

**INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM SILABUS DAN RPP
MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN
PERANGKAT LUNAK 1 DI JURUSAN
TEKNIK GAMBAR BANGUNAN
SMK NEGERI 1 SEYEGAN
SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik



Oleh:

Ratna Anindita

NIM 095052424004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM SILABUS DAN RPP MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK 1 DI JURUSAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK NEGERI 1 SEYEGAN SLEMAN”** yang disusun oleh Ratna Anindita, NIM. 09505244004 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 31 Mei 2013

Menyetujui

Dosen Pembimbing,

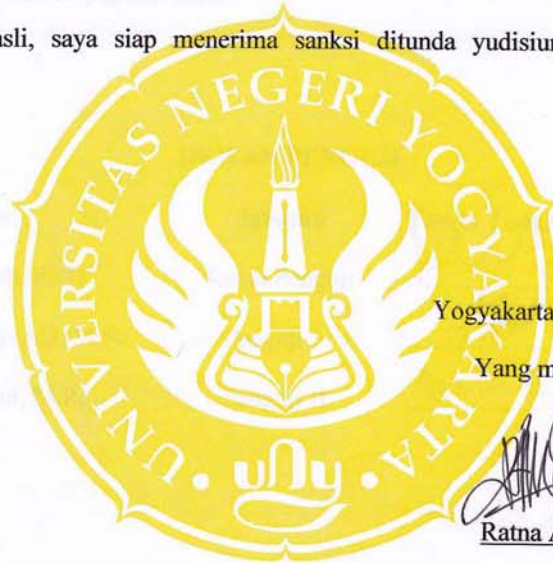
Retna Hidayah, Ph.D
NIP. 19690717 199702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli.

Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 24 Juni 2013

Yang menyatakan,

Ratna Anindita

NIM. 09505244004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM SILABUS DAN RPP MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK 1 DI JURUSAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK NEGERI 1 SEYEGAN SLEMAN” yang disusun oleh Ratna Anindita, NIM. 09505244004 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Juni 2013 dan dinyatakan lulus.

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Retna Hidayah, Ph.D	Ketua Penguji		1 Juli '13
Drs. Sudiyono AD, M.Sc	Penguji I		1 Juli '13
Drs. Suparman, M.Pd	Penguji II		1 Juli '13

Yogyakarta, 24 Juni 2013
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moeh. Bruni Triyono, M.Pd
NIP. 19560216 198603 1 003

MOTTO

Rasullulloh Bersabda “Barangsiapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka ALLOH akan memundahkan baginya jalan menuju surga.” (HR.Muslim)

Rasululloh bersabda “ Adapun ketika ruku’ maka agungkanlah Rabb kalian didalamnya sedang ketika bersujud, giatlah dalam berdoa, sebab itu lebih layak untuk dikabulkan doa kalian”. (HR.Muslim)

“Dan apabila hamba-hamba-Ku bertanya tentang aku, maka (jawablah), aku adalah dekat. Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa apabila ia memohon kepada-Ku...” (QS. Al-Baqarah: 186)

“Berusahalah semaksimal mungkin, walau harus menghadapi dua kenyataan yaitu baik atau buruk”

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tulis Ini Ku Persembahkan untuk :

Ibuku Sukemi, S.Pd

Bapakku Girat Purnama, S.Pd

Keluarga besarku

Sahabat-sahabatku

**INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM SILABUS DAN RPP
MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN
PERANGKAT LUNAK 1 DI JURUSAN
TEKNIK GAMBAR BANGUNAN
SMK NEGERI 1 SEYEGAN**

Oleh
Ratna Anindita
NIM 09505244004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan integrasi nilai-nilai karakter apa saja yang terdapat dalam silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1, dan karakter yang ditonjolkan adalah aspek afektif, kognitif, psikomotor. (2) Mendiskripsikan integrasi karakter yang tercermin didalam kurikulum dan isi materi silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1. (3) Mendiskripsikan dokumen silabus dan RPP yang disusun menggambarkan integrasi nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 Di SMK Negeri 1 Seyegan.

