

BAHAN AJAR ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BERBASIS KARAKTER BAGI MAHASISWA PRODI PKAUD IAKN AMBON

Mercy F Halamury
Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Abstract

This research was conducted at the PKAUD study program, Faculty of Christian Education (FIPK) IAKN AMBON, with the aim of developing character values through teaching materials in the Educational Game Tools (APE) course. The implementation of character education through the Educational Game Tool (APE) course is in addition to making students master the targeted competencies (materials), it is also designed to make students recognize, realize / care about life values that make them able to behave well by showing the character of responsibility, communicative, and creative. The integration of character education in the learning process is carried out starting from the planning, implementation (presenting), practice and evaluation stages of learning. From the data obtained in this study, it shows that with the teaching materials of educational game tools in the types of APE, the characters expected from within students through APE practice activities, namely the character of responsibility, creative character and communicative character can be said to appear 75%. at each stage for four meetings.

Key Word: APE, Character, Teaching materials

PENDAHULUAN

Dunia perguruan tinggi merupakan tempat menyemai, mendidik dan melatih mahasiswa agar menjadi mahasiswa yang memiliki daya nalar tinggi, analisis tajam dan luas. Secara umum masyarakat Indonesia masih menaruh harapan pada perguruan tinggi sebagai tempat latihan dan pendidikan putra putrinya menjadi kaum intelektual yang memiliki ilmu tinggi dan perilaku terpuji. Sebagai salah satu lembaga pendidikan formal, Perguruan tinggi disertai tugas dan tanggung jawab untuk mempersiapkan mahasiswa dan menghasilkan lulusan berkualitas baik *hard skill maupun soft skill* nya.

Harapan ini sesuai dengan undang-undang No. 20/2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional” yang menyatakan bahwa *Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara*¹. *Hard skill dan soft skill* dari lulusan perguruan tinggi, perlu didukung dengan upaya meningkatkan mutu dan daya saing melalui rencana strategi pada visi dan misi institusi yang terjabar dalam kurikulum, sebagai pintu masuk peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia.

Menurut Melinda dan Berkowitz² terkait dengan suksesnya implementasi pendidikan karakter di perguruan tinggi, maka hal –hal yang perlu diperhatikan adalah : 1) budaya kampus dan praktik-praktik interpersonal yang menjamin bahwa mahasiswa diperlakukan dengan perhatian dan hormat, 2) Dosen, staf menjadi model karakter yang baik bagi mahasiswa, menghidupkan nilai-nilai dalam interaksi keseharian dengan mahasiswa, 3) memberikan kesempatan pada mahasiswa memiliki otonomi dan pengaruh dalam pengelolaan perguruan tinggi seperti memberikan wadah untuk menampung aspirasi mahasiswa, 4) memberikan kesempatan mahasiswa untuk refleksi, berdebat maupun berkolaborasi mencari pemecahan masalah isu-isu moral, 5) sharing visi dan sense of collectivity and responsibility, 6) social skill training artinya kampus menyelenggarakan pelatihan bagi mahasiswa yang tujuannya agar mahasiswa dapat melakukan penyesuaian jangka panjang dengan memperkuat ketrampilan pemecahan masalah interpersonal, 7) memberi kesempatan lebih pada mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pelayanan masyarakat oleh kampus yang bisa menaikkan perilaku moral.

¹ Departemen Pendidikan Nasional, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas, 2003)

² Melinda, CB., Berkowitz MW. (2005). What Work in Character Education ? Leadership For Students Activities, October 2005, vol 34, no 2, page 1-7

Schwartz dalam tulisannya juga mempetegas bahwa untuk mewujudkan pembentukan karakter universitas³, baik yang berlatar belakang religius maupun yang sekuler, dapat menggunakan kekuatan kurikulumnya, khususnya efek baiknya, untuk membentuk pemikiran tetapi juga karakternya. Kurikulum ini tidak saja membentuk *intellectual habits* namun juga moral habits mahasiswa. Perguruan tinggi memiliki pilihan dalam mengajarkan pembentukan karakter yaitu dapat mengintegrasikannya secara alami dengan kurikulum standar maupun mengajarkan beriringan dengan kurikulum standar, dibandingkan dengan menambahkan serangkaian pertemuan terpisah pada kurikulum yang sesungguhnya sudah padat, pilihan yang mudah adalah mengintegrasikan dengan mata pelajaran/mata kuliah pada semua kelas oleh semua pendidik⁴. Hal ini sesuai dengan salah satu pilar pendidikan yang digariskan UNESCO dalam memberikan rambu-rambu menyusun kurikulum untuk pengembangan kepribadian mahasiswa yaitu *learning to be* (belajar memahami diri sendiri).

Pendidikan karakter, penting diberikan kepada mahasiswa karena kepandaian secara kognitif saja belum cukup tanpa bekal moral dan karakter yang kuat. Hal ini ditekankan, agar mahasiswa terjun di masyarakat nanti tidak terjadi penyalahgunaan ilmu yang di pelajari selama berkuliah. Jadi untuk alasan kebaikanlah maka perlu di tekankan pentingnya pendidikan karakter bagi di perguruan tinggi. Menurut Flexner⁵, Perguruan tinggi merupakan tempat pencarian ilmu pengetahuan, pemecahan berbagai masalah, tempat mengkritisi karya-karya yang dihasilkan, dan sebagai pusat pelatihan manusia, juga merupakan tempat menyemai, mendidik dan melatih mahasiswa agar menjadi mahasiswa yang memiliki daya nalar tinggi, analisis tajam dan luas. Tidak hanya sampai disitu sebagai institusi pencetak sumber daya manusia yang akan menjadi penyokong utama kualitas sumber daya manusia Indonesia,

³ Schwartz, AJ. (2000). It's Not to Late to Teach College Student about Values. The Chronicle of Higher Education. Vol 46. No 40.pg A68

⁴ Stiff-William, HR. (2010). Widening Lens to Teach Character Education Alongside Standart Curriculum. Abstract. The Clearing House. Vol 83.no 4.pg 115-120.

