



PENGEMBANGAN KARAKTER MELALUI PENDEKATAN TERPADU UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Husni Malik

Sekolah Dasar Islam Terpadu Nur Hidayah

Email: malikfarhannashrullah@gmail.com

Published: Jul 30, 2020

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/136>

Abstract

Programmed character education, teacher facilitator character planting requires innovation and habituation in the KBM. The 2013 curriculum develops Strengthening Education Karakter (PPK), the National Literacy Movement (GLN), 21st Century Learning and High-Level Thinking through aspects of skills and knowledge. Character education can be developed through the RPP approach that is packaged through the activities of Study, Exploration, Formulate, Present, Apply, World, Ukhrowi (TERPADU). Student learning outcomes and creativity of grade VI SDIT Nur Hidayah Surakarta are still relatively low and need to be optimized. Character development through TERPADU approach is used by the writer to overcome these problems. Innovation is more focused on improving creativity and learning outcomes of theme 1 learning 1 and 3 (BI, Natural Sciences and Social Sciences) grade VI students. Observer observation during the learning process of the development and character formation of learning activities both creativity and results. The results showed that student activity increased from 78.09% to 87.6% with a very good predicate. Learning outcomes (KI 3) have increased completeness for each BI, Natural Sciences and Social Sciences subjects from 77%, 69%, and 33% to 100%. Increased completeness of the aspects of student skills (KI 4) assessed through rubrics with the percentage of each subject of BI, Natural Sciences and Social Sciences that is 69%, 89% and 81% to 100%. The effect of completeness is a positive impact on student activity, which can be seen from the responses of students through questionnaires, there was an increase from 69.92% to 83.29%. The development and formation of character through TERPADU class VI themes 1 learning 1 and 3, have a positive influence on improving student creativity and learning outcomes.

Keywords: Character Education, Creativity, Learning Outcomes,

Abstrak

Pengembangan karakter siswa yang terprogram, memerlukan inovasi dan pembiasaan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Kurikulum 2013 mengembangkan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Gerakan Literasi Nasional (GLN), Pembelajaran Abad 21 dan Berpikir Tingkat Tinggi melalui aspek keterampilan dan pengetahuan. Pendidikan karakter dapat dikembangkan melalui pendekatan RPP yang dikemas melalui kegiatan Telaah, Eksplorasi, Rumuskan, Presentasikan, Aplikasikan, Dunia, Ukhrowi (TERPADU). Hasil belajar dan kreativitas siswa kelas VI Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Nur Hidayah Surakarta masih tergolong rendah dan perlu dioptimalkan. Pengembangan karakter melalui pendekatan TERPADU digunakan penulis untuk mengatasi permasalahan tersebut. Inovasi lebih difokuskan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar tema 1 pembelajaran 1 dan 3 Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alama (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VI. Pengamatan Peneliti selama proses pembelajaran terhadap pengembangan dan pembentukan karakter terhadap aktivitas belajar baik hasil kreativitas maupun hasil pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat dari 78,09% menjadi 87,6% dengan predikat sangat baik. Hasil belajar (KI 3) mengalami peningkatan ketuntasan untuk masing-masing mata pelajaran BI, IPA dan IPS dari 77%, 69%, dan 33% menjadi 100%. Peningkatan ketuntasan aspek keterampilan siswa (KI 4) yang dinilai melalui rubrik dengan persentase masing-masing mata pelajaran BI, IPA dan IPS yaitu 69%, 89% dan 81% menjadi 100%. Pengaruh ketercapaian ketuntasan tersebut yaitu berdampak positif terhadap aktivitas siswa, yang dapat diketahui dari respon siswa melalui angket, ada peningkatan dari 69,92% menjadi 83,29%. Pengembangan dan pembentukan karakter melalui TERPADU kelas VI tema 1 pembelajaran 1 dan 3, memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Keywords: Karakter Pendidikan; Kreatifitas; Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pengembangan nilai-nilai karakter dan pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam dunia pendidikan Indonesia sangatlah penting. Dengan implementasi kurikulum 2013 merupakan harapan baru dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna atau proses pembelajaran sepanjang hayat, yang lebih mengedepankan keterampilan atau kreativitas siswa dengan harapan siswa mampu menghasilkan produk atau hasil belajar yang lebih optimal.

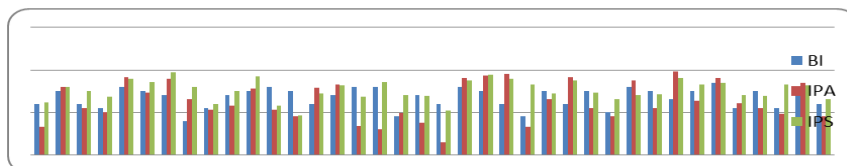
Pembelajaran kurikulum 2013 memiliki langkah-langkah meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta melalui pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*). Harapnya dalam proses KBM diarahkan untuk melatih berpikir analitis (diajarkan bagaimana mengambil keputusan) bukan berpikir mekanistik (rutin dengan hanya mendengarkan dan menghafal semata. Implementasi kurikulum 2013 dengan banyak bertanya dan merumuskan masalah, bukan menjawab saja untuk menyelesaikan masalah. (Abdul Majid. 2014: 211).

Proses pembelajaran yang dirancang dalam suatu kelas melalui Rencana Proses Pembelajaran (RPP) harus disesuaikan berdasarkan kurikulum 2013, yang mengedepankan nilai-nilai yang teruji secara autentik berdasarkan kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran tematik terintegratif merupakan pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran K13, disusun berdasar tema dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran.

Pendidikan abad ke-21 dalam prosesnya mengacu pada pada berbagai pendekatan pembelajaran, sehingga mampu digunakan dalam mengkondisikan untuk meningkatkan keterampilan, sekaligus membangun karakter siswa. Pendekatan pembelajaran integratif menjadi salah satu metode dianjurkan. Dalam perkembangan selanjutnya, pembelajaran integratif diadaptasi dalam berbagai konteks yang salah satunya adalah konsep multiliterasi. Hal ini sejalan dengan kenyataan bahwa multiliterasi pada dasarnya memadukan berbagai disiplin ilmu dengan konsep literasi (Abidin, et.al.2018 : 66).

Kenyataan yang dijumpai masih rendahnya hasil belajar berdasarkan Penilaian Ulangan Harian (UH), Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) SDIT Nur Hidayah tahun

2017/2018, serta kegiatan pembelajaran yang tidak tuntas. Hal itu dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



Tabel 1.1. Data hasil belajar siswa tahun ajaran 2017/ 2018
(Arsip Penilaian UH SDIT Nur Hidayah, 2017)

Tabel di atas menunjukkan bahwa 20 siswa dari jumlah 38 yang tidak tuntas mata pelajaran Bahasa Indonesia (52,63 %) dengan rata-rata 67,24; 24 siswa yang tidak tuntas Mata Pelajaran IPA (63,16 %) dengan rata-rata 63,34; dan 18 siswa tidak tuntas Mata Pelajaran IPS (47,37 %) dengan rata-rata 75,97 dengan standar KKM 75.

Kondisi ini disebabkan oleh materi yang kurang konkrit dan keterbatasan guru dalam mengelola pembelajaran. Berkaitan dengan kenyataan ini, maka penulis berusaha merancang pembelajaran abad 21 berorientasi pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Aplikasikan Dunia Ukhrowi) yang bertujuan menyajikan interaksi yang menyeluruh terhadap siswa dan lingkungan sekitar. Proses belajar yang mengedepankan pembiasaan literasi terhadap ayat-ayat Allah SWT (olah hati), senantiasa aktif dalam mengolah jasadnya (olah fisik) dan mengalami secara langsung proses pembelajarannya secara harmonis sehingga terwujud komunikasi yang efektif di antara siswa dan sumber belajar. Siswa lebih mandiri dan bertanggung jawab serta mampu mengoptimalkan hasil belajar dan kreativitas melalui karya yang lebih konkrit.