Penelitian ini merupakan desain penelitian kualitatif dengan menggunakan metode delphi. Penelitian ini adalah berupa pendapat para ahli yang berkompeten dibidang perangkat lunak, kegiatan belajar mengajar, pendidikan dan kurikulum. Objek penelitian berupa dokumen Silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dengan observasi, wawancara dan dokumen. Adapun penelitian ini dalam menganalisis data menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian menurut para ahli menunjukkan bahwa nilai karakter yang harus dicantumkan dalam silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ialah yang pertama sikap disiplin, menumbuhkan etos kerja, tanggung jawab, dan kejujuran, yang kedua menyakini adanya Tuhan YME dan selalu menaati ajaran-Nya, mengembangkan sikap toleransi, saling menghormati, dan mengembangkan potensi diri, serta yang ketiga menaati ajaran agama, menghargai diri sendiri, memiliki rasa keterbukaan, mampu mengendalikan diri sendiri, berpikir positif, mengembangkan cinta kasih sayang, gotong royong, memiliki tata krama, dan memiliki rasa malu, serta didalamnya terdapat 3 aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Didalam kurikulum dan isi materi terdapat SKKD, indikator, tujuan, materi, dan evaluasi belum terdapat pencantuman nilai karakter didalam olahan kalimatnya. Dalam susunan dokumen Silabus dan RPP dari 18 nilai karakter yang dimunculkan dalam olahan kalimat masih sangat rendah dan terdapat sedikit nilai karakter yang dituliskan, sehingga didalam dokumen belum teritegrasi pendidikan karakter secara menyeluruh.

Kata kunci : Pendidikan, Karakter, Silabus dan RPP

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Silabus dan RPP Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 di Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Seyegan Sleman”. Dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini penulis banyak mendapatkan banyak masukan yang berguna sehingga Laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan, penyusun juga mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Retna Hidayah, Ph.D, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Drs. Cahyo Wibowo, M.M selaku kepala sekolah SMK N 1 Seyegan.
3. Bapa Drs. Muslim Selaku Ketua Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan
4. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Kedua orang tuaku Girat Purnama, S.Pd dan Sukemi S.Pd Terima kasih atas doa dan kesabaran untuk memeberikan Motivasi
6. Seluruh Keluargaku, Puri kakakku, Sifa kakak iparku, Huda adiku, dan Fannan keponakanku yang memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
7. Eko Agung R.L yang membantu dan memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan skripsiku.
8. Seluruh Teman-temanku yang membantu dalam proses penelitian, Syam, Arif Budhiarto, Wika Mustika Sari, Julian Rahmawan Hidayat.

9. Sahabat-sahabatku Zustiya, Dear Aprilia, Sahid yang selalu memberikan semangat.
10. Teman-teman seperjuangan kelas B PTSP 2009 yang tak hentinya memberi semangat dan doa.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis meminta saran dan kritik sehingga Laporan Tugas Akhir Skripsi dapat menjadi lebih baik dan menambah pengetahuan kami dalam menulis laporan selanjutnya. Semoga Laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan warga masyarakat pada umumnya .

Yogyakarta, 24 Juni 2013

Penulis

Ratna Anindita

NIM. 09505244004

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. KAJIAN TEORI.....	10
A. Pendidikan.....	10

1. Pengertian Pendidikan.....	10
2. Landasan Pendidikan.....	12
3. Fungsi dan Tujuan Pendidikan.....	16
B. Pendidikan Kejuruan.....	17
1. Karakteristik Pendidikan Kejuruan.....	17
2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Kejuruan.....	18
C. Pengertian Pendidikan Karakter.....	19
1. Pengertian Karakter.....	19
2. Pengertian Pendidikan Karakter.....	21
3. Komponen Pendidikan Karakter.....	22
1) Nilai-nilai Karakter Dasar yang Diajarkan Dalam Pendidikan Karakter.....	24
2) Pendekatan Pendidikan Karakter.....	27
3) Model Pendidikan Karakter.....	28
(a) Intrakurikuler.....	29
(b) Ekstrakurikuler.....	30
(c) Gabungan.....	31
4) Metode Pendidikan Karakter.....	32
D. Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.....	37
1. Prinsip Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Menggambar Dengan Perangkat Lunak.....	37
2. Nilai-nilai Yang Diintegrasikan Dalam Pembelajaran	

Menggambar Dengan Perangkat Lunak.....	39
E. Kurikulum.....	42
1. Pengertian Kurikulum	42
2. Fungsi Kurikulum	43
3. Komponen Kurikulum	45
F. Silabus Pembelajaran.....	48
1. Pengertian Silabus Pembelajaran	48
2. Komponen Silabus	49
G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	51
1. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	51
2. Standar Proses dalam RPP.....	52
H. Kompetensi Gambar Bangunan	60
I. Kerangka Berpikir	61
J. Pertanyaan Penelitian.....	62
BAB III. METODE PENELITIAN	63
A. Desain Penelitian.....	63
B. Tempat dan Waktu Penelitian	67
C. Sumber Data dan TeknikPengumpulan Data.....	68
D. Instrumen Penelitian	69
E. Teknik Analisis Data	69
F. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	70
G. Tahapan Penelitian.....	71
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72

