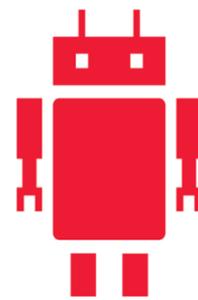
### **Prediksi Pekerjaan Masa Depan**

## **YOUNG PEOPLE NEED SKILLS AND EXPERIENCE FOR JOBS OF THE FUTURE, NOT THE PAST**

.....

**70%**   
of young people currently enter the workforce  
in jobs that will be radically affected by  
**AUTOMATION**

**OCCUPATIONS:**  
**ENTRY LEVEL**  
roles for young people are  
**DISAPPEARING**



Dunia Digital dan Revolusi Industri Keempat – Ekternalitas Proses Pembelajaran: Response Inovatif.

## Gejala-Gejala Transformasi di Indonesia

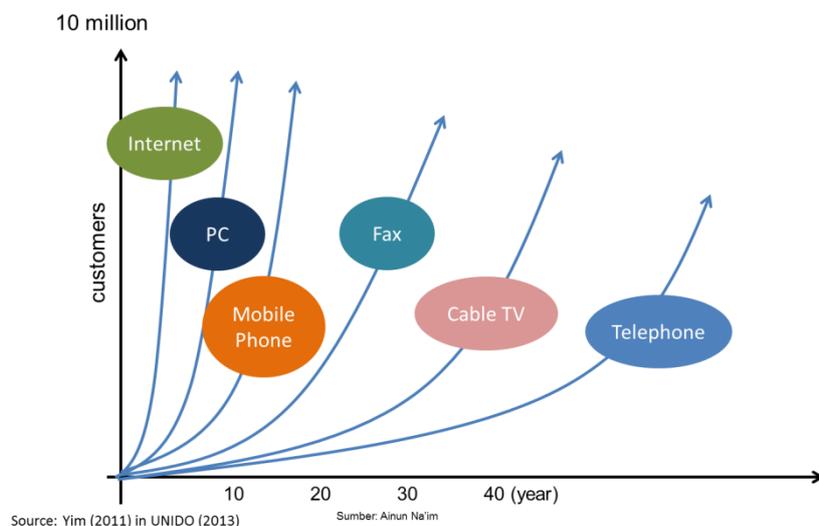
Saat ini beberapa jenis model bisnis dan pekerjaan di Indonesia sudah terkena dampak dari arus era digitalisasi. Toko konvensional yang ada sudah mulai tergantikan dengan model bisnis marketplace. Taksi atau Ojek Tradisional posisinya sudah mulai tergeserkan dengan moda-moda berbasis online



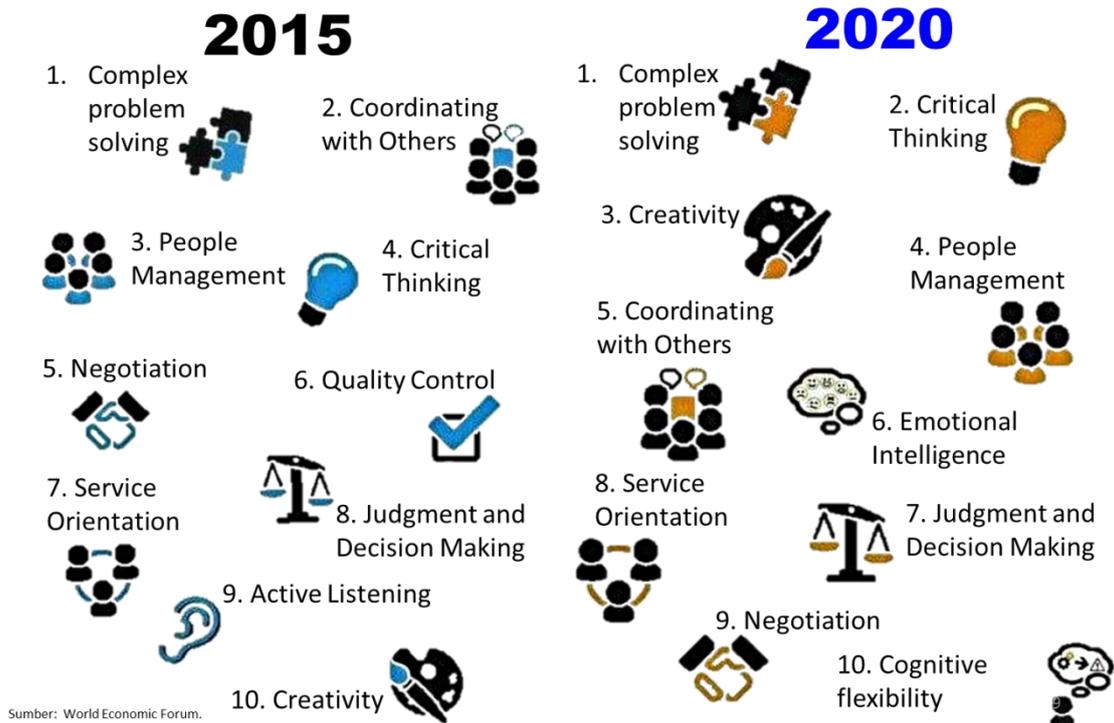
## Prediksi Pekerjaan Masa Depan

65% anak-anak Sekolah Dasar sekarang ini akan menghadapi jenis-jenis pekerjaan baru yang saat ini belum ada.

## A Growing Speed of Technology Adoption: Create Different of Mode of Learning



## TOP 10 SKILLS IMPORTANT IN THE WORKFORCE



### Jobs dan Kecakapan yg Diperyaratkan

PENDIDIKAN

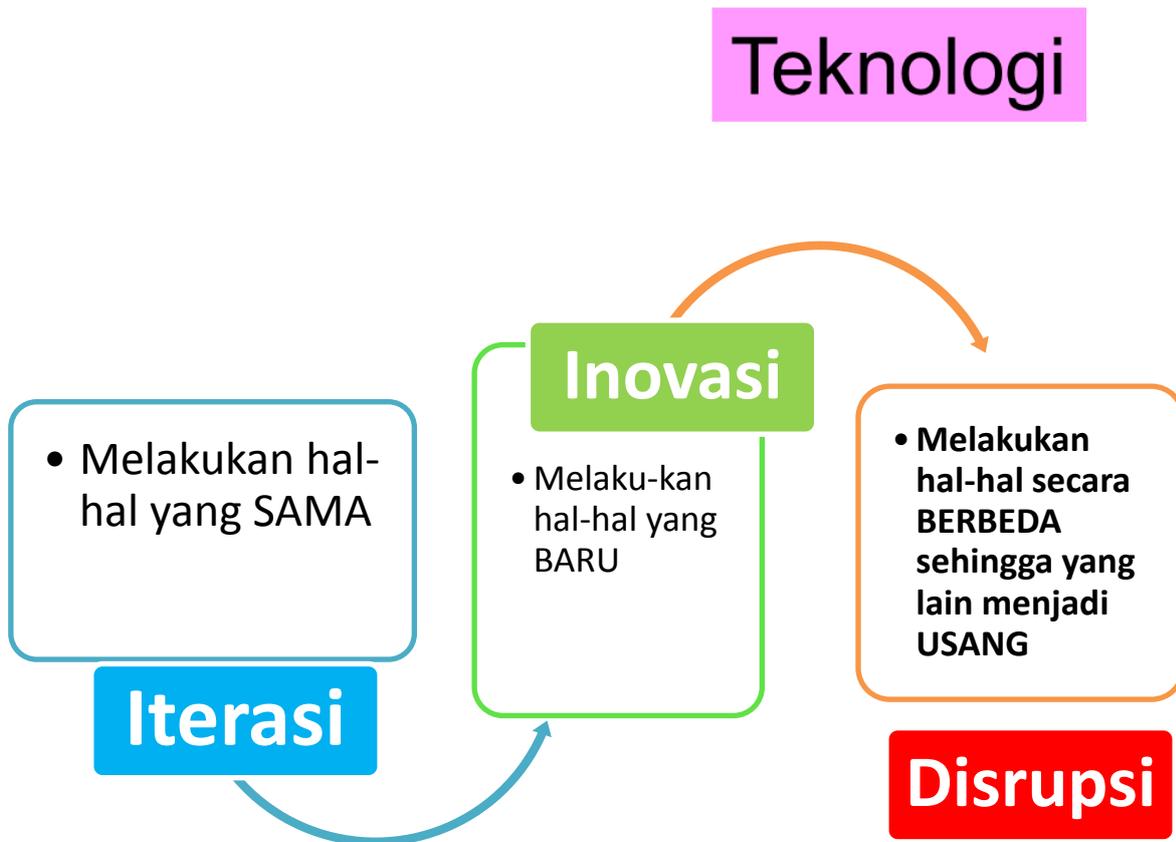
#### Top 10 skills in 2022

- Analytical thinking and innovation
- Active learning and learning strategies
- Creativity, originality and initiatives
- Technology design and programming
- Critical thinking and analysis
- Complex problem-solving
- Leadership and social influence
- Emotional intelligence
- Reasoning, problem solving and ideation
- Systems analysis and evaluation.

Sumber : WEF, 2018: Future of Jobs Survey .

Waka, 2019 15

Pendidikan Karakter sebagai katalisator Perubahan.



### **Pasal 3 UU Sisdiknas**

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.

5 DARI 8 POTENSI PESERTA DIDIK YG INGIN DIKEMBANGKAN LEBIH DEKAT DENGAN KARAKTER

### **Tujuan Pendidikan Nasional**

(Pasal 3 UU No 20 Sisdiknas Tahun 2003)

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.

**DOSEN/GURU HARUS**



**Performance Character: “Melakukan Yang Terbaik”**

Berorientasi untuk menguasai sesuatu

<b>Sikap Spiritual</b>	<b>beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</b>
<b>Sikap Sosial</b>	<b>berakhlak mulia, sehat, mandiri, dan demokratis serta bertanggung jawab</b>
<b>Pengetahuan</b>	<b>berilmu</b>
<b>Keterampilan</b>	<b>cakap dan kreatif</b>

Dibutuhkan untuk merealisasikan potensi dalam meraih prestasi.

PC akan memaksimalkan prestasi, sebab akan melahirkan kekuatan dan strategi yang dapat menantang diri kita sendiri untuk meraih yang terbaik dari talenta yang kita miliki.

**Moral Character: “Melakukan Yang Benar”**

Berorientasi pada hubungan antar sesama manusia

Dibutuhkan untuk berperilaku yang beretika, hubungan yang positif dan warganegara yang bertanggungjawab. MC menghargai pendapat orang lain, sehingga kita tidak melanggar nilai moral saat kita mengejar prestasi kita.

**Performance & Moral Character**

Adalah mungkin untuk memiliki PC tanpa MC atau sebaliknya.

Orang yang berkarakter memiliki kedua karakter itu.

Kedua karakter saling mendukung satu dengan yang lain secara terpadu dan terkait

Kedua karakter memiliki 3 komponen : kesadaran, sikap dan aksi.

## KARAKTER

### PERFORMANCE

Commitment to continuous improvement, Goal setting, Work ethic, Determination Self-confidence, Initiative, Creativity

### MORAL

Respect, Responsibility to others, Love (Compassion), Humility, Integrity, Justice  
Moral courage

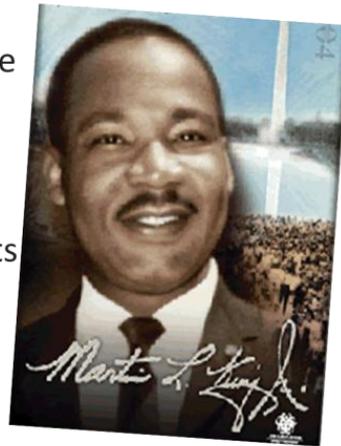
#### Performance Character:

##### Doing Our Best Work

You must discover what you are made for, and you must work indefatigably to achieve excellence in your field of endeavor.

If you are called to be a street-sweeper, you should sweep streets even as Michelangelo painted or Beethoven composed music.

—Martin Luther King, Jr.



Sumber: Nella Ramandani

The goal in life is to make the effort to do the best you are capable of doing—in marriage, at your job, in your community, for your country.

Don't measure yourself by what you have accomplished, but by what you should have accomplished with your abilities. The *effort* is what counts in everything.

—John Wooden, *UCLA Basketball Coach*

#### Moral Character: Doing the Right Thing

Karakter moral terdiri dari kebajikan yang dibutuhkan untuk berperilaku etis, menjalin hubungan positif, dan menjadi warganegara yang bertanggung jawab. Karakter moral menghormati kepentingan orang lain, sehingga kita tidak melanggar nilai-nilai moral ketika kita mengejar tujuan kinerja kita.

## WHAT'S THE DIFFERENCE?

Performance is the outcome (the grade, the honor or award, the achievement).

Performance character consists of those qualities needed to pursue our personal best—whether the outcome is realized or not.

### Performance Character

Mendukung semua warga sekolah mencapai prestasi akademik yang tinggi

Mengembangkan Etika, bukan hanya Skor Ujian

Mengembangkan talenta ilmuwan dan entrepreneur

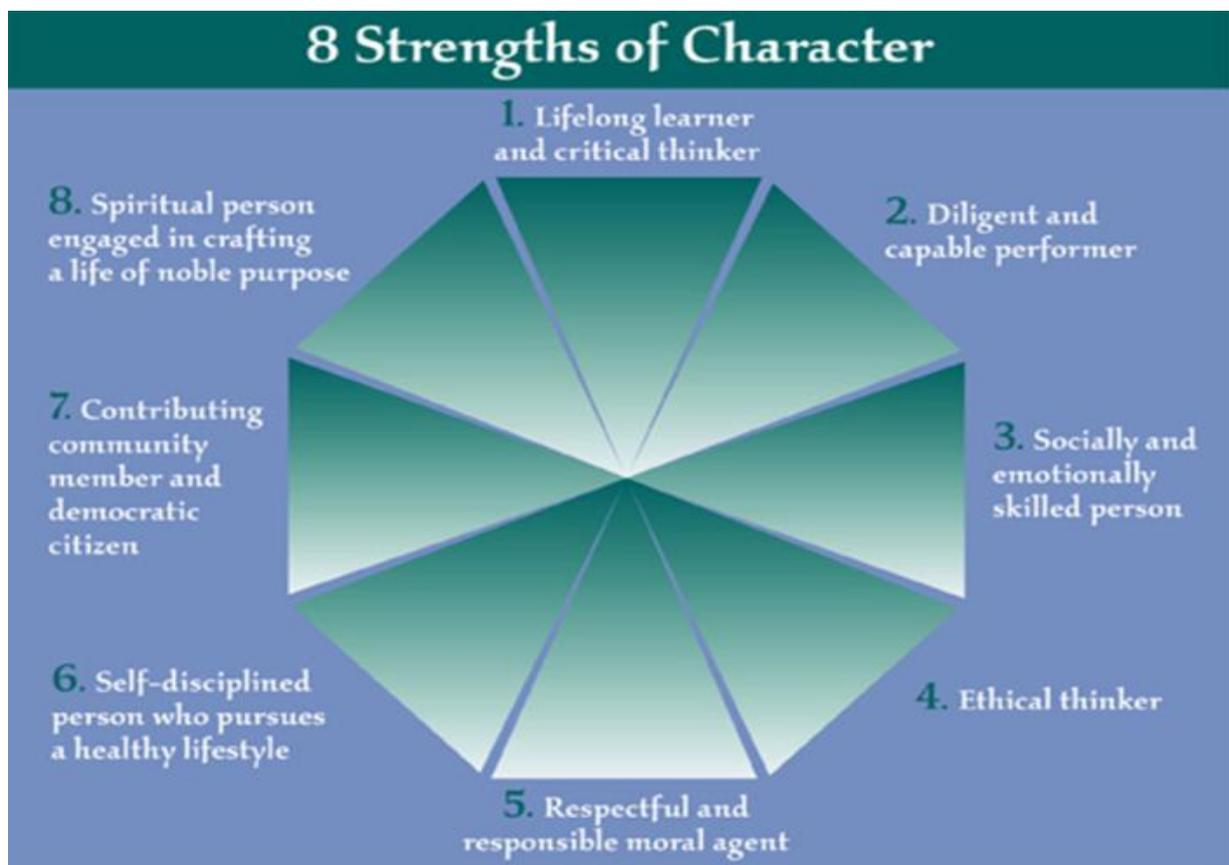
Menghasilkan sumber daya kompetitif dan kreatif

Only by developing moral character will schools:

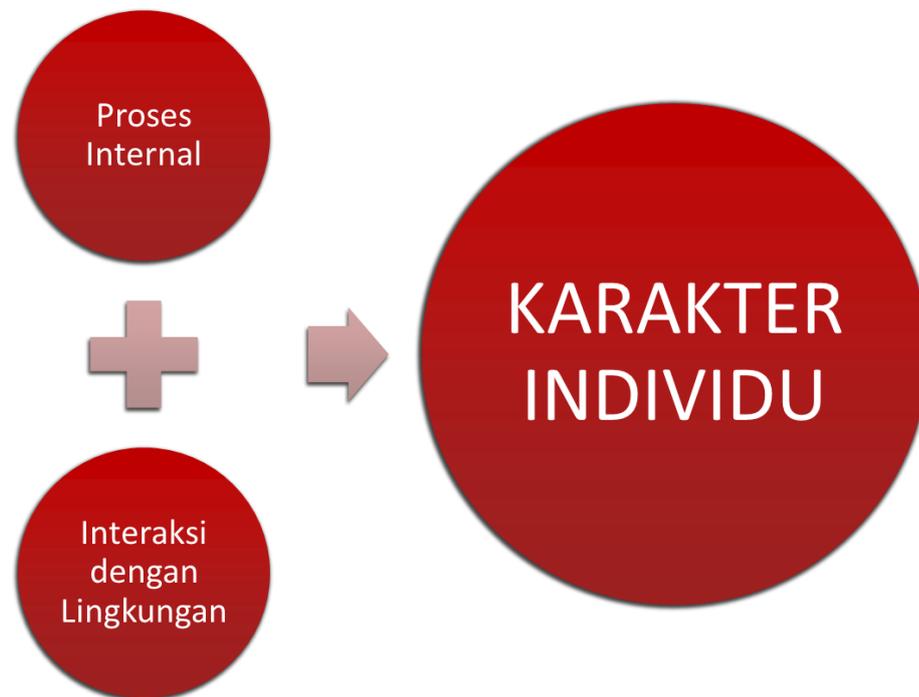
create safe learning environments, prevent peer cruelty, decrease discipline problems

reduce cheating, foster social & emotional skills, develop ethical thinkers, produce

public-spirited citizens.



## FIELD THEORY (Kurt Lewin, 1943)



### Tujuan PPK Menurut Perpres No.87 tahun 2017

Membangun dan membekali peserta didik dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik untuk menghadapi dinamika perubahan.

Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dengan dukungan pelibatan publik

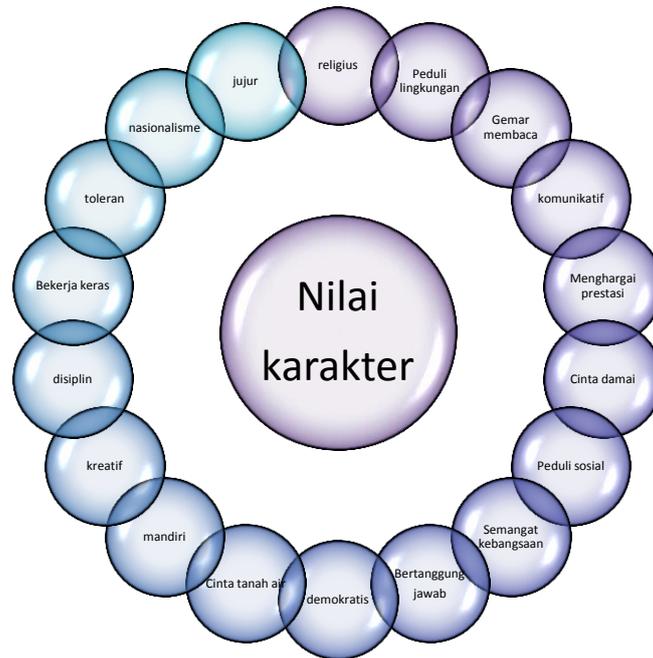
Merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidikan, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK

### TANGGUNG JAWAB SIAPA?

Penguatan Pendidikan Karakter dimaksud merupakan tanggung jawab bersama keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat.

Penguatan Pendidikan Karakter menurut Perpres 87 adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, & olah raga dengan pelibatan & kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

## Nilai karakter (Perpres Nomor 87 tahun 2017)

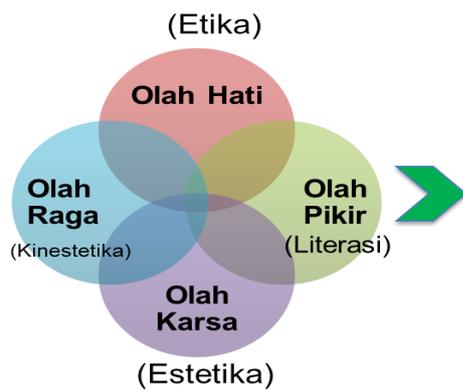


## Alur Pikir Pembangunan Karakter Bangsa



32

## Pengembangan Nilai-Nilai Karakter



Filosofi Pendidikan Karakter  
Ki Hajar Dewantara



Kristalisasi Nilai-Nilai

### STRATEGI IMPLEMENTASI PPK

#### PPK BERBASIS KELAS

Integrasi dalam mata pelajaran  
Optimalisasi muatan lokal  
Manajemen kelas

#### PPK BERBASIS BUDAYA SEKOLAH

Pembiasaan nilai-nilai dalam keseharian sekolah  
Branding sekolah  
Keteladanan pendidik  
Ekosistem sekolah  
Norma, peraturan, dan tradisi sekolah

#### PPK BERBASIS MASYARAKAT

Orang tua, Komite Sekolah  
Dunia usaha  
Akademisi  
pegiat pendidikan  
Pelaku Seni, Budaya, Bahasa & Sastra  
Pemerintah & Pemda



## Branding Sekolah

1. Sekolah yang berkualitas memiliki identitas berupa ‘branding’.
2. Mendikbud dalam menginginkan agar setiap sekolah memiliki branding yang unik dan khas.
3. Branding menunjukkan kekuatan dan keunggulan sekolah berdasarkan potensi lingkungan, peluang yang ada, dukungan staf, orang tua dan masyarakat.
4. Branding sekolah dapat dikaitkan pilihan prioritas nilai dalam nilai-nilai utama PPK didukung dengan jalinan nilai-nilai lain

## Tri Pusat Pendidikan

1. Dalam kompetensi Manajerial Kepala Sekolah disebutkan bahwa salah satu tugas kepala sekolah adalah “mengelola hubungan sekolah/madrasah dan masyarakat dalam rangka pencarian dukungan ide, sumber belajar, dan pembiayaan sekolah/madrasah.
2. Dalam Kompetensi Sosial Kepala Sekolah disebutkan bahwa kepala sekolah juga “bekerja sama dengan pihak lain untuk kepentingan sekolah/madrasah, berpartisipasi dalam kegiatan sosial kemasyarakatan, dan memiliki kepekaan sosial terhadap orang atau kelompok lain”.
3. Kepala Sekolah merupakan komunikator yang menghubungkan visi sekolah dengan keluarga dan masyarakat (Tripusat pendidikan)

## Tripusat Pendidikan

4. Program Penguatan Pendidikan Karakter tidak akan berhasil tanpa melibatkan jaringan peranan tripusat pendidikan, yaitu sekolah, rumah (orang tua) dan masyarakat.
5. Pelibatan publik pendidikan sangat dibutuhkan agar penguatan pendidikan karakter memperoleh dukungan semua pihak : dana, tenaga, pemikiran, keahlian, dan pemikiran.
6. Kemampuan mengembangkan jaringan tripusat merupakan kompetensi utama yang perlu dimiliki oleh Kepala sekolah dan didukung oleh Pengawas dalam rangka mengembangkan Penguatan Pendidikan Karakter secara mandiri dan gotong royong.