⁵ Syukri. (2009). Peran Pendidikan di Perguruan Tinggi terhadap Perubahan Perilaku Kaum Intelektual (sosial-Individu). Jurnal Ilmiah Kreatif.vol 6 no 1, hal 1-15

perguruan tinggi memikul tanggung jawab mewujudkan karakter menjadi “bangunan moral yang kokoh” pada mahasiswa. Dengan demikian, lulusan perguruan tinggi akan menjadi manusia dengan kualitas ganda baik kualitas profesional sesuai keilmuannya dan kualitas moral yang tinggi.

Salah satu cara untuk mewujudkan mahasiswa berkarakter adalah dengan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam setiap pembelajaran. Dalam Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025 ditegaskan bahwa karakter merupakan hasil keterpaduan empat bagian, yakni olah hati, olah pikir, olah raga, serta olah rasa dan karsa. Olah hati terkait dengan perasaan sikap dan keyakinan/keimanan, olah pikir berkenaan dengan proses nalar guna mencari dan menggunakan pengetahuan secara kritis, kreatif, dan inovatif, olah raga terkait dengan proses persepsi, kesiapan, peniruan, manipulasi, dan penciptaan aktivitas baru disertai sportivitas, serta olah rasa dan karsa berhubungan dengan kemauan dan kreativitas yang tecermin dalam kepedulian, pencitraan, dan penciptaan kebaruan⁶. Bersinergis dengan itulah maka nilai-nilai karakter utama yang sudah semestinya terwujud dalam sikap dan perilaku mahasiswa sebagai hasil dari proses pendidikan karakter adalah jujur (olah hati), cerdas (olah pikir), tangguh (olah raga), dan peduli (olah rasa dan karsa).

Pembangunan karakter di perguruan tinggi dikategorikan sebagai komponen “*the hidden curriculum*” yang pencapaiannya tergantung pada proses pendidikan pada substansi pendidikannya. Abidin dalam tulisannya menyatakan bahwa pendidikan karakter harus secara eksplisit muncul dalam pembelajaran dan sekaligus menjadi jiwa dan tujuan pembelajaran tersebut⁷. Hal ini mengisyaratkan bahwa pendidikan karakter merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pendidikan karakter adalah proses pembelajaran itu sendiri.

⁶ Pemerintah Republik Indonesia. 2010. Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Kemdiknas.

⁷ Abidin, Yunus. 2008. Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung, Refika Aditama

Menurut penulis, ada beberapa komponen yang dapat dijadikan sebagai pintu masuk untuk mengembangkan karakter mahasiswa pada perguruan tinggi yaitu pengemasan bahan ajar yang berkarakter, pengembangan model pembelajaran yang berkarakter, serta penilaian yang berkarakter. Ketiga komponen ini dapat dilakukan secara bersamaan, ataupun secara terpisah.

Bahan ajar sebagai salah satu bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran di perguruan tinggi, dapat dikemas dalam bentuk modul, handout ataupun buku referensi. Melalui bahan ajar pendidik akan lebih mudah dalam mengajar dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Merujuk pada UNESCO, Kemendiknas merumuskan syarat bahan ajar yang baik. Syarat-syarat bahan ajar atau buku teks yang berkualitas adalah (1) Bahan ajar memiliki peran penting untuk mewujudkan pendidikan yang merata dan berkualitas tinggi, (2) Bahan ajar merupakan produk dari proses yang lebih besar dari pengembangan kurikulum, (3) Isi bahan ajar memasukan prinsip-prinsip hak asasi manusia, mengintegrasikan proses pedagogis yang mengajarkan secara damai terhadap penyelesaian konflik, kesetaraan gender, nondiskriminasi, praktik-praktik dan sikap-sikap lain yang selaras dengan kebutuhan untuk belajar hidup bersama, (4) bahan ajar memfasilitasi pembelajaran untuk mendapatkan hasil-hasil spesifik yang dapat diukur dengan memperhatikan berbagai perspektif, gaya pembelajaran dan modalitas berbeda (pengetahuan, ketrampilan, dan sikap), (5) Memperhitungkan level konseptual, lingkungan linguistik, latar belakang dan kebutuhan pebelajar di dalam membentuk isi dan mendesain model pembelajaran, (6) Bahan ajar memfasilitasi pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi dan pengalaman secara merata dan setara oleh semua pebelajar yang terlibat dalam proses pembelajaran, dan (7) bahan ajar dapat dijangkau dari sisi biaya, memiliki daya tahan lama, dan dapat diakses oleh semua pebelajar⁸.

Penelitian Mukaroma menjelaskan bahwa peran strategis bahan ajar sebagai media pendidikan karakter yang diintegrasikan dengan nilai-nilai

⁸ Kemendiknas 2008. Sosialisasi KTSP; Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta. Kemendiknas

karakter memiliki fungsi strategis dalam mengarahkan peserta didik pada perilaku-perilaku mulia di samping pemahaman tentang nilai-nilai karakter itu sendiri. Dijelaskan pula bahwa, perilaku yang mencerminkan nilai-nilai karakter akan timbul berdasarkan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai itu sendiri⁹. Hal ini berarti, melalui kegiatan pembelajaran (perkuliahan) mahasiswa harus didorong agar tidak hanya kompetensi pedagogiknya saja yang terbentuk tetapi juga kompetensi kepribadiannya terbentuk melalui karakter yang ditunjukkan.

Kapasitas seseorang mahasiswa ditentukan oleh akumulasi 2 fungsi yaitu kompetensi bidang ilmu (*hard skills*) dan karakter (*soft skills*). Pendidikan karakter adalah bagian dari pendidikan *soft skills*. Karakter yang kuat merupakan kelebihan dan kekuatan seseorang tetapi apabila tidak disertai dengan karakter yang baik, kelebihan dan kekuatan itu akan muncul sebagai kelemahan. Sebaliknya orang yang memiliki potensi sederhana tetapi karakternya luar biasa, maka dapat dipastikan dia memiliki potensi yang besar.