Perangkat Pembelajaran TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Presentasi Aplikasi Duniawi Ukhrawi) yang disusun oleh tim kurikulum

yayasan dapat memberikan solusi pengembangan karakter siswa. Perangkat ini berusaha untuk mengimplentasikan kompetensi KI, K2, K3 dan K4 secara seimbang. Rendahnya ketercapaian hasil belajar siswa mendorong penulis untuk melakukan pemecahan masalah, meskipun sumber belajar hanya menggunakan buku paket, serta sarana dan prasarana terbatas yang dimiliki oleh SDIT Nur Hidayah Surakarta. Dengan demikian, inovasi pembelajaran diperlukan agar kreativitas dan hasil belajar siswa kelas 6 pada Tema 1 Pembelajaran 1 dan 3 mata pelajaran BI, IPA, dan IPS pada KI-3 dan KI-4 meningkat.

Pengembangan pembelajaran abad 21 yang dilakukan penulis berorientasi untuk mengembangkan pembentukan karakter yang religus, nasionalis, mandiri gotong royong, dan integritas melalui perangkat TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Presentasikan Aplikasikan Dunia Ukhrawi) untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Secara intreaktif kolaboratif siswa dapat belajar dengan kinerja (aktivitas) dan menghasilkan karya dari kreativitas bahan-bahan yang mudah didapatkan (barang bekas) untuk menghasilkan produk hasil belajar yang kreatif dan inovatif.

Inovasi tersebut dihadirkan penulis untuk mengenalkan inovasi sebagai solusi yang mudah diaplikasikan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013, sehingga dapat mengubah kondisi belajar siswa yang lebih kondusif, kreatif dan secara langsung maupun tidak langsung melalui olah hati, olah rasa dan olah fisik (pendidikan karakter) siswa mengalaminya dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Hal tersebut tentunya akan menjadikan siswa lebih termotivasi belajar kurikulum 2013 dengan lebih bermakna, siswa dapat belajar secara langsung melalui pengalaman-pengalaman belajar yang alami dan berliterasi dengan kecakapan integrasi pembelajaran keterampilan abad ke-21. Harapannya untuk masa depan generasi emas Indonesia yang

berkarakter dan memiliki kompetensi berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif dan berjiwa wirausaha dapat tercapai.

Pendidikan karakter ini bertujuan mengembangkan kemampuan seseorang untuk memberikan keputusan baik-buruk. Karena pendidikan karakter merupakan suatu habit, pembentukan karakter seseorang itu memerlukan *communities of character*. Sekolah mengembangkan pendidikan karakter melalui proses pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler yang bekerja sama dengan keluarga dan masyarakat dalam pengembangannya (Komalasari, et al. 2017 :1).



Gambar 1. Konfigurasi Karakter

(Kementrian Pendidikan Nasional, 2010a : 8 – 9)

Pengembangan karakter disekolah dituntut untuk dapat mengkondisikan keadaan sekolah yang kondusif dengan memasukan nilai-nilai pendidikan karakter yang utama seperti : fathonah (olah fikir), amanah (olah raga), siddiq (olah hati) dan tabligh (olah rasa dan karsa). Oleh karena itu, pelaksanaan pengembangan karakter itu dimulai dari jumlahnya kecil, yang penting, yang sederhana, yang mudah diaplikasikan sesuai dengan keadaan tiap-tiap sekolah atau wilayah (Komalasari, at.al. 2017 : 7).

Pendidikan karakter terintegrasi dalam mata pelajaran berfokus pada proses internalisasi dan penanaman nilai melalui isi kurikulum

dalam mata pelajaran tertentu. Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, metode pengajarannya dilakukan dengan pendekatan tematik. Pendekatan tematik integratif menggunakan tema-tema tertentu yang menjadi alat penghela keseluruhan pembelajaran di dalam kurikulum. Melalui tema-tema dan subtema yang ditentukan, pendidik mendesain proses pembelajaran yang sekaligus melibatkan lebih dari satu mata pelajaran untuk diintegrasikan dalam desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (Koesoema, 2018 : 74)

Dapat dikatakan bahwa kurikulum 2013 menerapkan pendekatan tematik terintegratif yang diarahkan untuk membentuk pendidikan karakter melalui proses pembelajaran yang berisi metode pengajaran yang mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif.

Salah satu karakteristik pembelajaran terpadu ialah memiliki karakteristik yang meyajikan pengalaman langsung, yaitu siswa dituntut menelaah, menganalisa dan menguasai Kompetensi Dasar (KD) secara nyata melalui individu mereka masing-masing. Berhadapan langsung dengan proses KBM yang konkret, bukan hanya menelaah dan menguasainya melalui penjelasan guru atau sumber belajar buku teks pelajaran. Pembelajaran tematik terpadu memastikan siswa menelaah, menganalisa dan menguasai Kompetensi Dasar (KD) secara nyata prinsip dan konsep akan dipelajarinya melalui kegiatan secara nyata atau konkrit. Ilmu dan data pengetahuan yang didapatkan menjadi lebih autentik. (Prastowo. 2019 : 41).

Pembelajaran yang terencana melalui perangkat pembelajarannya akan menentukan keberhasilan dalam proses KBM, sehingga dapat memandu jalanya proses untuk menentukan tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajarannya, Sekolah Islam Terpadu (SIT) menggunakan pendekatan TERPADU dengan karakteristik sebagai berikut: 1) telaah artinya tadabur dan tafakur terhadap konsep-konsep kompetensi dasar

yang akan dicapai dalam bentuk aktivitas untuk pembiasaan dan menghasilkan kreativitas; 2) Eksplorasi artinya mencari informasi melalui sumber belajar (ilmu) dengan metode dan pendekatan pembelajaran yang diperolehnya dengan melakukan aktivitas; 3) Rumuskan artinya menyimpulkan hasil eksplorasi dengan berbagai bentuk penyajian; 4) Presentasikan artinya menyampaikan analisis dan penjelasan hasil eksplorasi dan rumusan; 5) Aplikasikan merealisasikan hasil pembelajaran yang diperoleh untuk mencari solusi dan menghubungkannya dengan ide yang sesuai; 6) Duniawi artinya menghubungkan hasil pembelajaran dengan kehidupan dunia atau kehiduapn sari-hari; dan 7) Ukhrawi artinya proses KBM yang dilakukan dapat memberikan hasil pembelajaran untuk direalisasikan sebagai amal yang dapat mendekatkan diri pada Allah SWT. Muhab et.al.(2017 : 304).

Dari uraian di atas dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut: 1) Seberapa besar aktivitas belajar siswa dalam pengembangan karakter melalui pendekatan TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Aplikasikan Dunia Ukhrawi) Tema I Pembelajaran 1 dan 3 pada siswa kelas 6 SDIT Nur Hidayah Surakarta ?; 2) Bagaimanakah hasil belajar mata pelajaran BI, IPA dan IPS dalam pengembangan karakter melalui pendekatan TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Aplikasikan Dunia Ukhrawi) Tema I Pembelajaran 1 dan 3 pada siswa kelas 6 SDIT Nur Hidayah Surakarta ? 3) Bagaimanakah kreativitas atau aspek keterampilan mata pelajaran BI, IPA dan IPS dalam pengembangan karakter melalui pendekatan TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Aplikasikan Dunia Ukhrawi) Tema I Pembelajaran 1 dan 3 pada siswa kelas 6 SDIT Nur Hidayah Surakarta?

Dari berbagai masalah tersebut, maka pada penelitian ini dirumuskan tujuannya sebagai berikut: 1) untuk mengetahui seberapa

besar aktivitas belajar siswa dalam pengembangan karakter melalui pendekatan TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Aplikasikan Dunia Ukhrawi) Tema I Pembelajaran 1 dan 3 pada siswa kelas 6 SDIT Nur Hidayah Surakarta; 2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pengembangan karakter melalui pendekatan TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Aplikasikan Dunia Ukhrawi) Tema I Pembelajaran 1 dan 3 pada siswa kelas 6 SDIT Nur Hidayah Surakarta; dan 3) untuk meningkatkan kreativitas atau aspek keterampilan siswa dalam pengembangan karakter melalui pendekatan TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Aplikasikan Dunia Ukhrawi) Tema I Pembelajaran 1 dan 3 pada siswa kelas 6 SDIT Nur Hidayah Surakarta.