## Strategi Pengembangan Tripusat

1. Komunikasi yang baik dengan seluruh pemangku kepentingan pendidikan, terutama orang tua, komite sekolah, dan tokoh-tokoh penting di lingkungan sekitar sekolah.
2. Relasi yang baik dengan lembaga-lembaga Pemerintahan dan non-pemerintahan serta dengan komunitas-komunitas yang memiliki potensi untuk membantu program PPK di sekolah
3. Peningkatan partisipasi masyarakat dalam pengembangan dan kegiatan PPK sebagai sumber-sumber pembelajaran

## Prinsip-Prinsip Partisipasi Masyarakat

1. Kepala Sekolah sebagai penanggungjawab
2. Wajib membuat dokumen kegiatan (proposal, pelaksanaan, evaluasi, pelaporan)
3. Memperkuat PPK dan fokus pada kepentingan peserta didik
4. Alasan kolaborasi telah didialogkan dan dikomunikasikan dengan pemangku kepentingan pendidikan
5. Tidak
6. bertentangan dengan prinsip umum PPK, nilai moral dan etika, SARA, dan tidak sebagai obyek promosi

## Partisipasi masyarakat

*Masyarakat yang mana?*

Komunitas orang tua peserta didik

Komunitas pengelola pusat budaya (lokal dan modern)

Lembaga pemerintahan

Lembaga atau komunitas yang menyediakan sumber belajar

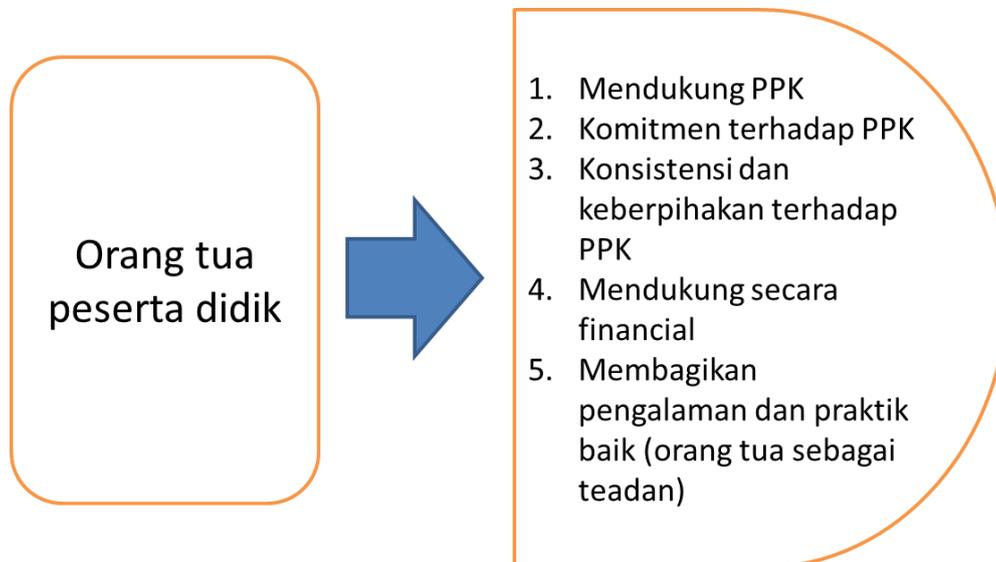
Komunitas masyarakat pegiat seni

Komunitas seniman dan budayawan

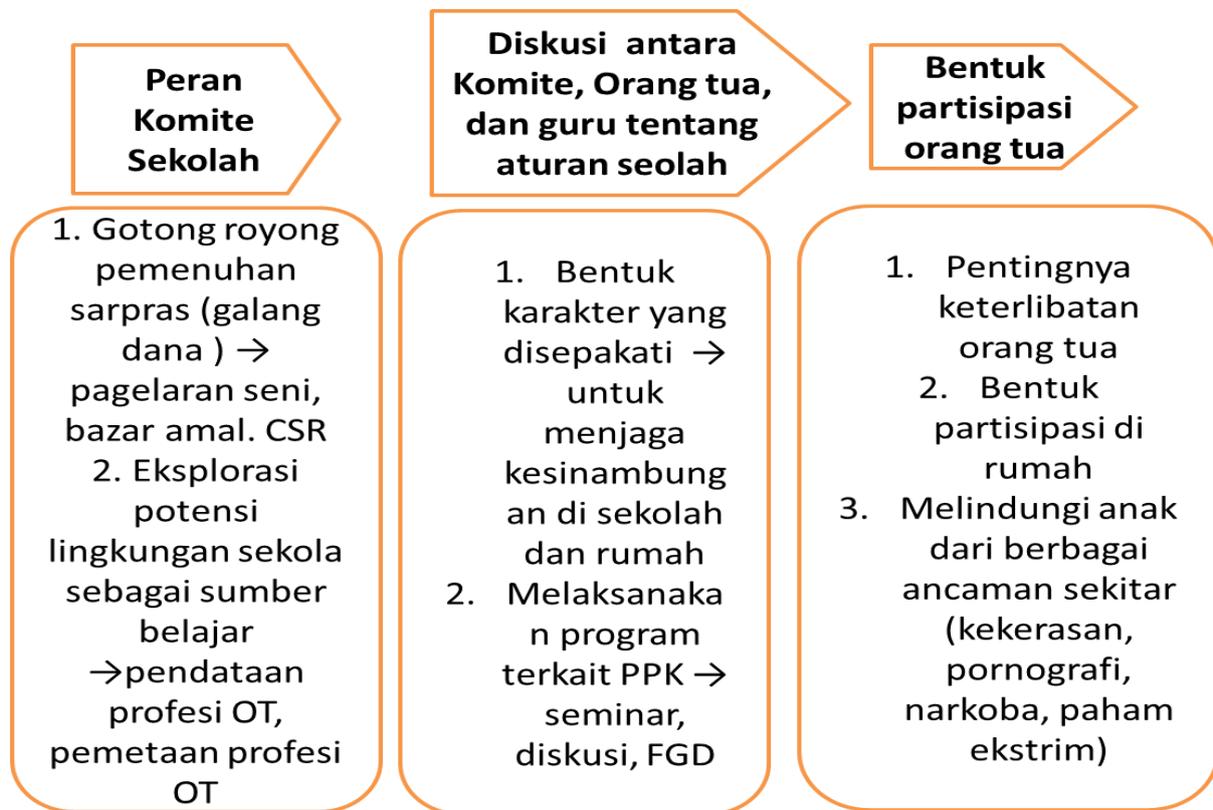
Lembaga bisnis dan perusahaan

Lembaga penyiaran media

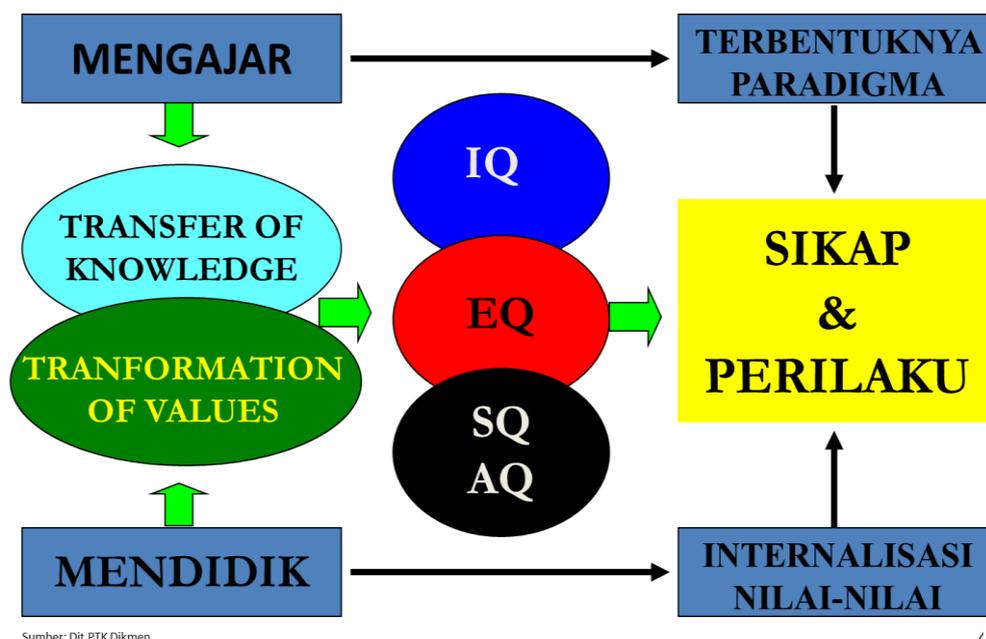
## Jalinan kemitraan Orang Tua



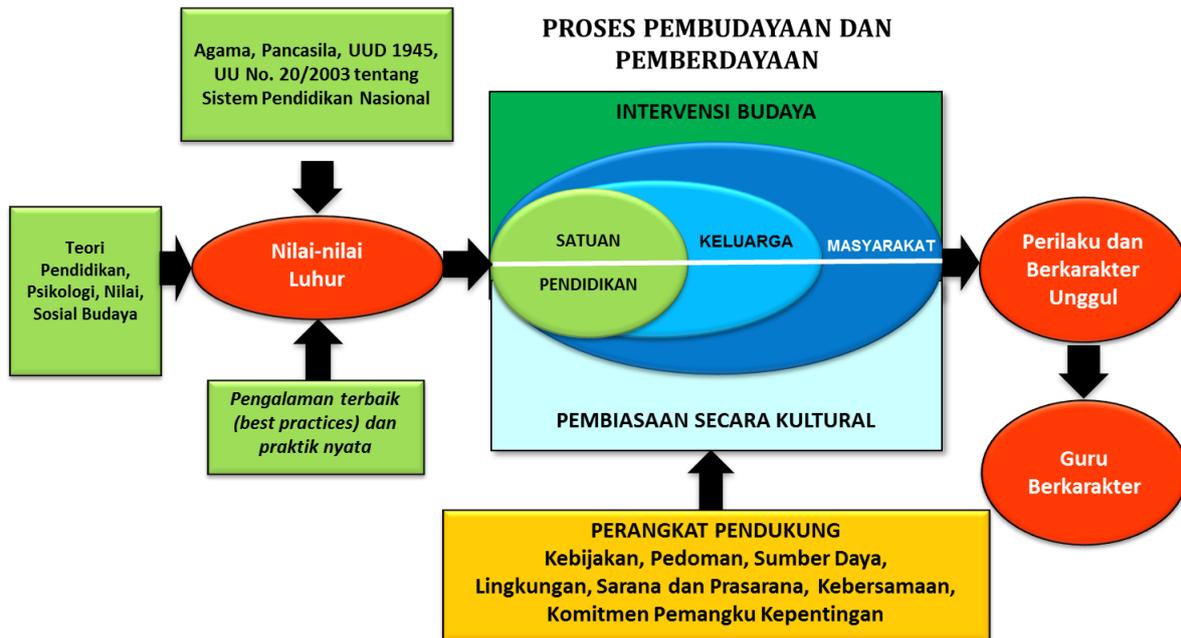
## Orangtua dan Komite Sekolah



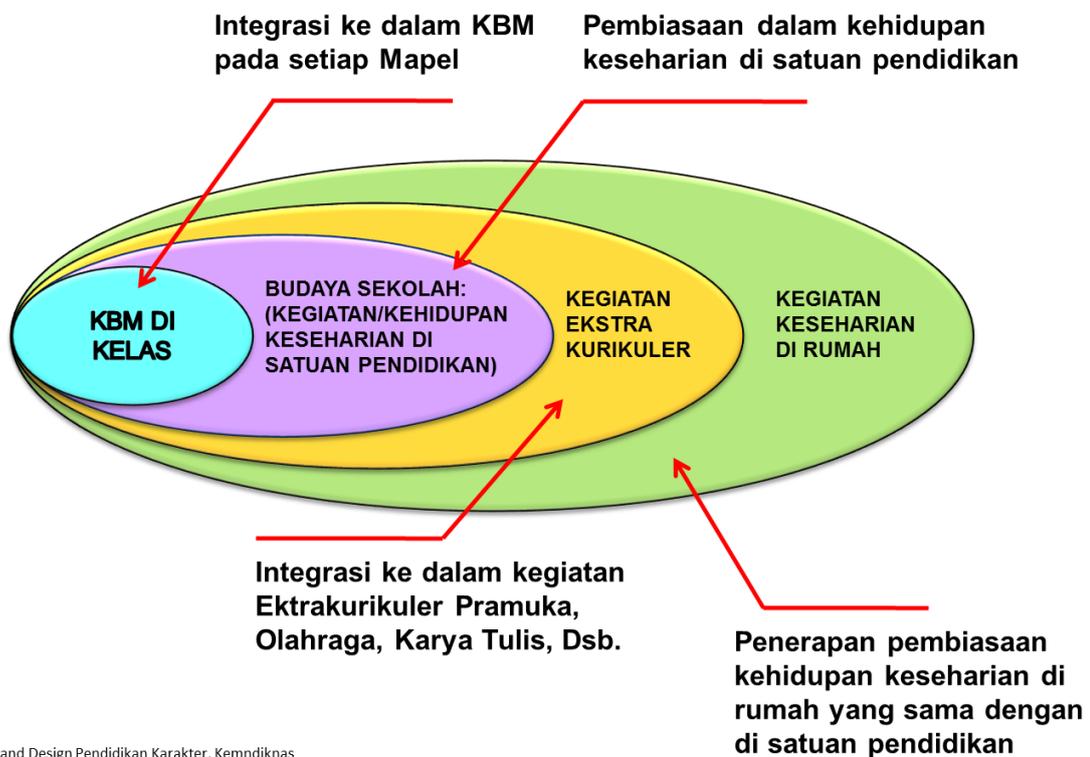
## Sasaran Pendidikan Karakter



## DISAIN INDUK PENDIDIKAN KARAKTER



## STRATEGI MIKRO PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH



Sumber: Grand Design Pendidikan Karakter, Kemdiknas

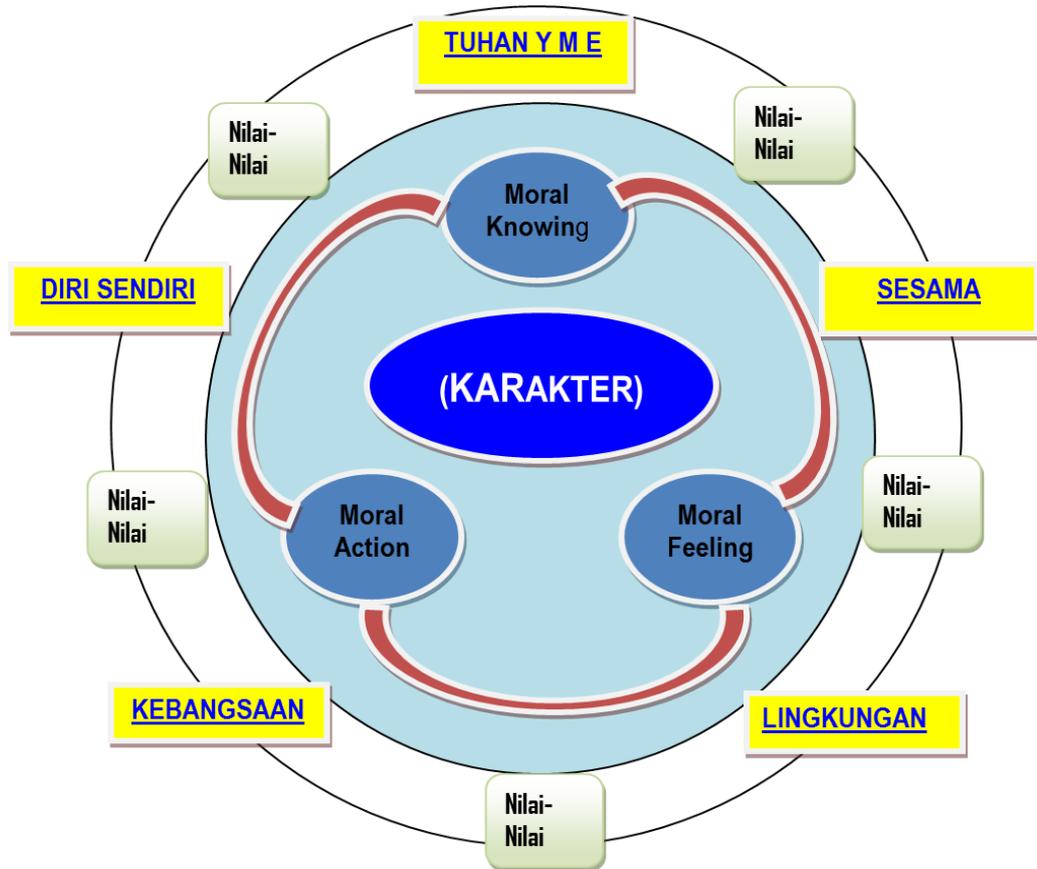
## Aspek Nilai Karakter Untuk Siswa



## Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler

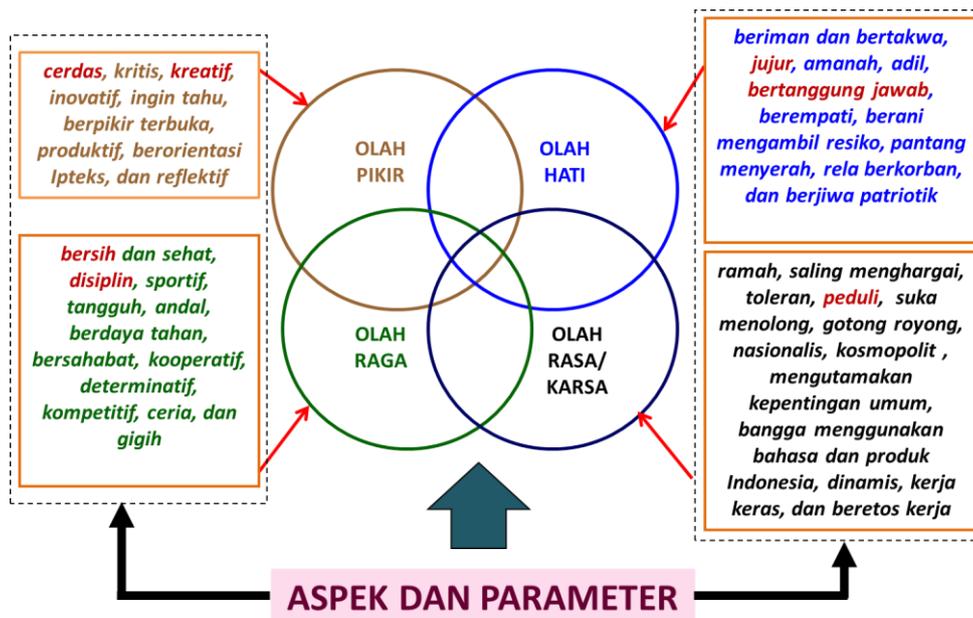


## Nilai-Nilai Karakter untuk Siswa



Sumber: Dit. PSMP Ditjend Mandikdasmen

## PEMBISAAN KARAKTER UNGGUL – UNTUK SISWA



Sumber: Kemdiknas 2010 yang diperkaya

**ASPEK KARAKTER**

**OLAH PIKIR**FATHONAH:

**THINKER**, KECERDASAN INTELEKTUAL, Cerdas

**OLAH HATI** SIDDIQ

**BELIEVER**, KECERDASAN SPIRITUAL, Jujur

**OLAH RAGA** (KINESTETIK) AMANAH

**DOER**, KECERDASAN SOSIAL, Bertanggung jawab

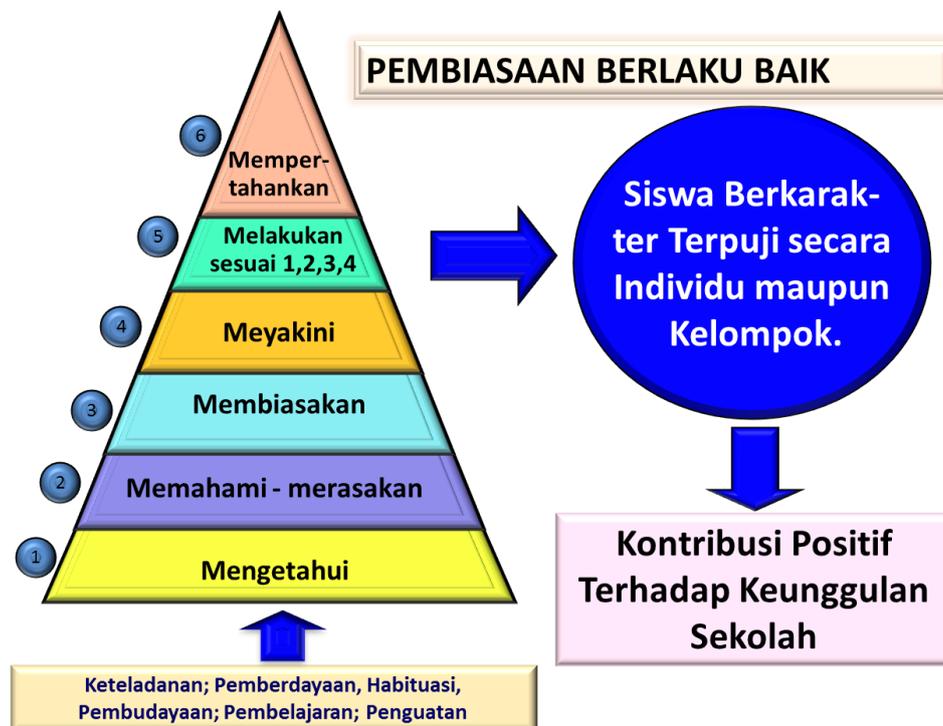
**OLAH RASA** TABLIGH

**NETWORKER**, KECERDASAN EMOSIONAL, Peduli dan Kreatif

	<b>LOGIKA</b>	<b>RASA</b>
<b>INTRA-PERSONAL</b>	<p><b>OLAH PIKIR</b> <b>FATHONAH</b> <b>THINKER</b> <b>IQ</b> (Bervisi, Cerdas, Kreatif, Terbuka)</p>	<p><b>OLAH HATI</b> <b>SIDDIQ</b> <b>BELIEVER</b> <b>SQ</b> (Jujur, Ikhlas, Religius, Adil)</p>
<b>INTER-PERSONAL</b>	<p><b>OLAH RAGA</b> <b>AMANAH</b> <b>DOER</b> <b>AQ</b> (Gigih, Kerja Keras, Disiplin, Bersih, Bertanggungjawab)</p>	<p><b>OLAH RASA/KARSA</b> <b>TABLIGH</b> <b>NETWORKER</b> <b>EQ</b> (Peduli, Demokratis, Gotongroyong, Suka membantu)</p>

Sumber: Kemdiknas RI

## Tahapan Pembiasaan dan Pembentukan Karakter Siswa



### How are Habits formed?

Simply put, by repeating a task an average of 21 times.

The actual number depends on how complicated the task is, how interested or engaged we are with it and what the benefit of getting good or familiar at it is.

Each time you do something a pathway in the brain is written.

Repeating the task the same way over and over (around 21 times) strengthens that pathway.

### How are Habits changed?

If it takes around 21 times to build a habit, it takes around 100 times to change a habit.

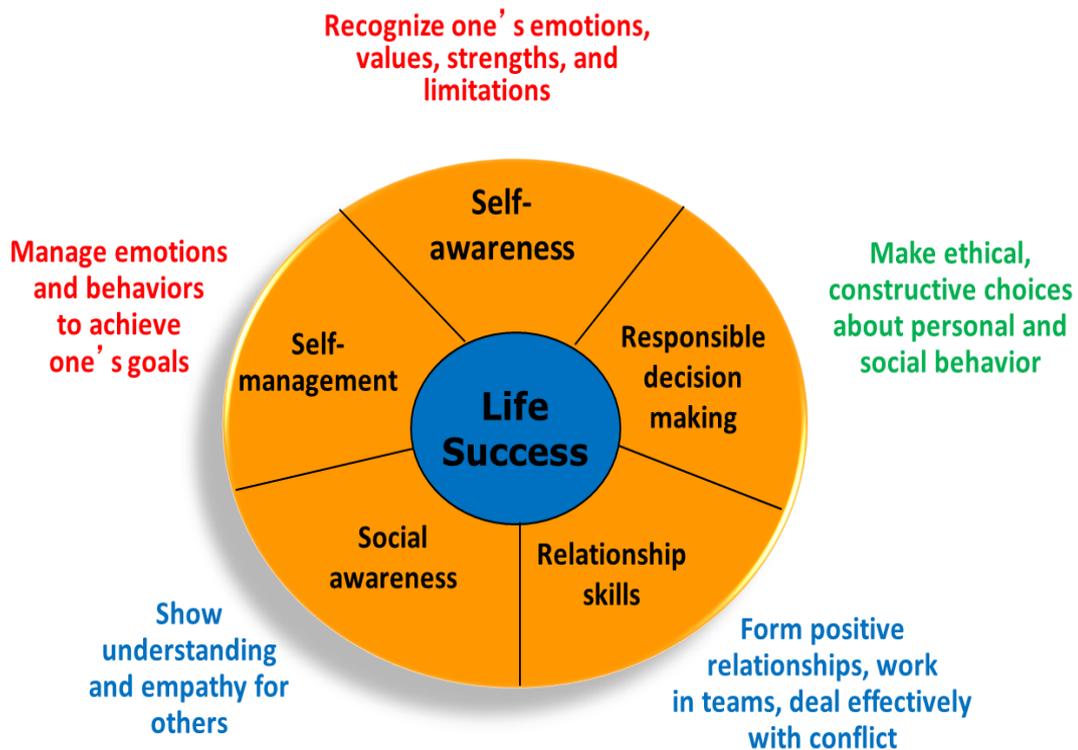
Just think about that for a moment. It's just under 5 times the effort!

That's because that pathway we have built in our brains needs to be overwritten with a different way of doing things.

It's much harder work.

And why do we change the way we do things? Either as a result of a rule change, a change in site layout, a briefing or a rude awakening like a close call or an actual injury, or maybe because we just decide to...

What Skills are Needed for Success in College and Life/Participatory Competencies? (Menanamkan nilai (Values) sejak di SD)



Sumber: Maurice J. Elias, Rutgers University

## PRINSIP PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI PPK

Nilai – nilai universal, Holistik, Terintegrasi, Partisipatif, Kearifan Lokal, Kecakapan Abad 21, Adil dan Inklusif, Selaras dengan perkembangan peserta didik, dan Terukur.