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen (FIPK) Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini (PKAUD) sebagai penyelenggara pendidikan, dalam visi dan misinya mengembang nilai-nilai karakter, mengarah kepada karakter kebangsaan yang diharapkan tercapai melalui setiap muatan bahan ajar yang disampaikan. Pengintegrasian nilai-nilai karakter di dalam bahan ajar yang dikembangkan selain untuk mematangkan nilai-nilai karakter mahasiswa Pada prodi PKAUD IAKN Ambon, tetapi juga dimaksudkan sebagai wadah pencapaian visi dan misi Institut Agama Kristen Negeri Ambon yaitu menjadikan Institusi sebagai lembaga pendidikan tinggi yang melahirkan para Cendekiawan Yang Cerdas, Religius, Humanis, Dan Cinta Damai.”Hal ini penting karena pendidikan karakter bergerak dari kesadaran (*awareness*), Pemahaman (*understanding*), Kepedulian (*concern*), dan Komitmen (*commitment*), menuju tindakan (*doing atau acting*). Dengan demikian menjadi penting pula, untuk mengembangkan bahan ajar yang secara

⁹ Mukaroma. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berkarakter dengan Media Interaktif untuk SD/MI Kelas 4. *Disertasi*. Surakarta : Perpustakaan Digital Universitas Sebelas Maret Surakarta.

spesifik memperhatikan konteks disiplin ilmu dan pencapaian nilai-nilai karakter mahasiswa.

Salah satu mata kuliah yang melaluinya diintegrasikan nilai karakter melalui bahan ajar (Modul adalah mata kuliah Alat Permainan Edukatif (APE). Mata kuliah APE adalah mata kuliah yang berorientasi kepada bagaimana memperkenalkan kepada mahasiswa tentang Apa itu APE, Jenis-jenis dan cara pembuatan APE dan fungsi APE dalam meningkatkan multiple intelegencia anak usia dini. Gambaran muatan materi diatas menuntut mahasiswa untuk proaktif dalam mengikuti mata kuliah ini, yang bukan saja teori dan penanaman konsep tetapi juga praktek pembuatan Alat Permainan. Oleh karena itu dalam Proses perkuliahan karakter yang akan ditanamkan adalah karakter komunikatif, kreatif dan karakter bertanggung jawab.

Diintegrasikannya nilai karakter pada mata kuliah ini adalah untuk mematangkan karakter mahasiswa prodi PKAUD semester III yang selama ini dalam proses perkuliahan selalu bersifat tertutup, individualis dan monoton. Pengintergrasian nilai karakter pada Mata Kuliah Alat Permainan Edukatif (APE) bertujuan agar mahasiswa PKAUD IAKN cerdas memiliki afeksi dan psikomotori yang unggul. Ini pulah yang disampaikan Lickona tentang makna karakter yang sesungguhnya, bahwa karakter mengacu kepada serangkaian pengetahuan (cognitives), sikap (attitudes), dan motivasi (motivations), serta perilaku (behaviors) dan keterampilan (skills)¹⁰, sehingga capaian mata kuliah dapat memenuhi harapan dimaksud. Ini penting, karenapara mahasiswa prodi PKAUD Sem III dipersiapkan untuk nantinya menjadi seorang guru PAUD yang akan berhadapan dengan peserta didik dalam berbagai keunikannya.

Jika kemudian guru PAUD pasif dan tidak kreatif, selalu bersifat individualis dan tidak koperatif, maka tidak akan tercipta guru yang humanis dan professional seperti yang diharapkan. Bahan ajar Alat permainan Edukatif berbasis karakter yang dikembangkan menuntut mahasiswa harus belajar secara mandiri melalui media yang tersedia, sehingga mahasiswa memahami

¹⁰ Lickona, Thomas. 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam books.

dirinya sebagai individu yang bernilai, menumbuhkan kepercayaan dirinya, dapat melakukan proses adaptasi, dan interaksi dengan kenyataan hidup yang sesungguhnya, baik melalui teknologi, alam sekitarnya maupun lingkungan sosialnya. Dengan demikian melalui Bahan ajar yang dikembangkan karakter yang diharapkan terbentuk dalam diri mahasiswa adalah karakter **komunikatif, kreatif dan bertanggung jawab.**

Mengacu pada Latar Belakang di atas, maka Rumusan masalah nya adalah : **Bagaimana Bahan Ajar APE Berbasis Karakter yang Valid dan Praktis Bagi Mahasiswa Prodi PKAUD IAKN**

METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dan difokuskan pada “**Bahan Ajar APE Berbasis Karakter Bagi Mahasiswa Prodi PKAUD IAKN Ambon**” Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada 4-D Thiagarajan, yang dimodifikasi langkah-langkahnya pada tahap *Design, Define, Develop, Desiminate.*

b. Tahapan dalam Penelitian ini adalah :

1. Tahap Pendefenisian (*Define*)

Pada tahap *define* hal yang dilakukan adalah diagnosis awal untuk mengamati efisiensi dan efektivitas Perkuliahan yang selama ini dilakukan pada program studi PKAUD IAKN Ambon. Selanjutnya memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada Tahap perancangan ditetapkan format Perancangan Bahan Ajar APE berbasis karakter yang dapat menjawab konteks mahasiswa dan materi perkuliahan.

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

- a. Uji validasi. Pada tahap ini yang divalidasi adalah perangkat pembelajaran dengan demikian subjek validasinya adalah perangkat pembelajaran itu sendiri.
- b. Uji coba perangkat pembelajaran. Pada tahap ini perangkat pembelajaran yang dikembangkan diuji coba terbatas untuk melihat keefektifan dan kepraktisan perangkat pembelajaran, dengan demikian subjek uji coba pada tahap ini Mahasiswa Prodi PKAUD sem III, dengan jumlah mahasiswa sebanyak 16 Orang. Materi yang dipakai dalam ujicoba ini adalah “Jenis-Jeni Alat Permainan Edukatif”

3. Tahap penyebaran (disseminate)

Desiminasi atau penyebaran Bahan ajar ini masi sifat terbatas, yaitu kepada mahasiswa PKAUD sem III dalam bentuk modul bahan ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui bahan ajar pendidik akan lebih mudah dalam mengajar dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Menurut Alias dan Zaenudin¹¹, bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran atau perkuliahan atau yang disusun secara sistimatis yang digunakan oleh dosen, dosen dan mahasiswa atau mahasiswa dalam proses perkuliahan.