B. Metode

Desain model penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU untuk meningkatkan kreativitas siswa menggunakan media model *ADDIE* (*Analysis Design Development Implementation Evaluations*). Model *ADDIE* untuk mendesain pembelajaran dan prosesnya dengan struktur kerja yang mudah dan dapat diaplikasikan dalam pengoperasiannya karena kerangkanya umum. (Peterson, 2003)

Tahapan pengembangan model *ADDIE* membentuk siklus yang terdiri dari 5 tahapan sebagai berikut: (1). analisis (*Analysis*), (2). desain (*Design*), (3). pengembangan (*Development*), (4). implementasi (*Implementation*), dan (5). evaluasi (*Evaluation*). (Sumber: <http://padamu.net/desain-pembelajaran-model-addie>)

Tahapan perancangan menggunakan model pengembangan *ADDIE* dapat diuraikan sebagai berikut.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yang dilakukan penulis adalah menentukan permasalahan pembelajaran dan terpilih Tema 1 Sub Tema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 1 dan 3 Mata Pelajaran BI, IPA dan IPS. Pemilihan mata pelajaran tersebut karena selain hasil belajar siswa rendah, materi pembelajaran pada buku yang kurang sehingga dibutuhkan informasi atau pengayaan, tingkat pengetahuan yang berbeda, minat dan semangat belajar pun berbeda serta ingin memunculkan kreativitas siswa melalui karya atau produk sesuai dengan pendekatan dari kurikulum 2013 saintifik model *Problem Based Learning* pada Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1.

2. Desain (*Design*)

Tahapan desain untuk mencapai tujuan pembelajaran ialah menentukan materi sesuai kompetensi dasar yang di capai dengan kegiatan sebagai berikut :

- a. Menyusun RPP TERPADU tema 1 sub tema 1, 2 dan 3 pengembangan dan pembentukan karakter melalui perangkat TERPADU. Optimalisasi sumber media yang digunakan seperti audio, video dan peralatan digital serta bahan yang tersedia di alam, dengan melibatkan siswa dan orang ketiga serta sarana dan prasarana.
- b. Menyusun instrumen penilaian proses pembelajaran terhadap aktivitas belajar siswa melalui pengamatan oleh observer, menghitung banyak siswa pada setiap aspek pengamatan dan persentase pencapaiannya.
- c. Menyusun instrumen penilaian aspek pengetahuan dengan soal evaluasi dan aspek keterampilan melalui produk dengan membuat rubrik, dilanjutkan menganalisis hasil dan jika hasil belajar siswa mencapai minimal rata-rata 85% dari jumlah siswa maka dikatakan berhasil.

d. Menyusun angket respon untuk mengetahui minat belajar siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan penulis memanfaatkan metode, pendekatan, model, strategi, dan media pembelajaran yang bervariasi, guru merencanakan yang akan dijadikan tugas kepada siswa sesuai dengan tema yang dipilih, yaitu :

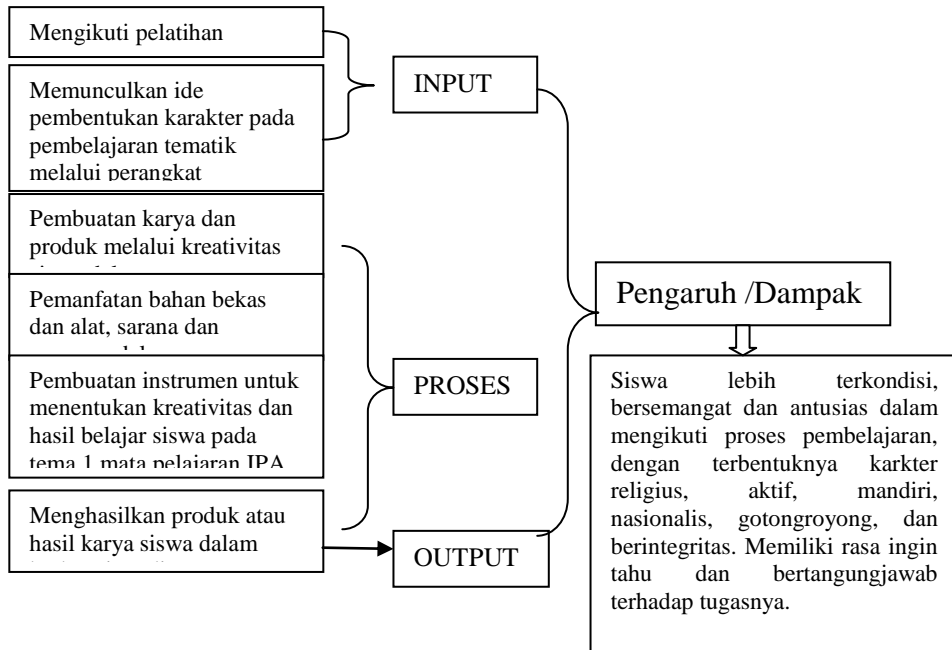
- a. Mendesain buku 'MEMO LITERASI' yaitu siswa membuat buku catatan khusus yang berisi tentang tugas untuk menentukan ide pokok
- b. Membuat dan melaporkan Puzzle Bunga Perkembangbiakan Secara Generatif untuk menyajikan karya tentang perkembangbiakan tumbuhan.
- c. Membuat mind mapping 2 dimensi dimana, siswa menyajikan tentang narasi kehidupan sosial budaya dan identifikasi karakteristik geografis di wilayah ASEAN dengan memanfaatkan sarana literasi bacaan di perpustakaan.
- d. Membuat mind mapping tentang materi perkembangbiakan hewan dan tumbuhan.
- e. Punokawan berlari yaitu media pembelajaran yang dibuat untuk membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan. Didesain dari barang-barang bekas dengan menempelkan tokoh wayang punakawan pada papan media dan topi, bendera dengan gambar hewan dan tumbuhan.
- f. Pengoperasian media game education program aplikasi komputer, siswa mendapatkan aplikasi tersebut dan dipasang di Laptop atau HP, tentang materi "Perkenalan Negara-negara ASEAN" tentang

- letak geografis, sosial, budaya dan ekonomi. Menu aplikasi yaitu main, kuis, pembahasan dan ayat.
- g. Proses GLN melalui gerakan penghijauan taman kota Balaikambang Surakarta dan lingkungan sekolah.
 - h. Pembuatan media kartu kuartet "DADOS" atau ular tangga berkarakter berbasis pertanyaan dengan menggunakan bungkus bekas snack dan kardus bekas, memanfaatkan jaringan internet untuk konten gambar dan perangkat komputer, sesuai dengan tema yang dipilih.
 - i. Pembuatan dan pengabungan konten kreativitas siswa untuk menghasilkan produk atau karya berupa Rumah Budaya Belajar (RBB). Memadukan pengetahuan dan keterampilan model STEAM.
 - j. Telaah al-quran sebagai pembentukan karakter religius, dengan membaca dan menghafalkan ayat-ayat al-qur'an tentang hewan dan tumbuhan.

Pengembangan yang dilakukan dirancang sesuai dengan jadwal pelajaran, dikerjakan secara tim yang bekerja secara efektif, dan dilaksanakan untuk tugas pencapaian kompetensi belajar sesuai dengan kapasitasnya dalam berkreativitas.

4. Implementasi (*Implementation*)

Penulis merancang RPP pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU untuk meningkatkan kreativitas, dimulai dengan kegiatan mempersiapkan alat dan bahan, sarana dan prasarana, mempersiapkan lembar instrumen penilaian, lembar instrumen pengamatan terhadap kreativitas belajar siswa. Secara sistematis alur proses penyusunan karya inovasi terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.23.