## 21st CENTURY SKILLS

Guru yang berkarakter harus memiliki: Leadership, Digital literacy, Communication, Emotional intelligence, Entrepreneurship, Global citizenship, Problem-solving, Team-working

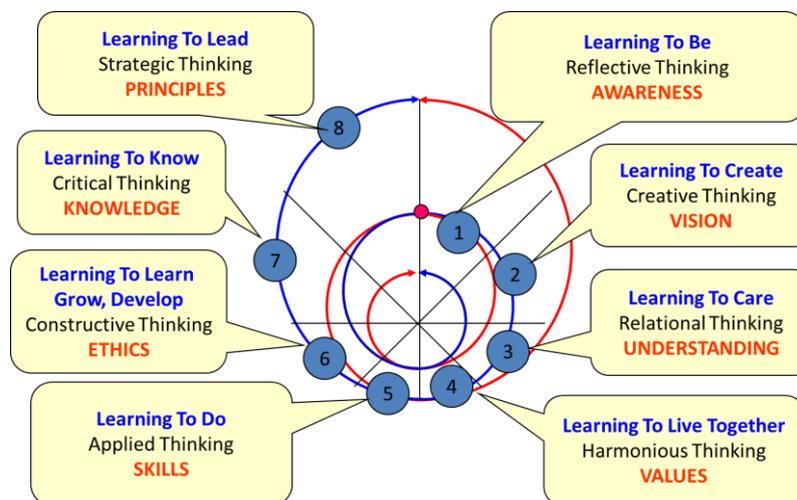
## Pendidikan Karakter dan Keunggulan Siswa



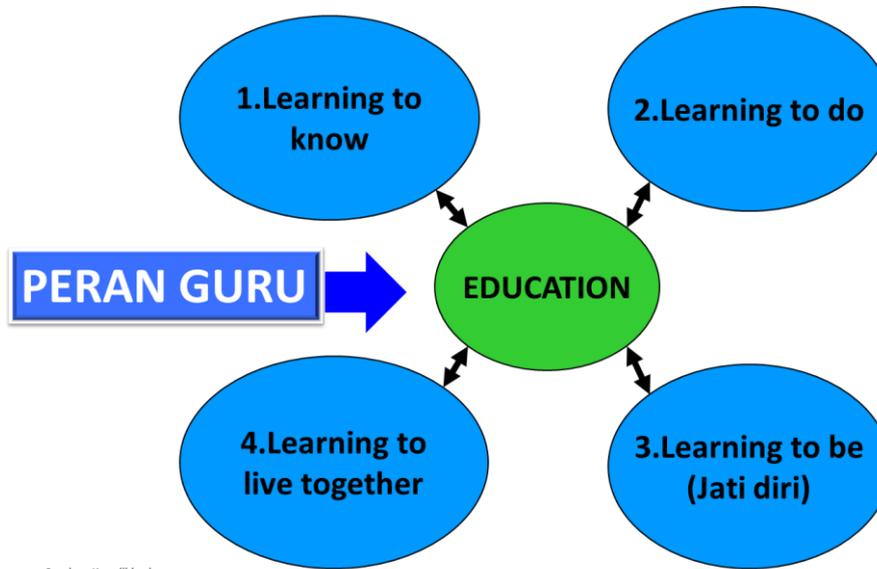
W.I.S.E. MODEL – Map for the Process of change

W.I.S.E. Model – Wholistic Integrated Science & Education Research Institute

Learning to Transform – Character aspects

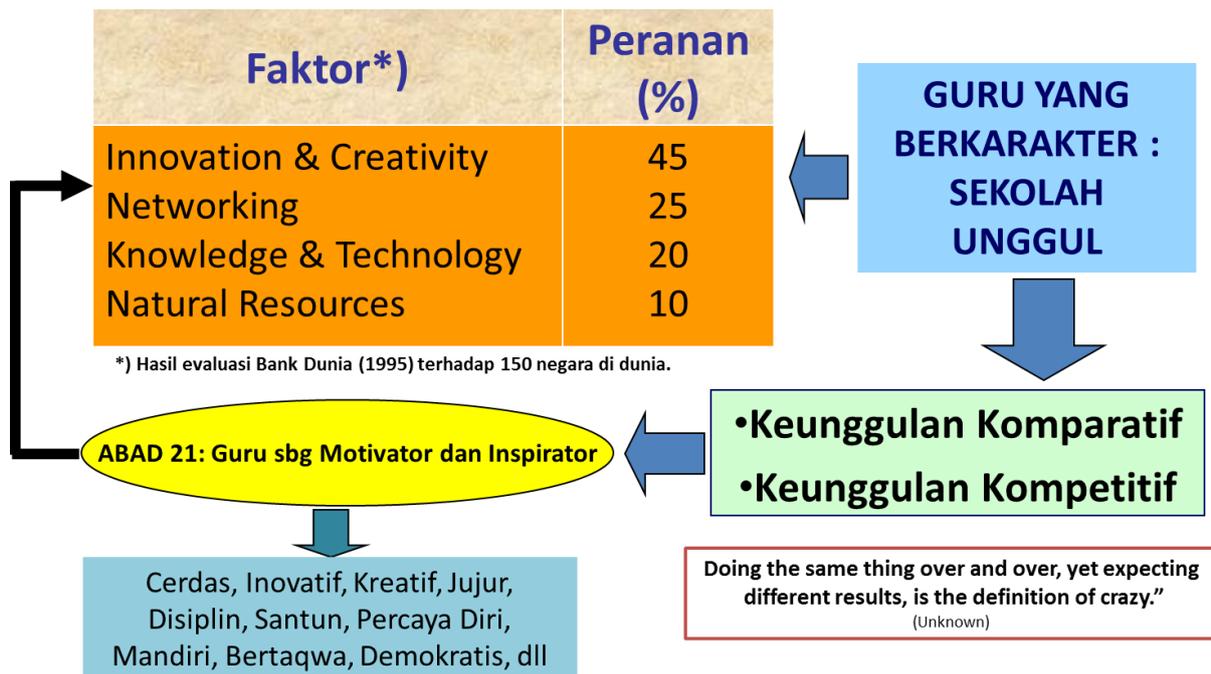


## DIMENSI KRAKTER PEMBANGUNAN PENDIDIKAN (Perspektif UNESCO)



Sumber: Kemdikbud

### Karakter Guru dan Keunggulan Siswa



### BEBERAPA FUNGSI PENDIDIKAN

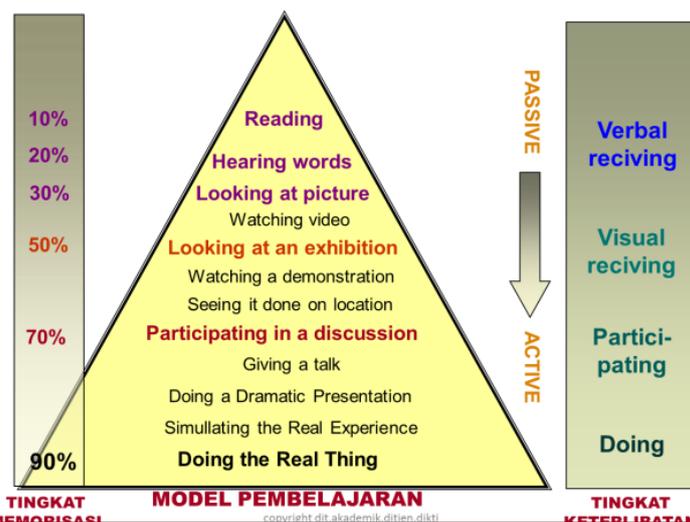
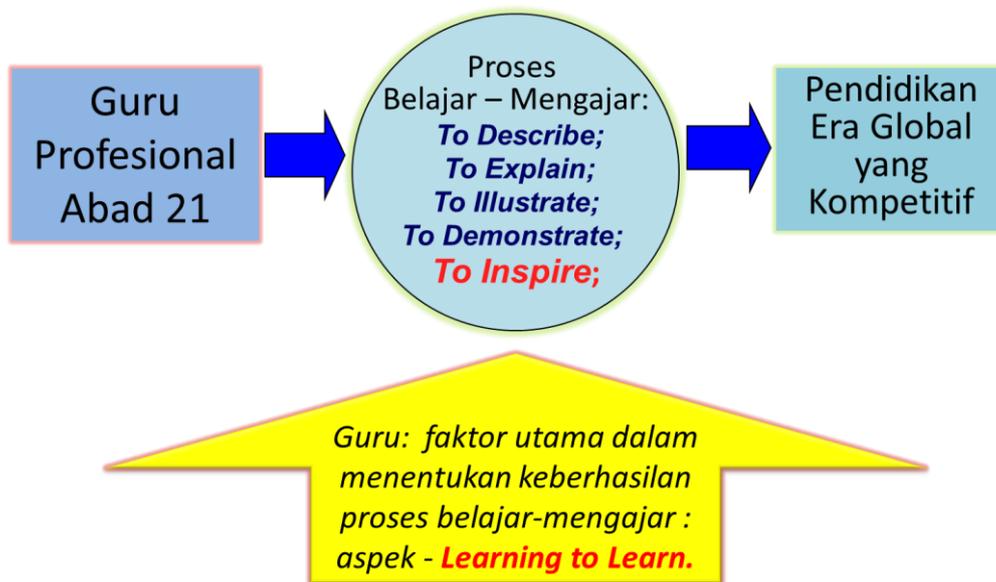
To Teach, To Mentor, To Discover, To Publish, To Reach Beyond The Wall, To Change, To Tell The Truth, To Inform, Character Building

New Definition of Illiterate in the 21st Century

**“The illiterate of the 21<sup>st</sup> century will not be those who cannot read and write, but those who cannot learn, *unlearn*, and relearn.”**  
 (Alvin Toffler)

PROFESSIONAL TEACHERS – READY TO ENGAGE IN LIFE-LONG LEARNING

KARAKTER GURU DI ABAD 21



## Changes in Education

Traditional Learning		New Learning	
Teacher Centered	→	Student Centered	
Single Media	→	Multimedia	
Isolated Work	→	Collaborative Work	
Information Delivery	→	Information Exchange	
Factual, Knowledge-Based Learning	→	Critical Thinking and Informed Decision Making	
Push	→	Pull	

Source: ISTE National Education Technology Standards for Teachers sebagaimana dalam Suyanto & Asep 2012

## Moving to New Models

Traditional Learning		21 <sup>st</sup> Century Learning	
Integration	→	Transformation	
Schooling	→	Lifelong Learning	
Knowing	→	Understanding	
Broadcast/ Transmission Model	→	Constructivist Learning	
Traditional Content/Context	→	Contemporary Content/Context	
Learning Tech Skills	→	Developing 21 <sup>st</sup> Century Skills	

Source: ISTE National Education Technology Standards for Teachers (USA) sebagaimana dalam Suyanto & Asep 2012.

## Proses Pembelajaran yang Mendukung Kreativitas

### Dyers, J.H. et al [2011], Innovators DNA, Harvard Business Review:

- 2/3 dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh melalui pendidikan, 1/3 sisanya berasal dari genetik.
- Kebalikannya berlaku untuk kemampuan intelegensi yaitu: 1/3 dari pendidikan, 2/3 sisanya dari genetik.
- Kemampuan kreativitas diperoleh melalui:
  - Observing [mengamati]
  - Questioning [menanya]
  - Associating [menalar]
  - Experimenting [mencoba]
  - Networking [Membentuk jejaring]

Personal

Inter-personal

Pembelajaran berbasis intelegensi tidak akan memberikan hasil signifikan (hanya peningkatan 50%) dibandingkan yang berbasis kreativitas (sampai 200%)

Perlunya merumuskan kurikulum berbasis proses pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal melalui proses **mengamati, menanya, menalar, dan mencoba [observation based learning]** untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Disamping itu, dibiasakan bagi peserta didik untuk bekerja dalam jejaringan melalui **collaborative learning**

Sumber: Kemdikbud

## Proses Penilaian yang Mendukung Kreativitas

### Sharp, C. 2004. Developing young children's creativity: what can we learn from research?:

Guru dapat membuat peserta didik berani berperilaku kreatif melalui:

- tugas yang tidak hanya memiliki satu jawaban tertentu yang benar [banyak/semua jawaban benar],
- mentolerir jawaban yang nyeleneh,
- menekankan pada proses bukan hanya hasil saja,
- memberanikan peserta didik untuk mencoba, untuk menentukan sendiri yang kurang jelas/lengkap informasinya, untuk memiliki interpretasi sendiri terkait dengan pengetahuan atau kejadian yang diamatinya
- memberikan keseimbangan antara yang terstruktur dan yang spontan/ekspresif

Perlunya merumuskan kurikulum yang mencakup proses penilaian yang menekankan pada proses dan hasil sehingga diperlukan penilaian berbasis portofolio (pertanyaan yang tidak memiliki jawaban tunggal, memberi nilai bagi jawaban nyeleneh, menilai proses pengerjaannya bukan hanya hasilnya, penilaian spontanitas/ekspresif, dll)

Sumber: Kemdikbud

## Character Counts: The Six Pillars of Character-USA



The six pillars of character are ethical values that can be used to guide one's choices.

Most universal virtues easily fit into the six pillars.

Those at the Josephson Institute believe that the six pillars can improve the ethical quality of our lives and decision making, resulting in improved personal character.

### Character Counts Pillar One: Trustworthiness

- When others trust, they give greater leeway because they do not feel we need to be monitored and yet we will still manage to meet obligations.
- Being trustworthy can be extremely complicated, once trust is gained we then must live up to the expectations of others.
- Trustworthiness is composed of values such as honesty, integrity, reliability, loyalty.

### Character Counts Pillar Two: Respect

- Everyone has a right to be treated with dignity and all should be treated with respect, regardless of who they are or what they have done.
- We all have a responsibility to be the best we can be in all situations, even when those around us might be unpleasant.
- This highlights the golden rule.
- Respect prohibits violence, humiliation or exploitation.
- Respect reflects civility, courtesy, decency, dignity, tolerance and acceptance.

### Character Counts Pillar Three: Responsibility

- Being responsible means being in charge of our choices and lives. It means being accountable for who we are and our actions.
- Ethical people show they are responsible by being accountable, searching for excellence and practicing self – restraint.

### Character Counts Pillar Four: Fairness

- Fairness implies adherence to a balanced standard of justice without relevance to one's own feelings.
- Most agree that fairness includes impartiality and openness, as well as due process.

### Character Counts Pillar Five: Caring

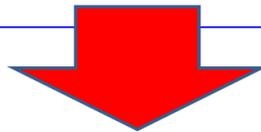
- Caring is often the heart of ethics, as well as ethical decision making. A person who really cares feels an emotional response to both pleasure and pain of others.
- The highest form of caring is altruism, or the honest expression of one's benevolence.

### Character Counts Pillar Six: Citizenship

- Citizenship includes civic virtues and duties that illustrate how people should behave as part of a community.
- The good citizen knows and obeys laws, volunteers and stays up – to date and informed of current issues.

Dr. Thomas Lickona:

*In character education, it's clear we want our children are able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right-even in the face of pressure form without and temptation from within.*



- **TRUSTWORTHINESS**
- **RESPECT**
- **RESPONSIBILITY**
- **FAIRNESS**
- **CARING**
- **HONESTY**
- **COURAGE**
- **DILIGENCE**
- **INTEGRITY**
- **CITIZENSHIP**

Sumber: Kemdiknas RI

49 CHARACTER QUALITIES: (CHARACTER FIRST, 2009)

• <b>Alertness</b>	• <b>Diligence</b>	• <b>Humanity</b>	• <b>Security</b>
• <b>Attentiveness</b>	• <b>Discernment</b>	• <b>Initiative</b>	• <b>Self-control</b>
• <b>Availability</b>	• <b>Discretion</b>	• <b>Joyfulness</b>	• <b>Sensitivity</b>
• <b>Benevolence</b>	• <b>Endurance</b>	• <b>Justice</b>	• <b>Sincerity</b>
• <b>Boldness</b>	• <b>Enthusiasm</b>	• <b>Loyalty</b>	• <b>Thoroughness</b>
• <b>Cautiousness</b>	• <b>Faith</b>	• <b>Meekness</b>	• <b>Thriftiness</b>
• <b>Compassion</b>	• <b>Flexibility</b>	• <b>Obedience</b>	• <b>Tolerance</b>
• <b>Contentment</b>	• <b>Forgiveness</b>	• <b>Orderliness</b>	• <b>Truthfulness</b>
• <b>Creativity</b>	• <b>Generosity</b>	• <b>Patience</b>	• <b>Virtue</b>
• <b>Decisiveness</b>	• <b>Gentleness</b>	• <b>Persuasiveness</b>	• <b>Wisdom</b>
• <b>Deference</b>	• <b>Gratefulness</b>	• <b>Punctuality</b>	
• <b>Dependability</b>	• <b>Honor</b>	• <b>Resourcefulness</b>	
• <b>Determination</b>	• <b>Hospitality</b>	• <b>Responsibility</b>	



**MUNGKIN BELUM LENGKAP, TETAPI SEMUA DPT DISETUJUI:  
BANYAK ASPEK KARAKTER YG DISETUJUI BERSAMA**

Sumber: Kemdiknas RI

Boss vs. Leader – Dalam PPK

<b>The Boss:</b>	<b>The Leader:</b>
<i>Drives</i> (Mendorong)	<i>Leads</i> (mengarahkan)
<i>Relies on authority</i> (mengandalkan kekuasaan)	<i>Relies on cooperation</i> (mengandalkan kerjasama)
<i>Says "I"</i> (saya)	<i>Says "We"</i> (kita)
<i>creates fear</i> (menciptakan ketakutan)	<i>creates confidence</i> (menumbuhkan kepercayaan)
<i>knows how</i> (mengetahui bagaimana)	<i>shows how</i> (menunjukkan bagaimana)
<i>creates resentment</i> (menciptakan kebencian)	<i>breeds enthusiasm</i> (menumbuhkan semangat)
<i>fixes blame</i> (mencari kesalahan)	<i>fixes mistakes</i> (membetulkan kesalahan)
<i>makes work drudgery</i> (membuat pekerjaan membosankan)	<i>makes work interesting</i> (membuat pekerjaan menarik)

## THE POWER OF LEADERS

- Legitimate Power – hierarchy of the organization, the more senior the manager is, the more power has.
- Coercive Power – the main consideration in a general discussion on the object, fear of leader, punishment, threats-autocratic leadership
- Expert Power – expertise, knowledgeable, recognition
- Referent Power - charismatic
- Reward Power – ability to provide rewards for the followers, as pay, promotion and recognition.
- Connection Power – relationship with influential partners (inside & outside).
- Information Power – access to valuable information.

## PETA KEPERIBADIAN GURU DALAM PEMBELAJARAN

	DIKETAHUI OLEH GURU	TAK DIKETAHUI OLEH GURU
DIKETAHUI OLEH SISWA	<p style="text-align: center;"><b>1.</b> <b>Pribadi Terbuka</b> <i>( Public Self )</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>3.</b> <b>Pribadi Terlena</b> <i>( Blind Spot )</i></p>
TAK DIKETAHUI OLEH SISWA	<p style="text-align: center;"><b>2.</b> <b>Pribadi Tersembunyi</b> <i>( Hidden Self )</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>4.</b> <b>Pribadi tak Dikenal</b> <b>Oleh Siapapun</b> <i>( Unknown Self )</i></p>

Diadopsi: *the Johari window* (jendela Johari - Joseph Luft dan Harington Ingham) sebagaimana dalam Suyanto & Asep 2012

## Menjadi Guru Profesional

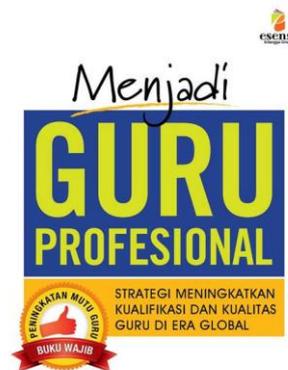
Penulis: Prof. Suyanto, Ph.D. & Drs. Asep Jihad, M.Pd.

Kode Buku : 308.371.007.0

ISBN : 978-602-7596-50-4

Spesifikasi : 17,5 × 25 cm  
BW, HVS 70 gram

Jumlah Hal. : 296 halaman



Prof. Suyanto, Ph.D. dan  
Drs. Asep Jihad, M.Pd.

PENERBITAN	
	Kode Pajak GRM : 152428
Judul Buku : BETAPA MUDAH MENYUSUN TULISAN ILMIAH	Penulis : PROF. SUYANTO-ASEP JIHAD
Harga : 47,000,-	Kategori Buku : BK REF
Sub Kategori : UMUM	Designer Cover : Satrio Abe
Penerjemah :	Editor : Hanissa Emiria, Fikri Somyadewi, Ratri Medya
Ukuran (P x L) : 15.00 cm x 23.00 cm	Estimasi Berat Buku : 211.80 gr
Jumlah Halaman : 160 Halaman	Warna Isi : B/W
Bulan/Tahun Terbit : 18 Oct 2016	ID ORIN :

**BUDAYA LELEHUR DAN PENGARUHNIA PADA STRATEGI DAN  
IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER  
PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

Seminar Nasional Pendidikan di FKIP, UMBY, 18 Desember 2019

Paul Suparno, S.J.  
FKIP, USD, Yogyakarta

Pendidikan karakter sudah cukup lama mendapatkan tekanan dalam pendidikan formal di Sekolah Indonesia. Pada masa kepemimpinan Jokowi pertama ditekankan pentingnya pendidikan karakter dalam program Nawacita melalui PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dengan tekanan pada nilai religius, nasionalis, daya juang, kemandirian, gotongroyong, dan kejujuran. Dalam masa kepemimpinan Jokowi yang kedua, pendidikan karakter semakin mendapatkan tekanan, seperti diungkapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim. Nantinya UN akan memuat asesmen tentang karakter, selain literasi dan numerasi.

Karakter anak didik kita saat ini dipengaruhi oleh berbagai hal, termasuk nilai-nilai dari luar yang ditawarkan lewat gadget, internet, dan berbagai media. Pengaruh nilai luar ini begitu gencar melalui teknologi modern yang dapat mengalahkan nilai-nilai baik dari budaya lokal. Dalam rangka membantu anak didik agar lebih kaya, lebih luas, dan lebih selektif, kiranya penting bahwa nilai baik dari budaya leluhur digali, dikenalkan, dan disebar, sehingga anak didik dapat memilih dan menghidupinya.

Artikel singkat ini mencoba mengajak kita untuk memikirkan bagaimana kita sebagai pendidik mau dan dapat menggali nilai baik dari budaya leluhur dan mengenalkannya pada anak didik kita.

**A. Proses terjadinya karakter manusia dan yang mempengaruhi**

Karakter manusia terjadi dan terwujud pelan-pelan. Biasanya mulai berproses dalam keluarga dimana kita dilahirkan. Secara ringkas prosesnya seperti berikut:

- **Mulai dari keluarga:** anak lahir dan dididik oleh keluarga. Anak mengalami nilai karakter yang berwujud adat istiadat keluarga. Anak diajari sopan santun seperti: cara makan, cara bicara, cara berelasi dengan orang lain, cara menghargai orang lain, dll. Dalam keluarga yang berkarakter baik, seorang anak dididik menghayati nilai-nilai yang dianggap baik oleh keluarga tersebut dan berkembang menjadi anak baik.

- ***Di sekolah:*** anak mulai dididik oleh guru dengan ajaran dan berbagai nilai karakter di sekolah. Sekolah yang sungguh menekankan nilai karakter baik, biasanya mengembangkan siswanya menjadi berkarakter baik pula. Di sekolah, anak juga belajar nilai karakter dari teman-teman lain. Di sekolah itu dapat terjadi siswa saling meneguhkan dan belajar dari nilai karakter teman lain, yang dibawa dari rumah. Dalam banyak kasus sering nilai dari teman ini lebih kuat dari pada yang diajarkan guru. Apalagi di masa remaja, geng dan kelompok sering lebih dominan.
- ***Di Masyarakat:*** anak juga dipengaruhi oleh nilai karakter dari masyarakat dimana ia tinggal. Masyarakat dapat berupa: tetangga, lingkungan, masyarakat agak luas, institusi agama, pemerintah, dll. Anak yang di desa biasanya lebih dipengaruhi lingkungannya dari pada anak di kota yang relatif lebih soliter. Bila masyarakatnya sungguh menghidupi nilai karakter luhur, maka anak dapat dibantu ikut menghidupinya pula.
- ***Nilai budaya yang dihidupi masyarakat.*** Beberapa negara yang memberikan tekanan dalam penggalian nilai budaya leluhur banyak dipengaruhi oleh budaya leluhur yang digali. Contohnya: di Jepang, Cina dan Korea Selatan, meski mereka hidup dalam dunia gadget, tetapi mereka tetap menggali nilai budaya leluhur dan itu menjadikan mereka tetap menghidupi nilai karakter leluhur mereka. Misalnya: nilai hormat pada orang tua dan guru. Bahkan, mereka mencoba melestarikan nilai nilai itu dalam bentuk yang modern dengan teknologi modern jaman ini.
- ***Media, termasuk gadget dan internet.*** Informasi, nilai yang ditawarkan secara mondial lewat media modern, lewat gadget, dan internet saat ini sangat dominan mempengaruhi sikap dan nilai yang dipegang seorang anak. Pengaruh dari internet dan informasi yang meluap, yang tiap hari dilihat, dibaca, dan diresapkan oleh anak-anak, dapat mempengaruhi mereka dalam memilih nilai apa yang mau ditekuni dan dihidupi. Pengaruh ini dapat negatif bila anak tidak dapat menilai dan menyaring serta memilih informasi yang sungguh baik.
- Dari beberapa proses diatas, nampak bahwa yang mempengaruhi nilai karakter seseorang antar lain adalah:
  - Nilai karakter keluarga
  - Nilai karakter sekolah

- Nilai masyarakat, agama, budaya leluhur, pemerintah
- Nilai dunia lewat informasi gadget dan internet
- Keteladanan orang yang lebih tua/dewasa.

## **B. Budaya leluhur akan ikut mempengaruhi karakter bangsa**

Karakter seseorang dipengaruhi oleh nilai keluarga, masyarakat sekitarnya, dan oleh nilai yang telah membudaya dalam nilai budaya leluhur setempat. Nilai budaya leluhur yang dihidupi oleh masyarakat lokal ikut mempengaruhi kehidupan dan cara bertindak anggota-anggotanya, termasuk anak-anak mereka. Maka, karakter anak Papua akan dipengaruhi oleh nilai budaya leluhur Papua, anak Jawa akan dipengaruhi oleh nilai budaya Jawa, anak Batak akan dipengaruhi oleh nilai budaya Batak dll.

Kalau kita bicara soal karakter bangsa Indonesia yang terdiri dari berbagai nilai budaya, maka dapat dimengerti bahwa karakter kita sebagai bangsa juga dipengaruhi oleh budaya masing-masing, yang akhirnya membentuk budaya bangsa yang lebih campuran.

Dalam konteks ini, maka kalau kita ingin mengembangkan budaya bangsa Indonesia, kita diajak untuk menggali budaya luhur masing-masing, sehingga kita dapat semakin mengerti, mengambil yang baik, dan mengungkapkannya. Dengan pengungkapan itu maka kita yang berasal dari budaya lain dapat mengerti dan akhirnya dapat saling tukar menukar yang memperkaya kita semua.

Nilai budaya luar yang sekarang sangat mempengaruhi anak muda kita, juga berasal dari nilai budaya mereka. Sehingga, kalau kita ingin agar anak-anak kita tidak begitu saja mengambil nilai budaya asing, kita perlu menggali, mendalami, dan mengaktualisasikan budaya lokal kita. Kita gali nilai budaya yang baik, kita kembangkan, dan kita sajikan dengan cara modern yang menarik bagi anak jaman untuk menekuninya.

Beberapa contoh budaya leluhur itu ikut mempengaruhi nilai hidup yang kita hayati seperti:

- Budaya gotongroyong kekeluargaan yang kuat di beberapa suku seperti di NTT, jelas dapat membantu bagaimana nilai kerjasama dan gotongroyong dikembangkan dalam perkembangan bangsa kita;
- Budaya Jawa yang tenang, akan mempengaruhi juga untuk bersikap tenang dalam menghadapi persoalan yang pelik dan menanggapi kemarahan; sehingga mau berdialog, mau membicarakan;

- Budaya desa yang peka pada kebutuhan tetangga kiranya menjadi penting untuk dikontraskan dengan budaya egoistik;

Nilai budaya leluhur itu sedikit banyak dituliskan dalam beberapa peninggalan sastra seperti novel, tarian, buku, gambar, bangunan, cara hidup, perayaan, upacara, dll. Bentuk-bentuk ini perlu dibuka, dimengerti, dan diteruskan kepada orang muda.

### C. Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan

Pendidikan karakter di dunia pendidikan sangat penting agar pendidikan, terutama pendidikan formal sekolah, tidak hanya menekankan nilai kognitif atau sisi intelektual, tetapi juga sisi karakter yang sangat diperlukan dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan karakter maka siswa dikembangkan menjadi pribadi manusia yang lebih utuh, lebih holistik. Bukankah tujuan pendidikan bukan hanya membantu anak menjadi orang yang pandai, tetapi juga menjadikan mereka sebagai pribadi yang baik?

Dalam riset tentang unsur yang menentukan keberhasilan hidup, intelektualitas bukan segalanya. Thomas Stanley dalam risetnya tentang faktor yang menentukan kesuksesan para milioner, ditemukan bahwa sisi intelektual bukanlah yang utama dan pertama. Dia menyebut beberapa unsur penting dari 30 unsur antar lain:

- *being honest with all people* (jujur pada orang lain)
- *being well disciplined* (disiplin)
- *loving my career/business* (mencintai pekerjaannya)
- *working harder than most* (bekerja keras)
- *getting along with people* (dapat bersama dengan orang lain)
- *having a very competitive spirit/personality* (punya semangat)
- *having strong leadership qualities* (punya kualitas kepemimpinan)

Nampak bahwa unsur yang penting bukan terutama pada sisi intelektual, kognitif, tetapi lebih menyangkut karakter, menyangkut softskill seseorang. Dengan alasan ini maka kita semakin diyakinkan bahwa dalam pendidikan sekolah, sisi karakter perlu ditekankan, bukan hanya sisi kognitif.

Dari sisi prosesnya, sebenarnya pendidikan karakter yang utama adalah dari keluarga dan masyarakat sekitar. Tetapi pendidikan karakter di dunia pendidikan, termasuk pendidikan sekolah formal, sangat diperlukan, dengan beberapa alasan:

- Pendidikan karakter di sekolah dapat lebih cepat dikembangkan, dapat diajarkan serempak, dan berlaku untuk kelompok besar. Kalau semua hanya diajarkan lewat keluarga maka perkembangannya dapat lambat dan sempit.
- Lewat sekolah, penyajian pendidikan karakter dapat direncanakan secara metodis tepat sesuai dengan situasi anak didik. Hal ini karena di pendidikan formal banyak ahli dalam bidang pendidikan.
- Isi karakter dapat lebih luas dari yang diajarkan di keluarga; bahkan dapat mengajarkan nilai karakter yang diinginkan untuk kepentingan bangsa yang lebih besar dan luas yang tidak ada di keluarga;

#### **D. Penguatan dan aktualisasi nilai budaya sebagai upaya pengembangan karakter generasi muda Indonesia dalam menghadapi era revolusi industri 4.0**

Salah satu unsur yang dapat ikut pengembangan karakter di era revolusi industri 4.0 adalah penguatan dan aktualisasi nilai budaya lokal.