Idealnya bahan ajar dibuat oleh guru atau dosen sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kebutuhan masing-masing mahasiswa guna memberikan kemudahan kepada mahasiswa dalam belajar. Bahan ajar dapat dikategorikan sebagai salah satu sumber belajar, karena bahan ajar mempunyai struktur dan uraian yang sistematis, menjelaskan tujuan instruksional yang akan dicapai dan memotivasi mahasiswa untuk belajar memahami konsep dasar dengan benar, serta mengantisipasi kesukaran belajar mahasiswa dalam bentuk penyediaan

¹¹ Alias,N.A,and Zainuddin, A.M. 2005. Innovation for Better Teaching and Learning : Adopting the Learning Management system. Malaysian Online Journal Of Instruction Technology,2(2)

bimbingan bagi mahasiswa untuk mempelajari bahan tersebut. Hal ini senada dengan pendapat dari Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) (dalam Jalinus dan Ambiar 2016) yang mengatakan bahwa sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang, atau benda yang digunakan untuk memberi fasilitas atau kemudahan belajar bagi siswa¹². Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai, karena tidak semua bahan ajar konvensional cocok dengan kebutuhan mahasiswa pada masing-masing daerah.

Langkah-langkah dalam pengembangan bahan ajar menurut Ekawati, dkk adalah sebagai berikut: (a) Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar, (b) Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar (c) Memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi, (d) Memilih sumber bahan ajar, serta (e) mengemas bahan ajar menjadi buku teks pelajaran, modul, diktat, LKM, petunjuk praktikum atau *handout* dengan jenis pengembangan penyusunan, pengadaptasian, pengadopsian, perevisian atau penerjemahan¹³.

Hasil survei melalui kajian empiris yang dilakukan pada prodi PKAUD IAKN Ambon kurang lebih 40% rata-rata dosen menggunakan bahan ajar untuk membantu proses penyampaian materi kepada mahasiswa. Namun, bahan ajar yang disiapkan masi memprioritaskan sisi pengetahuan mahasiswa di bandingkan dengan sisi sikap atau tata nilai sebagai bagian dari nilai karakter yang harus dimunculkan pada setiap capain pembelajaran. Sebagai upaya untuk tetap memelihara tata nilai yang dinyatakan lewat perilaku berkarakter, maka melalui mata kuliah Alat Permainan Edukatif dikembangkan bahan ajar yang diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter.

APE adalah salah satu mata kuliah praktik yang merupakan mata kuliah konsentrasi pada program studi PKAUD. Mata kuliah ini bertujuan untuk melatih para calon guru PAUD agar dapat membuat berbagai alat permainan

¹² Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta ; Raja Grafindo Persada, Hal 1

¹³ Ekawati, dkk. 2010. Pengembangan bahan ajar Materi IPA Gaya dan Tekanan di SMPN 5 Blambangan Umpu. Jurnal Digital IPI Portal Garuda Indonesia.

edukatif bagi anak usia dini. Sri Widayati dan Kartika Rinakit dalam bukunya menjelaskan bahwa APE adalah suatu alat bermain yang dirancang khusus untuk mengedukasi anak dengan tujuan dapat menstimulasi aspek perkembangan anak didik¹⁴. Dengan demikian itu berarti Guru yang nantinya akan menjadi pendamping bagi anak usia dini harus lebih dulu diedukasi dengan berbagai kompetensi dan karakternya agar dapat menjadi role mode bagi anak-anak yang akan dididiknya. Selain untuk mempersiapkan kompetensi dan karakter calon guru PAUD, pengintegrasian nilai-nilai karakter melalui bahan ajar Alat Permainan Edukatif merupakan bentuk respon atas praktik-praktik sikap mahasiswa yang selama ini dianggap belum sepenuhnya menjawab karakter yang diharapkan, baik melalui visi institusi maupun program studi.

Mengarah kepada pencapaian keberhasilan pendidikan karakter, baik jangka panjang maupun jangkah pendek, mahasiswa Semester III program studi PAKUD melalui matakuliah Alat Permainan Edukatif (APE) dalam SKS praktiknya, oleh dosen mata kuliah memfokuskan pada tiga (3) dari delapan belas (18) jenis karakter yang diharapkan muncul dalam proses perkuliahan, yakni mahasiswa harus *komunikatif* dan tidak pasif atau tidak individualis, dapat bekerja sama dengan orang lain; *kreatif* dan tidak monoton, dapat menghasilkan karya-karya yang inovatif yang berguna; *bertanggung jawab* dan tidak masa bodoh atau malas tau dengan berbagai peran dan tugas yang diberikan, dapat menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa saling mengharapakan orang lain. Integrasi nilai karakter pada MK APE secara tidak langsung menegaskan bahwa orientasi perkuliahan itu tidak hanya sekedar penyampaian informasi kepada mahasiswa, namun lebih diutamakan untuk menggali potensi mahasiswa, sehingga memancar dari padanya pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilannya (psikomotor) yang berkarakter.

Bahan ajar Alat permainan Edukatif yang dikemas mempunyai struktur dan uraian yang sistematis, menjelaskan capaian pembelajaran yang akan

¹⁴Sri Widyawati, Kartika Ranakit. A. 2020. Media Pembelajaran PAUD, Bandung. Remaja Rosda Karya. hal 58

dicapai dan memotivasi mahasiswa untuk belajar memahami konsep dasar Jenis- jenis APE dengan benar, serta mengantisipasi kesukaran belajar mahasiswa dalam bentuk penyediaan bimbingan bagi mahasiswa untuk mempelajari bahan tersebut. Implementasi pendidikan karakter melalui mata kuliah Alat Permainan Edukatif (APE) selain untuk menjadikan mahasiswa menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan mahasiswa mengenal, menyadari/peduli dengan nilai-nilai hidup yang menjadikan dirinya dapat berperilaku baik dengan menunjukkan karakter tanggung jawab, komunikatif dan kreatif. Integrasi pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan (penyajian), Praktek dan evaluasi pembelajaran. Menurut Kusuma Darma, Pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku peserta didik secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai¹⁵.