A. Deskripsi Data.....	72
B. Penggalan Isi Dokumen.....	89
C. Siklus I.....	89
D. Siklus II.....	102
E. Pembahasan.....	109
1. Pengintegrasian Nilai-nilai Karakter.....	109
2. Pengintegrasian Karakter didalam Kurikulum dan Materi.....	115
3. Pengintegrasian Karakter dalam Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.....	117
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	119
A. Kesimpulan	119
B. Keterbatasan Penelitian.....	120
C. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai-nilai Yang Perlu Ditanamkan Dalam Pendidikan Karakter	25
Tabel 2. Contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengintegrasikan perilaku minimal dalam program kegiatan ayang direncanakan sekolah.....	26
Tabel 3. Aspek Kognitif yang Haru dikuasai.....	54
Tabel 4. Tujuh Taksonomi Aspek psikomotor.....	54
Tabel 5. Kategori Aspek Afektif.....	55
Tabel 6. Aspek Wawancara.....	69
Tabel 7. Langkah Pembelajaran 1.....	78
Tabel 8. Lagkah Pembelajaran 2.....	83
Tabel 9. Langkah Pembelajaran 3.....	85
Table 10. Langkah Pembelajaran 4.....	87
Tabel 11. Pengintegrasia Karakter Secara Umum.....	94
Tabel 12. Penjelasan Pengintegrasia Karakter Secara Umum.....	96
Tabel 13. Pengintegrasian didalam Kurikulum Silabus da RPP.....	97
Tabel 14. Penjelasan Pengintegrasian didalam Kurikulum Silabus da RPP.....	98
.	

Tabel 15. Pengintegrasian didalam Materi Silabus dan RPP.....	99
Tabel 16. Penjelasan Pengintegrasian didalam Materi Silabus dan RPP.....	101
Tabel 17. Siklus II Konfirmasi.....	105
Tabel 18. Pernyataan Guru Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.....	108
Tabel 19. Nilai karakter yang diintegrasikan dalam silabu dan RPP Menggambar Dengan Perangka Lunak 1	109
Tabel 20. Pengintegrasian Nilai-nilai Karakter didalam Silabus dan RPP.....	110
Tabel 21. Nilai Karakter yang diintegrasikan.....	111
Tabel 22. Aspek yang dominan dari segi afektif, Kognitif, dan Psikomotor.....	112
Tabel 23. Pengintegrasian Karakter didalam Kurikulum dan Materi didalam silabus dan RPP.....	115

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Preoses Triangulasi.....	70
Gambar 2. Gambar Tahap Peneltian.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Pedoman Wawancara	125
Lampiran B. Pedoman Observasi	127
Lampiran C. Pertanyaan Siklus I.....	128
Lampiran D. Siklus I.....	129
Lampiran E. Pernyataan Kosensus dan Kontrasensus.....	130
Lampiran F. Silabus.....	158
Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	159
Lampiran H. Surat Izin Penelitian.....	174

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Makin banyak peristiwa yang dilakukan siswa, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan yang tidak diharapkan oleh masyarakat dan pemerintah seperti perkelahian diantar kalangan remaja, pencurian, pelanggaran lalu-lintas, penyimpangan norma-norma dalam hal pergaulan dan sebagainya. Hal ini serupa dengan pendapat Lickona yang dikutip oleh Musfiroh (2008) mengemukakan bahwa terdapat sepuluh tanda dari perilaku manusia yang menunjukkan arah kehancuran suatu bangsa, yaitu meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, ketidak jujuran yang membudaya, semakin tingginya rasa tidak hormat kepada orangtua, guru dan pemimpin, pengaruh adanya grup terhadap tindakan kekerasan, meningkatnya kecurigaan dan kebencian, penggunaan bahasa yang memburuk, penurunan etos kerja, menurunnya rasa tanggung jawab individu dan warga negara, meningkatnya perilaku merusak diri dan semakin kaburnya pedoman moral.

Sementara itu Slamet, (2011) berpendapat, bahwa pendidikan di Indonesia lebih memfokuskan pada pengembangan daya pikir dan hanya berfokus pada cara berpikir logis, analisis, serta kurang mengembangkan cara-cara berpikir kreatif dan inovatif. Disisi lain pendidikan nasional kita juga kurang memperhatikan pengembangan daya hati.

Marzuki, (2010) menyatakan pendidikan adalah suatu usaha sadar tujuan dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik semaksimal mungkin.

Pendidikan juga adalah suatu usaha masyarakat dan bangsa yang disengaja dalam rangka mempersiapkan generasi muda bagi eksistensi kehidupan yang lebih berderajat di masa yang akan datang. Untuk meraih derajat manusia seutuhnya sangatlah tidak mungkin tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan harus dapat menghasilkan insan-insan yang memiliki karakter mulia, di samping memiliki kemampuan akademik dan keterampilan yang memadai. Salah satu cara untuk mewujudkan manusia yang berkarakter adalah dengan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam setiap pembelajaran.

