

PEMBELAJARAN BERBASIS PRODUK SISWA UNTUK MENGEMBANGKAN PENDIDIKAN KARAKTER

Rina Widiyastuti

SMKN 1 Rangkasbitung dan jln. Dewi Sartika NO. 61L Rangkasbitung, Kabupaten Lebak, Banten
rinawidiyastuti02@gmail.com

ABSTRAK

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesesuaian dan mutu pendidikan karakter, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan grand design pendidikan karakter untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan. Grand design menjadi rujukan konseptual dan operasional pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian pada setiap jalur dan jenjang pendidikan. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*). Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter perlu dilakukan dengan mengacu pada grand design tersebut. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah observasi, studi literatur, wawancara, dokumentasi dan angket yang digunakan untuk mengukur nilai karakter siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil mengembangkan karakter jujur siswa. Prosentase jujur 66% telah memberikan implikasi positif pada proses pengembangan internalisasi karakter. Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil mengembangkan karakter Kreatif siswa. Prosentase kreatifitas 72% telah memberikan implikasi positif pada proses pengembangan internalisasi karakter. Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil mengembangkan karakter mandiri siswa pada materi trigonometri. Prosentase kemandirian 87% telah memberikan implikasi positif pada proses pengembangan internalisasi karakter. Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil mengembangkan karakter kerjakeras siswa. Prosentase kerjakeras 62% telah memberikan implikasi positif pada proses pengembangan internalisasi karakter. Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah Proses pengamatan sebaiknya dibantu oleh teman guru lainnya, supaya proses tindakan siswa dapat teramati dengan baik. Melalui penelitian ini dapat dikembangkan pembuatan/aplikasi produk lainnya dalam pelajaran supaya terus dapat merangsang nilai-nilai karakter bangsa yang terintegrasi dalam kurikulum.

Kata kunci :

Pembelajaran berbasis produk, Nilai Karakter.

ABSTRACT

In an effort to improve the suitability and quality of character education, the Ministry of Education and Culture has developed a grand design of character education for each path, level, and type of education unit. Grand design becomes a conceptual and operational reference for development, implementation, and assessment at every path and level of education. Character configurations in the context of the totality of psychological and socio-cultural processes are grouped into: Heart (Spiritual and emotional development), Thought (intellectual development), Sports and Kinesthetic (Physical and kinesthetic development), and Olah Rasa and Karsa (Affective and kinesthetic development). creativity development). The development and implementation of character education needs to be carried out with reference to the grand design. This research method uses descriptive qualitative research. The instruments used were observation, literature study, interviews, documentation and questionnaires which were used to measure students' character values. The results showed that the product-based learning process of students succeeded in developing students' honest character. The honest percentage of 66% has given positive implications on the process of developing character internalization. The product-based learning process of students succeeded in developing students' creative characters. The percentage of creativity 72% has given positive implications for the process of developing the internalization of character. The product-based learning process of students succeeded in developing students' independent character in trigonometry material. The percentage of independence of 87% has given positive implications on the process of developing character internalization. The product-based learning process of students succeeded in developing the character of students' hard work. The percentage of hard work 62% has given positive implications on the process of developing character internalization. The product-based learning process of students has succeeded in increasing students' cognitive understanding. Suggestions that can be conveyed from the results of this study are the observation process should be assisted by other teacher friends, so that the student action process can be observed properly. Through this research, the manufacture/application of other products in the lesson can be developed so that it can continue to stimulate the values of the nation's character that are integrated in the curriculum.

Keywords :
Product-based learning, Character Values.

PENDAHULUAN

Membangun jati diri suatu bangsa, memerlukan komitmen yang tinggi dari berbagai unsur atau elemen masyarakat, baik yang terlibat dalam dunia pendidikan maupun dunia usaha, dan keterlibatan berbagai pihak pemerintah terkait dan kalangan swasta. Pembangunan jati diri bangsa tersebut, hanya dapat dilakukan melalui pendidikan. Tujuan pendidikan secara normatif dipaparkan dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni pada Pasal 3 yang menyatakan "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Apa yang dipaparkan diatas memperegasi jati diri karakteristik pendidikan kita bahwa output pendidikan yakni siswa lulusan sekolah harus memiliki karakter yang berilmu, beragama, dan bertanggungjawab kepada diri dan masyarakat di sekitarnya. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (*stakeholders*) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesesuaian dan mutu pendidikan karakter, Kementerian Pendidikan Nasional mengembangkan grand design pendidikan karakter untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis

satuan pendidikan. Grand design menjadi rujukan konseptual dan operasional pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian pada setiap jalur dan jenjang pendidikan. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*). Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter perlu dilakukan dengan mengacu pada grand design tersebut.