- Bila nilai budaya lokal, digali, dikembangkan, dipraktikkan maka dapat memberikan alternatif bagi orang muda untuk memilih nilai karakter dari budayanya atau nilai karakter dari luaran. Nilai budaya lokal dapat menjadi penyaring terhadap pengaruh luar.
- Lewat pendalaman nilai budaya lokal, yang sungguh diterima, orang muda tidak terlalu mudah terkecoh dengan nilai budaya luar yang belum tentu baik;
- Persoalan yang perlu dipikirkan adalah bagaimana orang muda tertarik untuk menggali nilai budaya lokal? Apakah anak muda zaman digital ini akan tertarik menggali? Untuk itu nampaknya diperlukan beberapa usaha seperti:
  - Anak zaman ini menggemari yang berbau digital, maka nilai-nilai budaya lokal perlu disajikan dalam bentuk digital, yang mudah diakses oleh anak zaman;
  - Penyajiannya perlu disesuaikan dengan teknologi modern zaman ini; tidak dalam bentuk klasik yang kurang diminati anak zaman.
  - Anak jaman sekarang ini serba ingin cepat (budaya instan), terus terang, tidak mau bertele-tele tetapi langsung ke tujuan, tidak mau berpura-pura, belajar tidak linear, ingin diakui; sifat-sifat ini perlu diperhatikan dalam menggali nilai budaya dan dalam menyajikan nilai budaya lokal.

- Yang tidak kalah penting adalah aktualisasi nilai budaya lewat praktek budaya seperti: main tari, main musik, merayakan pesta budaya setempat, bermain dengan mainan budaya setempat dll. Lewat praktek itulah seorang anak belajar dan praktek karakter. Misalnya lewat menari, anak belajar disiplin, taat aturan main, kerjasama, daya juang, ketekunan dll. Lewat pentas musik daerah, anak-anak belajar bertekun, disiplin, kerjasama, saling membantu, daya juang, dll. Lewat merayakan pesta adat, anak belajar kerjasama dengan teman lain, menghargai orang tua, menggali nilai religius yang ada didalamnya, belajar peka pada orang lain, dll.

#### **E. Strategi dan implementasi pendidikan karakter di era revolusi pendidikan 4.0**

- ***Strategi dan implementasi umum pendidikan karakter di era 4.0:***
  - *Kapan dimulai.* Pendidikan karakter perlu dimulai sejak dini, sejak anak kecil di keluarga, di PAUD, SD, SMP dst.
  - *Siapa yang dilibatkan?* Siswa, orang tua, guru, kepala sekolah, yayasan, dinas, karyawan, masarakat, pemerintah. Singkatnya semua orang dilibatkan! Perlu ada kolaborasi!
  - *Modelnya.* Praktek, tingkah laku, lewat kegiatan nyata, keteladanan.
  - *Perlu refleksi.* Dalam setiap pelaksanaan selalu dilakukan refleksi, yaitu untuk bertanya nilai apa yang telah didapat, dipahami, diterima, dan ingin dikembangkan.
- ***Strategi penggalan nilai karakter dari nilai budaya lokal:***
  - *Penggalan:*
    - Nilai budaya lokal digali
    - Nilai budaya lokal disajikan dalam bentuk yang modern
    - Nilai budaya lokal dibahas bersamaan dengan nilai budaya asing yang ditawarkan
  - *Praktek nilai berdasarkan budaya lokal:*
    - Latihan dan pentas tari, seni musik, permainan-permainan tradisional;
    - Praktek bentuk-bentuk pesta, perhelatan, perayaan, upacara.

## **Penutup**

Pengembangan karakter orang muda dapat dilakukan melalui berbagai cara dan dipengaruhi oleh berbagai unsur yang kompleks. Salah satu unsur penting yang perlu dikembangkan adalah menggali nilai karakter dari budaya leluhur setempat, mengambil nilai baiknya dan menawarkan kepada orang muda, sehingga orang muda menjadi lebih kaya dalam hal nilai, bukan hanya mengambil nilai karakter dari luar yang memang semakin dahsyat ditawarkan lewat teknologi modern. Untuk itu para pendidik diajak menemani mereka dalam pencarian itu.

## **Acuan**

**Ryan, Kevin & Lickona, Thomas. 1992. *Character Development in Schools and Beyond*. Washington DC: The Council for Research in Values and Philosophy.**  
**Stanley, Thomas. College Ranking not among millionaires, key success factors. Dalam <http://www.thomasjstanley.com/2012/12/college-ranking-not-among-millionaires-key-success-factors/>. Diunduh 11 Desember 2019.**  
**Suparno, Paul. 2015. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.**

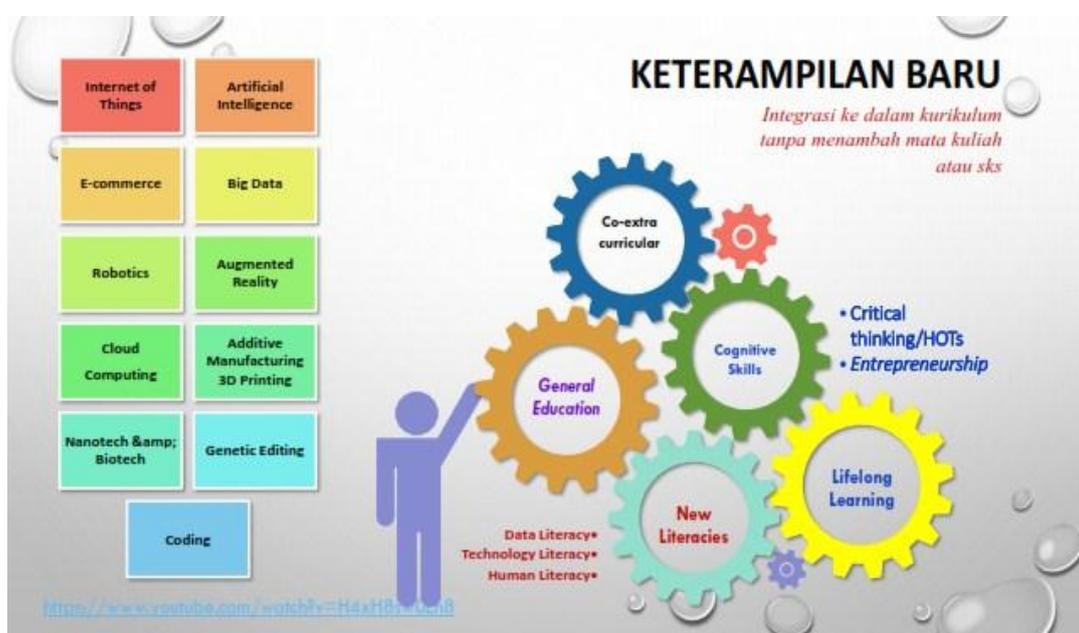
# PENDIDIKAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA DI ERA 4.0

Oleh : Nuryadi, S.Pd.Si., M.Pd

(Disampaikan Dalam Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Mercu Buana Yogyakarta, pada tanggal 18 Desember 2019)

## A. Pendahuluan

Pendidikan matematika di era abad 21 dan di era Revolusi Industri 4.0 berorientasi pada *mathematics literacy* yaitu kemampuan individu dalam mengidentifikasi dan memahami peran matematika dalam kehidupan, agar mampu membuat keputusan dengan tepat dan memanfaatkan matematika dalam kehidupan sebagai warga negara yang membangun, peduli, dan reflektif (OECD, 2003:19). *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) (2000: 11) menyatakan bahwa terdapat enam prinsip matematika sekolah, yaitu (1) keadilan, (2) Kurikulum, (3) Mengajar, (4) Pembelajaran, (5) Penilaian, dan (6) Teknologi. Terkait dengan teknologi, NCTM menyatakan bahwa “*technology is essential in teaching and learning mathematics, it influences the mathematics that is taught and enhances student’s learning*”. Posisi teknologi dalam pembelajaran matematika sangat esensial karena mempengaruhi matematika yang diajarkan dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Sehingga pembelajaran matematika diharapkan lebih menekankan pada aspek keterampilan dan pembentukan sikap (*skill and attitude*).



Sumber : (Kemenristek-DIKTI, 2019)

Menurut Irnin, dkk (2016:2) mengatakan bahwa hasil survey yang dilakukan Opera pada tahun 2013 di Indonesia menunjukkan bahwa 10% pengguna *Handphone Android* adalah umur 13 – 17 tahun. Hal ini membuktikan bahwa anak dengan usia

tingkat SMP sampai SMA memiliki perhatian yang cukup besar dalam penggunaan *smartphone*. Sedangkan menurut Fatimah (2014:60) kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun.

Dalam era 4.0 pembelajaran matematika lebih intuitif dan kurang formal, cenderung bersifat konkrit dan kurang simbolik dan lebih fokus pada penalaran, membangun pemikiran, dan interpretasi. Selain itu juga membentuk keterampilan komunikasi dan kolaborasi serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini digambarkan oleh Soenarto (2015) tentang sistem pendidikan berbasis teknologi informasi, seperti gambar dibawah ini :



Hal ini diperkuat pendapat Kuswana (2011) menyatakan bahwa pengertian belajar haruslah sesuai dengan konvensi pada zamannya. Situasi demikian mengharuskan kegiatan belajar sesuai dengan perkembangan zaman. Proses pembelajaran memiliki karakteristik proses mental dan konstruktivisme dalam membangun pengetahuan (Sagala, 2010:63). Proses ini menekankan pada aktivitas pribadi siswa dan sumber belajar sebagai penyedia, dibantu dengan media yang sesuai.

Pesatnya perkembangan sains dan teknologi yang semakin kompleks menuntut sumber daya manusia responsif terhadap segala perubahan dan kritis terhadap permasalahan yang dihadapi. Untuk itu, kurikulum pendidikan harus mampu membangun sikap dan karakter kuat dari peserta didik agar tetap menjaga jati diri, kehormatan keluarga, dan kebanggaan bangsa tanpa harus merasa tertinggal dari negara lain. Kurikulum juga harus bersifat terbuka artinya memberi peluang kepada daerah dan satuan pendidikan untuk memperkaya kurikulum sesuai dengan karakteristik daerah atau satuannya. Karakteristik daerah mencakup nilai budaya yang penting untuk ditanamkan pada setiap individu sejak dini, agar setiap individu mampu lebih memahami, memaknai, dan menghargai serta menyadari pentingnya nilai budaya dalam menjalankan setiap aktivitas kehidupan. Hal ini memunculkan suatu praktik budaya yang disebut dengan etnomatematika.

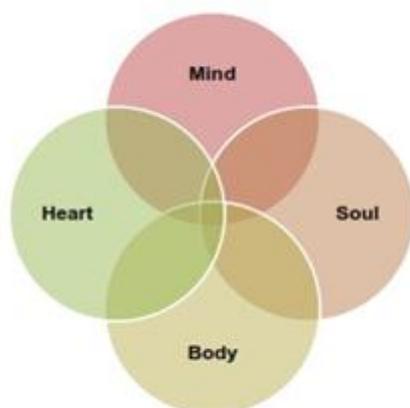
## B. Pembelajaran Matematika berbasis etnomatematika

Pesatnya perkembangan teknologi dan derasnya arus globalisasi telah berpengaruh pada perubahan pola hidup masyarakat baik budaya bangsa maupun budaya lokal. Nilai-nilai budaya yang menjadi perekat kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara semakin luntur. Sikap dan perilaku ramah, santun, kerjasama, saling menolong, saling menghormati, dan saling menghargai semakin terkikis dan bahkan lama-kelamaan bisa hilang. Perkelahian para pelajar, kekerasan terhadap siswa, pemukulan guru oleh orangtua murid, perkelahian antar suku, konflik horizontal dalam masyarakat sering terjadi di mana-mana baik di lingkungan desa maupun di kota (Dominikus, 2019).

Berbagai usaha dilakukan pemerintah Indonesia untuk mempertahankan dan melestarikan budaya bangsa dan budaya lokal. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah melalui pelaksanaan pendidikan karakter dan budaya bangsa bagi para siswa di jalur pendidikan formal. Pendidikan matematika sebagai bagian dari pendidikan formal turut berperan dalam upaya pelestarian budaya dan penanaman nilai-nilai budaya serta pembangunan budaya bangsa. Untuk itu kajian matematika dalam budaya sangat dibutuhkan karena matematika merupakan konstruksi sosial-budaya, produk budaya, dan terkandung dalam budaya (Ernest, 1993; Bishop, 1988; Gerdes, 1997, 2011; Dowling, 1998).

Hasil kajian matematika dalam budaya yang kemudian diintegrasikan dalam pembelajaran matematika merupakan upaya sistematis melalui pendidikan (pendidikan matematika) dalam pelestarian dan pewarisan budaya. Dalam hal ini matematika juga memiliki kekuatan yang dapat digunakan untuk mempertahankan budaya dan memajukan budaya karena matematika itu sendiri terkandung dalam budaya dan menyatu dengan budaya.

### Pengembangan Karakter



Sumber : (Kemenristek-DIKTI, 2019)

Pembelajaran matematika berbasis budaya (etnomatematika) juga merupakan salah satu tuntutan kurikulum 2013 yang sedang diterapkan di setiap sekolah saat ini. Sardjiyo Paulina Pannen (Wahyuni, dkk, 2013:115) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan suatu model pendekatan pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas siswa dengan berbagai ragam latar belakang budaya yang dimiliki, diintegrasikan dalam proses pembelajaran bidang studi tertentu, dan dalam penilaian hasil belajar dapat menggunakan beragam perwujudan penilaian. Pembelajaran berbasis budaya dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, dan belajar melalui budaya. Ada empat hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran berbasis budaya, yaitu substansi dan kompetensi bidang ilmu/bidang studi, kebermaknaan dan proses pembelajaran, penilaian hasil belajar, serta peran budaya. Pembelajaran berbasis budaya lebih menekankan tercapainya pemahaman yang terpadu (*integrated understanding*) dari pada sekedar pemahaman mendalam (*inert understanding*).

Adapun Tahapan pembelajaran berbasis etnomatematika (Dominikus, 2019):

1. **Tahap Explorasi (*Exploration*)**: Pada tahap ini siswa menggali ide matematis dalam budaya. Siswa diberikan materi tentang budaya (literasi budaya). Pada tahapan ini siswa mengenal dan tahu dan mengingat kembali budaya yang menjadi konteks pembelajaran. Memanfaatkan sumberdaya yang bervariasi dalam pembelajaran matematika. Sumber belajar tidak hanya guru dan buku. Diperoleh berbagai ide matematis atau praktik matematika dalam budaya yang disebut sebagai etnomatematika.
2. **Tahap Pemetaan (*Mapping*)**: Melalui dampingan guru, siswa membuat peta hubungan antara konsep matematika sekolah dan etnomatematika. Kemudian memilih konsep matematika yang bersesuaian untuk dipelajari baik secara individu maupun kelompok.
3. **Tahap Eksplanasi (*Explanation*)**: Siswa mempelajari konsep matematika sekolah, mengkomunikasikan apa yang dipelajari, saling berbagi, mengapresiasi apa yang dipelajari dalam berbagai bentuk.
4. **Tahap Refleksi (*Reflection*)**: merangkum apa yang dipelajari baik pengetahuan matematika dan nilai-nilai hidup (*living values*) yang dikembangkan dan diperoleh dalam proses pembelajaran matematika.

### C. Kedudukan Kurikulum era 4.0 berbasis etnomatematika

Menurut Gufron (2015:35), pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu sistem, didalamnya memuat sejumlah aspek yang saling kait mengait secara *mutual interaction*. Aspek-aspek yang dimaksud berupa input, proses, dan produk. Kurikulum merupakan intrumental input, yang akan berkontribusi bagi terselenggaranya proses pendidikan.

Bahkan ada yang mengatakan bahwa kurikulum merupakan aspek esensial bagi terselenggaranya aktivitas pendidikan di sekolah.

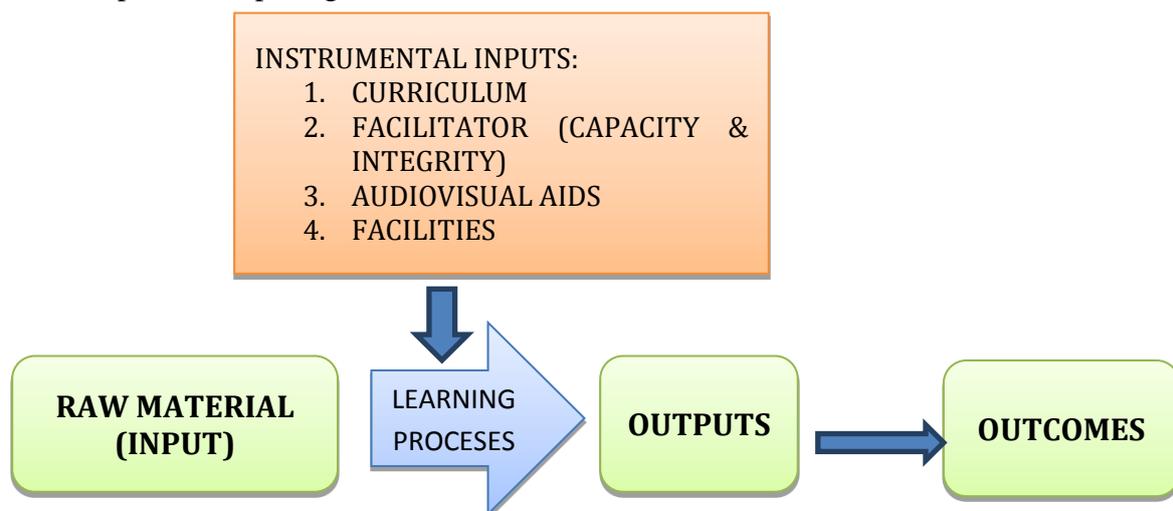
Secara umum karakteristik siswa yang perlu mendapat perhatian di dalam perencanaan pembelajaran ialah :

1. Karakteristik yang berkenaan dengan kemampuan awal, seperti : kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, dan kemampuan gerak.
2. Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status social budaya.
3. Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian, seperti : sifat, sikap, perasaan, minat, dan sebagainya.

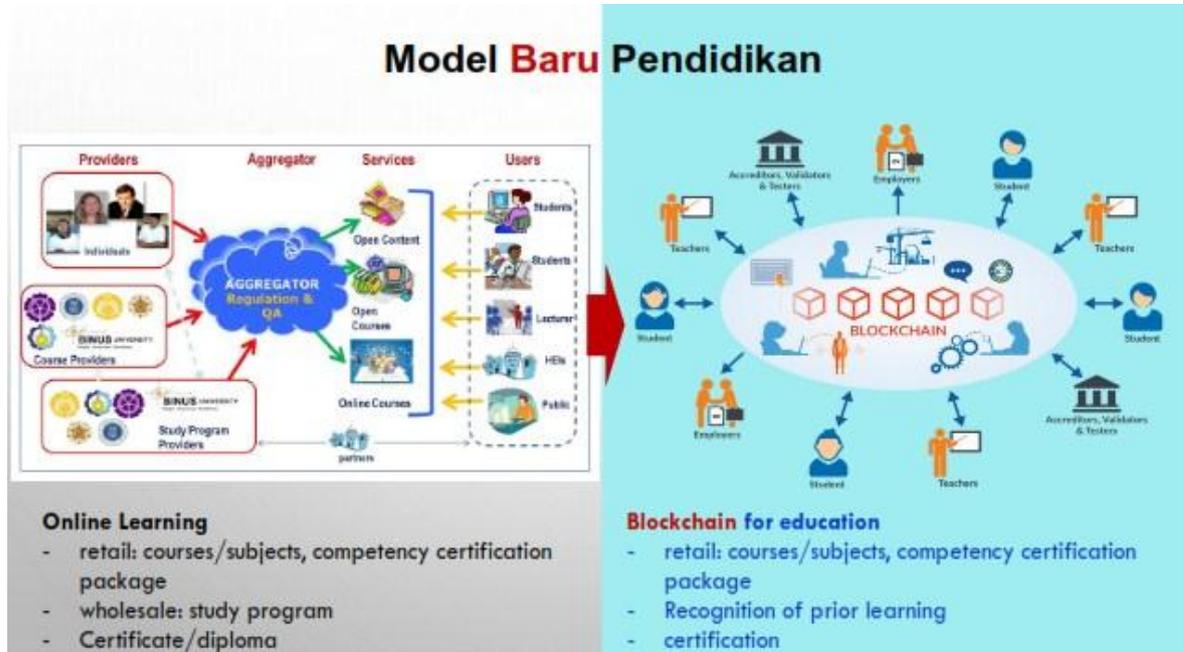
Selanjutnya, Nasution (1995) mengemukakan ada beberapa cara untuk memenuhi prinsip individualitas dalam pembelajaran, yaitu : (1) Pengajaran individual, (2) Tugas tambahan, (3) Pengajaran proyek, dan (4) Pengelompokan menurut kesanggupan. Dari uraian di atas jelas terlihat bahwa karakteristik siswa harus dipertimbangkan para guru dalam memilih strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Jika ditinjau dari aspek media pembelajaran, karakteristik siswa tetap harus dipertimbangkan para guru dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan pada waktu mengajar, dan para ahli media dalam perancangan media pembelajaran. Beberapa ahli mengemukakan antara lain : Heinich, Molenda, & Russel (1982) mengemukakan agar media instruksional efektif digunakan, maka media tersebut harus berkaitan antara karakteristik siswa dan isi materi dan presentasi. Dari uraian yang dikemukakan oleh Sadiman (2005) juga terlihat bahwa karakteristik siswa atau sasaran adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, selain dari tujuan instruksional, jenis rangsangan belajar, keadaan latar, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Visualisasi kedudukan kurikulum dalam konteks pendidikan sebagai sistem dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa kurikulum merupakan salah satu aspek pada instrumental input, yang akan bergabung dengan aspek lain untuk mewujudkan proses pendidikan guna menghasilkan output dan outcome yang dikehendaki.



Sumber : Kemenristek-DIKTI, 2019

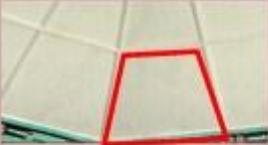
Hasil dari pengembangan kurikulum ini dapat diwujudkan atau terealisasi pembelajaran khususnya matematika yang bersifat virtual adaptive berbasis etnomatematika.

Kajian etnomatematika yang dilakukan oleh tim Ethnomath Association :

1. Candi Borobudur

<p>■ Kāmadhātu ■ Rūpadhātu ■ Arūpadhātu</p>	
<p><a href="https://id.wikipedia.org/wiki/Borobudur">https://id.wikipedia.org/wiki/Borobudur</a></p> <p>1</p>	<p><a href="http://wisatapriangan.co.id/2314-candi-b">http://wisatapriangan.co.id/2314-candi-b</a></p> <p>candi-b 1</p>

2. Keraton Mataram Yogyakarta

<b>BANGSAL MANDALASANA</b>			
<u>Unsur etnomatematika</u>	Nama	<u>Unsur etnomatematika</u>	Nama
	<u>Segi delapan beraturan</u>		lingkaran
	Prisma tegak segi delapan		Parabola
	trapesium		<u>Bangun simetris</u>

3. Matematika Virtual (<http://labpmat.mercubuana-yogya.ac.id/>)



**Sumber : (Nuryadi, 2018)**

#### **D. KESIMPULAN**

Dari beberapa hal yang telah disampaikan dapat disimpulkan :

1. Secara teoritis etnomatematika memiliki justifikasi yang kuat karena ada sejumlah penelitian yang menghasilkan rekomendasi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran matematika.
2. Etnomatematika adalah konteks yang dihargai terkait dengan kelompok etnis tertentu sehingga memiliki karakteristik unik untuk belajar matematika.
3. Perlu dikembangkan lagi kajian etnomatematika secara virtual sehingga mudah dipahami dan diakses.
4. Untuk mendukung pendidikan matematika di era 4.0, pendidik/Dosen/guru harus memahami Data Sains, Coding, kajian budaya untuk mendukung Artificial Intelligence.

#### **REFERENSI**

- Bishop, A.J. (1988). *The Interaction of Mathematics Education with Culture, Culture Dynamics* 1988:1; pp. 145-157. DOI:10.1177/92137408800100200.
- Dominikus. (2019, Februari). *Etnomatematika Flobamorata*. Makalah disampaikan dalam Kuliah Umum Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Undana: Kupang.
- Dowling, P. (1998). *The Sociology of Mathematics Education*, Studies in Mathematics Education Series 7, The Falmer Press, London.
- Ernest,P. (1993). *The Philosophy of Mathematics Education*, The Falmer Press, London.
- Fatimah, Siti. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa*. *Jurnal Kaunia* Vol. X No. 1, April 2014/1435: 59-64. ISSN 1829-5266.
- Geisert, Paul G & Mynga.(1995). *Teachers, Computers and Curriculum: Microcomputers in the classroom*. United State of America: Allyn & Bacon.
- Gerdes, P.(2011). *African Basketry: Interweaving Art and Mathematics in Mozambique*, Bridges 2011: Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture, pp. 9 – 16.
- Gerdes,P.(1997). *Survey of Current Work on Ethnomathematics*, In A. Powell & M. Frankenstein (eds), *Ethnomathematics, Challenging Eurocentrism in*

- Mathematics Education (pp. 331-372), Albany: State University of New York Press.
- Gufron, A. (2015). *Pengembangan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional*. Yogyakarta: UNY Press.
- Heinich, R., Molenda, M. & Russel, J.D. (1982). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York : John Wiley & Sons, Inc.
- Irnin, A., dkk. (2016). *Pembuatan media pembelajaran berbasis Android*. Jakarta: Universitas Indrapati PGRI.
- Kuswana, WS. (2011). *Taksonomi Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marsigit. (2018). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika*. Prosiding Seminar Nasional Etnomatematika Ber ISBN: 978-602-6258-07-6. Halaman 20-37.
- Nasution, S. (1995). *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- NTCM. (2000). *Principles and standards for school mathematics*. United States: National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Nuryadi, N. (2018). *Keefektifan media matematika virtual berbasis teams game tournament ditinjau dari cognitive load theory*. *Journal Mathematics Education AlphaMath*, 4(1).
- OECD. (2003). *The PISA 2003 Assessment Framework-Mathematics, Reading, Science and Problem Solving Knowledge and Skills*, Paris:OECD
- Sadiman. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L & Russel, J.D. (2008). *Intructional technology and media for Learning*. (9<sup>th</sup>ed). Columbus, Ohio: Prentice-Hall.
- Sunarto S. (2015). *Peningkatan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013, November). Peran etnomatematika dalam membangun karakter bangsa. In *Makalah Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Prosiding, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta: UNY*.