Bagan Model ADDIE Alur Proses Penyusunan Pembentukan Karakter RAMAH Melalui Pembelajaran Tematik TERPADU

Pengembangan dan pembentukan karakter melalui perangkat TERPADU tema 1 sub tema 1, 2 dan 3 telah diimplementasikan dalam KBM kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) pada tanggal 13 Juli - 15 Agustus 2018. Melalui tahapan-tahapan pembelajaran yang telah direncanakan. Observer guru dan tim penjamin mutu SIT NH yang membantu untuk mengamati aktivitas belajar siswa juga dilibatkan sebagai observer pembelajaran dan pendokumentasian.

1. Sub Tema 1 Pembelajaran 1 dan 3

- a. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia mendesain dan mengkreasikan buku MEMO LITERASI untuk menyimpulkan dan menentukan ide pokok secara tertulis.

- Siswa mendapatkan penjelasan guru tujuan pembelajaran dan mempersiapkan alat dan bahan.
 - siswa merancang dan mendesain buku **MEMO LITERASI**
 - Siswa secara mandiri bertanggungjawab menganalisis dan menyimpulkan ide pokok pada buku **MEMO LITERASI**
 - Siswa menyampaikan pendapatnya dalam kelompok kegiatan **KANCING BERBICARA** secara harmonis
 - Siswa mempresentasikan hasil Kreativitas memo literasinya
 - Hasil Desain dan Kreativitas siswa dalam membuat **MEMO LITERASI** menentukan ide pokok
- b. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mendesain dan mengkreasikan Puzzle Bunga untuk mendeskripsikan dan menyimpulkan proses perkembangan generatif.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kegiatan dalam pembelajaran.
 - Siswa mempersiapkan Alat dan Bahan Secara Mandiri dan gotong royong untuk membuat Puzzle Bunga
 - Siswa menganalisis dan mendesain proses pembuatan **PUZZLE BUNGA** secara generatif
 - Siswa secara mandiri, gotong royong dan harmonis serta bertanggungjawab melakukan kreativitas proses pembuatan **PUZZLE BUNGA**
 - Siswa mempresentasikan hasil cara perkembangan secara generatif melalui Kreativitas **PUZZLE BUNGA**
 - Hasil Desain dan Kreativitas membuat **PUZZLE BUNGA** proses perkembangan secara generatif
- c. Mata Pelajaran IPS mendesain dan mengkreasikan Mind Mapping untuk menganalisis, memerinci dan menyimpulkan letak astronomis, sosial, budaya dan politik negara-negara ASEAN.
- Guru menyajikan perangkat **TERPADU** dan tujuan pembelajaran. Siswa mempersiapkan alat, bahan dan

eksplorasi Membuat MIND MAPPING (moving class ke perpustakaan)

- siswa mendesan dan menganalisis secara **aktif, mandiri dan gotongrong** memerinci dan menyimpulkan dari membaca buku yang tersedia di perpustakaan.
- siswa dengan tanggungjawab dan **harmonis** mendesain MIND MAPPING karakteristik negara-negara ASEAN.
- siswa merumuskan hasil desain kreativitas MIND MAPPING karakteristik negara-negara ASEAN secara gotong royong
- Siswa mempresentasikan hasil dari mendesain MIND MAPPING karakteristik negara-negara ASEAN
- Hasil Produk Membuat dan Mendesain MIND MAPPING sosial, budaya dan politik negara-negara ASEAN siap diaplik.

2. Sub Tema 2 Pembelajaran 1 dan 3

- a. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia membuat Cerita Pendek untuk merumuskan, menentukan dan mencipta karya sastra melalui ide pokok.
 - Siswa mendapatkan penjelasan dari **guru tamu** tentang membuat cerpen melalui **ide pokok**.
 - Siswa merancang dan berkomunikasi secara harmonis dalam proses pembuatan karya sastra **CERPEN**
 - Siswa secara mandiri merumuskan. dan menentukan ide pokok dalam proses pembuatan karya sastra **CERPEN**
 - Hasil karya sastra siswa dalam merumuskan dan menentukan ide pokok dalam proses pembuatan karya sastra **CERPEN Tema 1**.
 - Hasil Karya Sastra "CERPEN" Siswa yang terbaik yang dimuat di media Online/ Media Cetak

- Hasil karya sastra siswa terbaik yang dibukukan yang bekerjasama dengan penerbit
- b. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mendesain dan mengkreasikan Mand Mapping untuk mendeskripsikan dan membandingkan proses perkembangbiakan tumbuhan dan hewan, dilanjutkan dengan kegiatan **‘PUNAKAWAN BERLARI’**
 - Siswa membaca dan menulis rangkuman Siswa Tentang Perkembangbiakan Hewan-Tumbuhan
 - Siswa mendesain Secara mandiri dan gotongroyong membuat **MIND MAPPING** Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan
 - Hasil Deseain dan Kreativitas membuat **MIND MAPPING** Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan
 - Siswa siap-sap melakukan game **PUNOKAWAN BERLARI membedakan perkembangbikan hdewan dan tumbuhan. Setiap siswa berbaris sesuai kelompoknya dan bertopi sesuai karakter punakawannya**
 - siswa berkompetensi untuk meletakan bendera yang bergambar tumbuhan atau hewan untuk diletakan sesuai cara perkembangbiakannya. Pendidikan karakter melalui olah hati, olah rasa, olah fikir dan olah raga
 - Siswa mempresentasikan hasil kegiatan **“GAME PUNOKAWAN BERLARI” membedakan perkembangbikan hewan dan tumbuhan**
- c. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memahami dan menelaah Game Education berbasis IT untuk menganalisis dan menyimpulkan letak astronomis, sosial, budaya dan politik negara-negara ASEAN.

- Tampilan awal media pembelajaran Game Education Model Perangkat TERPADU
- Konten Telaah terhadap Kompetensi Dasar (KD)
- Miswa Eksplorasi dan mengaplikasikan melalui Laptop dan HP
- siswa merumuskan dan mendeskripsikan materi menggunakan Media pembelajaran Game Education sosial budaya ASEAN
- Game jelajah negara melalui bangunan dan tempet bersejarah negara ASEAN
- Fitur Aplikasikan Dunia Ukhrawi, memanfaatkan fitur main dan literasi ayat-ayat al quran yang disesuaikan dengan KD

3. Sub Tema1, 2 dan 3 Pembelajaran 1 dan 3

Aktivitas pengembangan karekter melalui perangkat TERPADU dalam KBM berorientasi pada keterampilan HOTS, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), Pembelajaran Abad-21, Gerakan Litearsi Nasional (GLN), dan STEAM.

a. Strategi Perangkat TERPADU (Telaah Eksplorasi Rumuskan Presentasikan Aplikasikan Dunia Ukhrawi)

- Kegiatan **Telaah** terhadap ayat-ayat al-quran sesuai Kompensi Dasar atau meteri pembelajaran (menekankan aspek **Religius dan Bertanggungjawab**)
- Kegiatan **Eksplorasi** dalam setiap kegiatan siswa menyelesaikan tugas dengan dengan tuntas (menekankan aspek **Aktif dan Mandiri**)
- Kegiatan **Rumuskan** secara berkelompok siswa berbagi tugas dan berdiskusi untuk menghasilkan produk (menekankan aspek **Gotongroyong, Alami dan Harmonis**)