Dalam kaitannya di Satuan Pendidikan (sekolah) yang terintegrasi dalam kurikulum, seringkali terabaikan semangat di atas. Guru senantiasa menempatkan ketercapaian kurikulum tanpa diimbangi dengan kompetensi peserta didik. Kalaupun ada kompetensi sekarang telah dipelintir menjadi sekumpulan angka-angka.

Selama proses pembelajaran siswa cenderung memiliki sikap yang kurang mandiri, ini dirasakan oleh penulis. Siswa berorientasi pada hasil yang akan diperoleh, siswa cenderung berketat pada naskah yang ada di buku pegangan, cenderung lebih rajin menyelesaikan soal-soal, lebih cenderung mengarah pada kemampuan pengetahuan. Padahal pada hakekatnya, optimalisasi kemampuan harus mengarah pada 3 aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Kecenderung ini akan melekat pada siswa, sehingga akan menghasilkan karakter siswa yang kurang kreatif, kurang inovatif dan tentu saja kurang empati dan kompetitif. Proses penumpukan karakter ini lama-lama akan menjadi bola salju yang akan meluluhlantahkan ketercapaian Tujuan Pendidikan Nasional.

Dalam konteks tersebut, siswa adaah subjek yang harus dominan dalam pembelajaran, dominasi tersebut dikembangkan dalam wujud kemandirian belajar dalam menumbuhkan karakter positif siswa.

Berdasarkan proses yang terjadi selama peneliti di kelas, maka penelitian ini dikembangkan lebih jauh sebagai bentuk peningkatan kompetensi profesional pendidik. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui pengembangan karakter siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis produk siswa. Secara rinci tujuan khusus penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang : (1) Karakter siswa dalam konteks kejujuran. (2). Karakter siswa dalam konteks kreativitas. (3) Karakter siswa dalam konteks kemandirian. (4) Karakter siswa dalam konteks kerja keras.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan upaya ilmiah dalam menganalisis dan mengevaluasi Karakter siswa dalam kerangka pengembangan. Analisis yang dimaksud adalah melihat dan mengkaji pengembangan karakter siswa melalui pembelajaran berbasis produk. Kemudian hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Rangkasbitung pada bulan Februari - Maret 2019 pada materi Produk kreatif dan kewirausahaan Kelas XII.

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah cara dan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang ada pada objek penelitian. Dengan metode ini penulis mengamati, mencatat semua aktivitas siswa selama melakukan proses pembelajar berbasis produk baik pada domain kognitif maupun pada domain pendidikan karakter.

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini, angket diberikan pada saat anak melakukan pembelajaran dikelas.

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan pada sela-sela proses pembelajaran di luar kelas dan pada saat pengamatan, hasil wawancara ditulis sebagai bentuk interaksi normal.

4. Dokumentasi

Proses pengambilan gambar/foto pada saat aktifitas pembelajaran dilakukan, sebagai bentuk perilaku responden selama proses pengambilan data.

5. Studi Pustaka

Melakukan proses kajian literature atau pustaka untuk lebih mengembangkan proses penelitian.

Analisis Data

Pengecekan keabsahan (trustworthiness) data sangatlah penting dalam penelitian ini. Dimana data yang telah berhasil digali, dikumpulkan dan dicatat dalam kegiatan penelitian, harus diusahakan kemantapan dan kebenarannya. Daam epistemology naturalistic, keterandalan penelitian bertumpu pada empat elemen: kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas (Muhajir, 2002 : 78).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan, yang meliputi hal-hal berikut :

1. Reduksi data

Dalam reduksi data dilakukan proses pemilihan, pemusatan perhatian dan penyederhanaan data. Data yang diperoleh dari lapangan direduksi untuk memperoleh data-data yang relevan dengan tujuan penelitian saja. Data dirangkum dan dipilih hal-hal yang pokok saja, difokuskan pada data-data yang penting, kemudian dicari pola dan temanya.

2. Penyajian data

Setelah data direduksi, maka langkah berikutnya adalah penyajian data. Melalui penyajian data, maka data akan terorganisir dengan baik, tersusun dalam pola hubungan sehingga mudah dipahami. Penyajian data disajikan dalam bentuk table dan charta disertai teks naratif.