Dengan memperhatikan langkah-langkah proses pembelajaran dan langkah-langkah pengembangan bahan ajar menurut Ekkawati serta mengadaptasi kurikulum berbasis KKNI yang mengedepankan tercapainya capaian pembelajaran pada setiap mata kuliah, maka langkah-langkah perkuliahan dalam upaya pengintegrasian karakter pada mata kuliah APE di implementasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Langkah-Langkah Perkuliahan Dalam Upaya Pengintegrasian Nilai-nilai Karakter Pada Mata Kuliah APE Dapat Di gambarkan Sebagai Berikut :

Langkah I. Perencanaan (Planing)	Kegiatan	
<p>Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar</p> <p>Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar</p>	<p>1. Merumuskan CPMK dan Sub CPMK</p>	<p>Dosen Mata Kuliah (MK) melakukan kesiapan proses perkuliahan dengan merumuskan CPMK dan Sub-CPMK dan merancang sebuah perencanaan perkuliahan untuk membangun kompetensi siswa dalam konteks pengembangan pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak</p>

¹⁵ Kusuma, Dharma.dkk. 2011. Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah. Bandung: Remaja Rosdakarya.

<p>Memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi,</p> <p>Memilih sumber bahan ajar</p> <p>Mengemas bahan ajar menjadi buku teks pelajaran, modul, diktat, LKM, petunjuk praktikum atau <i>handout</i> dengan jenis pengembangan penyusunan, pengadaptasian, pengadopsian, perevisian atau penerjemahan</p> <p style="text-align: center;">Langkah II.</p> <p style="text-align: center;">Penyajian (<i>Presentation</i>)</p>	2. Memilih isi materi	Dosen MK melakukan pengkajian terhadap isi atau topik materi yang terdapat dalam kurikulum yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan akan disajikan
	3. Melakukan analisis tugas	Dosen MK mempersiapkan kegiatan penjabaran tugas ke dalam bagian-bagiannya, yang berhubungan dengan kegiatan analisis dan sintesis. Tujuan akhirnya adalah untuk: Menerangkan tugas yang harus dikerejakan mahasiswa, Mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar, Menetapkan suatu kriteria untuk tingkah laku atau hasil yang diharapkan
	4. Merencanakan waktu dan ruang	Dosen merencanakan pengelolaan alokasi waktu yang digunakan dalam pembelajaran dan tugas-tugas terkait lainnya. Serta penataan ruangan kelas untuk digunakan dalam memengaruhi perkuliahan
	1. Pendahuluan (<i>Advance organizer</i>)	Dosen MK menciptakan kesiapan belajar Mahasiswa dengan memberitahukan tujuan (kemampuan) yang diharapkan, materi yang akan diajarkan, alternatif kegiatan belajar yg akan ditempuh, menunjukkan manfaat materi yang dipelajari; membuat kaitan; meminta mahasiswa mengemukakan pengalaman yg berkaitan dgn materi yg akan dibahas
	2. Motivasi dan Penguatan	Pada langkah yang kedua ini mahasiswa diminta untuk mengeksplorasi apa yang ada dalam dirinya sebagai motivasi yang akan mendorong minat belajar dan kreativitas mereka. Melalui proses ini dosen mengamati karakter yang dimunculkan. Terkait dengan hal itu, proses pemberian motivasi ini didasarkan pada totalitas psikologis yang mencakup seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, psikomotorik)
	3. Demonstrasi dan Modeling	Dosen MK menjelaskan setiap langkah kegiatan yang harus dilakukan dan mendemonstrasikan Keterampilan yang diharapkan
<p>Langkah III.</p> <p>Praktek Dengan Pengawasan (<i>Controlled practice</i>)</p>	Mahasiswa mempraktekan tugas yang dipilih	Mahasiswa mempraktekan tugas yang dipilih (keterampilan atau subketerampilan) dengan bimbingan (instruksi-instruksi, isyarat, <i>prompts</i>) dari Dosen. Karakter tanggung jawab, Kreatif dan komunikatif diharapkan muncul melalui praktek ini.

Langkah IV : Evaluasi	1.Tindak lanjut melalui latihan dan pembiasaan karakter	Mahasiswa Menunjukkan keseluruhan nilai-nilai karakter yang diharapkan dalam proses perkuliahan
	2. Penguatan dan apresiasi pada siswa terhadap implementasi karakter	Penghargaan kepada Mahasiswa yang berhasil melakukan pembiasaan karakter dan ganjaran kepada mahasiswa yang tidak melakukan (<i>Reward and punishmen</i>)

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas praktik mata kuliah APE dilakukan selama IV kali pertemuan. Dalam penerapannya, Pada langkah Praktik ini mahasiswa secara individual maupun berkelompok mempraktekan tugas yang dipilih (keterampilan atau sub keterampilan) **dengan bimbingan (instruksi-instruksi, isyarat, prompts)** dari dosen. Dosen memberikan penguatan dan umpan balik yang bersifat korektif. Mahasiswa melakukan sesuai kemampuannya sebagai respons terhadap instruksi yang diberikan. Dalam praktek tugas perbuatan yang ditampilkan mahasiswa dan dicatat melalui observasi sebagai evaluasi dan penilaian akhir. Dari praktek inilah muncul karakter yang diharapkan, yaitu karakter tanggung jawab, Kreatif dan komunikatif.