- Kegiatan **Presentasikan** secara individu dan berkelompok siswa menerapkan secara langsung KD atau materi dalam proses pembelajaran (menekankan aspek **Integritas**)
 - Kegiatan **Aplikasi** secara individu dan berkelompok siswa menerapkan secara langsung KD atau materi dalam proses pembelajaran (menekankan aspek **Nasionalis**)
 - Kegiatan **Dunia - Ukhrowi**, menekankan kepada siswa untuk melakukan timbal balik dalam kehidupan nyata baik dalam proses pembelajaran atau diluar pembelajaran (menekankan **Aspek Religius dan Integritas**)
- b. Gerakan Literasi Nasional (GLN) dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Tema 1 Sub Tema 1, 2 dan 3.**
- Kegiatan GLN Baca Tulis, sebagai budaya baca tulis melalui sumber belajar di Perpustakaan
 - Kegiatan GLN Numerasi, siswa secara langsung belajar simbol-simbol matematika (putran jam)
 - Kegiatan GLN Sains, kegiatan mencari dan memilih bibit untuk kegiatan **Reboisasi**
- c. Pengembangan Karakter dalam Pemanfaatan IT (Informasi Teknologi) sebagai Proses Pembelajaran abad 21 melalui Perangkat TERPADU**
- Proses memidahkan game education mengenal negara-negara ASEAN ke HP siswa
 - Siswa belajar untuk mendapatkan informasi melalui HP pada media Game Education
 - Siswa belajar untuk mendapatkan informasi melalui LAPTOP Pada media Game Education
 - Siswa memanfaatkan komputer untuk membuat dan mendesain soal pada media terpadu rumah belajar

- Siswa memanfaatkan sarana sekolah untuk mendesain dan membuat kartu kuartet DADOS
- Siswa mulai mengenal pictur atau menu yang ada dengan menggunakan laptop

d. Gerakan Reoisasi Taman Balai Kambang Kota Surakarta

- Kegiatan membeli Bibit Tanaman Dalam Kegiatan Reboisasi Taman Balekambang dan Lingkungan sekolah
- Kegiatan Memilih Bibit untuk Kegiatan Reboisasi Taman Balekambang dan Lingkungan sekolah
- Kegiatan Mengangkut Bibit untuk Kegiatan Reboisasi Taman Balekambang dan Lingkungan sekolah
- Kegiatan Roboisasi Taman Balekambng Kota Surakarta dan Lingkungan sekolah
- Kegiatan Roboisasi Taman Balekambng Kota Surakarta dan Lingkungan sekolah
- Kegiatan Roboisasi Taman Balekambng Kota Surakarta dan Lingkungan sekolah

e. Membuat dan mendesain produk media berbasis STEAM "RUMAH BUDAYA BELAJAR" secara Terpadu Tema 1.

- Siswa secara berkelompok mempersiapkan alat dan bahan bentuk rumah yang akan dibuat
- Siswa melakukan proses pemotongan tutup botol untuk dijadikan cantelan soal
- Siswa memilih bentuk rumah budaya mana yang akan dibuat
- Siswa menggabungkan atap rumah budaya dengan bangunan rumahnya
- Siswa bersama kelompoknya memasang rangkain. listrik, saklar dan dinamo
- Siswa memasang soal pada rumah budaya belajar

- Hasil karya siswa “Rumah Budaya Belajar”
- Siswa mempresentasikan hasil Rumah Budaya Belajarnya

Pembelajaran melalui perangkat TERPADU berorientasi pengembangan dan pembentukan karakter pada inovasi pembelajaran Tema 1 Sub Tema 1 dengan data-data hasil aplikasi praktis sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil aktivitas siswa dalam pembentukan karakter RAMAH melalui perangkat TERPADU Tema 1 Sub Tema 1 dan 2 Pembelajaran 1 dan 3.

No	Kompetensi yang dinilai	Sub Tema 1		Sub Tema 2	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1	Keaktifan Siswa	85 %	Sangat Baik	86 %	Sangat baik
2	Ketepatan menentukan ide pokok	73 %	Cukup	88 %	Sangat baik
3	Ketepatan menjelaskan cara perkembangbiakan makhluk hidup	78 %	Baik	87 %	Sangat baik
4	Ketepatan mendeskripsikan letak geografis sosial budaya negara-negara ASEAN	68 %	Cukup	81 %	Baik
5	Keberanian mempresentasikan	76 %	Baik	83 %	Baik

	hasil karya				
6	Kemampuan menghafal ayat	78 %	Baik	95 %	Sangat baik
7	Kemampuan menanam tanaman	82 %	Baik	82 %	Baik
8	Kesadaran berinfaq	83 %	Baik	93 %	Sangat Baik
9	Kemampuan siswa berkomunikasi	80 %	Baik	89 %	Sangat baik
Rata-rata		78,09 %		87,16 %	
Predikat		Baik		Sangat Baik	

Pada sub tema 1 aktivitas siswa kelas 6 SDIT Nur Hidayah berdasarkan tabel 1 berkategori baik dengan rata-rata aktivitas 78,09%. Untuk masing-masing kompetensi dengan kategori sangat baik, baik dan cukup dari setiap aspek dapat dilihat pada tabel. Pada sub tema 1 belum menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan dalam pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU yaitu 86% dengan kategori sangat baik.

Pada sub tema 2 terlihat aktivitas siswa dengan rata-rata 87,16 % kategori sangat baik, pada sub tema 2 sudah menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan dalam pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU yaitu 86% dengan kategori sangat baik.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Belajar Siswa KD 3 dan KD 4 Pengembangan Karakter Melalui Pembelajaran Perangkat TERPADU Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 dan 3.

Rentang Nilai	KD 3 Sub Tema 1			KD 4 Sub Tema 1		
	3.1 BI	3.1 IPA	3.1 IPS	4.1 BI	4.1 IPA	4.1 IPS
31 - 40	-	-	2	-	-	-
41 - 50	-	-	3	-	-	-
51 - 60	4	4	8	-	-	-
61 - 70	7	3	9	2	-	-
71 - 80	8	11	7	17	15	12
81 - 90	13	8	8	10	16	21
91 - 100	4	10	8	7	5	3
Rata - rata	79,44	79,23	67,06	81,69	82,78	83,02
Persentase Kelulusan	77 %	69 %	33 %	69 %	83%	81 %

Dari tabel 2 dapat dijelaskan hasil belajar atau evaluasi KD 3 pembentukan karakter RAMAH melalui pembelajaran perangkat TERPADU Tema 1 Sub Tema 1 dari jumlah nilai 36 siswa. Hasil KD 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia (BI) dengan pencapaian rata-rata 79,44, siswa belum tuntas 8 dan siswa yang sudah tuntas 28 dengan pencapaian persentase 77 %. Mata Pelajaran IPA dengan pencapaian rata-rata 79,23, siswa belum tuntas 11 dan siswa yang sudah tuntas 25 dengan pencapaian persentase 69 %. Mata Pelajaran IPS dengan pencapaian rata-rata 67,06, siswa belum tuntas 24 dan siswa yang sudah tuntas 12 dengan pencapaian persentase 33% pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

Hasil KD 4 pada tabel 2 pada sub tema 1 aspek keterampilan berupa produk yang diolah berdasarkan penilaian rubrik, mata pelajaran BI rata-rata 81,67 dengan persentasi ketuntasan 69 %, IPA rata-rata 82,78 dengan persentase ketuntasan 81 % dan IPS dengan rata-rata 83,02 dengan persentase ketuntasan 81 % pada KKM 75.

Tabel 3. Hasil Evaluasi KD 3 dan KD 4 Pembentukan Karakter RAMAH Melalui Pembelajaran Perangkat TERPADU Tema 1 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 dan 3.

Rentang Nilai	KD 3 Sub Tema 2			KD 4 sub Tema 2		
	3.1 BI	3.1 IPA	3.1 IPS	4.1 BI	4.1 IPA	4.1 IPS
61 - 70	-	-	-	-	-	-
71 - 80	1	9	23	7	6	-
81 - 90	13	9	5	22	15	8
91 - 100	22	18	8	7	15	28
Rata - rata	92,58	89,31	82,81	86,61	88,79	93,02
Persentase Kelulusan	100 %	100%	100%	100%	100%	100%

Dari tabel 3 dapat dijelaskan hasil belajar atau evaluasi KD 3 Tema 1 sub tema 2 dalam pembentukan karakter RAMAH melalui pembelajaran perangkat TERPADU dari nilai 36 siswa pencapaian rata-rata 92,58 untuk BI, 89,31, untuk IPA dan 82,81 untuk IPS. Ketuntasan untuk mata pelajaran BI, IPA dan IPS 100 % 36 siswa tuntas dengan KKM 75.