3. Pembuatan kesimpulan, verifikasi dan refleksi

Pada proses ini, peneliti melakukan interpretasi terhadap makna dari data empiris yang telah dikumpulkan dan dikategorikan sebelumnya secara sistematis. Proses verifikasi berlangsung berulang dan dinamis dalam berbagai situasi praktis di lapangan. Verifikasi dilakukan atas informasi lisan maupun dokumentasi. Proses refleksi untuk mendapatkan pemahaman yang benar dan utuh atas ucapan, pernyataan dan makna yang terkandungnya.

KAJIAN TEORITIS

A. Pendidikan Karakter

Karakter (character) mengacu pada serangkaian sikap (attitudes), perilaku (behaviors), motivasi (motivations) dan keterampilan (skills). Dengan demikian pengertian karakter pada intinya mengarah pada aspek kejiwaan atau watak yang dimiliki oleh seseorang sebagai pengaruh lingkungan pada umumnya. Pendapat lain diungkapkan oleh Endang Sumantri dalam Budimansyah dan Komalasari (Ed.) (2011: 6) yang menyatakan bahwa Karakter mengandung pengertian suatu kualitas yang dimiliki seseorang, sehingga membuatnya menarik dan atraktif, reputasi seseorang dan memiliki kepribadian yang eksentrik.

Nilai-nilai karakter yang harus dikembangkan, kurikulum Depdiknas, 2010 : 9-10) sebagai dipahami dalam pendidikan karakter (Pusat berikut:

Tabel 1. Nilai Karakter

NO	NILAI KARAKTER	DESKRIPSI
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasari pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dengan dirinya
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan peraturan.
5	Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya yang sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas
8	Demokratis	Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9	Rasa ingin tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar
10	Semangat kebangsaan	Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya
11	Cinta tanah air	Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tertinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial budaya, ekonomi, politik dan bangsa
12	Menghargai prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.
14	Cinta damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16	Peduli lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18	Tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dia lakukan terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Berdasarkan grand design yang dikembangkan Kemendiknas (2010), secara psikologis dan sosial kultural pembentukan karakter dalam diri individu merupakan fungsi dari seluruh potensi individu manusia (kognitif, afektif, konatif, dan psikomotorik) dalam konteks interaksi sosial kultural (dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat) dan berlangsung sepanjang hayat. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dapat dikelompokkan dalam: Olah Hati

(*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan

Untuk mengembangkan pendidikan karakter
Kinestetik (*Physical and Kinesthetic development*),
dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity
development*) yang secara diagramatik dapat
digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Konfigurasi Karakter

Para pakar telah mengemukakan berbagai teori tentang pendidikan moral. Menurut Hersh, et. al. (1980), di antara berbagai teori yang berkembang, ada enam teori yang banyak digunakan; yaitu: pendekatan pengembangan rasional, pendekatan pertimbangan, pendekatan klarifikasi nilai, pendekatan pengembangan moral kognitif, dan pendekatan perilaku sosial. Berbeda dengan klasifikasi tersebut, Elias (1989) mengklasifikasikan berbagai teori yang berkembang menjadi tiga, yakni: pendekatan kognitif, pendekatan afektif, dan pendekatan perilaku. Klasifikasi didasarkan pada tiga unsur moralitas, yang biasa menjadi tumpuan kajian psikologi, yakni: perilaku, kognisi, dan afeksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Proses Pembelajaran

Dalam melakukan proses pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator dan Instruktur. Proses awal dilakukan adalah melakukan tatap muka untuk menjelaskan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran berbasis produk siswa.

a. Pembelajaran di Kelas

Pada dasarnya pembelajaran berbasis produk lebih menekankan pada aktifitas siswa dalam mengembangkan kreatifitas dan inovasi pemikirannya. Berbekal pada pola *Student Center Education* (Pembelajaran terpusat pada siswa), guru hanya memberikan gambaran secara prinsip tentang materi Produk kreatif dan kewirausahaan. Proses pembelajaran banyak dilakukan di luar ruangan kelas. Siswa dibimbing untuk memperoleh data yang ada dalam lembar kerja Produk kreatif dan kewirausahaan yang sudah disiapkan. Hasil pengamatan siswa selama melakukan proses pembelajaran di luar kelas. Peneliti bertindak sebagai pembimbing dalam proses pengamatannya. Pada proses tersebut peneliti melakukan proses observasi dengan cara pengamatan kinerja siswa dan wawancara kepada beberapa siswa.

b. Proses Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Produk kreatif dan kewirausahaan.