PEMBAHASAN

Adapun nilai karakter yang ditemukan dalam Proses perkuliahan dengan Bahan Ajar APE meliputi karakter Tanggung Jawab, Kreatif dan Komunikatif. Ketiga karakter tersebut berdasarkan hasil observasi pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran adalah :

1. Karakter tanggung jawab

Hasil pengamatan sikap tanggung jawab dengan menggunakan instrumen penilaian karakter pada pertemuan I sampai pertemuan IV oleh pengamat memuat indikator sebagai berikut : (1) bertanggung jawab mengemaskan Alat dan bahan APE, (2)

Menyiapkan Ruang Kelas Untuk Praktek Membuat Media , (3) Fokus dalam kegiatan pembuatan alat peraga, (4) Menjaga Ketertiban dan kelancaran proses pembuatan APE Hasil pengamatan karakter tanggung jawab disajikan pada tabel berikut :

	P1	P2	P3	P4
T1	80,66	85	85	90
T2	85	90	90	90
T3	85	90	90	95
T4	85	90	90	95
T5	95	95	95	95

Keterangan:

P 1 : Pertemuan Pertama

P 2 : Pertemuan kedua

P 3 : Pertemuan ketiga

P 4 : Pertemuan keempat

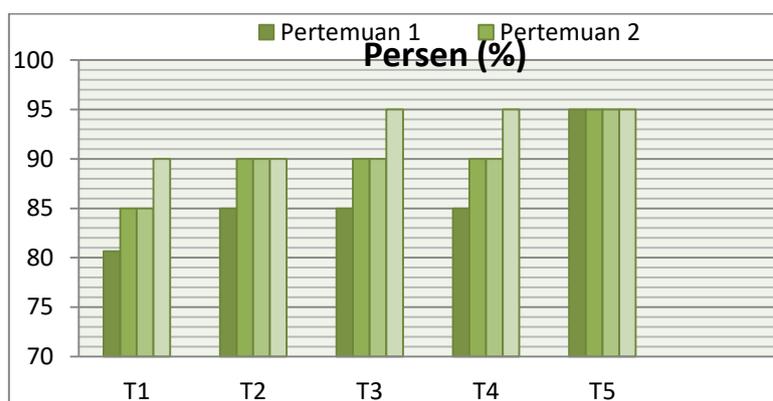
T1 : Bertanggungjawab mengemas alat dan bahan APE

T2 : Menyiapkan Ruang Kelas untuk Praktek Membuat Media

T3 : Fokus dalam kegiatan Pembuatan Alat Peraga

T4 : Menjaga Ketertiban dan kelancaran proses pembuatan APE

Berdasarkan tabel tersebut, karakter tanggung jawab muncul pada setiap pertemuan mulai pertemuan pertama sampai pertemuan keempat secara signifikan, hal tersebut mengisyaratkan pencapaian karakter tanggung jawab dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar APE mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar.1. Grafik Pengamatan Karakter Tanggung jawab

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, karakter tanggung jawab pada pertemuan 1 cenderung ke MB (Mulai Berkembang) dengan persentase dibawah 75 %, dimana dari 16 mahasiswa 12 mahasiswa suda dapat menunjukkan tanggung jawab untuk melakukan Berbagai aktivitas yang diinstruksikan oleh dosen, bertanggung jawab jawab untuk mengkondisikan dan menggairahkan suasana kelas , hal ini berarti Mahasiswa sudah mulai melakukan karakter meskipun masih belum konsisten. Pada pertemuan 2 mahasiswa dalam menunjukan karakter tanggung jawab 14 dari 16 siswa dapat melaksanakan perbuatan yang menunjukan nilai karakter tanggung jawab. Pada pertemuan 3 dan sampai akhir pertemuan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter tanggung jawab, Mahasiswa dapat mengerjakan dan melakukan semua instruksi dengan baik. Dengan demikian dalam proses Perkuliahan APE mahasiswa telah mencapai indikator pencapaian karakter tanggung jawab yaitu di atas 75 %.

Dengan demikian kenaikan ini telah tinggi dari kriteria yang ditetapkan yakni lebih dari 75 % siswa mengalami kenaikan level.

2. Karakter Kreatif

Kreatif adalah tindakan yang menunjukkan perilaku senang menemukan dan menciptakan hala-hala baru. Hasil pengamatan Karkter Kreatif dengan menggunakan instrumen penilaian karakter pada pertemuan I sampai pertemuan IV oleh pengamat memuat indikator sebagai berikut : (1) Kreatif

dalam menemukan ide (2) Kreatif dalam membuat Alat Peraga (3) Kreatif dalam mengkombinasi dan mengkolaborasi berbagai warna dan bentuk yang menarik bagi APE Hasil pengamatan karakter disiplin disajikan pada tabel berikut:

Tabel .3.20 . Persentase (%) Karakter Kreatif

	P1	P2	P3	P4
K1	85	90	90	90
K2	85	90	95	95
K3	95	95	90	100

Keterangan:

P 1 : Pertemuan
Pertama

P 2 : Pertemuan kedua

P 3 : Pertemuan ketiga

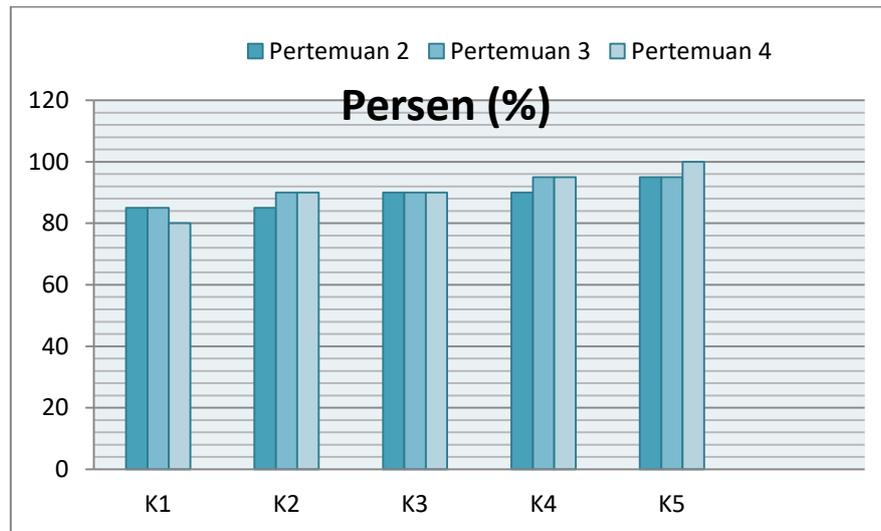
P 4 : Pertemuan keempat

K1 : Kreatif Dalam menemukan Ide

K2 : Kreatif dalam Membuat Alat Peraga

K3: Kreatif dalam mengkombinasi dan mengkolaborasi berbagai warna APE

Berdasarkan tabel tersebut, karakter kreatif muncul pada setiap pertemuan mulai pertemuan pertama sampai pertemuan kelima secara signifikan, hal tersebut mengisyaratkan pencapaian karakter kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran individual berbasis karakter mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar. 2. Grafik Pengamatan Karakter Kreatif dalam MK APE