Hasil Kompetensi Dasar (KD) 4 pada tabel 3 pada sub tema 2 aspek keterampilan berupa produk yang diolah nilainya berdasarkan penilaian rubrik, mata pelajaran BI rata-rata 86,61 dengan persentasi ketuntasan 100 %, IPA rata-rata 88,79 dengan persentase ketuntasan 100 % dan IPS dengan rata-rata 93,02 dengan persentase ketuntasan 100 % pada KKM 75.

Data pengamatan terhadap aspek keterampilan pemebelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) disajikan pada tabel 4 berikut ini

Tabel 4. Hasil Pengamatan Terhadap Pembentukan Karakter RAMAH Melalui Pembelajaran Tematik TERPADU Tema 1 Sub Tema 1 dan 2 Pembelajaran 1 dan 3.

No	Pernyataan	Sub Tema 1				Sub Tema 2			
		4	3	2	1	4	3	2	1
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	V				V			
2	Mudah dibuat siswa		V				V		
3	Membantu siswa mengkonkritkan materi	V				V			
4	Meningkatkan kreativitas siswa		V			V			
5	Mudah digunakan siswa		V			V			
6	Meningkatkan hasil belajar siswa			V			V		
Jumlah		8	9	2		16	6		
Persentase		79%				92%			
Kategori		Baik				Sangat baik			

Berdasarkan tabel 4 yaitu pengamatan terhadap proses pembelajaran pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU Tema 1 Sub Tema 1. persentase pencapaian 79 % dengan kategori baik, dimana untuk efektivitas pencapaian yang diharapkan minimal 86% dengan kategori sangat baik. Pada pengamatan selanjutnya Tema 1 Sub Tema 2 berdasarkan tabel 4 persentase pencapaian 92 % dengan kategori sangat baik. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU untuk meningkatkan kreativitas siswa efektif, jika dilakukan pada tema 1 kurikulum 2013 kelas 6.

Untuk mengetahui tingkat respon pembelajaran pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU tema 1 sub tema 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Angket respon siswa dalam pembentukan karakter RAMAH melalui pembelajaran tematik TERPADU tema 1 Sub Tema 1 dan 2 Pembelajaran 1 dan 3.

No	Aspek Yang Diamati	Sub Tema 1				Sub Tema 2			
		SS	S	T S	S T S	SS	S	TS	ST S
1	Saya merasa mudah membaca dan menghafal al-qur'an	31	5			32	4		
2	Senang membuat Memo Literasi	21	15			28	7		
3	Senang membuat mind maping	26	10			30	6		
4	Senang membuat PUZZLE BUNGA	31	5			28	8		
5	Saya mudah menuliskan ide pokok	31	5			32	4		
6	Saya mampu mempresentasikan	26	10			32	4		
7	Saya memahami letak geografis, sosial dan budaya negara-negara	21	15			24	12		
8	Saya terlibat langsung dalam tugas atau pekerjaan kelompok	11	25			30	6		
9	Saya nyaman menyampaikan ide	11	25			29	7		
10	Kemampuan menanam tanaman	30	6			30	6		
11	Kesadaran berinfaq reboisasi	26	10			34	2		
12	Saya masih kesulitan dalam penggunaan Laptop dan HP			3 0	6			21	15
Jumlah Skore		265	131	3 0	6	329	66	21	15
Persentase pencapaian		61,	30,	6,	1,	76,33	15,	4,87	3,4

	34	32	9	3		31		8
Persentase pencapaian selain nomor 12	69,92	33,08	-	-	83,29	16,71	-	-
Predikat	Cukup				Baik			

Keterangan:

SS : Sangat Setuju S : Setuju TS : Tidak Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

Kriteria atau Predikat

Presentase	Nilai Huruf	Bobobot	Predikat
86 % - 100 %	A	4	Sangat baik
76 % - 85 %	B	3	Baik
60 % - 75 %	C	2	Cukup
55 % - 59 %	D	1	Kurang baik
00 % - 54 %	E	0	Tidak baik

Tabel 5 di atas menjelaskan bahwa persentase pencapaian respon siswa selain nomor 12 pada tema 1 sub tema 1 ialah 60,86 % dengan kriteria cukup, belum memenuhi ketercapaian, jawaban sangat setuju adalah rendah. Respon siswa bernilai positif jika alternatif jawaban sangat setuju minimal 86% dengan predikat sangat baik. Sedangkan pada tema 1 sub tema 2 respon siswa terhadap model pembentukan karakter RAMAH melalui pembelajaran tematik TERPADU dengan rata-rata 78,99 % dengan predikat baik, masih belum memenuhi ketercapaian yaitu 86 % dengan kategori sangat baik.

D. Analisis Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Hasil data inovasi pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH Tema 1 Sub

Tema 1, 2 dan 3 Pembelajaran 1 dan 3 Selamatkan Makhluq Hidup siswa kelas 6 SDIT Nur Hidayah Surakarta dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis aktivitas belajar siswa disajikan dalam tabel dan diagram berikut.

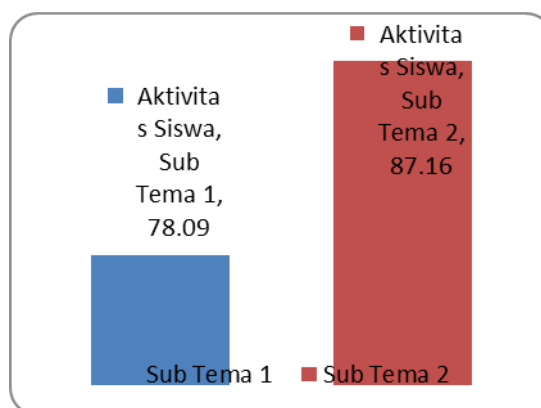
Tabel 6 Analisis data aktivitas proses pembelajaran siswa selama dua sub tema

Kompetensi yang dinilai		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Rata-rata	Predikat
Presentase pada sub tema	I	85	73	78	68	76	78	8	83	80	78,09	Baik
	II	86	86	87	81	83	95	82	93	89	87,16	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, pembelajaran pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU pada sub tema 1 rata-rata presentase aktivitas siswa 78,09 % dengan predikat baik. Sedangkan pada pembelajaran sub tema 2 rata-rata presentase aktivitas siswa 87,16 % dengan predikat sangat baik. Hal tersebut terlihat ada peningkatan, indikator keberhasilan pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU dapat dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan, karena telah mencapai indikator keberhasilan yaitu minimal 86 %.

Secara grafik aktivitas siswa dalam pengembangan dan pembentukan karakter melalui pembelajaran tematik TERPADU dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Diagram 1. Analisis hasil persentase aktivitas belajar siswa dalam pembentukan karakter RAMAH melalui perangkat TERPADU tema 1 sub tema 1 dan 2.