Bung Karno yang menggelorakan tema besar “*nation and character building*” pernah berpesan kepada kita bangsa Indonesia, bahwa tugas berat untuk mengisi kemerdekaan adalah membangun karakter bangsa. Apabila pembangunan karakter bangsa ini tidak berhasil, maka bangsa Indonesia akan menjadi bangsa kuli (Soemarno Soedarson, 2009). Pernyataan Bung Karno ini menunjukkan pentingnya pendidikan dan pembangunan karakter demi tegak dan kokohnya jati diri bangsa agar mampu bersaing di dunia global. Pandangan dan pernyataan dari dua pemimpin itu, cukuplah sudah untuk memberikan gambaran bahwa pendidikan karakter bangsa itu merupakan hal sangat fundamental dari kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

Argumentasi tentang pentingnya pendidikan karakter dan perangkat lunak sebagai landasan atau rambu-rambu dalam pelaksanaan pendidikan karakter yang sudah tersedia. Pelaksanaan pendidikan karakter melalui kegiatan pendidikan, nampaknya merupakan sarana yang sangat penting dalam pelaksanaan pembangunan karakter bangsa. Secara khusus di dalam bidang pendidikan juga

telah diberikan rambu-rambu dan arah yang jelas bagaimana membangun karakter dan kepribadian anak bangsa ini. Di dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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. Inilah rumusan tujuan pendidikan yang sesungguhnya, tujuan pendidikan yang utuh dan sejati. Aspek-aspek yang terkandung dalam rumusan tujuan pendidikan ini, baik yang terkait dengan tujuan eksistensial, kolektif maupun individual harus dicapai secara utuh melalui proses pendidikan dalam berbagai jalur dan jenjang. Kalau hal ini dapat dilakukan, maka proses pencapaian tujuan pendidikan nasional sedang berlangsung dan berada pada jalur yang benar.

(<http://www.google.co.id/search?q=isu+kebijakan+pemerintah+terhadap+pendidikan+karakter.ac.id>, diakses 25 Februari 2013).

Pendidikan masih berkisar pada peningkatan dimensi kognitif, tapi lemah pada dimensi yang lain, seperti psikomotorik dan afektif. Bahkan, secara nasional, keberhasilan pendidikan diukur melalui pengujian materi yang hanya berisi aspek kognitif saja. Hal ini terbukti pada pelaksanaan Ujian Nasional. Sedangkan pendidikan yang lain, seperti akhlak, kekerasan, belum tersentuh.

Pendidikan karakter juga belum diimplementasikan dalam kurikulum yang dijadikan acuan dalam kegiatan pembelajaran. Yang ada hanyalah siswa dididik

untuk mendapatkan nilai yang tinggi dan mendapatkan prestasi yang bagus. Akhirnya lulusan yang dihasilkan kurang memiliki karakter yang jelas. Bahkan lulusan yang dihasilkan masih jauh dari yang diharapkan oleh masyarakat, baik dari segi mentalitas maupun moralitas. Lulusan yang memiliki nilai yang bagus belum tentu memiliki moralitas dan mentalitas yang bagus. Konsep pendidikan yang tidak hanya mengacu kepada nilai seharusnya sudah dilaksanakan oleh lembaga pendidikan agar manusia Indonesia memiliki karakter yang jelas. Jangan sampai generasi mendatang sama saja dengan generasi-generasi sebelumnya yang belum sadar terhadap nilai-nilai sosial yang seharusnya dibangun. Hartono HM, (2010), *Pengembangan pendidikan karakter*

Sehingga kementerian pendidikan Nasional telah mendeklarasikan pendidikan karakter diterapkan pada pendidikan, bukan hanya pada pembelajaran dikelas namun pendidikan karakter telah dikembangkan pada Silabus dan RPP yang merupakan dasar perencanaan pembelajaran yang akan diaplikasikan dikelas. Dikarenakan Silabus dan RPP yang dikembangkan dengan pendidikan karakter dapat diorientasikan untuk pembentukan karakter peserta didik. Trianto, (2010), *Kurikulum Berkarakter*

Dari uraian diatas itulah, maka dikembangkanlah kurikulum pendidikan, sekarang ada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang didalamnya memuat karakter-karakter apa saja yang dimasukkan dalam suatu kompetensi pelajaran. Dari kurikulum itu terdapat Silabus, dan *lesson plan* (RPP) untuk diajarkan disekolah-sekolah.