## **ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA PADA *POSTER AKSI UNJUK RASA RUU KUHP DAN RUU KPK* DI MEDIA MASSA *ONLINE***

**Adelia<sup>1</sup> dan Cintya Nurika Irma<sup>2</sup>**

PBSI FKIP Universitas Peradaban<sup>1 2</sup>

[adel31585@gmail.com](mailto:adel31585@gmail.com)<sup>1</sup>, [Cintya\\_nurikairma@yahoo.co.id](mailto:Cintya_nurikairma@yahoo.co.id)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis kesalahan berbahasa yang terdapat pada “poster aksi unjuk rasa RUU KUHP dan RUU KPK” yang diperoleh dari media massa *online*. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Korpus data utama dalam penelitian ini berupa gambar atau foto poster aksi unjuk rasa yang diambil secara random pada media massa *online*. Media massa yang dipilih antara lain Liputan 6, Tagar Id, Oke Zone dan Brilio Net. Teknik pengumpulan data yaitu dengan *mensearching*, menyadur, mencatat lalu mendesripsikan kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalam poster. Hasil penelitian ini, ditemukan 22 kesalahan berbahasa antara lain 1 penggunaan kata plesetan, 2 kesalahan penulisan enklitik -mu dan -ku, 1 kesalahan penulisan nominal angka, 1 kesalahan penulisan duplikasi, 8 peleburan atau penggantian huruf vokal maupun konsonan, dan 8 penggunaan kata nonbaku.

Kata kunci: kesalahan berbahasa, poster aksi unjuk rasa

**PENGARUH PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP MINATDALAM  
BERWIRAUSAHA SALON  
MELALUI EFIKASI DIRI**

**Aisya Zhafarina Khansa, Nurina Ayuningtyas, Aam Amaningsih Jumbuh**  
Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220  
E-mail : [azhafarinak@gmail.com](mailto:azhafarinak@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pengetahuan kewirausahaan terhadap minat mahasiswa tata rias dalam berwirausaha salon melalui efikasi diri di Universitas Negeri Jakarta. Minat seseorang adalah proses dari pemikiran dan pembelajaran yang menimbulkan suatu keinginan untuk menjalankan suatu kegiatan tertentu. Jadi untuk terciptanya sebuah minat dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu maka orang tersebut harus memiliki pengetahuan tentang kegiatan tersebut dengan melalui proses pemikiran, emosi serta pembelajaran. Berdasarkan beberapa hasil tinjauan kepustakaan diketahui bahwa Semakin baik pengetahuan kewirausahaan akan semakin tinggi minat berwirausaha mahasiswa tata rias, demikian pula sebaliknya semakin rendah pendidikan kewirausahaan akan semakin rendah minat berwirausaha mahasiswa tata rias. Semakin tinggi efikasi diri, maka semakin tinggi pula minat berwirausaha mahasiswa. Kecenderungan peningkatan kombinasi efikasi diri dan pengetahuan kewirausahaan akan diikuti peningkatan minat berwirausaha, sebaliknya kecenderungan penurunan kombinasi variabel efikasi diri dan pengetahuan kewirausahaan akan diikuti penurunan akan minat berwirausaha.

Kata kunci: Pengetahuan Kewirausahaan, Minat Mahasiswa, Tata Rias, Berwirausaha, Salon, Efikasi Diri

## **Karakteristik Psikologis Pemain Futsal Kabupaten Sleman dalam ajang PORDA Yogyakarta tahun 2019**

**Antonius Tri Wibowo<sup>1</sup>, Asna Syafitri<sup>2</sup>, Erni Cahya Gupita<sup>3</sup>**

Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Mercu Buana Yogyakarta  
[antoniustriwibowo@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:antoniustriwibowo@mercubuana-yogya.ac.id), [asna@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:asna@mercubuana-yogya.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian survei, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik psikologis pemain futsal Porda Sleman yang berjumlah 19 pemain. Hasil dari penelitian ini bahwa pemain cabang futsal tim Porda Sleman memiliki karakteristik untuk aspek motivasi dengan rerata (29,9) dengan presentase (75%), masuk dalam kategori (Tinggi). Sedangkan untuk aspek kepercayaan diri pemain PSIM memiliki rerata (29) dengan presentase (83%) masuk kategori (Tinggi). Untuk aspek kontrol kecemasan memiliki rerata (28,6) dengan presentase (81%) dan masuk kategori (Tinggi), aspek persiapan mental memiliki rereta (24) dengan presentase (80%) dan masuk kategori (Tinggi), aspek pengtingnya tim memiliki rerata (15) dengan presentase (77%) dan masuk kategori (Tinggi), dan aspek Konsentrasi memiliki rerata (22) dengan presentase (72%) dan masuk kategori (Tinggi).

Keywords: Karakteristik Psikologis, Pemain Futsal

# **PENGEMBANGAN ALAT BANTU MEDIA PEMBELAJARAN METODE ELEMEN HINGGA UNTUK KASUS MEKANIKA BENDA PADAT 2 DIMENSI**

**Ardi Pratama<sup>1</sup>, Agung Premono<sup>2</sup>, EkioArief Syaefudin<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Mesin, Universitas Negeri  
Jakarta, Jalan Rawamangun Muka

Email: [ardipratamaunj19@gmail.com](mailto:ardipratamaunj19@gmail.com) No.Telp +6281318219847, [agung-premono@unj.ac.id](mailto:agung-premono@unj.ac.id)  
No.Telp +6281294327274, [eko.arief.syaefudin@gmail.com](mailto:eko.arief.syaefudin@gmail.com) No.Telp +628561545896

## **ABSTRAK**

### **ARDI PRATAMA, "Pengembangan Alat Bantu Pembelajaran Metode Elemen Hingga untuk Kasus Mekanika Benda Padat 2 Dimensi"**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah alat bantu media pembelajaran metode elemen hingga untuk kasus mekanika benda padat 2 dimensi yang berfungsi mempermudah dan mempercepat proses perhitungan persamaan yang begitu rumit yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak Matlab sebagai dasar pembuatan alat bantu elemen hingga. Penelitian ini menggunakan salah satu komponen yang ada didalam Matlab yaitu Graphic User Interface (GUI) sebagai alat bantu media pembelajaran nantinya. Langkah yang harus dilakukan untuk membuat alat bantu ini adalah mengetahui alur penyelesaian matematis didalam Metode Elemen Hingga, lalu membuat program menggunakan persamaan tersebut. Setelah program usai di buat, maka program tersebut akan di validasi menggunakan metode analitik. Hasil yang berbeda antara program dengan metode analitik terjadi karena perbedaan metode hasil numerik dan analitik dalam persamaan untuk menghitung hasilnya.

Kata Kunci: Alat bantu pembelajaran, Metode Elemen Hingga, software Matlab, Analisis tegangan dan regangan.

## PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Asih Indartiwi<sup>1</sup>, Julia Wulandari<sup>2</sup>, Tenti Novela<sup>3</sup>

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Maulana Malik Ibrahim  
Malang, Junrejo Kota Batu Jawa Timur

Email : [asihindartiwi1996@gmail.com](mailto:asihindartiwi1996@gmail.com)<sup>1</sup>, [juliawulandarij794@gmail.com](mailto:juliawulandarij794@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[tentinovela100896@gmail.com](mailto:tentinovela100896@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industry 4.0 Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode deskriptif analisis. Kajian yang dipaparkan pada tulisan ini didasarkan pada analisis literatur yang relevan. Media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasil pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu pada era Revolusi In-dustri 4.0 mau tidak mau guru harus memiliki kompetensi yang kuat, memiliki *softskill* khususnya penguasaan teknologi informasi. Peran guru sebagai pendidik adalah memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan. Media interaktif dengan berbasis penggunaan teknologi akan sangat mendukung proses pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan menurut sudut pandang perangkat keras yang bertujuan untuk media pelaksanaan proses pendidikan melalui pendayagunaan alat-alat pengajaran seperti mesin pengajaran, laboratorium bahasa, pengajaran berprogram, closed circuit television, film, slides, simulator, overhead, video tape recorder dan sebagainya. Guru dikatakan professional apabila memenuhi beberapa kompetensi salah satu diantaranya dari aspek keterampilan yaitu menguasai teknologi dan informasi.

Kata Kunci : Peran media Interaktif, pembelajaran, era revolusi 4.0

## **REPRESENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI FILM DUA GARIS BIRU BERDASARKAN PERSPEKTIF THOMAS LICKONA**

**Atikah Marwa<sup>1</sup>, Nurul Kamalia<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Megister Pendidikan Bahasa Arab, UIN Maliki Malang, jalan Ir. Soekarno no.01 Batu, Jawa Timur

<sup>2</sup>MA Al Muhajirin Sumatera Selatan

E-mail: [marwatikah@gmail.com](mailto:marwatikah@gmail.com) , Telp: 083169695664, [kamalianurul00@gmail.com](mailto:kamalianurul00@gmail.com) ,

Telp: 081367743080

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi pendidikan karakter dalam film “Dua Garis Biru” berdasarkan perspektif Thomas Lickona sebagai inovasi untuk media pendidikan karakter di Sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data primer pada penelitian ini adalah film “Dua Garis Biru”. Teknik pengumpulan data menggunakan menonton dan mencatat. Untuk validasi data peneliti menggunakan meningkatkan ketekunan, triangulasi, dan diskusi dengan teman ahli atau sejawat. Analisis data menggunakan teknik analisis data menurut Matthew dan Michel. Analisis menurut Matthew dan Michel dibagi menjadi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah (1) Representasi nilai-nilai pendidikan karakter berupa kebijaksanaan seperti kemampuan untuk mengambil keputusan yang masuk akal, mampu membedakan apa yang penting dalam kehidupan. Keadilan seperti kewajaran, tanggung jawab, kejujuran, dan sopan santun. Ketabahan seperti keberanian, kesabaran, keyakinan diri. Kendali diri seperti kemampuan untuk mengelola emosi, kemampuan untuk melawan godaan, dan kendali diri seksual. Kasih seperti empati, rasa kasihan, kebaikan hati, pelayanan, loyalitas, dan kemampuan untuk mengampuni. Sikap positif seperti harapan, dan antusiasme. Integritas seperti kelekatan terhadap prinsip moral, keyakinan terhadap hati nurani, dan menjadi jujur dengan diri sendiri. Dan kerendahan hati seperti kesadaran diri, keinginan untuk mengakui kesalahan dan bertanggung jawab untuk memperbaikinya, dan hasrat untuk menjadi orang yang lebih baik. (2) Representasi pendidikan karakter pada film ini sangat relevan dengan pendidikan yang ada di sekolah yang meliputi tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, metode pembelajaran.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Film Dua Garis Biru, Thomas Lickona

## **PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PROGRAM ASRAMA BAHASA ARAB MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI MAN 3 PALEMBANG**

**Ayu Desrani<sup>1</sup>, Kamila Adnani<sup>2</sup>, Mar'atun Naziroh<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Uin Maulana Malik Ibrahim, Malang

\*Korespondensi Penulis. E-mail: [aydesrani@gmail.com](mailto:aydesrani@gmail.com), Telp: +6282385849575

<sup>2</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Uin Maulana Malik Ibrahim, Malang

\*Korespondensi Penulis. E-mail: [adnani.kamila@gmail.com](mailto:adnani.kamila@gmail.com), Telp: +6282214973682

<sup>3</sup> Pendidikan Bahasa Arab, Uin Maulana Malik Ibrahim, Malang

\*Korespondensi Penulis. E-mail: [nazirohmaratun@gmail.com](mailto:nazirohmaratun@gmail.com), Telp: +6282176696996

### **ABSTRAK**

Pada Era 4.0, Indonesia dihadapkan dengan derasnya arus globalisasi yang merupakan proses tatanan yang dimiliki masyarakat secara mendunia tidak mengenal batas wilayah. Hal ini berlangsung juga dibidang Pendidikan di Indonesia yang dianggap sebagai penyebab keterpurukan bangsa dengan alasan pendidikan kita tidak menghasilkan SDM yang baik. Karakter bangsa merupakan suatu yang penting untuk memajukan suatu bangsa. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya perubahan dalam pembelajaran tidak terkecuali dalam proses program pembelajaran bahasa arab. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan pendidikan karakter dalam program pembelajaran bahasa arab. Adapun metode menggunakan kualitatif deskriptif dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara. Sedangkan analisis data menggunakan teori milles dan huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Palembang melakukan penerapan pendidikan karakter di asrama melalui bahasa arab melalui beberapa kegiatan kajian kitab, muhadoroh, al-barzanji, tahfidz al-qur'an, membaca surah yasin, bimbel malam, dan pentas seni. Adapun karakter yang dapat dihasilkan dari kegiatan-kegiatan tersebut adalah religious, bertanggung jawab, disiplin, percaya diri, kreatif, komunikatif, rasa ingin tahu, sopan dan santun, sabar, ikhlas, rendah hati, mandiri, jujur, menghargai, kreatif dan inovatif.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Program Asrama Bahasa Arab, Era 4.0

# MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE PADA PROGRAM PAKET C

Bradley Setiyadi<sup>1</sup>, Ali Idrus<sup>2</sup>, Sofyan<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Administrasi Pendidikan, Universitas Jambi, Kampus Pinang Masak  
Mendalo

[bradleysetiyadi@unja.ac.id](mailto:bradleysetiyadi@unja.ac.id), 081297963503

## ABSTRAK

Pendidikan Non Formal merupakan Pendidikan yang dilembagakan dan direncanakan oleh penyedia pendidikan. Ciri khas pendidikan non-formal adalah bahwa pendidikan merupakan tambahan, alternatif, dan / atau pelengkap bagi pendidikan formal dalam proses pembelajaran seumur hidup bagi masyarakat. Pendidikan non formal diberikan untuk menjamin hak akses ke pendidikan untuk semua. Pendidikan kesetaraan merupakan pendidikan nonformal yang mencakup program Paket A, B, C dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional peserta didik. PKBM adalah suatu lembaga pendidikan non formal yang dibentuk dan dikelola dari, oleh, dan untuk masyarakat yang secara khusus berkonsentrasi pada usaha-usaha pembelajaran dan pemberdayaan masyarakat (komunitas tertentu) sesuai dengan kebutuhan komunitas tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan model pembelajaran yang dilaksanakan di PKBM. Model pembelajaran ditentukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dimana pihak yang melakukan tindakan adalah tutor itu sendiri sedangkan yang melakukan proses pengamatan berlangsungnya tindakan adalah peneliti. Subyek penelitian ini adalah peserta didik yang mengikuti Program Kesetaraan Paket C sedangkan obyek dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture*. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus. Siklus dihentikan apabila kondisi kelas sudah stabil, dalam artian tutor sudah menguasai keterampilan belajar yang baru sementara peserta didik sudah terbiasa dengan model pembelajaran *Picture and Picture*. Hasil observasi dan respon peserta didik menunjukkan kategori tinggi dalam model dalam pelaksanaan model pembelajaran *Picture and Picture* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan Bahasa Inggris pada Program Kesetaraan Paket C PKBM Bungo Pandan.

Kata kunci: model pembelajaran, pemahaman peserta didik, pendidikan kesetaraan

## **ANALISIS KEBUTUHAN MODUL PEMBELAJARAN DALAM MATA KULIAH PERAWATAN KULIT WAJAH MANUAL DI PROGRAM STUDI TATA RIAS**

**Dena Ritmi Sekar Nugrahaeni<sup>1\*</sup>, Nurul Hidayah<sup>2</sup>, Dwi Atmanto<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220

\*E-mail: [denarsn@yahoo.com](mailto:denarsn@yahoo.com) , Telp: +6285774146215

### **ABSTRAK**

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang mempengaruhi hidup manusia. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan generasi bangsa, yang mana pendidikan tersebut diperoleh melalui proses pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung baik apabila pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik harus mempunyai alat bantu atau media pembelajaran sebagai sarana pendukung selain menyampaikan materi di dalam kelas sehingga mampu merangsang pembelajaran agar semakin efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah modul. Modul merupakan satu kesatuan program yang dapat mengukur tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan modul pembelajaran pada mata kuliah perawatan kulit wajah manual materi kulit berminyak. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik program studi tata rias yang sedang atau sudah mengambil mata kuliah perawatan wajah manual. Metode yang digunakan yaitu *R&D (Research & Development)* dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kebutuhan pengembangan modul dalam mata kuliah perawatan kulit wajah manual. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Hasil survei menyatakan kurangnya ketersediaan modul yang digunakan dalam mata kuliah perawatan wajah manual dengan nilai presentase 83,3%. Hasil survei juga menyatakan perlunya pengembangan modul mata kuliah perawatan kulit wajah manual pada sub bab kulit berminyak dengan nilai presentase 100%.

Kata kunci: Analisis Kebutuhan, Modul Pembelajaran, Perawatan Kulit Wajah Manual

## Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Era Revolusi Industri 4.0

[Depi Kurniati]<sup>1\*</sup>, [Ikhwan Nur Rois]<sup>2</sup>, [Irmariyadi]<sup>3</sup>

<sup>1</sup>[S2 PBA], [UIN Maliki Malang] [Jl. Ir. Soekarno No.1, Dadaprejo, Junrejo, Pendem, Kota Batu, Malang]

<sup>2</sup>[S1 PBA], [STAI Masjid Syuhada Yogyakarta] [Jl. Pringgokusuman No.12, Gedongtengen, Kota Yogyakarta]

<sup>3</sup>[S2 PBA], [UIN Maliki Malang] [Jl. Ir. Soekarno No.1, Dadaprejo, Junrejo, Pendem, Kota Batu, Malang]

\*Korespondensi Penulis. E-mail: [depi.kurniati07@gmail.com](mailto:depi.kurniati07@gmail.com) , Telp: +6289653307612

### ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 telah banyak memberikan dampak positif maupun negatif terhadap kepribadian individu seseorang atau karakter. Pendidikan Nasional (DIKNAS) menetapkan ada 18 pendidikan karakter, oleh karena itu pendidikan karakter ini sangatlah diperhatikan dalam sistem pendidikan di Indonesia, hal ini dibuktikan dengan kurikulum 2013, yang mana didalamnya memperhatikan pembentukan karakter pada setiap pembelajaran di sekolah, termasuk pada pembelajaran bahasa Arab. Artikel ini mempunyai maksud untuk memaparkan suatu pendidikan karakter yang terdapat pada pembelajaran bahasa Arab Jenis penelitian dalam artikel ini dengan kajian pustaka atau *library research*, dan pendekatan deskriptif, adapun metode yang digunakan yaitu metode pengumpulan data berupa dokumentasi. Hasil penelitian yang dihasilkan yaitu 10 nilai-nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Arab, diantaranya: religius, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, komunikatif, gemar membaca, peduli sosial.

Kata kunci: Karakter, Pembelajaran, Bahasa Arab, Revolusi Industri 4.0

## **UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU VOKASI BIDANG KECANTIKAN DALAM REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

**Dian Meisanti<sup>1</sup>, Sitti Nursetiawati<sup>2</sup>, Dwi Atmanto<sup>3</sup>**

Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur  
13220

E-mail: [dianmeisanti@gmail.com](mailto:dianmeisanti@gmail.com) , Telp: +6288224958710

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru vokasi bidang kecantikan dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Melalui pendidikan inilah semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik akan berubah menjadi kompetensi. Kompetensi mencerminkan kemampuan dan kecakapan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diembannya. Hanya peserta didik yang memiliki kompetensi yang tinggi yang mampu menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode studi pustaka yang bersumber dari buku-buku dan jurnal yang relevan dengan pembahasan penelitian ini. Fokus penelitian ini merujuk pada kompetensi guru vokasi bidang kecantikan dalam membentuk karakter siswa agar bijak menggunakan teknologi untuk menghadapi industri 4.0. Berdasarkan beberapa hasil tinjauan kepustakaan diketahui bahwa sebagai guru vokasi bidang kecantikan yang profesional dituntut untuk dapat membekali kemampuan kreativitas, rasionalitas, keterampilan memecahkan masalah, dan kematangan emosionalnya. Semua bekal ini dimaksudkan mewujudkan guru yang berkualitas sebagai tenaga profesional yang sukses dalam menjalankan tugasnya. Selain itu, keberhasilan guru vokasi bidang kecantikan dapat ditinjau dari dua segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, guru berhasil bila mampu melibatkan sebagian besar peserta didik secara aktif baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, juga dari semangat mengajarnya serta adanya rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, guru berhasil bila pembelajaran yang diberikannya mampu mengubah perilaku pada sebagian besar peserta didik ke arah yang lebih baik. Teknologi juga membawa pembaharuan yang cepat sehingga guru harus mampu memahami teknologi agar siswa diarahkan kepada kemajuan berbasis internet.

Kata kunci: Kompetensi, Guru SMK Bidang Kecantikan, Revolusi Industri 4.0

# **IMPLEMENTASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTERMAHASISWA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 MELALUI MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN**

**Dian Yudhawati**

Universitas Teknologi Yogyakarta

Email : [dianyudhawati@uty.ac.id](mailto:dianyudhawati@uty.ac.id)

## **ABSTRAK**

Era revolusi industri 4.0 memberikan banyak dampak perubahan pada berbagai hal, termasuk dalam perubahan karakter mahasiswa. Oleh sebab itu penguatan pendidikan karakter merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan pada saat ini. Kelima nilai utama karakter seperti nilai religious, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas bukanlah nilai yang berdiri dan berkembang sendiri-sendiri melainkan nilai yang berinteraksi satu sama lain, yang berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi. Dari nilai utama manapun pendidikan karakter dimulai, individu dan perguruan tinggi perlu mengembangkan nilai-nilai utama tersebut baik secara konseptual dan operasional. Mata kuliah pengembangan kepribadian dengan materi intra personal, interpersonal, problem solving, learning dan professional skill merupakan suatu upaya yang perlu didiskusikan untuk pengembangan implementasi penguatan pendidikan karakter di perguruan tinggi.

Kata kunci: Penguatan Pendidikan karakter, Mata kuliah Pengembangan Kepribadian

# Efektivitas pelatihan asertif sebagai pendidikan karakter untuk menurunkan perilaku merokok siswa di era revolusi industri 4.0

Dina Mariana Siregar\*

<sup>1</sup>Magister Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta Jl. Ringroad Utara Condong Catur

\*E-mail: [marianadinasiregar@gmail.com](mailto:marianadinasiregar@gmail.com) , Telp: +6282272758050

## ABSTRAK

Dunia pendidikan dewasa ini menghadapi berbagai masalah yang sangat kompleks yang perlu mendapatkan perhatian terutama pada remaja awal. Dalam masa remaja awal remaja banyak mengalami masalah-masalah dalam kehidupannya, hal ini merupakan faktor yang mengakibatkan remaja cenderung melakukan hal-hal yang mengarah ke kenakalan remaja. Masa remaja awal merupakan masa transisi, dimana usianya berkisar antara 13 sampai 16 atau 17 tahun atau bisa di kategorikan sebagai siswa/siswi yang sedang menempuh pendidikan SMA. Pada masa transisi ini memungkinkan remaja mengalami masa krisis yang ditandai dengan munculnya perilaku menyimpang. Salah satu tugas perkembangan remaja sebagai siswa adalah memiliki tanggung jawab untuk menyesuaikan dirinya terhadap nilai-nilai yang ada di lingkungan sekolah, pada kenyataannya masih banyak siswa melakukan tindakan yang bertentangan dengan aturan di sekolah. Salah satu bentuk kenakalan siswa di sekolah adalah merokok, merokok merupakan bentuk kenakalan pada taraf sedang, namun dapat memberikan kecenderungan bagi remaja untuk mengarahkan pada kenakalan yang lebih berat. Menurut *Global Youth Tobacco Survey* (GYTS) tahun 2014 proporsi umur pertama kali mencoba merokok pada laki-laki usia 10-11 tahun 26.7%, usia 12-13 tahun 43.4%, usia 14-15 tahun 7.3%. Data tersebut menunjukan sebagian besar laki-laki pertama kali merokok pada usia 12-13 tahun. Pada perempuan proporsi pertama kali mencoba merokok usia 10-11 tahun 18%, usia 12-13 tahun 4%, usia 14-15 tahun 21.5%. Terjadinya perilaku merokok pada subjek disebabkan oleh adanya proses *modelling* dari lingkungan sosialnya, yaitu dengan melihat dan mengamati perilaku merokok teman-temannya kemudian subjek mencoba untuk mencontoh dan mengikuti perilaku merokok teman-temannya. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu bentuk intervensi psikologis untuk membentuk karakter siswa di era revolusi industri 4.0 yang mampu menurunkan perilaku merokok pada siswa sebagai bentuk dari langkah preventif. Mengingat remaja merupakan generasi penerus suatu bangsa maka hal ini perlu mendapatkan perhatian. Pelatihan asertif bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa agar lebih mampu untuk menolak ajakan teman atau orang lain untuk melakukan tindakan yang mengacu pada perilaku merokok. Pelatihan ini di harapkan mampu untuk mengubah pola pikir siswa yang cenderung meniru dan mengcopy perilaku teman sebayanya. Pelatihan asertif juga berpengaruh pada kepribadian siswa yang masih kurang berani untuk menolak dengan sopan dan tanpa merugikan orang lain.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Pelatihan Asertif, Perilaku Merokok, Revolusi Industri 4.0

## **Desain Pendidikan Karakter Melalui Kolaborasi Mendongeng Orang Tua Dan Guru**

***DuwiPurwati<sup>1</sup>, Helaluddin<sup>2</sup>, AprianiNur<sup>3</sup>***

*UNU NTB, Jalan Pendidikan No 06 Mataram*

*E-mail: [duwipurwati2@gmail.com](mailto:duwipurwati2@gmail.com), Telp:081339125024*

### **ABSTRAK**

Mendongeng adalah sebuah kegiatan yang kompleks karena berkaitan dengan banyak aspek dimana salah satu fungsinya adalah untuk membentuk pendidikan karakter pada anak-anak. Namun demikian, pada kenyataannya, hanya ada beberapa orang tua dan guru yang memiliki kesempatan dan keterampilan yang memadai sebagai pendongeng untuk anak-anaknya. Oleh karena itu, desain pengajaran dan pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mengimplementasikan pendidikan karakter tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain deskriptif yang menerapkan penelitian kepustakaan di mana data akan dikumpulkan dari beberapa bahan, dokumen, buku, artikel penelitian, dan beberapa laporan yang berkaitan dengan masalah tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah desain pendidikan karakter melalui kolaborasi mendongeng antara Orang tua dan Guru yang berisi tiga tahap, (1) tahap perencanaan, membentuk forum diskusi yang melibatkan orang tua murid dan guru untuk membahas tema, tokoh, lokasi, dan suasana yang mendukung cerita; (2) tahap pelaksanaan, berbagi peran tokoh dongeng, improvisasi dongeng, dan menjalin dialog untuk mengasah imajinasi siswa dan (3) tahap penutupan, memberikan umpan balik dan motivasi kepada siswa.

Kata Kunci: Pendidikan karakter\_1, kolaborasi \_ 2, mendongeng\_3

# STRATEGI PENGUATAN KARAKTER NASIONALISME MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK BERBASIS NILAI CINTA TANAH AIR

**Erlin Fitria<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Teknologi Yogyakarta , Jalan  
Siliwangi DIY, Indonesia

\*Korespondensi Penulis. E-mail: erlin.fitriana@uty.ac.id Telp: 085729921417

## ABSTRAK

Salah satu dampak negatif yang tidak dapat dihindari di era globalisasi yakni lunturnya jiwa nasionalisme di kalangan remaja. Hal ini dapat dilihat dari semakin menjamurnya *fans girl* dan *fans boy* yang mengidolakan artis K-Pop yang berasal dari negara luar. Selain itu juga tingginya tingkat ketertarikan remaja untuk mempelajari budaya luar dibandingkan budaya Indonesia. Rasa ketertarikan pada budaya luar mendorong remaja untuk meniru secara langsung beberapa kebiasaan tersebut yang tidak semuanya cocok dengan budaya Indonesia. Padahal di masa yang akan datang, remaja adalah baris terdepan yang harus menjaga kesatuan bangsa dan negara. Tulisan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran pada guru dan orang tua bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis nilai cinta tanah air dapat dijadikan solusi masalah lunturnya jiwa nasionalisme remaja. Dengan bimbingan dan kelompok berbasis cinta tanah air ini remaja diajak untuk berdiskusi dari beberapa kasus terkini mengenai nasionalisme yang tujuannya adalah merubah pemahaman diri remaja untuk dapat lebih bangga, mencintai dan berusaha mempertahankan kesatuan bangsa dan negara Indonesia.