2. Analisis hasil belajar siswa aspek pengetahuan (KD 3) dan keterampilan (KD 4)

Tabel 7 Analisis data hasil belajar KD 3 (aspek pengetahuan) pada proses pembelajaran siswa selama dua sub tema

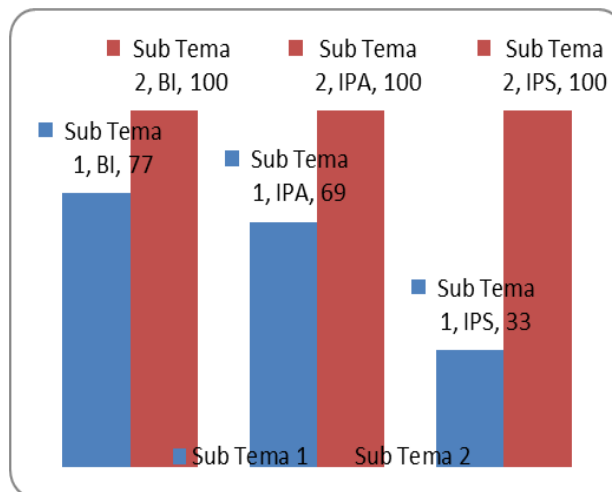
Keterangan	KD 3 Sub Tema 1			KD 3 Sub Tema 2		
	Mata Pelajaran			Mata Pelajaran		
	BI	IPA	IPS	BI	IPA	IPS
Banyak siswa belum tuntas	8	14	24	0	0	0
Banyak siswa tuntas	28	22	12	36	36	36
Jumlah nilai	2860	2873	2414	3333	3215	2981
Rata-rata	79,44	79,23	67,06	92,58	89,31	82,8
Persentase ketuntasan	77 %	69 %	33 %	100%	100%	100%
KKM	75			75		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui analisa hasil belajar siswa dalam 2 sub tema. Pada sub tema 1 mata pelajaran BI 8 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 77 % dan pada sub tema 2 semua siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 100 % ada peningkatan 23 %. Mata pelajaran IPA pada sub tema 2 ada 14 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 69 % dan pada sub tema 2 semua siswa tuntas

dengan persentase ketuntasan 100 % ada peningkatan 31 %. Mata pelajaran IPS pada sub tema 2 ada 24 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 33 % dan pada sub tema 2 semua siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 100 % ada peningkatan 67 %. Untuk mata pelajaran BI, IPA dan IPS dengan melihat data tingkat ketuntasan sub tema 2 yaitu 100 % , maka penggunaan model pembentukan karakter RAMAH melalui pembelajaran tematik TERPADU Tema 1 Sub Tema 1 dan 2 KD 3 (aspek pengetahuan) dapat dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan karena telah mencapai hasil belajar siswa minimal 86 % dari jumlah siswa

Diagram hasil belajar siswa KD 3 dalam penggunaan model pembentukan karakter RAMAH melalui pembelajaran tematik TERPADU dapat dilihat pada diagram berikut ini.

Diagram 2. Analisis persentase hasil belajar siswa KD 3 (aspek pengetahuan) dalam pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH tema 1 sub tema 1 dan 2

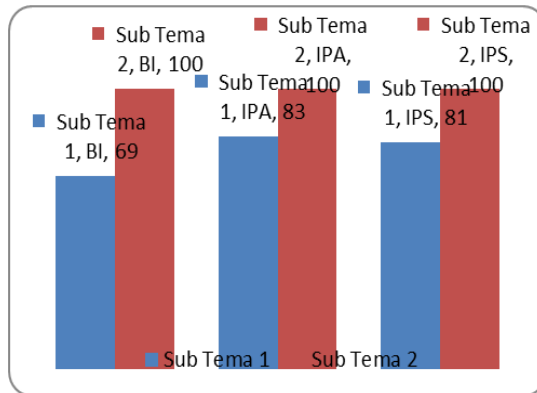


Tabel 8 Analisis data hasil kreativitas siswa KD 4 (aspek keterampilan) pada proses pembelajaran siswa selama dua sub tema

Keterangan	KD 4 Sub Tema 1			KD 4 Sub Tema 2		
	Mata Pelajaran			Mata Pelajaran		
	BI	IPA	IPS	BI	IPA	IPS
Banyak siswa belum tuntas	11	6	7	0	0	0
Banyak siswa tuntas	25	30	29	36	36	36
Jumlah nilai	2940	2980	2989	3118	3196	3349
Rata-rata	81,69	82,78	83,02	86,61	88,76	93,03
Persentase ketuntasan	69	83	81	100%	100%	100%
KKM	75			75		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui analisa penilaian terhadap kreativitas siswa KD 4 (aspek keterampilan) dalam 2 sub tema. Pada sub tema 1 mata pelajaran BI 11 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 69 % dan pada sub tema 2 semua siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 100 % ada peningkatan 23 %. Mata pelajaran IPA pada sub tema 2 ada 6 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 83 % dan pada sub tema 2 semua siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 100 % ada peningkatan 31 %. Mata pelajaran IPS pada sub tema 1 ada 7 siswa tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 81 %, pada sub tema 2 semua siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 100 % ada peningkatan 67 %. Untuk mata pelajaran BI, IPA dan IPS dengan melihat data tingkat ketuntasan sub tema 2 yaitu 100 % , maka pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH Tema 1 Sub Tema 1 dan 2 KD 4 (aspek keterampilan) dapat dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan karena telah mencapai hasil belajar siswa minimal 86 % dari jumlah siswa.

Diagram 3. Analisis kreativitas siswa KD 4 (aspek keterampilan) dalam pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH tema 1 sub tema 1 dan 2



Untuk mengetahui adanya peningkatan efektivitas pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH tema 1 sub tema 1 dan 2, yang dilakukan oleh observer melalui pendokumentasian dan pengamatan selama proses pembelajaran dilihat pada tabel berikut.

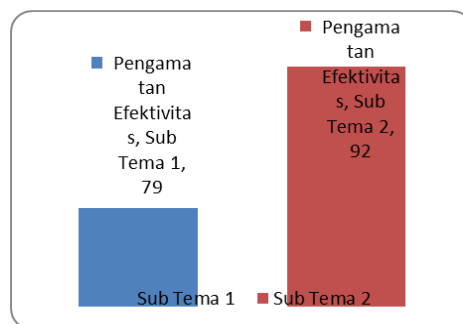
Tabel 9 Analisis data hasil pengamatan efektivitas pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH pada siswa selama dua sub tema

Pernyataan		1	2	3	4	5	6	Jumlah Skor	Persentase
Persentase pada sub tema	I	4	3	4	4	3	2	20	79 %
	I	4	3	4	4	4	3	22	92 %
	I								

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui adanya peningkatan efektivitas penggunaan model pembentukan karakter RAMAH melalui pembelajaran tematik TERPADU tema 1 sub tema 1 dan 2, jumlah skor

sub tema 1 ialah 20 ada peningkatan menjadi 22, peningkatan persentase dari 79 % menjadi 92 % mengalami peningkatan 13 % . Adanya peningkatan efektivitas dari sub tema 1 ke sub tema 2 dari data tersebut bisa terlihat pada diagram berikut ini.

Diagram 4. Analisis efektivitas pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH tema 1 sub tema 1 dan 2



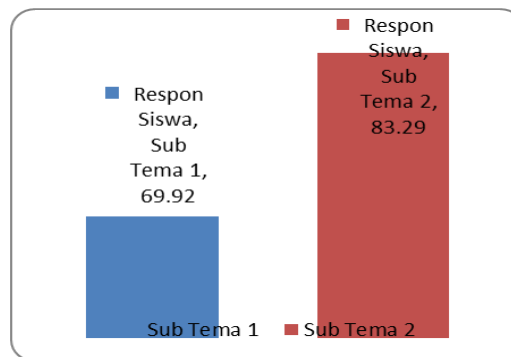
Hasil data analisis dari respon siswa terhadap pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH tema 1 sub tema 1 dan 2 dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 10. Analisis data respon siswa dalam proses pembelajaran selama dua sub tema.

Alternatif Jawaban	Persentase		Persentase Selain Nomor 12	
	Sub Tema 1	Sub Tema 1	Sub Tema 1	Sub Tema 2
Sangat Setuju	61,34 %	76,33 %	69,92 %	83,29%
Setuju	30,32 %	15,31 %	33,08 %	16,71 %
Tidak setuju	6,94 %	4,87 %	0 %	0 %
Sangat Tidak Setuju	1,39 %	3,48 %	0 %	0 %
Predikat	Cukup	Baik	Cukup	Baik

Berdasarkan tabel respon siswa dapat disimpulkan bahwa pencapaian persentase alternatif jawaban sangat setuju secara keseluruhan pernyataan mengalami peningkatan pada sub tema 1 61,34% menjadi 76,33% pada sub tema 2, dan jawaban sangat setuju selaian no 12 pada sub tema 1 dari 69,92% menjadi 83,29 % pada sub tema 2 dengan predikat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH memberikan dampak positif bagi siswa dalam proses pembelajaran tema 1 sub tema 1 dan 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan IPS. Peningkatan dapat dilihat juga pada diagram berikut ini.