Pada tahapan ini, guru hanya memberikan rambu-rambu terkait Produk kreatif dan kewirausahaan, manfaat dan cara kerja secara umum. Pengetahuan awal yang disampaikan ke siswa kemudian diterjemahkan oleh masing-masing kelompok untuk dilakukan proses "legitimasi" produk.

c. Proses Aktivitas di Luar Kelas

Pada tahapan ini siswa melakukan proses pembelajaran di luar kelas dalam bentuk unjuk kerja untuk memperoleh : a) informasi data penelitian; b) mengembangkan karakter (jujur, kreatif, mandiri, prestasi dan kerjasama); c) pemenuhan standar kompetensi lulusan; d) peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

Proses Pengolahan Data

Tabel 2. Pengolahan data

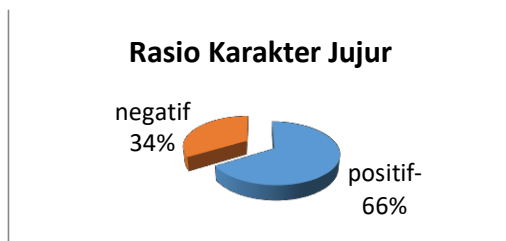
No		Pemahaman Materi	Proses Penyimpulan
1	A	70	80
2	B	80	90
3	C	80	90
4	D	90	90
5	E	70	70
6	F	85	90
7	G	90	90
8	H	80	80
Rata-rata		81	85

Pada tingkatan ini, siswa sebagian besar mampu menggunakan produk dalam pembelajaran dengan baik dan benar, sehingga dalam proses pengamatannya juga dilakukan dengan baik dan benar. Indikator berikutnya adalah proses pemahaman materi sejalan dengan perkembangan pemahaman penggunaan alat, anak mengembangkan proses percobaannya sehingga proses trial and error pasti terjadi dan sesungguhnya anak telah mengembangkan karakter. Setelah proses pengamatan siswa berupaya menyelesaikan data yang diperoleh secara kelompok melalui proses penyimpulan yang telah diajarkan secara teoritik.

Proses pengembangan karakter berikutnya telah terjadi dengan sendirinya. Kesimpulan adalah langkah terakhir yang harus dilakukan oleh siswa, premis-premis dikembangkan menjadi sebuah konklusi yang terinternalisasi dengan pengembangan karakter siswa.

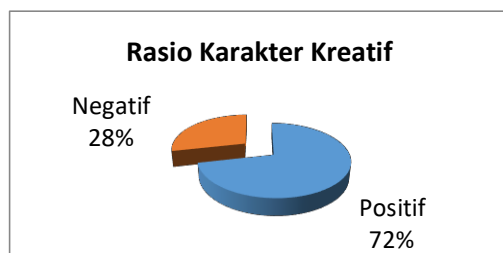
Tabel 3 Hasil Pengamatan

No	Indikator	Deskripsi	No Pernyataan
1	Jujur	Perilaku yang didasari pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan	1, 2, 3, 4, 5
2	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.	6, 7, 9
3	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas	8, 12
4	Kerja keras	Perilaku yang menunjukkan upaya yang sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya	10, 11



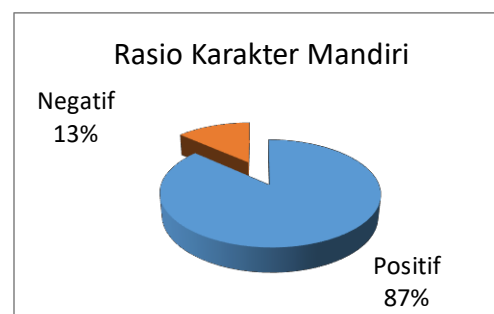
Gambar 2. Rasio Karakter Jujur

Dari gambar 2 tersebut, nilai karakter kejujuran anak dalam mengembangkan karakternya terlihat jelas. Anak cenderung melakukan proses kegiatan pembelajaran dengan nilai kejujuran 66%, suasana ini terkendali karena siswa cenderung ingin melakukan proses belajar, bukan hanya hasil terakhir saja. Nilai tersebut bukanlah nilai mutlak, tetapi dapat digambarkan dalam proses pembelajaran anak masih saja ada yang tidak melakukan dengan baik, anak masih bergantung pada kemampuan teman kelompoknya, tetapi siswa tersebut mengakui ketidakikutsertaannya dalam kegiatan pembuatan alat yang dicantumkan dalam pilihan pernyataan kejujurannya. Ini yang diharapkan dalam proses pembelajaran, anak berusaha mengakui apa yang dilakukan dan apa yang tidak dilakukan olehnya.