Kata kunci: Nasionalisme, Bimbingan Kelompok, Nilai Cinta Tanah Air

# **MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

**Fifit Firmadani**

<sup>1</sup>[Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia], [Universitas Tidar] [Jalan Kapten  
Suparman No. 39, Magelang, Jawa Tengah]

\*Korespondensi Penulis. E-mail: [firmadani@untidar.ac.id](mailto:firmadani@untidar.ac.id) , Telp: +6281384899965

## **ABSTRAK**

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hampir semua dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan. Dampak dari era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan adalah terbukti semakin banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan pengajar menyampaikan materi bahkan tidak harus dengan tatap muka. Media pembelajaran berbasis teknologi ini memudahkan proses pembelajaran dari segi efektivitas dan efisiensi. Ada beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media tersebut antara lain Media Audio, Media Visual, dan Media Audio Visual. Media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan dalam semua materi yang ada, selain itu, dapat diimplementasikan di dalam semua jenjang pendidikan, tentunya pengajar dituntut untuk terus berinovasi dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, selain dapat menarik minat belajar peserta didik juga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar. Oleh karena media pembelajaran berbasis teknologi sangat diharapkan untuk dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: revolusi industri, media pembelajaran, teknologi

**ANALISIS *STYLE* TOKOH NIC DALAM NOVEL *BEAUTIFUL BOY* KARYA  
DAVID SHEFF**

**Fitri Anekawati<sup>1</sup>, M.R.Nababan, Riyadi Santosa<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pascasarjana Linguistik Penerjemah, Universitas Sebelas Maret, Surakarta  
[Fitrianekawati25@gmail.com](mailto:Fitrianekawati25@gmail.com)<sup>1</sup>; [amantradja@yahoo.com](mailto:amantradja@yahoo.com)<sup>2</sup>; [riyadisantosa1960@gmail.com](mailto:riyadisantosa1960@gmail.com)<sup>3</sup>  
Jl. Ir. Sutami No. 36A, Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126, Indonesia  
Telp.081804420776

**ABSTRAK**

(*Style*) gaya bahasa didalam sebuah novel memiliki peran penting untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian tentang *style* yang berfokus pada satu tokoh bernama Nic. Tokoh Nic dipilih sebab, Nic memiliki peran yang menjadi topik dalam sebagian cerita. Dengan topik cerita keadaan kecanduan obat terlarang. Maka gaya bahasa yang muncul juga memiliki kecenderungan yang berbeda. Nic dengan kondisinya yang kecanduan dapat memunculkan 2 gaya bahasa yaitu gaya bahasa pertentangan dan perbandingan dan 4 jenis gaya bahasa yaitu hyperbole, metafora, simile, dan personifikasi. Hasil penelitian menemukan 14 data jenis *style* yang muncul pada salah satu tokoh didalam cerita dengan kondisi tertentu. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk membahas tentang *style* yang digunakan oleh tokoh dengan kondisi tertentu di dalam novel *Beautiful Boy*.

Key words: (*style*) jenis gaya bahasa, stilistika, tokoh, *Beautiful Boy*

## **PARENTING DI ERA MILENIAL SEBAGAI IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER**

**(Fx. Wahyu Widiatoro)<sup>1)</sup>, (Wahyu Relisa Ningrum)<sup>2)</sup>**

1) (Fakultas Psikologi UP45), 2) (Magister Psikologi Sains UMBY)

Email: [wahyurelisa16@gmail.com](mailto:wahyurelisa16@gmail.com), Telp: 0823 2423 7035

### **ABSTRAK**

Fenomena maraknya remaja sebagai pelaku dan korban kekerasan di Kota Yogyakarta akhir-akhir ini kian meresahkan bagi masyarakat. Upaya pencegahan dan mengurangi resiko berulangnya kejadian serupa membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak. Tulisan ini merupakan hasil pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan sebagai refleksi kasus parenting pada masyarakat dan memberikan alternatif program yang menekankan pada aspek psikologis. Tulisan diawali dengan pemaknaan kondisi lapangan dalam program yang dilaksanakan di DIY. Refleksi kasus parenting pada masyarakat sebagai upaya meningkatkan pemahaman tentang perilaku tindak kekerasan oleh remaja diperlukan untuk memberikan gambaran tentang kondisi mental para pelaku dan proses parenting yang diterimanya. Proses edukasi parenting anti kekerasan bagi orang tua menjadi pilihan untuk dibahas terutama dalam mencapai kesadaran hingga deklarasi anti kekerasan. Di akhir tulisan disampaikan alternative program parenting sebagai program komplementer dengan program pendampingan yang telah dijalankan. Program pendampingan psikologis diharapkan dapat membantu mengatasi masalah-masalah psikologis yang sampai dengan saat ini belum teratasi secara komprehensif.

Kata kunci: parenting, anti kekerasan

## HASIL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT PELATIHAN SENAM AEROBIK UNTUK MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI

[Ginanjari Nugraheningsih]<sup>1\*</sup>, [Yulius Agung Saputro]<sup>2</sup>

<sup>1</sup>[Program Studi Ilmu Keolahragaan, FKIP], [Universitas Mercu Buana Yogyakarta] [Alamat Universitas: Jl. Wates Km. 10 Yogyakarta]

\*Korespondensi Penulis. E-mail: [ginanjar@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:ginanjar@mercubuana-yogya.ac.id), Telp: +6285727776400

### ABSTRAK

Artikel ilmiah hasil pengabdian pada masyarakat ini bermitra dengan MTs dan MA ALQodir yang berlokasi di Pondok Pesantren Salafiyah AL Qodir, Dusun Wukirsari, Kecamatan Cangkringan, Sleman. Terdapat 84 siswa MTs AL Qodir dan 41 siswa MA AL Qodir. Sehingga dapat diperkirakan terdapat 125 siswa yang akan mengikuti program pengabdian pada masyarakat ini. Program yang akan dilakukan bersama dengan mitra adalah pelatihan senam aerobik untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Metode pelaksanaan kegiatan ini yaitu dilakukan atas kesepakatan bersama antara tim pengusul dengan tim dari MTs AL Qodir dan MA AL Qodir yang didasari oleh permintaan dari kedua madrasah tersebut kepada tim pengusul. Kegiatan pelatihan ini diberikan sebanyak 19 kali pertemuan dalam waktu 2 jam setiap pertemuan. Pelatihan dilaksanakan pada hari Selasa dan Kamis pada pukul 13.00 WIB sd 15.00 WIB di aula pondok pesantren AL Qodir. Metode pelatihan yang digunakan untuk melakukan pelatihan adalah dengan demonstrasi, ceramah, komando, dan inklusif mengenai senam aerobik. Adapun hasil luaran yang dicapai dalam kegiatan ini yaitu. (1) Siswa/siswi MTs AL Qodir dan MA AL Qodir memiliki kebugaran jasmani yang lebih baik. (2) Mengetahui keilmuan tentang olahraga khususnya senam aerobik disamping ilmu keagamaan yang dipelajari memiliki sehat rohani dan jasmani. (3) Memiliki agenda rutin tiap minggu kegiatan senam aerobik sehingga fisik lebih siap menghadapi agenda rutin kejuaraan seperti POPDA (Pekan Olahraga Pelajar Daerah), O2SN (Olimpiade Olahraga Siswa Nasional), POSPEDA (Pekan Olahraga Seni Antar Ponpes Tingkat Daerah), AKSIOMA (Ajang Kompetisi Seni dan Olahraga Madrasah) yaitu agenda senam Jum'at pagi. (4) Pemakalah seminar nasional. (5) Seminar dan publikasi jurnal nasional.

Kata kunci: senam, aerobik, kebugaran, jasmani

## PENGEMBANGAN MEDIA PERILAKUASERTIF BERBASIS *ANDROID*

**Haryani, Erlin Fitria**

Bimbingan dan Konseling, Universitas Teknologi Yogyakarta, Jln. Siliwangi (Ringroad Utara) Jombor Sleman, Email : [yharyani91@gmail.com](mailto:yharyani91@gmail.com), Tlp: 085700245097.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media perilaku asertif berbasis *android* yang digunakan di SMP Negeri 3 Godean, Yogyakarta. media yang dibuat ini mengkombinasikan macam-macam obyek multimedia, yaitu teks, gambar, audio, video dan tombol interaktif. Isi dari media tersebut terdapat vidio tentang pemahaman perilaku arsetif, kemudian terdapat kuis yang berisi 15 pertanyaan dan yang terakhir terdapat informasi tentang aplikasi berupa sosial media peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* mengikuti prosedur penelitian dari *Alessi dan Trolip*. Prosedur penelitian tersebut terdiri dari: (1) tahap perencanaan, yang terdiri dari indentifikasi masalah, identifikasi kebutuhan dan pengumpulan bahan. (2) Desain, yang terdiri dari pembuatan *flowcart*, dan *storyboard*. (3) pengembangan, yang terdiri dari prioduksi media penulisan kode program, pegujian alpa, revisi dan pegujian beta. Media yang telah dikembangkan dilakukan uji alpa dan beta. Hasil presentase pengujian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 75%, dengan kriteria layak digunakan, kemudian hasil presentase pengujian pada ahli media sebesar 81,5 % dengan kriteria sangat layak digunakan. Sedangkan hasil presentasi siswa sebesar 83,6% dan dengan kriteria sangat layak digunakan.

Kata kunci: perilaku arsetif, pengembangan media.

## **SELF-ASSESSMENT ON INTEGRATED LISTENING-WRITING SKILLS UNTUK PRESERVASI WAYANG ORANG**

**Hermayawati**

Email: [hermayawati.hw56@gmail.com](mailto:hermayawati.hw56@gmail.com)

**Elysa hartati**

Email: [hartatielysa@gmail.com](mailto:hartatielysa@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Kekhawatiran terhadap semakin punahnya budaya daerah terutama pertunjukan Wayang Orang (WO) tentunya harus disikapi secara serius, misalnya melalui pembelajaran bahasa. Keberadaan Panggung WO yang nyaris tanpa penonton mendorong sebagian pemerhati budaya adiluhung tersebut untuk mengunggah berbagai lakon pertunjukan baik dalam serial Ramayana maupun Maha Bharata ke You Tube. WO yang bermuatan pesan moral dan sangat diperlukan untuk mendidik generasi muda, sebenarnya dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan gawai (*gadgets*) yang saat ini nyaris tidak terpisahkan dengan mereka. Seiring dengan hal itu, pembelajaran keterampilan menulis yang dipandang sulit, saat ini dapat dipermudah melalui pemanfaatan gawai dengan menggunakan *Blended Learning Model* (BLM). Pemanfaatan BLM sesuai dengan konsep HOTS (*High Order Thinking Skill*) hasil pengembangan Taksonomi Bloom oleh Anderson dan Krathwohl (2001). Pengembangan keterampilan menulis dapat memanfaatkan CLLA (*Cultural Language Learning Approach*), dengan WO sebagai medianya. Penelitian ini mengkaji penerapan penilaian mandiri dalam pembelajaran keterampilan menulis peserta didik, menggunakan CLLA, BLM dan HOTS dengan media dan wacana WO, khususnya dari kelompok SBN (Sekar Budaya Nusantara). Tujuannya adalah untuk menerapkan *Self-Assessment* pada pengembangan keterampilan menulis peserta didik menggunakan CLLA, BLM dan HOTS terintegrasi sebagai upaya preservasi WO. Tujuan penerapannya adalah untuk menemukan konsep pelaksanaan *Self-Assessment on Listening-Writing Skills* (SALWS) menggunakan ketiga aspek tersebut. *Mixed Methods Study* dilakukan dengan melibatkan sekitar 30 mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Semester Genap Tahun Ajaran 2019. Data utamanya berupa portofolio hasil dokumentasi tugas-tugas SALWS yang dianalisis menggunakan Model *Eberly Center for Teaching Excellence Carnegie Mellon* (MECTECM). Hasilnya diinterpretasikan sebagai hasil penelitian menyangkut penerapan SALWS terintegrasi dengan CLLA, BLM dan HOTS yang bermuatan berbagai cerita serial WO. Hasil kajian menunjukkan bahwa SALWS dapat digunakan peserta didik sebagai panduan penilaian mandiri dengan skor rerata menyebar antara 0% untuk skor A (*sophisticated*), 6% skor B (*very competent*), 71% skor C (*competent*), dan sisanya 11% memperoleh skor D (*Not yet competent*). Upaya preservasi WO melalui pengenalan di kelas *Paragraph-Writing* dapat menarik mayoritas 89% peserta didik. Sisanya, kurang tertarik WO karena berasal dari luar negeri yang kurang menguasai bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini didesiminasikan melalui Prosiding Seminar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan oleh FKIP, UMBY.

Kata kunci: *Self-Assessment*, CLLA, HOTS, *Blended Learning*, *Mixed Methods Study*

# PENGUATAN KARAKTER DISIPLIN MELALUI EKSTRAKULIKULER DI SEKOLAH

Intan Kusumawati<sup>1</sup>, Suci Cahyati<sup>2</sup>, Suharjana<sup>3</sup>

[intan.kusumawati2016@student.uny.ac.id](mailto:intan.kusumawati2016@student.uny.ac.id)<sup>1</sup>, [sucicahyati.2017@student.uny.ac.id](mailto:sucicahyati.2017@student.uny.ac.id)<sup>2</sup>;  
[suharjana@uny.ac.id](mailto:suharjana@uny.ac.id)<sup>3</sup>

Ilmu Pendidikan<sup>1,2,3</sup>, Universitas Negeri Yogyakarta<sup>1,2,3</sup>,

Jln. Colombo no 1, Karang Malang, Catur Tunggal, Depok Sleman, 55281<sup>1,2,3</sup>

Telp. +6281328052501, Telp. +6281368984167, Telp. +6287846255315

## ABSTRAK

Penguatan karakter disiplin melalui pelaksanaan ekstrakurikuler di sekolah dapat ditanamkan dan dikembangkan pada peserta didik melalui pembiasaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan penguatan karakter disiplin melalui kegiatan ekstrakurikuler kebugaran jasmani di sekolah. Karakter disiplin dapat ditanamkan dalam setiap kegiatan yang dilakukan peserta didik di berbagai kegiatan dalam kehidupannya sehari-hari. Kegiatan ekstrakurikuler kebugaran badan merupakan salah satu olahraga yang dapat dilaksanakan dalam penguatan karakter disiplin. Aktivitas serta kegiatan masyarakat di era revolusi industri 4.0 sekarang ini sering kita jumpai pola hidup kurang bergerak karena banyaknya kegiatan dan pekerjaan yang tidak banyak menuntut kegiatan fisik yang berat. Kemajuan teknologi mengubah sebagian masyarakat di Indonesia menggunakan waktunya dengan menggunakan teknologi modern seperti berada di depan TV, handphone, dan komputer. Saat ini peserta didik atau anak didik lebih suka bermain *netgames*, *android*, *computer*, dan *playstation*. Hal ini telah menjadi bentuk hidup masyarakat di Indonesia dan akibatnya masyarakat secara tidak sadar kurang bergerak. Orang yang kurang aktif bergerak dalam waktu yang lama menyebabkan tubuh menjadi kaku, tidak bugar, dan beresiko muncul berbagai masalah kesehatan seperti kegemukan, hipertensi, diabetes, dan penyakit jantung serta memicu kemalasan. Ini merupakan tantangan masalah karakter bangsa apabila dibiarkan. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik ataupun anak didik yang memiliki tubuh yang bugar dan sehat dapat menguatkan karakter disiplin menjadi pribadi yang mandiri serta berkarakter.

Kata kunci : karakter, disiplin, ekstrakurikuler

## **Analisis Kualitas Keterbacaan Pada Qur`an Surat Al-Kahfi Ayat 1-10 Dalam Dua Versi Terjemahan (DEPAG RI dan MMI)**

**Istiqomah Annisaa<sup>1</sup>, M. R. Nababan<sup>2</sup>, Djatmika<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pascasarjana Linguistik Penerjemahan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta  
[istiqomahannisaa21@student.uns.ac.id](mailto:istiqomahannisaa21@student.uns.ac.id)<sup>1</sup>, [Amantaradja@yahoo.com](mailto:Amantaradja@yahoo.com)<sup>2</sup>,  
[djatkika@staff.uns.ac.id](mailto:djatkika@staff.uns.ac.id)<sup>3</sup>, Telp: +6282137605093

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan mengambil objek kajian berupa terjemahan Qs. Al-Kahfi ayat 1-10 dari dua versi yang berbeda, yaitu dari Departemen Agama RI dan Majelis Mujahidin Indonesia. Teknik pengumpulan data berupa simak dan catak, kuesioner, FGD, dan wawancara mendalam. Hasil penilaian responden menunjukkan bahwa rerata hasil keterbacaan masing-masing terjemahan memiliki kategori keterbacaan sedang dengan nilai 2,61 untuk DEPAG RI dan 2,95 untuk MMI. Keunggulan hasil terjemahan MMI dapat dilihat dari 2 ayat yang mendapat kategori tinggi dan jenis *tarjamah tafsiriyah* yang dianutnya. Sedangkan dalam terjemahan DEPAG RI, terdapat 1 ayat berkategori tinggi, *tarjamah harfiyah*, dan seringnya penggunaan kalimat panjang yang kurang efektif. Alasan responden yang dapat disimpulkan dari pemberian nilai kategori 2/sedang dan 1/rendah adalah (1) penggunaan tanda baca yang kurang tepat dan kadang berlebihan, (2) penggunaan kata ganti orang yang terlalu sering tapi tidak dijelaskan merujuk pada siapa atau apa, (3) penggunaan “in note” atau keterangan tambahan dalam bentuk tanda kurung yang terlalu sering terutama pada terjemahan DEPAG RI, dan (4) informasi yang diberikan pada terjemahan masih belum dapat memuaskan rasa ingin tahu pembaca Bahasa Sasaran.

Kata kunci: Keterbacaan , Penerjemahan, Qs. Al-Kahfi, DEPAG RI, MMI

# IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI SMA BINA MULIA PONTIANAK

**Lazaro Kumala Dewi**

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak

E-mail: [lazarokumaladewiproditp@gmail.com](mailto:lazarokumaladewiproditp@gmail.com), Telp: +6289693559829

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan penanaman karakter pada pelajaran muatan lokal hidroponik dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi era revolusi industri 4.0 dan 2) mengetahui nilai-nilai karakter yang dihasilkan dari pelajaran muatan lokal hidroponik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek guru pendamping, peserta didik kelas X MIA dan kelas XI MIA. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Teknik analisis data berupa reduksi data, *display* data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penanaman karakter pada pelajaran muatan lokal hidroponik di SMA Bina Mulia Pontianak dilakukan melalui tahap-tahap yang ada pada kegiatan pembelajaran hidroponik dan telah menghasilkan nilai-nilai karakter. Penanaman karakter dilakukan melalui tahap persemaian dan pembibitan, penanaman, pemeliharaan, dan pemanenan yang dilaksanakan secara sistematis. Adapun nilai-nilai karakter yang dihasilkan adalah jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab yang muncul pada setiap tahapan pembelajaran hidroponik.

Kata kunci: Pendidikan, Karakter, Hidroponik

## Manajemen Impresi PT Wijaya Karya (Persero) Tbk. Melalui Simbol Nilai Saham

**M. Farrys Andriansyah<sup>1</sup>, Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan<sup>2</sup>**

Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta

<sup>1</sup>Email: [farrys.andrian@gmail.com](mailto:farrys.andrian@gmail.com), <sup>1</sup>No Telp. 081290003684

<sup>2</sup>Email: [bundarossa@mercubuana.ac.id](mailto:bundarossa@mercubuana.ac.id), <sup>2</sup>No Telp. 081932682695

### ABSTRAK

Hasil penelitian ini merupakan output dari riset tesis pada tahun 2019. Penelitian ini dilatarbelakangi fenomena adanya keharusan bagi setiap perusahaan terbuka yang sudah melantai di bursa efek agar memiliki nilai saham sebagai *indikator value* perusahaan bagi *shareholder*-nya. Saat ini nilai saham tidak hanya digunakan untuk menarik investor, tetapi juga digunakan sebagai simbol impresi reputasi perusahaan. PT Wijaya Karya (Persero) Tbk atau WIKA telah mendapatkan penghargaan dari Forbes sebagai *Top 10 Best of The Best Forbes Award 2019*. Penghargaan ini menunjukkan reputasi WIKA yang baik, termasuk dalam penilaian sahamnya. Padahal, praktisi korporasi di WIKA sebagian besar bukan berlatar belakang pendidikan disiplin Ilmu Komunikasi. Berawal dari fenomena ini, peneliti tertarik mengungkap bagaimanamanajemen impresi WIKA melalui simbol nilai saham yang ditinjau dari Teori Manajemen Impresi oleh Erving Goffman dan media komunikasi yang digunakan sebagai impresi WIKA melalui simbol nilai saham yang ditinjau dari Teori Ekologi Media oleh Marshall McLuhan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode *focus group discussion* (FGD) yang melibatkan delapan informan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi impresi WIKA melalui simbol nilai saham adalah menggunakan strategi *integration*, strategi *self-promotion*, dan strategi *exemplification*. Sedangkan, media komunikasi yang digunakan adalah media sosial melalui aplikasi Instagram.

Kata kunci: Manajemen Impresi, Reputasi, Media Sosial, Wijaya Karya, Saham

## **Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Media Untuk Mengajar Keterampilan Berbicara Dalam Bahasa Inggris**

**Rahayu Handayani<sup>1</sup>, Hermayawati<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan  
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

[Rahayuhandayani19@gmail.com](mailto:Rahayuhandayani19@gmail.com)

[hermayawati@yahoo.com](mailto:hermayawati@yahoo.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran permainan *Pokemon Game Medi* dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya dalam keterampilan berbicara. Jenis penelitian ini adalah *Research and Develeopment (R&D)* yang mengembangkan ADDIE model dengan beberapa tahap seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas 9 F dari Mts WI Karangduwur. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen wawancara, observasi, questionnaire, dokumentasi, dan test. Berdasarkan wawancara awal menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media untuk membantu dalam proses belajar mengajar di kelas dan mempermudah memahami materi terutama dalam keterampilan berbicara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan berbicara.

Kata kunci: Media, limbah kardus, dan keterampilan berbicara.

## PETUALANGAN RIO MENGENAL 4 KATA AJAIB: BUKU *POP-UP* KESANTUNAN BERBAHASA GENERASI INDONESIA

**Mahira Clarita Garinihasna<sup>1</sup>, Anis Safitri<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Yogyakarta, Jalan Colombo 1  
Karangmalang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Yogyakarta, Jalan Colombo 1  
Karangmalang, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta

<sup>1</sup>Korespondensi Penulis. E-mail: [mahiraclarita.2017@student.uny.ac.id](mailto:mahiraclarita.2017@student.uny.ac.id), Telp 089523687740

<sup>2</sup>Korespondensi Penulis. E-mail: [anissafitri.2017@student.uny.ac.id](mailto:anissafitri.2017@student.uny.ac.id), Telp 089621247622

### ABSTRAK

Perundungan atau *bullying* dapat mengancam kesehatan mental yang akan berimbas pada kesehatan fisik seseorang, kerukukan antarsesama, hingga integrasi bangsa. Berangkat dari permasalahan yang ada, kami memiliki gagasan mengembangkan suatu produk yang berkaitan dengan pengajaran kesantunan berbahasa kepada anak, yaitu pembuatan buku *pop-up* untuk mengenalkan **4 kata ajaib**, yaitu terima kasih, maaf, tolong, dan permisi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan berdasarkan teori Sadiman. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi: 1) analisis kebutuhan, 2) merumuskan tujuan, 3) pengembangan alat evaluasi, 5) produksi, 6) melakukan validasi ahli media dan ahli materi, 7) melakukan uji coba dan revisi, 8) produk aex khir. Berdasarkan survei, dibutuhkan inovasi buku pengembangan karakter santun berbahasa untuk anak. Oleh karena itu, diperlukan kreasi baru buku anak berjenis *pop-up* yang mengintegrasikan aspek budaya Indonesia dan mengakomodir lebih banyak pengembangan keterampilan anak, seperti mengenal angka. Proses pembuatan buku dimulai dari membuat naskah cerita; membuat visual ilustrasi 3 dimensi; membuat *prototype* produk; dan menyusun alat evaluasi. Buku *Pop-up* Petualangan Rio Mengenal 4 Kata Ajaib menjadi media pembelajaran yang cocok untuk mengajarkan santun berbahasa, budaya Indonesia, dan angka-angka. Buku ini dapat membuat anak-anak menikmati proses belajarnya, meningkatkan kemampuan kognitifnya, serta mengakomodir ikatan yang kuat antara orang tua dan anak.