(<http://pendidikanpositif.wordpress.com>, di akses 23 Februari 2013)

Nilai-nilai pendidikan karakter saat ini bukan hanya terintegritas pada kurikulum mata pelajaran tertentu saja. Dengan kebijakan pemerintah semua mata pelajaran kurikulum sudah dikembangkan dengan pendidikan karakter. Termasuk pelajaran yang menggunakan perangkat lunak. Pendidikan pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat mata pelajaran Menggambar dengan perangkat lunak. Menggambar dengan perangkat lunak ini, pelajaran yang menggunakan *software* yang memberikan kemudahan untuk mengerjakan model gambar, kemungkinan besar terjadi tindakan yang menyimpang dengan pendidikan karakter yaitu terjadinya *copy paste* dan penugasan dapat dikerjakan oleh pihak lain . Sedangkan menggambar dengan perangkat lunak yang di dalam kurikulumnya terdapat nilai, moral, sikap, sehingga kurikulumnya dikembangkan dengan pendidikan karakter, agar menciptakan kejujuran, kemandirian, tanggung jawab terhadap tugas masing-masing siswa, kedisiplinan. (Gunadarma, 2011).

Dengan adanya kurikulum yang dikembangkan dengan nilai-nilai karakter. Akan tetapi kenyataan yang terjadi dilapangan, di saat pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 masih terdapat siswa yang mengikuti pembelajaran dikelas menggunakan seragam yang berbeda, ketika bel masuk masih terdapat siswa yang diluar ruangan laboratorium komputer. Bapak Muslim kepala jurusan SMK N 1 Seyegan menyatakan bahwa pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak pernah terjadi *copy paste* yang dilakukan satu atau dua siswa yang malas dalam proses pembelajaran. (Observasi 25 Februari 2013)

Untuk mendapatkan pembelajaran sesuai kurikulum, sebelum melakukan proses pembelajaran guru mempersiapkan bahan ajar yaitu Silabus dan RPP

sebagai pedoman mengajar didalam kelas. Didalam Silabus dan RPP saat ini harus diintegrasikan pendidikan karakter karena akan di gunakan sebagai panduan proses pembelajaran dikelas, bertujuan untuk mewujudkan siswa yang berilmu dan berkarakter. Didalam dokumen pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan peneliti melihat masih terdapat kekurangan dalam pengintegrasian nilai-nilai karakter.

Pernyataan bapak Tris pengawas salah satu SMK di Yogyakarta mengungkapkan pada kenyataan di lapangan masih kebanyakan guru yang kurang paham dalam membuat Silabus dan RPP, sehingga masih banyak Silabus dan RPP yang belum terlihat mengintegrasikan pendidikan karakter didalamnya. (Observasi, 30 Februari 2013)

Berdasarkan fakta diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Silabus dan RPP Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Seyegan Sleman*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat Degradasi moral pada siswa SMK.
2. Terdapat copy paste dalam pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak 1
3. Terdapat Kekurangan nilai-nilai karakter yang dikembangkan didalam pembelajaran Menggambar dengan perangkat lunak 1.

4. Kurikulum pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan masih belum menyeluruh dalam pengintegrasian pendidikan karakter.
5. Belum terdapat pengintegrasian pendidikan karakter didalam dokumen Menggambar dengan perangkat Lunak 1.
6. Keterbatasan guru dalam pemahaman Dokumen silabus dan RPP mata pelajaran kejuruan yang diintegrasikan pendidikan karakter

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Nilai-nilai pendidikan karakter secara universal didalam Silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak yaitu terdapat rasa hormat-menghormati, tanggung jawab, disiplin, kejujuran, ketelitian, dan kemandirian.
2. Kurikulum, materi Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 Yang terintegrasi secara afektif , kognitif, dan psikomotor.
3. Penyusunan silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 yang terintegrasi dengan pendidikan karakter di jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Seyegan.

Dengan adanya 3 batasan masalah tersebut dikarenakan sudah banyak penelitian tentang karakter yang mencu pada kultur dan ekstrakurikuler. Dengan adanya batasan masalah tersebut yang belum pernah diteliti sehingga dapat memberikan masukan apakah Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat

Lunak 1 ini sudah terintegrasi pendidikan karakter dengan kompetensi yang ditonjolkan didalamnya. Dan nilai-nilai karakter yang dikembangkan dalam Silabus dan RPP tersebut sudah sesuai atau belum dengan pendidikan karakter.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas dapat dikemukakan rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Apa saja karakter yang dikembangkan dalam pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak 1?
2. Apa saja aspek yang ditonjolkan dari segi afektif, kognitif, psikomotor dalam dokumen Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 ?
3. Bagaimanakah pengintegrasian pendidikan karakter pada kurikulum yang tercantum dalam silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1?
4. Bagaimanakah pengintegrasian pendidikan karakter pada isi materi yang tercantum dalam silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1?
5. Apakah dokumen silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan yang disusun menggambarkan integrasi nilai-nilai karakter?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui karakter yang dikembangkan pada Silabus dan RPP dan mengetahui integrasi pendidikan karakter yang ditonjolkan dari afektif,

kognitif dan psikomotor pada kurikulum dan materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.