Diagram 5. Analisis respon siswa terhadap penggunaan pembelajaran abad 21 melalui perangkat TERPADU berorientasi pembentukan karakter RAMAH tema 1 sub tema 1 dan 2.



5. Evaluasi (*Evaluations*)

Tahap evaluasi terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa, yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data-data untuk mendapatkan informasi dalam setiap KBM. Informasi yang dikumpulkan akan dianalisis untuk memperbaiki kelemahan yang muncul.

Evaluasi terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa, yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data-data untuk mendapatkan informasi dalam setiap KBM. Informasi yang dikumpulkan akan dianalisis untuk memperbaiki kelemahan yang muncul. Tahapan penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar pada materi yang di capai, dengan kegiatan sebagai berikut :

- a. Menyusun RPP TERPADU tema 1 sub tema 1 pembelajaran 1 dan 3 pengembangan dan pembentukan karakter melalui pendekatan TERPADU. Optimalisasi sumber media yang digunakan seperti audio, video dan peralatan digital serta bahan yang tersedia di alam, dengan melibatkan siswa.
 - b. Menyusun instrumen penilaian aspek pengetahuan dengan soal evaluasi (KD 3) dan aspek keterampilan (KD 4) melalui produk dengan membuat rubrik, dilanjutkan menganalisis hasil dan jika hasil belajar siswa mencapai minimal rata-rata 85% dari jumlah siswa maka dikatakan berhasil (terlampir)
1. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia mendesain dan mengkreasikan buku MEMO LITERASI untuk menyimpulkan dan menentukan ide pokok secara tertulis. (KD 4)

No	Kriteria yang dinilai
1	Memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan
2	Menyelesaikan karya dengan kerja tuntas atau selesai
3	Dapat berfikir secara cerdas dalam memutuskan masalah atau ide
4	Dapat mengerjakan tugas dengan mandiri tanpa bantuan orang lain
5	Mampu bekerjasama dalam kelompok dengan baik
6	Mampu menyampaikan ide yang dapat difahami dan dimengerti kelompok

7	Membawa bahan dan alat sesuai tugas yang diberikan
---	--

*Masing-masing kriteria mendapat skor dengan interval 1 - 5

- Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mendesain dan mengkreasikan Puzzle Bunga untuk mendeskripsikan dan menyimpulkan proses perkembangbiakan generatif (KD 4)

No	Kriteria Penilaian
1	Memiliki daya cipta dan desain yang rapi
2	Menyelesaikan karya dengan kerja tuntas atau selesai
3	Mampu menjelaskan proses perkembangbiakan generatif
4	Dapat mengerjakan tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran
5	Mampu bekerjasama dalam kelompok dengan baik
6	Menggunakan simbol dan pewarnaan
7	Membawa bahan dan alat sesuai tugas yang diberikan

*Masing-masing kriteria mendapat skor dengan interval 1 - 5

- Mata Pelajaran IPS mendesain dan mengkreasikan Mind Mapping untuk menganalisis, memerinci dan menyimpulkan letak astronomis, sosial, budaya dan politik negara-negara ASEAN. (KD 4)

No	Kriteria
1	Menuliskan Judul dengan jelas dan desain terlihat jelas
2	Menyelesaikan karya dengan kerja tuntas atau selesai
3	Menggunakan bahasa yang jelas dan tepat
4	Dapat mengerjakan tugas sesuai dengan tujuan pembelajaran
5	Mampu bekerjasama dalam kelompok dengan baik
6	Menggunakan simbol dan pewarnaan
7	Membawa bahan dan alat sesuai tugas yang diberikan

*Masing-masing kriteria mendapat skor dengan interval 1 - 5

- Penilaian sikap dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran yang dirancang dari KD yang berasal dari KI-3 dan KI-4 yang berpasangan. Pada saat, penilaian kegiatan proses pembelajaran membuat produk atau praktek (Memo Literasi, Mind Mapping, dan

Puzzle Bunga) pada kegiatan tersebut, guru dapat melakukan penilaian sikap misalnya karakter mandiri yaitu sub karakter kerja keras, kreatif, disiplin, dan berani atau karekter lainnya.

E. Penutup

Pengembangan dan pembentukan karakter melalui pendekatan TERPADU kelas VI tema 1 pembelajaran 1 dan 3, memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Sehingga bisa dijadikan sebagai rujukan dalam pengembangan proses kegiatan belajar dan mengajar berikutnya, dapat di simpulkan sebagai berikut.

1. Aktivitas belajar siswa dalam pengembangan karakter melalui perangkat TERPADU siswa kelas VI, tema 1 pembelajaran 1 dan 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan IPS meliputi aspek keaktifan belajar siswa, ketepatan menentukan ide pokok, ketepatan menjelaskan, ketepatan mendeskripsikan, keberanian menpresentasikan, kemampuan menghafal ayat, kemampuan menanam, kesadaran berinfraq dan kemampuan berkomunikasi dengan persentase pencapaian pada siklus I 78,09% dengan predikat baik, dan mengalami peningkatan pada siklus II 87,69% predikat sangat baik.
2. Hasil belajar atau evaluasi belajar siswa dalam KD 3 (aspek pengetahuan) mengerjakan tes formatif mengalami peningkatan untuk masing-masing mata pelajaran. Hasil pada siklus I nilai rata-rata 79,44 dengan persentase ketuntasan 77 % untuk BI, rata-rata 79,23 dengan persentase 69 % untuk IPA dan rata-rata 67,06 dengan persentase 33 %. Pada pelaksanaan siklus II ada peningkatan dengan nilai rata-rata

mencapai 92,58 untuk BI, 89,31 untuk IPA dan 82,81 untuk IPS dengan persentase ketuntasan 100%.

3. Hasil kreativitas belajar siswa dalam KD 4 (aspek keterampilan) mengerjakan tugas kinerja dan produk yang dinilai melalui rubrik juga mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata 81,69 dengan persentase ketuntasan 69 % untuk BI, rata-rata 82,78 dengan persentase 83 % untuk IPA dan rata-rata 83,02 dengan persentase 81 %. Pada pelaksanaan siklus II ada peningkatan dengan nilai rata-rata mencapai 86,61 untuk BI, 88,79 untuk IPA dan 93,02 untuk IPS dengan persentase ketuntasan 100%.

Daftar Pustaka

- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yuanansah, H. 2018. *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta. Bumi Aksara
- Busro, M., Suwandi. 2018. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta. Media Akademi.
- Indriasih, Aini and Triyoto, and Waji, Sholikhul (2013) <http://jurnal.upi.edu/saung-guru/view/3623/penerapan-pendidikan-karakter-melalui-pembelajaran-terpadu-model-webbed-dalam-pelaksanaan-kurikulum---2013.html>. Diunduh tanggal 09 September 2019. Pukul 15.00
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Komalasari, K., dan Saripudin, D. 2017. *Pendidikan Karakter Konsep dan Aplikasi Living Value Education*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Koesuema, D. 2018. *Pendidikan Karakter Berbasis Kelas Membutuhkan Karakter dalam Pembelajaran*. Sleman. PT Kanisius.

- Muhab, Syukro dkk, 2013, *Konsep dan Model kurikulum JSIT*. Jakarta
- Muhab, Syukro dkk, 2017, *Standar Mutu Kurikulum JSIT*. Jakarta
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. 2018. *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta Timur. Bumi Aksara.
- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta. Prenadamedia Grop.
- Saud, Udin Syaefudin. 2009. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung. Alfabeta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.