Kata Kunci: Perundungan, Kesantunan Berbahasa, Buku *Pop-up*

## **Peran Interaksi Sosial dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Terhadap Kemampuan Memahami Konsep Pada Materi Optik Geometri**

**Meji Aprianingtyas<sup>1a</sup>, Suparmi<sup>2b</sup>, Widha Sunarno<sup>1c</sup>**

<sup>1</sup>Magister Pendidikan Fisika, Fakultas Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret  
(Jl. Ir. Sutami 36A Ketingan Jebres Surakarta 57126 )  
Surakarta, Jawa Tengah

<sup>2</sup>Magister Fisika, Fakultas Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret  
(Jl. Ir. Sutami 36A Ketingan Jebres Surakarta 57126 )  
Surakarta, Jawa Tengah

e-mail: [mejiaprianingtyas@gmail.com](mailto:<sup>a</sup>mejiaprianingtyas@gmail.com) , [suparmiuns@gmail.com](mailto:<sup>b</sup>suparmiuns@gmail.com) , and  
[widhasunarno@staff.uns.ac.id](mailto:<sup>c</sup>widhasunarno@staff.uns.ac.id)

### **ABSTRAK**

Interaksi sosial dan keterampilan berpikir kreatif diamati untuk menguasai pemahaman konseptual siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi aturan interaksi sosial dan keterampilan berpikir kreatif dalam memahami konsep siswa untuk pencapaian optik geometri optik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Berdasarkan hasil, dapat dilihat bahwa aturan interaksi sosial siswa dan keterampilan berpikir kreatif mempengaruhi prestasi fisika. Oleh karena itu, penting untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran ilmu alam karena telah diberi nilai strategis. Penerapan model pembelajaran saintifik dengan metode eksperimen dan proyek ternyata menimbulkan perbedaan hasil belajar fisika. Pembelajaran ilmiah dengan metode lain juga dapat dilakukan untuk penelitian lebih lanjut. Belajar dengan hasil belajar dalam bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat diperiksa polanya pada ulasan interaksi sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci: interaksi sosial, kemampuan berpikir kreatif, optik geometri

**PEMBENTUKAN KARAKTER PEMIMPIN PERUBAHAN MELALUI  
PEMBELAJARAN AGENDA *SELF MASTERY*(ASM) DIKLATPIM TINGKAT IV  
DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING*  
DI BALAI DIKLAT KEPEMIMPINAN MAGELANG**

**Mila Mumpuni**

Widyaiswara Ahli Madya

pada Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan –

Kementerian Keuangan

[milamumpuni@kemenkeu.go.id](mailto:milamumpuni@kemenkeu.go.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil pembentukan karakter para pemimpin perubahan organisasi di Lingkungan Kementerian Keuangan melalui Diklatpim Tingkat IV di Balai Diklat Kepemimpinan Magelang. Penelitian kualitatif ini menggunakan alat evaluasi CIPP (*Context Input Process Product*). Adapun proses penelitian menggali informasi dengan melibatkan peserta Diklatpim Tingkat IV Angkatan 221 dan Angkatan 222. Proses yang dilakukan melalui observasi proses pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Integritas dan Standar Etika Publik sebagai bagian dari *Agenda Self Mastery* (ASM). Hasil penelitian sebagai berikut: 1) dari sisi *context* kurikulum ASM bertujuan membentuk karakter pemimpin yang menguasai diri (level C3) tetapi tidak diatur pengukuran hasilnya. 2) dari sisi input seluruh peserta, pengajar, maupun narasumber sudah sesuai dengan PerKaLAN No 20 Tahun 2015, 3) dari sisi proses sejak Tahun 2019 dilakukan secara *blended learning* dengan proses *e-learning* untuk pemahaman aspek *kognitif* sebesar 16 JP dari total 63JP ASM, dan 4) dari sisi *product* baru ditemukan kenyamanan belajar peserta dengan model *blended learning* tetapi belum mencapai hasil terbentuknya karakter pemimpin yang menguasai diri. Simpulan dari penelitian ini, pembentukan karakter pemimpin perubahan belum dapat dicapai melalui proses *blended learning* karena harus dilakukan penilaian atau pengukuran yang diatur dalam tertulis dalam kurikulum.

Kata kunci: *Agenda Self Mastery* (ASM), *e-learning*, *blended learning*.

## **APLIKASI “COMICQU” : SEBUAH MEDIA PENILAIAN KETERAMPILAN MEMBACA – MENULIS SISWA KELAS VIII**

**Nadya Septiani Rahman<sup>1</sup> Hermayawati<sup>2</sup>**

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mercubuana Yogyakarta, Jalan Raya Wates km 10,  
Karanglo, Argomulyo, Kec. Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55752

E-mail : [16131019@student.mercubuana-yogya.ac.id](mailto:16131019@student.mercubuana-yogya.ac.id) ,

E-mail : [Hermayawati.hw56@gmail.com](mailto:Hermayawati.hw56@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa aplikasi yaitu “ComicQu” sebagai media penilaian keterampilan membaca-menulis dalam bahasa Inggris untuk siswa. Jenis penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam menciptakan produk penelitian. Dalam proses pengumpulan data, beberapa instrumen seperti wawancara, analisis dokumen, dokumentasi, kuesioner, dan tes diterapkan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis data kualitatif. Produk penelitian ini berupa aplikasi telepon pintar yang terdiri atas 3 bagian kuis dan berisi 10 soal di masing masing bagian. Penelitian ini diimplementasikan di kelas VIII salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri di Yogyakarta dengan partisipan sebanyak 20 siswa. Desain dari produk ini dinyatakan berlaku dan dapat diterima sebagai sangat sesuai dengan 1) ahli pengujian materi dan bahasa dengan pencapaian rata-rata 98,5%; 2) para pakar IT dengan rata-rata 75,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “ComicQu” yang dirancang sesuai untuk digunakan sebagai alternatif untuk menilai keterampilan membaca-menulis dalam bahasa Inggris bagi siswa kelas delapan.

Kata kunci: Desain, Aplikasi , Assessment , Membaca-menulis.

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Materi  
Segiempat Dan Segitiga**

**Nanang Khuzaini<sup>1\*</sup>, Tri Yogo Sulisty<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Jl. Wates  
KM 10 Yogyakarta

\* E-mail: nanang@mercubuana-yogya.ac.id, Telp: +628562563729

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa SMP Kelas VII yang berkualitas dilihat dari kriteria valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi 3 tahapan. Tahap pertama yaitu pendahuluan melalui studi pustaka dan observasi lapangan. Tahap kedua adalah pengembangan, yaitu menentukan SK/KD, indikator, materi, dan model kontekstual yang akan diterapkan di media, pembuatan media pembelajaran, RPP, dan penyusunan instrumen. Tahap ketiga atau tahap yang terakhir adalah validasi dan implementasi. Pada tahap ini, berdasarkan hasil penilaian media oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran layak diimplementasikan dengan perbaikan. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi diperoleh total skor sebesar 90 dengan kriteria sangat baik, dan penilaian media oleh ahli media didapatkan total skor sebesar 71 dengan kriteria baik sehingga media pembelajaran tersebut telah memenuhi aspek kevalidan. Implementasi dilakukan kepada 32 siswa kelas VIIC SMP Negeri 2 Godean. Dari hasil angket respon siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memenuhi aspek kepraktisan dan didapatkan hasil respon siswa dengan total skor sebesar 1739 yang termasuk dalam kriteria sangat baik dan hasil tes belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 84,375 % sehingga media pembelajaran memenuhi aspek keefektifan.

Kata kunci : Media Pembelajaran Matematika, *Adobe Flash CS6*, Segiempat dan Segitiga, Kontekstual, *Android*.

# PERMAINAN “MAZE EXPLORER” : SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MEMBACA-MENULIS ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR

**Nur Hadiyati<sup>1</sup>, Elysa Hartati<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Mercubuana Yogyakarta

E-mail : <sup>1</sup>[nurhadiyati26@gmail.com](mailto:nurhadiyati26@gmail.com), <sup>2</sup>[elysa@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:elysa@mercubuana-yogya.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa permainan yaitu “Maze Explorer” yang sesuai untuk mengajar bahasa Inggris pada keterampilan membaca-menulis untuk anak-anak Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) yang menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dari Robert Maribe Branch. Produk penelitian ini berupa permainan yaitu “Maze Explorer” yang melibatkan aktivitas fisik siswa dalam belajar bahasa Inggris pada keterampilan membaca-menulis. Produk ini diimplementasikan di kelas 2 Sekolah Dasar swasta di Yogyakarta yang terdiri dari 25 partisipan. Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan kelas tersebut belum pernah menggunakan permainan yang melibatkan aktivitas fisik dalam mengajar bahasa Inggris. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori sangat baik. Hasil respon siswa setelah menggunakan produk memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut permainan “Maze Explorer” sesuai untuk mengajar keterampilan membaca-menulis pelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak.

Kata kunci: Desain, Maze Explorer, Membaca-Menulis, Anak-anak

# PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING BERBASIS TEKNOLOGI

**Nur Irma Noviyanti**

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Semarang

[noviyanti.nrm@gmail.com](mailto:noviyanti.nrm@gmail.com)

## ABSTRAK

Salah satu peran yang dapat konselor lakukan dalam menyikapi dan merespon era revolusi industri 4.0 adalah memberikan layanan bimbingan dan konseling menggunakan inovasi baru sesuai dengan era revolusi industri 4.0 diantaranya menggunakan media sosial. Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 64,8% dari total penduduk, dengan lama penggunaan 3-4 jam per hari. Mengakses media sosial menjadi alasan kedua dalam penggunaan internet setelah kebutuhan komunikasi. Hal ini menjadikan instagram berada di peringkat ke-2 media sosial yang paling sering diakses setelah *facebook*. Instagram merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk membagikan informasi berupa teks, gambar, atau video dengan cepat. Tampilan instagram yang lebih rapi serta fitur yang beragam menjadi daya tarik tersendiri. Tulisan ini menganalisis bahwa media sosial instagram dapat dimanfaatkan oleh konselor sebagai media penunjang program layanan bimbingan dan konseling berbasis teknologi. Melalui fitur-fitur seperti unggah foto atau video, *caption*, komentar, *hashtags*, *instagram story*, *instagram live*, *direct message*, dan *highlight* dapat dimanfaatkan oleh konselor untuk menunjang program layanan bimbingan dan konseling.

Kata kunci: Instagram, Bimbingan dan Konseling, Teknologi

## Strategi Penguatan Karakter Nasionalis di Kalangan Siswa

Nursalamah Siagian<sup>1</sup> dan Nur Alia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Balai Litbang Agama Jakarta, Jl. Rawa Kuning No.6 Pulogebang, Cakung, Jakarta Timur

<sup>2</sup>Puslitbang Penda Kemenag, Jl. MH. Thamrin, Jakarta Pusat

[salamah.siagian@gmail.com](mailto:salamah.siagian@gmail.com), [alia.litbang@gmail.com](mailto:alia.litbang@gmail.com)

### ABSTRAK

Tulisan ini menyajikan hasil penelitian mengenai strategi penguatan karakter nasionalis di SMAN 1 Sindang, Indramayu. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif berupa studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SMAN 1 Sindang menguatkan karakter nasionalis peserta didik melalui beberapa cara, yaitu: terintegrasi dengan seluruh mata pelajaran, melalui budaya sekolah, dan kegiatan ekstrakurikuler. Pengembangan karakter melalui budaya sekolah yaitu upacara bendera secara rutin setiap hari senin, memperingati hari-hari besar nasional dengan upacara, lomba-lomba, gerak jalan dan karnaval, membaca Alquran selama 15 menit pada awal jam pelajaran, menyanyikan lagu Indonesia Raya setelah membaca Alquran, serta menyanyikan lagu daerah pada akhir jam pelajaran. Sedangkan kegiatan ekstrakurikuler yaitu Pramuka, Palang Merah Remaja, Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra). Strategi pembinaan karakter nasionalis di SMAN 1 Sindang dilakukan dengan cara bertahap dan berkesinambungan.

Kata kunci: Karakter, Nasionalis, Pembiasaan

# **Pendidikan Kepramukaan dalam Menjawab Akar Terorisme di Indonesia Studi pada Pendekatan Anak Narapidana Terorisme**

**Prakoso Permono<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Kajian Terorisme, Sekolah Kajian Strategik dan Global  
Universitas Indonesia

Surat elektronik: [prakoso.putra@ui.ac.id](mailto:prakoso.putra@ui.ac.id)

## **ABSTRAK**

Indonesia menghadapi tantangan esktrémisme kekerasan sebagai salah satu pendorong aksi terorisme. Untuk mencegah berkembangnya terorisme di Indonesia pemerintah berkomitmen untuk menjawab tantangan salah satunya dengan memulai dari pemahaman ekstrem. Seluruh komponen bangsa termasuk juga Gerakan Pramuka melalui pendidikan kepramukaan sudah sepatutnya turut ambil bagian dalam usaha tersebut. Naskah ini berusaha menjawab potensi pendidikan kepramukaan sebagai salah satu jawaban terhadap tumbuh kembang akar terorisme di Indonesia dengan studi kasus pada pendekatan reedukasi pada anak narapidana terorisme di Indonesia. Pendidikan bagi anak narapidana terorisme patut menjadi perhatian sebagai langkah preventif tumbuh kembangnya bibit-bibit terorisme masa depan. Dalam penelitian yang didasari oleh kajian pendahulu tentang akar terorisme di Indonesia ini disimpulkan bahwa Gerakan Pramuka melalui pendidikan kepramukaan memiliki potensi-potensi yang secara langsung berkorelasi dengan akar terorisme Indonesia, sehingga dapat menjadi jawaban bagi usaha segenap komponen bangsa melawan esktrémisme kekerasan.

Kata kunci: Kepramukaan, Gerakan Pramuka, akar terorisme, anak narapidana terorisme

## **Peran Pendidikan Karakter terhadap Faktor-Faktor Pengambilan Keputusan Karier Di Era Revolusi Industri 4.0**

**Putri Fathia Fadilla\***

<sup>1</sup>Magister Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta Jl. Ringroad Utara Condong Catur  
\*E-mail: putriff@yahoo.co.uk, Telp: +62816215914

### **ABSTRAK**

Dunia pendidikan merupakan satu aspek yang sangat penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu menggerakkan semua aspek kehidupan. Menurut Badan Pusat Statistik siswa dengan rentang usia antar 16 sampai 18 tahun, yang digunakan sebagai cara menghitung angka partisipasi sekolah di Indonesia. Menurut WHO penduduk dengan rentang usia 10-19 tahun disebut remaja, sedangkan Kementerian Kesehatan (2014) menyebutkan remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Pendapat dari Micucci (dalam Arjanggi, 2017) remaja menengah secara usia kalender dimulai umur 14 hingga 17 tahun dan usia tersebut merupakan usia Sekolah Menengah Atas (SMA). Masalah yang sering terjadi pada remaja antara lain keputusan siswa meninggalkan kehidupan sekolah, persoalan sistem belajar siswa, kebingungan dalam memilih jurusan, pengambilan keputusan menuju perguruan tinggi, menentukan cita-cita dan masalah interaksi sosial. Saat ini Indonesia sedang diramaikan dengan revolusi industri 4.0 yang memiliki potensi manfaat besar namun juga memiliki tantangan yang besar jika tidak bijak dalam menghadapi, maka akan menjadi ancaman besar bagi kehidupan manusia. Dengan era serba ada dan canggih ini manusia semakin dimanjakan oleh teknologi, manusia semakin berfikir dengan serba instan, dengan begitu karakter manusia semakin tergerus oleh zaman. Sehingga era industri 4.0 menjadi *disruption/problem* manusia yang tidak bijak dalam menghadapi era ini. Dengan mudahnya akses teknologi/internet jangan sampai membuat peserta didik menentukan pilihan karier hanya berdasarkan pada *trend* ataupun pemenuhan terhadap pengakuan sosial. Berdasarkan dari hasil review pada penelitian tiga tahun terakhir didapatkan hasil faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan karier dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor internal terdiri dari regulasi emosi, efikasi diri, persepsi terhadap harapan orang tua, minat, pemahaman karier, self-determination dan motivasi berprestasi sedangkan faktor eksternal terdiri dari quality of school life, pola asuh otoriter, konformitas, bimbingan konseling karier, keluarga, lingkungan kampus, kelengkapan fasilitas, biaya Pendidikan, keringanan biaya, status akreditasi dan kurikulum. Mengingat banyaknya nilai-nilai yang di gerakan dalam Pendidikan karakter artinya pendidikan karakter berperan sebagai faktor eksternal, dimana Pendidikan karakter dapat yang berhasil akan melahirkan siswa yang bijak dan tepat dalam pengambilan keputusan, dalam hal ini adalah pengambilan keputusan karier. Pengambilan keputusan yang tepat akan membentuk generasi penerus bangsa yang hebat.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Pengambilan Keputusan Karier, Revolusi Industri 4.0

## **PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCE SEBAGAI DESAIN PEMBELAJARAN DI ERA DISRUPSI**

**Rahmi Diana<sup>1\*</sup>, Faidatul Hasanah, Restu Presta Mori, Nurul Mailani**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, St. Ir. Soekarno 34 Dadaprejo kota Batu, Indonesia

\*Email: rahmidiana123krc@gmail.com, Telp: +6282374316355

### **ABSTRAK**

Untuk menyiapkan generasi emas yang dibekali keterampilan abad 21 dalam Menghadapi berbagai kondisi degradasi norma, etika, dan budi pekerti, Pendidikan di Era Disrupsi Baik itu pendidikan di sekolah Negeri maupun Swasta harusnya memperhatikan segala aspek perkembangan peserta didik. Namun, tidak semua pendidikan di Indonesia yang pada penerapannya memperhatikan pendidikan karakter dan keberagaman jenis kecerdasan siswa. Perkembangan model pendidikan mengubah sudut pandang sebagian besar pelaku pendidikan. Perubahan yang banyak ditemui adalah munculnya sekolah-sekolah yang menerapkan pendidikan berbasis Multiple Intelligences sebagai desain pendidikan di era Digital. Penerapan pendidikan ini berdasar pada meningkatnya tingkat kesadaran bahwa anak terlahir dengan kecerdasan dan bakatnya masing-masing. Berdasarkan beberapa literasi yang mengungkapkan tentang keberagaman jenis kecerdasan yang ada serta penerapannya pada berbagai tingkatan sekolah di Indonesia, maka model pembelajaran berbasis multiple intelligences atau kecerdasan majemuk ini sangat diperlukan. Mengacu pada maraknya pendidikan berbasis kecerdasan majemuk (Multiple Intelligences), maka Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengungkapkan Konsep Pendidikan Karakter Berbasis Multiple Intelligence sebagai tawaran pendidikan di Era Disrupsi. Metode yang digunakan adalah Studi Literatur.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Multiple Intelligence, Pembelajaran Era Disrupsi

## PERAN KONSELOR SEKOLAH DALAM LAYANAN ADVOKASI

**Rio Hermawan<sup>1</sup>, Roni Pransiska<sup>2</sup>**

SMK Negeri 3 Kasihan, SMK Negeri 2 Pangandaran  
[riohermawan1990@gmail.com](mailto:riohermawan1990@gmail.com) , [ronyprans@gmail.com](mailto:ronyprans@gmail.com)

### ABSTRAK

Peran utama Konselor Sekolah di Era Revolusi Industri 4.0, diharapkan dapat merumuskan berbagai jenis layanan bimbingan konseling yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada era ini. Salah satu jenis layanan konselor sekolah dalam memberikan pelayanan kepada peserta didik yang dibutuhkan pada era ini adalah layanan advokasi yang mengacu pada Permendikbud No. 111 (2014) meski dalam permen ini kita hanya mendapatkan informasi yang amat terbatas tentang advokasi, tetapi diharapkan dalam implementasinya, Konselor sekolah mampu memaknai dan melaksanakan advokasi pada tataran mikro maupun makro. Konselor seyogyanya mampu: (1) memberdayakan peserta didik dengan membantu mereka membangun keterampilan advokasi, (2) melakukan upaya negosiasi yang relevan guna membantu peserta didik mengakses sumber daya, (3) membangun hubungan kolaboratif dengan lembaga masyarakat yang relevan guna mengatasi berbagai tantangan, (4) melaksanakan gagasan advokasi pada level sistem, (5) mengkomunikasikan informasi yang relevan kepada publik, dan (6) melibatkan diri dalam kegiatan advokasi sosial/politik. Layanan advokasi adalah layanan konselor di sekolah yang dimaksudkan untuk memberi pendampingan peserta didik yang mengalami perlakuan tidak mendidik, diskriminatif, malpraktik, kekerasan, pelecehan, dan tindak kriminal. Fungsi Layanan konselor dalam layanan advokasi, membantu peserta didik memperoleh pembelajaran atas hak dan atau kepentingannya yang kurang mendapat perhatian. Oleh karena itu, peran konselor dalam layanan advokasi sangat penting dalam proses layanan bimbingan konseling di sekolah. Sehingga konselor harus mempunyai kemampuan untuk membimbing peserta didik dengan baik. Agar konselor mampu memberi pelayanan bimbingan secara optimal kepada peserta didik maka konselor harus mampu memahami karakteristik konseli.

Kata kunci : Revolusi Industri 4.0, Konselor Sekolah, Layanan Advokasi

## **IMPLIKATUR PERCAKAPAN SANTRI PUTRI SEBAGAI UPAYA PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PONDOK PESANTREN GENERASI 4.0**

**Risnawati<sup>1</sup>, Rizky Ardika Vitasari<sup>2</sup>**

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang No.5,  
Sumpalsari, Kota Malang, Jawa Timur.

e-mail: [wrisnawati12@gmail.com](mailto:wrisnawati12@gmail.com), telp: +6283857304300  
[rizkyvitasari60@gmail.com](mailto:rizkyvitasari60@gmail.com), telp: +6282142793979

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk memberi penjelasan tentang wujud dan fungsi implikatur di pondok pesantren sebagai penguatan pendidikan karakter generasi 4.0. Generasi 4.0 memerlukan adanya penguatan karakter yang tidak didapatkan dalam pendidikan formal saja melainkan lingkungan sosial juga memiliki pengaruh yang besar. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan informasi yang ada dalam tuturan percakapan santri di pondok pesantren. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berkaitan dengan pragmatik yang menekankan pada makna dan konteks tuturan.. Data berupa tuturan santri putri di pondok pesantren. Analisis data penelitian ini terdiri dari tiga tahapan (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini, yaitu 1). Wujud verbal dan 2) fungsi wujud verbal. Wujud verbal mengarah pada tuturan imperatif yang memiliki empat fungsi, yaitu (a) melarang, (b) menasehati, (c) memerintah, dan (d) mawas diri.

Kata kunci: implikatur, interaksi, santri, generasi 4.0, imperatif

## **Ragam saluran Komunikasi Adopsi Program Adiwiyata Pada Anak Murid, Orang Tua, dan Guru SD Islam Amalina Di Tangerang Selatan**

**Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan<sup>1\*</sup>, Yoyoh Hereyah<sup>2</sup>, Suratani Bangko<sup>3</sup>, dan Maria Pertiwi<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta  
[\\*bundarossa@mercubuana.ac.id](mailto:*bundarossa@mercubuana.ac.id), Telp: +6281932682695

### **ABSTRAK**

Hasil penelitian ini merupakan output riset hibah tesis tahun 2019. Dilatarbelakangi masalah tidak mudah membangun karakter anak murid, orang tua, maupun guru agar peduli pada lingkungan. Meski sudah ada program Adiwiyata yang menjadi regulasi pemerintah bagi semua sekolah di Indonesia, sebagaimana dicetuskan dalam Peraturan Menteri Lingkungan Hidup nomor 5 tahun 2013, tentang Pedoman Pelaksanaan Program Adiwiyata. Padahal karakter peduli lingkungan tersebut sudah menjadi bagian dari 18 karakter bangsa yang difokuskan kepada seluruh sekolah di Indonesia, oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Namun tidak demikian halnya dengan Sekolah Dasar (SD) Islam Amalina (IA) di Tangerang Selatan (Tangsel). SD ini berhasil dan konsisten dalam menerapkan program Adiwiyata, dan terintegrasi dalam kurikulum mereka. Bahkan berhasil mendapatkan penghargaan sampai tingkat nasional. Tentu ada sejumlah cara sebagai ragam saluran komunikasi pada anak murid, orang tua, maupun guru sehingga mereka bersedia mengadopsi program Adiwiyata tersebut, sebagaimana ditegaskan dalam teori Difusi Inovasi milik Everett M. Rogers dan Shoemaker (1971), yang menjelaskan tentang ragam saluran komunikasi difusi inovasi yang efektif. Inilah yang menjadi latarbelakang sekaligus fokus penelitian ini yaitu, bagaimana ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA di Tangsel, melalui perspektif studi kasus ? Tujuan yang ingin dicapai, selain dapat menjawab dan menjelaskan ragam saluran komunikasi inovasi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD IA di Tangsel, juga sebagai cara untuk mencari solusi dan model bagi upaya dan sekolah sejenis. Menggunakan metode penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif, dalam paradigma konstruktivis. Menghimpun data primer dengan wawancara tidak terstruktur dan kuesioner terbuka pada 15 informan. Hasil dan solusi yang dapat dipahami yaitu, ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru berbeda, sehingga diperlukan banyak ragam. Mulai dari media saluran antarpribadi sampai media massa, semua dapat dimanfaatkan sebagai ragam saluran komunikasi adopsi program Adiwiyata, baik untuk membangun pengetahuan, keputusan, persuasi, implementasi, konfirmasi, sampai rasa bangga. Jadi ragam saluran komunikasi adopsi program adiwiyata pada anak murid, orang tua, dan guru SD Islam Amalina di Tangerang Selatan bersifat tidak terbatas.

Kata kunci: Ragam saluran Komunikasi, Adiwiyata, Sekolah Dasar

## INOVASI MODUL DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN RIAS PENGANTIN BETAWI BAGI MAHASISWA

**Septika Arbaitta Burhan<sup>1</sup>, Jenny Sista Siregar<sup>2</sup>, Lilis Jubaedah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur  
13220

E-mail: [septikaburhand@gmail.com](mailto:septikaburhand@gmail.com), Telp: +6281298901922

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran berupa modul dalam proses belajar mengajar materi Tata Rias Pengantin Betawi pada program studi Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta. Sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik untuk mempermudah dalam mempelajari mata kuliah Tata Rias Pengantin Betawi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Tata Rias. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dipaparkan dalam materi Tata Rias Pengantin Betawi masih menggunakan media pembelajaran konvensional (buku, papan tulis, majalah, makalah, dll) yang digunakan kurang menarik dan kurang kreatif, sehingga mahasiswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya keefektifan dan kondusif dalam memahami penjelasan yang disampaikan oleh pendidik. Hasil analisis pun menyatakan bahwa responden berpendapat bahwa materi pokok tata rias pengantin Betawi merupakan materi yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal tersebut karena kurangnya buku penunjang yang hanya memuat gambar yang sedikit dan kurang menarik dan pengajaran yang bersifat klasik dan *monoton*. Oleh karena itu, diperlukan cara baru berupa media pembelajaran, yaitu media belajar modul.

Kata kunci: Media Pembelajaran\_1, Media Pembelajaran Modul\_2, Inovasi Pendidikan\_3, Tata Rias Pengantin Betawi\_4

# PERMAINAN “THE GIANT SNAKE AND LADDER 3D”: SEBUAH MEDIA UNTUK MENGAJAR KETERAMPILAN MENDENGARKAN-BERBICARA ANAK SEKOLAH DASAR

Shinta Dewi Jayanti<sup>1</sup>, Hermayawati<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan  
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

[shintarajayanti@gmail.com](mailto:shintarajayanti@gmail.com)

[hermayawati.hw56@gmail.com](mailto:hermayawati.hw56@gmail.com)

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran permainan *The Giant Snake and Ladder 3D* dalam pembelajaran bahasa Inggris terkhusus pada keterampilan mendengarkan-berbicara untuk anak-anak. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang mengembangkan ADDIE model yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas V salah satu Sekolah Dasar (SD) swasta di Yogyakarta. Data dikumpulkan menggunakan instrumen wawancara, observasi, questionnaire, dokumentasi, dan test. Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan media yang melibatkan aktivitas fisik dalam belajar bahasa Inggris, terutama pada keterampilan mendengarkan-berbicara. Dari proses analisis data diperoleh kevalidan dari (1) Penilaian ahli media dan konten menunjukkan bahwa nilai media 98% dan nilai konten 99,25%, ini dikategorikan sangat baik; (2) Hasil Focus Group Discussion (FGD) dari guru bahasa Inggris dan siswa-siswa SD swasta di Yogyakarta menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat baik yaitu 96,5% dan 90,4%. (3) Hasil pre-test dan post test yang mengalami peningkatan yaitu nilai keterampilan mendengarkan dari 68 menjadi 100 dan keterampilan berbicara dari 64 menjadi 82. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran bahasa Inggris terkhusus pada keterampilan mendengarkan-berbicara untuk kelas V.

Kata kunci: Desain, ular tangga raksasa 3D, anak-anak, dan keterampilan mendengarkan-berbicara.

# EVALUASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI DALAM RIAS WAJAH KARAKTER DUA DIMENSI DI SMK LABORATORIUM JAKARTA

**Soraya Intan Yuliana<sup>1</sup>, Lilies Yulastri<sup>2</sup>, Dwi Atmanto<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Tata Rias, Universitas Negeri Jakarta Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur  
13220

E-mail: [sorayaintanyuliana@gmail.com](mailto:sorayaintanyuliana@gmail.com), Telp: +6282210014488

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui evaluasi model pembelajaran SAVI (somatis, auditorial, visual, intelektual) dalam materi rias wajah karakter dua dimensi di SMK. Model pembelajaran SAVI merupakan suatu prosedur pembelajaran yang didasarkan atas aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dengan melibatkan seluruh indra sehingga seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa. Objek penelitian adalah model pembelajaran SAVI. Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara dan pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan: Pertama, pelaksanaan pembelajaran rias wajah karakter dua dimensi dengan model pembelajaran SAVI pada SMK Laboratorium Jakarta sudah sesuai dengan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan menggunakan kurikulum 2013. Beberapa siswa pasif dalam pembelajaran di kelas. Guru berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah SAVI dengan metode demo, tanya jawab, dan latihan. Kedua, hambatan pembelajaran kecantikan yaitu, motivasi belajar siswa yang berbeda-beda, waktu pembelajaran yang terbatas, dan sumber belajar yang terbatas. Ketiga, guru berusaha menangani berbagai hambatan pembelajaran kecantikan dengan berbagai cara salah satunya dengan memotivasi kepada siswa, mempersingkat materi pembelajaran, dan mencari sumber belajar dari berbagai sumber.

Kata kunci: Model pembelajaran\_1, SAVI\_2, rias wajah karakter dua dimensi\_3

## **Pembentukan Karakter Remaja Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Di Era Revolusi Industri 4.0**

**Sri Widayani\***

<sup>1</sup>Magister Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta Jl. Ringroad Utara Condong Catur  
\*E-mail: bundayani04@gmail.com. Telp: +6281904160425

### **ABSTRAK**

*Gadget* dengan sambungan internet di dalamnya merupakan perangkat elektronik yang dengan mudah dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi yang dibutuhkan remaja terkait dengan pelajaran mereka di sekolah. Masa remaja merupakan masa krisis identitas. Pada periode perkembangan ini remaja berusaha melakukan eksplorasi terhadap berbagai alternatif, cenderung mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru. Keberadaan *gadget* menjadikan remaja seperti menemukan media yang dapat memenuhi kebutuhannya, mulai dari kebutuhan untuk pertemanan, mengakses berbagai informasi, pemenuhan kebutuhan hiburan, sampai kepada munculnya berbagai aktifitas yang dapat menghasilkan uang baginya. *Gadget* memiliki konten-konten yang baik untuk perkembangan remaja, namun jika tidak selektif dan tidak dibatasi, *screen time* yang berlebihan bisa berdampak buruk pada remaja dan berpengaruh terhadap prestasi belajar remaja di sekolah. Salah satu faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan gadget adalah pola asuh orang tua. Pola asuh adalah cara-cara yang khas yang orang tua pikirkan, rasakan, dan lakukan dalam hal membesarkan anak. Pola asuh demokratis yang diterapkan orang tua dapat mengupayakan remaja menjadi pribadi yang utuh dan berkarakter, yang akan mempengaruhi sikap, cara berpikir dan berperilaku remaja dalam menggunakan *gadget* di era revolusi industri 4.0

Kata kunci: Kecanduan gadget, pola asuh demokratis, remaja

## Gaya Kepemimpinan Pelatih Hapkido Daerah Istimewa Yogyakarta

Suci Cahyati<sup>1</sup>, Intan Kusumawati<sup>2</sup> Joko Pekik Irianto<sup>3</sup>

[sucicahyati.2017@student.uny.ac.id](mailto:sucicahyati.2017@student.uny.ac.id)<sup>1</sup>; [intan.kusumawati2016@student.uny.ac.id](mailto:intan.kusumawati2016@student.uny.ac.id)<sup>2</sup>;

[djoko.pekik@uny.ac.id](mailto:djoko.pekik@uny.ac.id)<sup>3</sup>

Ilmu Pendidikan<sup>1,2,3</sup>, Universitas Negeri Yogyakarta<sup>1,2,3</sup>,

Jln. Colombo no 1, Karang Malang, Catur Tunggal, Depok Sleman, 55281<sup>1,2,3</sup>

Telp. +6281368984167, Telp. +6281328052501, Telp. +628156858960

### ABSTRAK

Pelatih adalah seorang profesional yang tugasnya membantu atlet dan tim olahraga dalam memperbaiki dan meningkatkan penampilannya. Pelatih mempunyai tugas sebagai perencana, pemimpin, teman, pembimbing, dan pengontrol program latihan, sedangkan atlet mempunyai tugas melakukan latihan sesuai program yang telah ditentukan pelatih. Pendekatan latihan merupakan bagian penting yang harus dipilih oleh pelatih dalam menyusun dan dalam merealisasikan program yang telah direncanakan. Salah satu pendekatan latihan yang berperan penting adalah gaya kepemimpinan seorang pelatih. Gaya pelatih merupakan cara kerja yang biasa dilakukan sebagai kekhasan dari seseorang pelatih. Gaya kepemimpinan seorang pelatih dapat menentukan pencapaian suatu prestasi olahraga. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi gaya kepemimpinan pelatih hapkido dalam rangka meningkatkan prestasi atlet hapkido di Yogyakarta.

Kata kunci: Pelatih, Hapkido, Gaya

# Menciptakan Peluang Usaha Ecoprint Berbasis Potensi Desa Dengan Metode RRA Dan PRA

**Tri Mardiana<sup>1\*</sup>, A.Y.N. Warsiki<sup>2</sup>, Suahyo Heriningsih<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Manajemen, <sup>2</sup>Program Studi Akuntansi

UPN “Veteran” Yogyakarta, Jl. SWK Ring Road Utara 104 Yogyakarta

\* E-mail: triana\_upn@yahoo.com.sg, Telp: +6281227946291

## ABSTRAK

Pengembangan ekonomi kemasyarakatan saat ini memang sedang digalakkan oleh pemerintah pusat, ini terbukti dengan terlihatnya beberapa program peningkatan perekonomian yang telah disediakan oleh pemerintah, seperti program Kube, program Home Industri, dan masih banyak lagi program lainnya dimana semua program itu bertujuan untuk peningkatan perekonomian masyarakat, untuk mengurangi angka kemiskinan serta meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan sosial keluarga masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi desa Wukirsari Kabupaten Sleman, serta mengembangkan ekonomi kreatif desa melalui pelatihan ecoprint, sebagai wahana ekonomi kreatif desa berbasis potensi dedaunan. Metode penelitian dengan diskriptif kualitatif dengan menggunakan berbagai referensi dan melakukan pemberdayaan masyarakat dengan pendekatan penelitian RRA dan PRA. Hasil penelitian menghasilkan potensi desa yaitu dedaunan, dan pendekatan penelitian menggunakan PRA merupakan metode pendekatan untuk mempelajari kondisi dan kehidupan pedesaan dari, dengan, dan oleh masyarakat desa. Atau dengan kata lain dapat disebut sebagai kelompok metode pendekatan yang memungkinkan masyarakat desa untuk saling berbagi, meningkatkan, dan menganalisis pengetahuan mereka tentang kondisi dan kehidupan desa, membuat rencana dan bertindak. Konsep dasar pandangan PRA merupakan pendekatan yang menekankan pada keterlibatan masyarakat dalam keseluruhan kegiatan. Metode PRA bertujuan menjadikan warga masyarakat sebagai peneliti, perencana, dan pelaksana program pembangunan dan bukan sekedar obyek pembangunan, sehingga diharapkan masyarakat sudah dapat memutuskan secara bersama-sama berbagai jenis usaha yang potensial dikembangkan sebagai wujud partisipasi dalam membangun usaha desa, dan mampu memberikan kesejahteraan bagi warga desanya.

Kata kunci: RRA, PRA, Ecoprint

# **Afirmasi Positif Dalam Pendidikan Karakter Remaja di Era Milenial**

**Ulfa Amalia<sup>1</sup>**

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Teknologi Yogyakarta

Kampus 2 Jl. Glagahsari 63 Warungboto, Kota Yogyakarta

[ulfaamalia.psi@uty.ac.id](mailto:ulfaamalia.psi@uty.ac.id)

## **ABSTRAK**

Persoalan fundamental pada era revolusi industri 4.0 saat ini terkait pendidikan karakter pada remaja dalam menghadapi tantangan dan perubahan era yang sangat cepat. Ketergantungan pada internet yang sangat tinggi merubah pola interaksi sosial dalam dunia nyata beralih melalui media sosial. Perkembangan era ini tentu bukan hanya berdampak negatif tetapi juga membawa perubahan positif, namun kesiapan mental dan kekuatan karakter remaja sangat perlu dibentuk melalui afirmasi positif yang sebenarnya dengan sangat mudah dapat dilakukan namun seringkali diabaikan karena terlena dengan paparan semu di media sosial. Artikel ini mengulas tentang pentingnya habituasi dengan Afirmasi positif, yang pada dasarnya memberikan pengaruh pada alam bawah sadar untuk menghipnosis diri melalui kata-kata atau kalimat positif sehingga jika dilakukan terus menerus dan berkesinambungan akan dapat membawa perubahan besar pada pola pikir remaja yang cenderung irrasional menjadi rasional. Transisi tersebut tentunya akan memberikan energi positif pada karakter remaja yang diwujudkan dengan kemampuan untuk bersikap bijaksana dalam menggunakan teknologi di masa kini maupun di masa yang akan datang.

Kata Kunci : Afirmasi Positif\_Pendidikan Karakter\_Remaja\_Era Milenial

# PERANCANGAN LEMBAR KERJA SISWA BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA MADRASAH DENGAN KETERAMPILAN MENDENGARKAN BERBICARA MEMBACA MENULIS KELAS VIII

Uun Bramastiwi<sup>1</sup>, Hermayawati<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan  
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

[<sup>1</sup>bramastiwi@gmail.com](mailto:<sup>1</sup>bramastiwi@gmail.com)

[<sup>2</sup>hermayawati.hw56@gmail.com](mailto:<sup>2</sup>hermayawati.hw56@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh produk berupa Lembar Kerja Siswa Bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan latar belakang para siswa yang bersekolah di madrasah. Dalam lembar kerja Bahasa Inggris yang dikhususkan untuk siswa madrasah ini terdiri dari empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* yang mengembangkan ADDIE model yang memiliki tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di salahsatu Madrasah Tsanawiyah (MTs) kelas VIII semester 1 yang berada di kabupaten Kulon Progo. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan instrument observasi kelas, wawancara guru, kuesioner untuk siswa, dokumentasi, dan test. Pada observasi awal diperoleh data yang menunjukkan bahwa siswa dikelas tersebut memerlukan media pembelajaran berupa Lembar Kerja Siswa Bahasa Inggris yang menarik, memudahkan proses belajar mengajar, dan membantu siswa belajar mandiri. LKS ini dapat dikatakan cukup baik berdasarkan nilai pre-test adalah 5,09 dan 7,83 adalah nilai dari pot-test. Nilai siswa mengalami peningkatan yang sangat bagus yang telah melewati nilai kkm 7,5. Ini menunjukkan bahwa media ini baik dan layak diterapkan di kelas VIII semester 1 Madrasah dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Kata kunci: Desain, LKS Bahasa Inggris, Madrasah Tsanawiyah, dan integrated.

## **Peluang Sosialisasi Edukatif Kendaraan Elektrik Melalui Kerjasama Perguruan Tinggi Dengan Produsen**

**Willy Dreeskandar<sup>1</sup> dan Rosmawaty Hilderiah Pandjaitan<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Meruya, Jakarta

Email: [f16willy@gmail.com](mailto:f16willy@gmail.com), +62 878 4519 8383

<sup>2</sup>Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Meruya, Jakarta

Email: [bundarossa@mercubuana.ac.id](mailto:bundarossa@mercubuana.ac.id), +62 819 3268 2695

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi fenomena adanya gejala trend dunia yang mengarah pada *Environment Friendly, Renewable Energy* dan *SustainabilityEnergy*, yang kemudian mengubah teknologi mesin ICE (*Internal Combustion Engine*) menjadi *Hybrid* dan Kendaraan Elektrik. Agar dipahami generasi muda, tentunya perlu sosialisasi. Dalam hal ini, Perguruan Tinggi dapat mengambil peran dan menjadi bagian dalam proses tersebut, salah satunya melalui kerjasama edukasi dengan pihak produsen Kendaraan Elektrik. Kampus dan akademisi sebagai bagian penting dalam dunia pendidikan, tentunya harus dapat berperan dan peduli terhadap isu-isu lingkungan. Misalnya melalui menstimuli mahasiswa dengan *skill, knowledge*, dan *attitude* tentang Kendaraan Elektrik, sebagai cara ikut serta mencetak generasi bangsa yang unggul dan berdaya saing internasional. Menggunakan pendekatan Kualitatif dalam perspektif studi kasus, dilandasi teori Difusi Inovasi Everett Rogers (1964). Tujuan penelitian, mengetahui peluang, manfaat, keberlangsungan dan hambatan daya tarik sosialisasi edukatif Kendaraan Elektrik melalui kerjasama dengan produsen, kepada kalangan dosen dan mahasiswa UMB. Selain itu, Indonesia dan dunia sedang menuju era baru Kendaraan Elektrik. Manfaat penelitian ini untuk memetakan SWOT, menentukan strategi Public Relation dan sosialisasi program Kendaraan Elektrik nasional.

Kata Kunci: Kendaraan Elektrik, Difusi Inovasi.

# MERANCANG “POP UP CARD” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA

**Wulandari A.Adiman, Elysa Hartati**

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan  
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

[1wulandariadiman@gmail.com](mailto:wulandariadiman@gmail.com)

[2elysa@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:elysa@mercubuana-yogya.ac.id)

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Pop Up card* yang akan digunakan dalam mengajar membaca bahasa Inggris untuk kelas 7 Sekolah Menengah Pertama yang bertempat di SMP N 2 Godean. Dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk untuk instruksi, penelitian ini diklasifikasikan menjadi *Research and Development (R & D)*. Ada beberapa langkah yang diambil dalam penelitian ini seperti; melakukan analisis kebutuhan, merumuskan desain instruksional, merancang, membuat *pop up card*, menilai, merevisi, melaksanakan, dan mengevaluasi media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, wawancara dan kuesioner. Lembar observasi dan panduan wawancara yang digunakan oleh peneliti dalam langkah analisis kebutuhan, sedangkan kuesioner untuk ahli konten. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Media ditinjau dan revisi berdasarkan data yang diperoleh. Rata-rata skor berdasarkan penilaian dari ahli konten, ahli media serta guru Bahasa Inggris adalah 79,23%. Hasil ini menyatakan bahwa media pembelajaran baik dan layak untuk digunakan dalam instruksi membaca bahasa Inggris. Yang terakhir, skor rata-rata berdasarkan tanggapan dari siswa adalah 81,7%. Ini menyiratkan bahwa media yang baik dan layak untuk digunakan dalam instruksi membaca bahasa Inggris. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Pop Up card* yang baik dan layak untuk mengajar membaca bahasa Inggris untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Kata kunci: Sekolah Menengah Pertama, *Pop up Card*, *Research and Development*, keterampilan membaca.

## **Tindak Tutur Direktif Beda Gender Pada Peristiwa Tutur Romantis Dalam *The Hating Game***

**Zeny Luthvia<sup>1\*</sup>, M.R. Nababan<sup>2</sup>, Diah Kristina<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Linguistik Penerjemahan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta  
zluthvia56@gmail.com<sup>1</sup>, amantaradja@gmail.com<sup>2</sup>, kristina\_diah@yahoo.com<sup>3</sup>

Telp: +6285229598100

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan jenis tindak tutur ilokusi direktif dua tokoh beda gender dengan *equal power* pada peristiwa tutur romantis dalam novel *The Hating Game*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan sifat deskriptif untuk menggambarkan perbedaan tindak tutur antara tokoh laki-laki dan perempuan yang memiliki tingkat power seimbang. Data diperoleh dari tuturan kedua tokoh beda gender pada peristiwa tutur romantis dan divalidasi oleh tiga rater melalui FGD (*Focus Group Discussion*) sebelum kemudian dianalisis dengan analisis domain, taksonomi komponensial dan tema budaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tuturan direktif lebih banyak dituturkan oleh tokoh perempuan (60.41%) daripada tokoh laki-laki (39.58%). Temuan berikutnya menunjukkan bahwa terdapat tujuh sub ilokusi tindak tutur direktif yang dituturkan oleh tokoh laki-laki meliputi perintah, ajakan, larangan, permintaan, konfirmasi, saran, dan nasihat. Sedangkan tokoh perempuan juga memiliki tujuh sub ilokusi tindak tutur direktif meliputi, permohonan, perintah, permintaan, konfirmasi, saran, larangan, dan ajakan.

Kata kunci: Linguistik, Tindak Tutur Direktif, Peristiwa Tutur Romantis, Gender

# **Pengembangan Instrumen Penilaian Tendangan Abhorigi Chagi pada Atlet Kyorugi Taekwondo**

AYUB TATYA ADMAJA  
Ilmu Keolahragaan  
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

*Abstract*-This research stems from the dominance and effectiveness of the kick abhorigi chagi in the era of match of the protector scoring system (PSS) which is the most effective kick to the head with a percentage 60.26% in every game. The purpose of this research is to create assessment instruments skills of kick abhorigi chagi in athletes kyorugi of taekwondo. The results of the data will be used as a guideline for the coach to know and determine the best exercise program. Judging from the data obtained by the researcher through observation, interviews, literature review and discussions with some coaches, then the research and development of assessment instruments skills kick abhorigi chagi is important to do. The method used is research and development. The first step was a review of expert judgment to determine the content validity, the second step to determine the construct validity, the reliability of the test, and determine the norms of reference of assessment which will be carried out by using test-retest. Product testing was done two times namely feasibility tests with the subject of trials 10 beginner athletes and 10 profesional athletes while trials of the effectiveness with the subject of the trial of 35 beginner athletes and 35 profesional athletes of UKM Taekwondo UNY and PUSLATDA DIY. The third step was to determine the interclass correlations coeficient then the required test process assessment instruments kick abhorigi chagi consisting of 4 raters. The results of the research is a assesment instrument which have the construct validity ( $r = 0.85$ ). Reliability test beginner class of the stances front right ( $r = 0.83$ ) and the stances front left ( $r = 0.95$ ). Reliability test profesional class of the the stances front right ( $r = 0.82$ ), and the stances front left ( $r = 0.80$ ). Reliability Interclass Correlation Coeficient the stances front right ( $r = 0.614$ ) and the stances front left ( $r = 0.608$ ) as well as the reference norm ratings. While the results of the development is assessment guidebook-kick abhorigi chagi in athletes kyorugi of taekwondo. From these data then the test is said to be valid and reliable with high category, and deserves to be used.

*Keywords: Measurement, Assesment, Skills Tests, Sport Skill, Abhorigi Chagi Kick, Taekwondo*

# **Pendampingan Implementasi Pengembangan Instrumen Dokumentasi Catatan Potensi Siswa berdasarkan *Risk Manajemen* dalam ISO 9001:2015**

Arie Purwanto<sup>1</sup>, Palasara Brahmani Laras<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Jalan Jembatan Merah 084C Gejayan Yogyakarta

E-mail: arie@mercubuana-yogya.ac.id., Telp: +6289674934432

## **Abstrak**

Pengabdian ini didasari atas kegunaan pengabdian dalam dokumentasi potensi resiko siswa. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membantu guru-guru terutama guru bimbingan dan konseling untuk dapat mengukur dan mendokumentasi potensi-potensi resiko yang dialami siswanya. Selain itu instrumen ini sengaja dikembangkan sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi positif kepada guru dalam merancang pembelajaran dikelas. Dengan menggunakan instrumen ini diharapkan guru juga dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Dari pengabdian yang telah dilakukan diperoleh bahwa 92% guru sangat setuju dengan diadakannya kegiatan pengabdian ini. Analisa lebih lanjut diperoleh bahwa terdapat perbedaan nyata pemahaman antara sebelum dan setelah dengan p-value sebesar 0.00 dengan korelasi antar perbedaan sebesar 0,816. Hal ini dapat dikatakan bahwa pendampingan efektif dalam menjawab permasalahan mitra.

Kata kunci: resiko

## **Pengaruh Metode Proyek Dan Eksperimen Terhadap Kreativitas dan Sikap Ilmiah Siswa Pada Pembelajaran Fisika**

Ratna Hapsari EP<sup>1</sup>, Widha Sunarno<sup>2</sup> Sukarmin<sup>2</sup>

1 Program Studi S2 Pendidikan Fisika, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret

2 Program Studi Pendidikan Fisika, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret

Jl. Ir. Sutami no.36 Kentingan, Surakarta

Email : ratnahapsari44@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode proyek dan eksperimen pada pembelajaran fisika terhadap kreativitas dan sikap ilmiah siswa pada materi dinamika rotasi, sebab materi dinamika rotasi merupakan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Slahung, Kabupaten Ponorogo tahun pelajaran 2019/2020. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPA, kemudian sampel penelitian diambil dengan metode *cluster random sampling* dan terpilih kelas XI IPA 3 dan XI IPA 4 sebagai sampel penelitian. Data kreativitas dan sikap ilmiah siswa diperoleh dari lembar observasi kreativitas dan sikap ilmiah siswa yang diamati oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil diperoleh data ketercapaian aspek kreativitas tiap aspek yaitu : aspek kelancaran (*fluency*) sebesar 69%, keluwesan (*flexibility*) sebesar 72%, kerincian (*elaboration*) sebesar 74% dan orisinalitas (*originality*) dalam berpikir 70 %. Rata-rata kreativitas siswa sebesar 71,2 % yang masuk kategori tinggi. Sedangkan hasil ketercapaian sikap ilmiah tiap aspek adalah ; sikap ingin tahu 69%, sikap terbuka 70% , sikap kritis 73%, sikap luwes 73%, sikap jujur 68% dan sikap teliti 70% . Rata-rata sikap ilmiah siswa mencapai skor 71% dengan kategori tinggi.

**Kata Kunci :** Metode Proyek, Metode Eksperimen, Dinamika Rotasi, Kreativitas, Sikap Ilmiah

## **PERAN SEKOLAH DALAM PEMBENTUKAN PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0**

PUJI NUGROHO

Program Pascasarjana Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Magelang  
Jl. Mayjen Bambang Soegeng, Glagak, Sumberrejo, Kec.Mertoyudan, Magelang Jawa

Tengah 56172

[Pujinugroho.umm@gmail.com](mailto:Pujinugroho.umm@gmail.com), +62895364808626

### **ABSTRAK**

Sekolah merupakan salah satu tempat untuk pembentukan karakteristik seseorang di era revolusi industri 4.0 . Pendidikan karakter di sekolah pada tingkat sekolah menengah atas dapat dilakukan dengan hal pembiasaan dan dimulai dari hal yang sederhana seperti menjaga kebersihan, menjaga kerapian, sopan dan santun. Dalam kaitannya dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, sekolah mempunyai peran yang penting dalam memantau dan memberi pengarahan kepada peserta didik agar lebih bijak dalam penggunaan teknologi. Prinsip pembentukan watak dan pendidikan karakter melalui sekolah tidak bisa dilakukan oleh satu pihak, akan tetapi seluruh pihak atau komponen yang ada di dalam sekolah tersebut. Kesadaran akan tanggung jawab dalam mempersiapkan generasi yang memiliki karakter yang baik harus dimiliki oleh komponen yang berada di sekolah tersebut. pembentukan karakter siswa harus sudah dimulai dan tertanam sejak awal masuk. Beberapa langkah usaha yang dilakukan adalah menerapkan pendekatan Uswah hasanah yaitu memberikan pengarahan kepada siswa agar siswa senantiasa membiasakan berakhlak yang baik baik itu melalui ucapan maupun perbuatan , selalu memberikan pengarahan kepada siswa secara terus menerus kepada siswa mengenai hal kebaikan , memasukan materi yang memunculkan karakter dalam setiap proses pembelajaran .

Kata kunci : sekolah, pendidikan karakter, pembiasaan, pendekatan uswah hasanah

## **Pengaruh Efikasi Diri Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika**

Melania Eva Wulanningtyas<sup>1</sup>, Hendrikus Mikku Ate<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Jalan Wates Km 10 Yogyakarta

E-mail: [melaniaeva@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:melaniaeva@mercubuana-yogya.ac.id)<sup>1</sup>, [mikkuate1209@gmail.com](mailto:mikkuate1209@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh efikasi diri siswa terhadap prestasi belajar matematika. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMP PGRI Kasihan kelas VIII A yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari efikasi diri terhadap prestasi belajar matematika siswa. Semakin tinggi efikasi diri siswa maka semakin tinggi prestasi belajar matematika siswa. Semakin rendah efikasi diri siswa maka semakin rendah pula prestasi belajar matematika siswa.

Kata kunci: efikasi diri, matematika, prestasi belajar

## ANALISIS HASIL AKTIVASI KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS KOMUNITAS PEDAGANG PASAR BERINGHARJO

Hermayawati<sup>1</sup>, Elysa Hartati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Mercu Buana Yogyakarta

<sup>1</sup>Email: hermayawati.hw56@gmail.com

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Mercu Buana Yogyakarta

<sup>2</sup>[hartatielysa@gmail.com](mailto:hartatielysa@gmail.com)

### Abstrak

Pasar Beringharjo (PB) merupakan salah satu pusat wisata yang ditargetkan menjadi tujuan wisata terkemuka di Asia Tenggara Tahun 2025. Target khusus kajian ini adalah memberikan pendampingan bagi para pedagang yang ada di PB agar mampu berbahasa Inggris minimal untuk bertahan hidup (*survival needs*) menggunakan *Vendors English Book* (VEB) yang merupakan hasil penelitian Penulis sebelumnya dengan tujuan untuk memberikan layanan komunikatif kepada para wisatawan mancanegara (wisman) yang berkunjung di PB dan sekitarnya. Pendampingan dilakukan melalui tahapan LPE (latihan, praktik, evaluasi) dengan menggunakan pendekatan CPE (*content, practice, and evaluation*) yaitu: (1) melatih penggunaan VEB secara mandiri (*self-learning*) atau bersama teman; (2) mendorong pedagang lapak untuk praktik berbahasa Inggris secara langsung kepada wisman yang berkunjung di lapaknya secara mandiri; (3) mengevaluasi hasil penggunaan VEB. Sasarannya adalah 30 pedagang yang rata-rata berpendidikan sekolah dasar dan menengah. Waktu pelaksanaannya adalah 12 kali pendampingan. Data kajiannya berupa hasil observasi praktik berbahasa Inggris para pedagang yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan keberanian dan kemampuan dalam praktik berbahasa Inggris menggunakan VEB. Sebelumnya, mereka memberikan layanan menggunakan bahasa isyarat (*body language*). Keberanian mereka ini diharapkan dapat membekali pedagang untuk penyediaan layanan komunikatif bagi wisman.

**Kata Kunci:** VEB, LPE, CPE, survival needs, self-learning



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**  
**YOGYAKARTA**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Mercu Buana Yogyakarta**