2. Mengetahui Pengintegrasian pendidikan karakter pada kurikulum dan materi yang tercantum dalam Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.
3. Mengetahui dokumen silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan yang disusun menggambarkan integrasi pendidikan karakter.

F. Manfaat penelitian

Manfaat kegiatan Penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian memberikan sumbangan kajian tentang Silabus dan RPP pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 yang terintegrasi pendidikan karakter di jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Seyegan

2. Kegunaan Praktis

Memberikan masukan bagi para pengajar di SMK jurusan Teknik gambar bangunan atau sejenis dalam pengembangan silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 yang terintegrasi pendidikan karakter.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan

1. Pengertian Pendidikan

Secara historis, pendidikan dalam arti luas telah mulai dilaksanakan sejak manusia berada di muka bumi. Sejalan dengan itu pendidikan terus berkembang sesuai dengan perubahan peradaban manusia.

Pendidikan berasal dari kata didik, mendidik berarti memelihara dan membentuk latihan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1991) “pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”.

Dalam arti teknis, pendidikan adalah proses di mana masyarakat, melalui lembaga pendidikan dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan ketrampilan dari generasi ke generasi. (Dwi Siswoyo, 2007).

Menurut Undang-Undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dwi Siswoyo, dkk. (2007), menyatakan betapa besarnya nilai pendidikan bagi individu, masyarakat dan suatu bangsa karena pendidikan sangat berguna untuk:

- a. Membentuk pribadi-pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kepercayaan diri, disiplin dan tanggung jawab, mampu mengungkapkan dirinya melalui media yang ada, mampu melakukan hubungan manusiawi, dan menjadi warga Negara yang baik.
- b. Membentuk tenaga pembangunan yang ahli dan terampil serta dapat meningkatkan produktivitas, kualitas, dan efisiensi kerja.
- c. Melestarikan nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat, bangsa dan Negara.
- d. Mengembangkan nilai-nilai baru yang dijunjung tinggi oleh masyarakat dalam menghadapi tantangan ilmu, teknologi dan dunia modern.
- e. Merupakan jembatan masa lampau, masa kini dan masa depan. Pendidikan dewasa ini selain mengintegrasikan unsur-unsur yang dipandang baik di masa lampau, juga senantiasa berorientasi ke masa depan. Pendidikan di masa lampau akan dirasakan akibatnya di masa kini, dan pendidikan di masa kini akan dirasakan akibatnya di masa yang akan datang. Pendidikan yang tidak mengantisipasi perkembangan masa depan akan selalu ketinggalan dan kurang berarti.

Pendidikan memiliki peran yang penting di dalam kehidupan manusia yang menjadi satu kekuatan setiap individu. Pendidikan sendiri berpengaruh terhadap kemampuan, kepribadian dan kehidupan individu dalam pergaulannya

sehari-hari. Melalui pendidikan diharapkan setiap orang akan mampu membawa dirinya pada keberhasilan disegala bidang. Baik kehidupan pribadinya maupun keberhasilan yang akan memberikan pengaruh terhadap masyarakat secara umum dan bangsa secara luas. Untuk itu pendidikan sangat penting bagi setiap manusia.

2. Landasan Pendidikan

Pendidikan diselenggarakan dan dilaksanakan oleh manusia berdasarkan landasan pemikiran tertentu. Berikut ini beberapa landasan pendidikan:

a. Landasan filosofi

Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2007) “Landasan filisofi berkaitan dengan kajian mengenai makna terdalam atau hakikat pendidikan, mengapa pendidikan dapat dilakukan dan atau diberikan oleh dan kepada manusia, apa yang seharusnya menjadi tujuan pendidikan.”

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa lanadasan filosofi ini diperlukan dalam pendidikan untuk mengetahui makna sebuah pendidikan bagi manusisa. Dengan memahami makna pendidikan, maka keberadaan pendidikan akan menjadi lebih berarti dalam kehidupan manusia.

b. Landasan Sosiologi

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi dengan peseta didik, antara generasi yang satu dengan generasi yang lain.

Dwi Siswoyo, dkk. (2007) menyatakan “kajian sosiologi pendidikan sangat esensial merupakan sarana untuk memahami *system* pendidikan dengan keseluruhan hidup masyarakat”.

Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan suatu proses *social* yang melibatkan peserta didik dan pendidik. Maka perlu landasan *social* untuk memaknai sebuah pendidikan agar mencapai tujuan yang diharapkan.

c. Landasan Kultural

Budaya dalam masyarakat juga merupakan landasan pendidikan. “Setiap manusia selalu menjadi anggota suatu masyarakat, dan ia menjadi pendukung kebudayaan tertentu. Kebudayaan adalah seluruh hasil cipta rasa dan karya manusia. Jelasnya, setiap manusia sebagai anggota masyarakat, pasti memiliki budaya. Kompleks pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, norma dari cara, kebiasaan, tata kelakuan sampai adat istiadat dan hukum serta berbagai kemampuan manusia berupa teknologi, semuanya merupakan kebudayaan” (Dwi Siswoyo, dkk. 2007)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa seseorang yang menjadi bagian dari suatu masyarakat harus pula mendukung terhadap kebudayaan di masyarakatnya. Dengan berlandaskan kebudayaan maka pendidikan akan berarti bagi kebudayaan masyarakat tersebut, sehingga keberadaan pendidikan tidak bertentangan dengan masyarakat.

d. Landasasn Historis

Dwi siswoyo, dkk.(2007) mengungkapkan bahwa “Keadaan dan pemikiran tentang pendidikan sejak zaman kuno seperti Mesir, India, Cina, Yunani, dan Romawi pada saat itu, pendidikan zaman pertengahan dan *renaissance*, pendidikan abad 17, 18, 19 dan abad 20 merupakan pemikiran-

pemikiran yang penting hingga saat ini. Di Indonesia, pendidikan sejak zaman purba, zaman Hindu Budha, mulainya pengaruh islam, masa penjajahan Belanda, Jepang dan usaha-usaha kearah pendidikan nasional hingga sekarang, merupakan bahan pemikiran atau kajian yang sangat penting bagi pendidikan kita saat ini dan esok”.

Sejak manusia hidup, saat itulah pendidikan ada, dari yang paling sederhana sampai pada pendidikan yang sangat kompleks seperti sekarang. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak dapat lepas dari landasan historis karena pendidikan memiliki perspektif kesejarahan.

e. Landasan psikologis

Kegiatan pendidikan melibatkan aspek kejiwaan manusia. Landasan psikologis merupakan salah satu landasan pendidikan yang penting. Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2007) “pada umumnya pendidikan berkaitan dengan pemahaman dan penghayatan akan perkembangan manusia, khususnya dalam proses belajar mengajar. Jadi pemahaman peserta didik yang berkaitan dengan aspek kejiwaan merupakan kunci keberhasilan pendidikan.” Hal ini menunjukan bahwa kejiwaan seseorang menentukan keberhasilan pendidikan secara luas.

f. Landasan Ilmiah dan Teknologi

Dwi Siswoyo, dkk. (2007) mengungkapkan bahwa “pendidikan dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mempunyai hubungan yang sangat erat. IPTEK merupakan salah satu materi pengajaran sebagai bagian dari pendidikan. Jadi, peran pendidikan bagi pewaris dan pengembangan IPTEK sangat penting.”

Karena kaitan yang sangat erat antar pendidikan dengan IPTEK maka IPTEK merupakan salah satu landasan pendidikan yang penting.

g. Landasan Politik

Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2007) “Politik sebagai cita-cita yang harus diperjuangkan melalui pendidikan, dimaksudkan agar tujuan atau cita-cita suatu bangsa dapat tercapai. Caranya dilakukan dengan menanamkan pengertian akan peran kekuasaan, hak dan kewajiban, *ideology* serta berbagai aturan yang harus ditaati warga negara di tiap-tiap negara yang bersangkutan”. Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa pendidikan memiliki peran penting bagi kelangsungan politik begitu juga sebaliknya.

h. Landasan Ekonomi

Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2007) “ dari sudut ekonomi, pendidikan dapat dipandang sebagai *human investment*.” Hal ini disebabkan karena dengan pendidikan maka manusia terdidik menjadi modal bagi pembangunan. Peran pendidikan untuk menumbuhkan perekonomian akan menjadi signifikan diikuti dengan penggunaan teknologi yang memadai. Disisi lain, untuk memperoleh pendidikan diperlukan biaya. Memperhatikan hal tersebut maka dapat dimengerti bahwa pendidikan itu menggunakan landasan ekonomi.

i. Landasan Yuridis

Pendidikan tidak berlangsung dalam ruang hampa, melainkan ada dalam lingkungan masyarakat tertentu dengan budaya tertentu. *System* pendidikan yang dianut di suatu negara mungkin diatur dalam peraturan-peraturan hukum yang

berlaku di negara tersebut. Jadi pendidikan menggunakan landasan yuridis atau legal.

3. Fungsi dan Tujuan Pendidikan

Tugas atau misi pendidikan itu dapat tertuju pada diri manusia yang dididik maupun kepada masyarakat bangsa di tempat ia hidup.