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, karakter Kreatif pada pertemuan 1 cenderung ke MB (Mulai Berkembang) artinya mahasiswa sudah mulai Karakter Kreatif memunculkan berbagai ide baru meskipun belum konsisten dengan indikator pencapaian. Pada pertemuan ke 2 Mhsiswa sudah mulai melakukan berbagai kreatifitas, meskipun masi ada yang pasif. Pada pertemuan 3 dan sampai akhir pertemuan menunjukkan bahwa mahasiswa sudah menunjulan berbagai karakter kreatif mulai dai memikirkan ide, membuat dan mengkombinasikan berbagai warna dengan jenis APE. Jadikarakter mahasiswa mulai berkembang (MB) melalui pembiasaan di kelas. Dalam proses Perkuliahan indikator pencapaian karakter kreatif yaitu di atas 75 % sampai akhir pertemuan. Pencapaian karakter Kreatif pada akhir pertemuan mencapai 95% atau 15 orang mahasiswa dari 16 mahasiswa berada pada indikator Kreatif 1,2, dan 3 . Dengan demikian kenaikan ini telah tinggi dari kriteria yang ditetapkan yakni lebih dari 75 % mahasiswa mengalami kenaikan level.

3. Karakter komunikatif

Bersahabat/komunikatif merupakan bentuk tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, berinteraksi, dengan guru atau teman di sekolah dan bekerjasama dengan orang lain dan mengeluarkan ide dan pendapat dalam

presentasi. Hasil pengamatan sikap bersahabat/ komunikatif dengan menggunakan instrumen penilaian karakter pada pertemuan I sampai pertemuan IV oleh pengamat, memuat indikator sebagai berikut (1) Mengkomunikasikan secara baik hasil Pengembangan APE dalam Pembelajaran, (2) Berdiskusi dalam kelompok untuk mencari pemecahan masalah asal koreksi dosen terkait hasil koreksi APE (3) mencari informasi (4) menyampaikan ide (5) mengkonfirmasi hambatan. Hasil pengamatan disajikan pada tabel berikut:

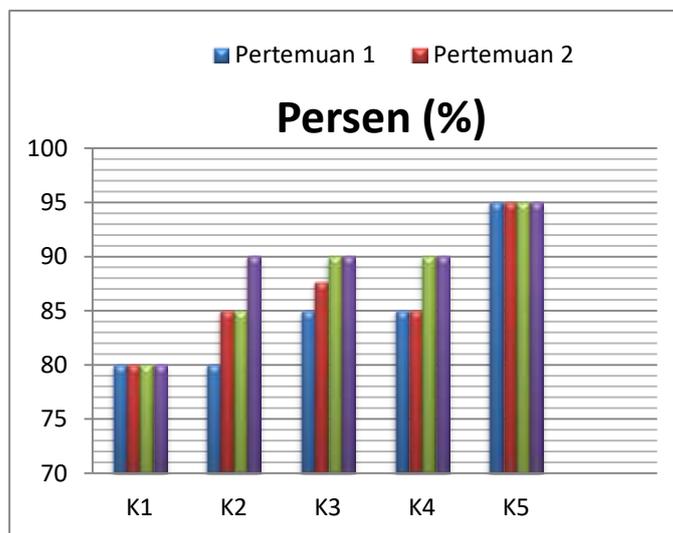
Tabel.Persentase (%) Karakter Komunikatif

	P1	P2	P3	P4
K1	80	80	80	80
K2	80	85	85	90
K3	85	87,66	90	90
K4	85	85	90	90
K5	95	95	95	95

Keterangan:

- P 1 : Pertemuan Pertama
P 2 : Pertemuan kedua
P 3 : Pertemuan ketiga
P 4 : Pertemuan keempat
K1 : Mengkomunikasikan secara baik hasil Pengembangan APE dalam Pembelajaran
K2 : Berdiskusi dalam kelompok untuk mencari pemecahan masalah asal koreksi dosen terkait hasil koreksi APE
K 3 : Mencari informasi
K4 : Menyampaikan ide
K5 : Mengkonfirmasi hambatan

Berdasarkan tabel tersebut, karakter komunikatif/ Bersahabat muncul pada setiap pertemuan mulai pertemuan pertama sampai pertemuan kelima secara signifikan, hal tersebut mengisyaratkan pencapaian karakter komunikatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar APE mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar. 3 Grafik Pengamatan Karakter Kreatif dalam MK APE

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, Pencapaian karakter komunikatif pada pertemuan pertama masi kurang dinampakan oleh mahasiswa, hal ini dikarenakan mhasiswa masih belum terbiasa dengan kondisi pembelajaran seperti ini sehingga masih enggan untuk merespon. indikator pencapaian karakter komunikatif Belum Terlihat (BT), hal ini berarti mahasiswa masih belum menunjukkan tanda-tanda mulai melakukan karakter dengan besar persentase seperti yang diharapkan. Analisis terhadap karakter siswa pada pertemuan 2 mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan 1, hal ini karena pada pertemuan 2 dosen telah memberikan motivasi untuk menginspirasi mahasiswa sehingga mereka mulai berani untuk berkomunikasi terlebi pada saat presentasi atau simulasi dengan APE yang telah siap. Karakter komunikatif pada pertemuan ke dua cenderung mulai terlihat (MT). Pada pertemuan 3 dan sampai akhir pertemuan, 14 orang mahasiswa telah mengalami peningkatamn dengan (MB) dengan memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten memenuhi kriteria karakter bersahabat/ komunikatif, dengan

persentasi mencapai 95 % . Hal tersebut menandakan bahwa karakter komunikatif telah ada dalam diri mahasiswa melalui pembelajaran APE dengan model pengembangan berbasis karakter. Dengan demikian kenaikan ini telah tinggi dari kriteria yang ditetapkan yakni lebih dari 75 % mahasiswa mengalami kenaikan level. Dari data yang diperoleh dalam kajian ini menunjukkan bahwa dengan bahan ajar Alat permainan edukatif pada materinya Jenis-Jenis APE, karakter yang diharapkan dapat muncul melalui kegiatan praktik, seperti yang digambarkan di atas.