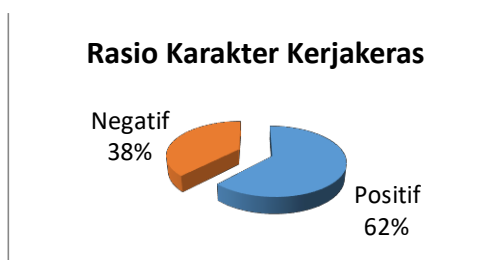
Gambar 3. Rasio Karakter Kreatif

Dari data gambar 3, anak cenderung melakukan suatu kegiatan pembuatan produk berdasarkan apa yang mereka kehendaki sendiri dengan kelompoknya. Walaupun guru memberikan arahan bagaimana dan seperti apa yang harus dibuat, cara membuat dan cara *finishing*, anak lebih senang memanfaatkan gaya kreatifitasnya dalam berkarya, ini ditandai dengan prosentase kreatifitas anak sebesar 72%. Prosentase ini menjadi poin penting setelah kejujuran. Kreatifitas adalah awal dari lahirnya para pemikir dan sukses berikutnya.



Gambar 4. Rasio Karakter Mandiri

Dari gambar 4 dapat diinterpretasikan bahwa dengan melakukan proses pembelajaran berbasis produk siswa, kemandirian siswa dalam proses pembelajaran sangat signifikan. Kemandirian ini bias berupa kemandirian individu dan juga kemandirian dalam kelompoknya. Siswa cenderung memiliki nilai positif sebesar 87%. Suatu aktifitas belajar yang baik dan benar apabila diawali oleh kemandirian siswanya.



Gambar 5. Rasio Karakter Kerjakeras

Dari gambar 5, dapat diinterpretasikan bahwa karakter kerjakeras siswa dalam membuat, merancang, melakukan proses pengamatan, proses perhitungan telah berkembang pada karakter kerjakeras positif sebesar 62%. Karakter ini memungkinkan akan terus berkembang seiring pola pembimbingan dan pola pemecahan masalah yang terstruktur. Penambahan lembar kerja, tantangan pelaksanaan pengamatan, waktu dan tempat pelaksanaan.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil mengembangkan karakter jujur siswa pada materi Produk kreatif dan kewirausahaan. Prosentase jujur 66% telah memberikan implikasi positif pada proses pengembangan internalisasi karakter.
2. Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil mengembangkan karakter Kreatif siswa pada materi Produk kreatif dan kewirausahaan. Prosentase kreatifitas 72% telah memberikan implikasi positif pada proses pengembangan internalisasi karakter.
3. Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil mengembangkan karakter mandiri siswa pada materi Produk kreatif dan kewirausahaan. Prosentase kemandirian 87% telah memberikan implikasi positif pada proses pengembangan internalisasi karakter.
4. Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil mengembangkan karakter kerjakeras siswa pada materi Produk kreatif

dan kewirausahaan. Prosentase kerjakeras 62% telah memberikan implikasi positif pada proses pengembangan internalisasi karakter.

5. Proses pembelajaran berbasis produk siswa berhasil meningkatkan pemahaman kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Pendidikan Provinsi Banten. 2013. Draft Pedoman Implementasi Pendidikan Berkarakter Provinsi Banten tahun 2013.
- Frye, Mike at all. (Ed.) 2002. Character Education: Informational Handbook and Guide for Support and Implementation of the Student Citizen Act of 2001. North Carolina: Public Schools of North Carolina.
- Jurnal Madani. 2013. LPMP Provinsi Banten.
- Lickona, Thomas. 1991. Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam books.
- Marzuki. 2009. Prinsip Dasar Akhlak Mulia: Pengantar Studi Konsep-Konsep Dasar Etika dalam Islam. Yogyakarta: Debut Wahana Press-FISE UNY.
- Oemaherpepe.wordpress.com:<http://oemaherpepe.wordpress.com/rpp-dan-silabus-berkarakter-sma/>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomer 22 tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomer 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomer 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ryan, Kevin and Bohlin, K.E. 1999. Building Character in Schools: Practical Ways to Bring Moral Instruction to Life. San Francisco: Jossey Bass.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.