Berdasarkan Hasil dan Pembahasan di atas, maka dapat pula diperjelas bahwa Implementasi Pendidikan karakter pada perguruan tinggi, tentunya harus tetap mengacu pada 18 (delapan belas) nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter bangsa, yaitu Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja keras, Keratif, Mandiri, Demokratis, Rasa ingin tahu, Semangat kebangsaan atau nasionalisme, Cinta tanah air, Menghargai prestasi, Komunikatif, Cinta damai, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial dan Tanggung jawab¹⁶. Ke delapan belas nilai karakter ini diharapkan agar seefektif mungkin dapat diintegrasikan dalam setiap mata kuliah. Fokusnya pada tujuan-tujuan etika melalui proses pendalaman apresiasi dan pembiasaan, karena pendidikan karakter sesungguhnya bukan sekedar mendidik benar dan salah tetapi mencakup proses pembiasaan tentang perilaku yang baik sehingga mahasiswa dapat memahami, merasakan dan mau berperilaku baik agar terbentuklah tabiat yang baik.

Integrasi pendidikan karakter di dalam proses perkuliahan, idealnya dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran pada semua mata kuliah. Keberhasilan pendidikan karakter akan memiliki dampak jangka pendek dan jangka panjang. Dalam jangka pendek, Ellias (2010) menyatakan melalui pengembangan karakter moral, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman, mencegah bullying dan viktimisasi oleh teman sebaya, menurunkan problem disiplin, mengurangi ketidak jujuran, mendukung pengembangan etika, dan menghasilkan warga negara yang baik.

¹⁶ Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Desain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010*, Jakarta: Direktorat Mandikdasmen, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama

Sedangkan dalam jangka panjang, Bier dan Berkowitz (2005) menyebutkan penerapan pendidikan karakter dengan serius dan berkualitas akan membentuk generasi yang memiliki etika, bertanggung jawab dan menjadi warga negara yang baik.

Mengarah kepada pencapaian keberhasilan pendidikan karakter, baik jangka panjang maupun jangkah pendek, mahasiswa Semester III program studi PAKUD melalui matakuliah Alat Permainan Edukatif (APE) dalam SKS praktiknya, oleh dosen mata kuliah memfokuskan pada tiga (3) dari delapan belas (18) jenis karakter yang diharapkan muncul dalam proses perkuliahan, yakni mahasiswa harus *komunikatif* dan tidak pasif atau tidak individualis, dapat bekerja sama dengan orang lain; *kreatif* dan tidak monoton, dapat menghasilkan karya-karya yang inovatif yang berguna; *bertanggung jawab* dan tidak masa bodoh atau malas tau dengan berbagai peran dan tugas yang diberikan, dapat menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa saling mengharap orang lain. Integrasi nilai karakter pada MK APE secara tidak langsung menegaskan bahwa orientasi perkuliahan itu tidak hanya sekedar penyampaian informasi kepada mahasiswa, namun lebih diutamakan untuk menggali potensi mahasiswa, sehingga memancar dari padanya pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilannya (psikomotor) yang berkarakter.

KESIMPULAN

Implementasi pendidikan karakter melalui Bahan Ajar Alat Permainan Edukatif (APE) dalam rangka penanaman nilai-nilai kehidupan dalam kegiatan perkuliahan, pada dasarnya selain untuk menjadikan mahasiswa menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan mahasiswa mengenal, menyadari/peduli dengan nilai-nilai hidup yang menjadikan dirinya dapat berperilaku baik dengan menunjukkan karakter tanggung jawab, kerja keras, komunikatif dan kreatif. Integrasi pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran melalui mata kuliah APE ini dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

SARAN

Pendidikan karakter mempunyai tujuan penanaman nilai dalam diri setiap individu yang di didik termasuk dalam diri mahasiswa, untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di setiap lembaga pendidikan tinggi yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan atau capaian pembelajaran lulusan. Oleh karena itu disarankan kepada para pengajar di perguruan tinggi agar dalam merumuskan indikator pencapaian pada bahan ajar, sebaiknya muatan karakter secara konseptual dapat diintegrasikan dengan muatan materi yang disajikan .

Bahan ajar dikembangkan untuk menjawab kebutuhan perkuliahan dari mahasiswa, Oleh karena itu disarankan agar bahan ajar yang disiapkan oleh para pengajar tidak hanya terbatas pada bahan ajar cetak tetapi dapat lebih dimodifikasi pada bahan ajar yang berbasis media internet.

KEPUSTAKAAN

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta ; Raja Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Depdiknas, 2003)

Ekawati, dkk. 2010. *Pengembangan bahan ajar Materi IPA Gaya dan Tekanan di SMPN 5 Blambangan Umpu*. Jurnal Digital IPI Portal Garuda Indonesia.

Kemendiknas 2008. *Sosialisasi KTSP; Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta. Kemendiknas.

Kemendiknas, 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Puslitbangkur.

Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Desain Induk Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010*, Jakarta: Direktorat Mandikdasmen, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.

- Lickona, Thomas. 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respec and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Batambooks.
- Melinda,CB., Berkowitz MW. (2005). *What Work in Character Education ? Leadership For Students Activities*, October 2005, vol 34, no 2.
- Mukaroma. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berkarakter dengan Media Interaktif untuk SD/MI Kelas 4. Disertasi* . Surakarta : Perpustakaan Digital Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Schwartz, AJ.2000. *It's Not to Late to Teach College Student about Values*. The Chronicle of Higher Education. Vol 46. No 40.
- Sri Widyawati, Kartika Ranakit. A. 2020. *Media Pembelajaran PAUD*, Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Stiff-William, HR. 2010. *Widening Lens to Teach Character Education Alongside Standart Curriculum. Abstract*. The Clearing House. Vol 83.no 4.
- Syukri. 2009. *Peran Pendidikan di Perguruan Tinggi terhadap Perubahan Perilaku Kaum Intelektual (sosial-Individu)*. Jurnal Ilmiah Kreatif.vol 6 no 1.