Menurut Dwi Siswoyo, dkk. (2007) menyatakan bahwa “Pendidikan berfungsi menyiapkan diri agar menjadi manusia secara utuh, sehingga ia dapat menunaikan tugas hidupnya secara baik dan dapat hidup wajar sebagai manusia.” Fungsi pendidikan terhadap masyarakat ada dua, yaitu fungsi *preservative* dan fungsi *direktif*. Fungsi *preservative* dilakukan dengan melesterikan tata *social* dan tata nilai yang ada dalam masyarakat, sedangkan fungsi *direktif* menunjukkan bahwa pendidikan sebagai agen pembaharuan *social*, sehingga dapat mengantisipasi masa depan.

Pendidikan sendiri memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatannya. Di Indonesia tujuan pendidikan ditetapkan dalam undang-undang pendidikan seperti UU No.20 tahun 2003, yang memuat tujuan umum atau tujuan pendidikan nasional bagi pendidikan di Indonesia. Menurut UU No.20 tahun 2003 tujuan pendidikan nasional yaitu:

“Untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Di Negara lain tentu memiliki tujuan yang berbeda, sesuai dengan kebijakan pemerintah di Negara tersebut. Selain tujuan umum terdapat juga tujuan intraksional, yaitu tujuan yang menjadi tugas suatu lembaga pendidikan untuk mencapainya. Tujuan intraksional ini bergantung pada jenjang pendidikan dan lembaga penyelenggara pendidikan.

B. Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan secara formal yang mempelajari lebih dalam tentang bidang studi tertentu sebagai dasar dan bekal kemampuan bagi para lulusannya untuk memasuki dunia kerja. Menurut Rupert Evans (dalam Djojonegoro, 1998), pendidikan kejuruan merupakan bagian dari sistem pendidikan untuk mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau pada satu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan yang lain.

1. Karakteristik Pendidikan Kejuruan

Djojonegoro, (1998) menjelaskan karakteristik pendidikan kejuruan sebagai berikut:

- a. Pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan pekerjaan.
- b. Pendidikan kejuruan didasarkan atas “*demand-driven*”(kebutuhan dunia luar)
- c. Fokus isi pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja
- d. Penilaian yang sesungguhnya terhadap kesuksesan siswa harus pada “*hands on*” atau “*perform*” dalam dunia kerja

- e. Hubungan yang erat dengan dunia kerja merupakan kunci sukses pendidikan kejuruan
- f. Pendidikan kejuruan yang baik adalah *responsive* dan *antisipasiptif* terhadap kemajuan teknologi.
- g. Pendidikan kejuruan lebih ditekankan pada “*Learning by doing*” dan “*hands on experience*”
- h. Pendidikan kejuruan memiliki fasilitas yang *up todate* untuk praktek
- i. Pendidikan kejuruan memerlukan biaya investasi dan operasional yang lebih besar dari pada pendidikan umum.

2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Kejuruan

Fungsi dari pendidikan kejuruan menurut Djojonegoro (1998) adalah sebagai berikut.

- a. Sosialisasi yaitu transmisi nilai-nilai yang berlaku serta norma-normanya sebagai konkritisasi dari nilai-nilai tersebut. Nilai-nilai yang dimaksud adalah teori ekonomi, solidaritas, religi, seni dan jasa yang cocok dalam konteks indonesia.
- b. Kontrol sosial, yaitu perilaku agar sesuai dengan nilai sosial beserta norma-normanya, misalnya kerjasama, keteraturan, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan sebagainya.
- c. Seleksi dan alokasi yaitu mempersiapkan memilih dan mendapatkan calon tenaga kerja sesuai dengan tanda-tanda pasar kerja, yang berarti bahwa pendidikan harus berdasarkan “*demand-driven*”

- d. Asimilasi dan konservasi budaya terhadap kelompok-kelompok lain dalam masyarakat serta memelihara kesatuan dan persatuan budaya.
- e. Mempromosikan perubahan demi perbaikan, yaitu pendidikan tidak sekedar mengajarkan apa yang ada, tetapi harus berfungsi sebagai pendorong perubahan.

Pendidikan kejuruan memiliki karakteristik yang berbeda dengan satuan pendidikan yang lain. Tujuan pendidikan kejuruan dibentuk berdasarkan kebutuhan masyarakat dan tuntutan dari dunia industri yang membutuhkan calon tenaga kerja siap pakai serta profesional. Menurut Rupert Evans (dalam djojonegoro, 1998) menyatakan bahwa pendidikan kejuruan, memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan tenaga kerja, meningkatkan pilihan pendidikan bagi setiap individu, dan mendorong motivasi untuk belajar.

C. Pengertian Pendidikan Karakter

1. Pengertian Karakter

Menurut kamus besar bahasa Indonesia karakter adalah watak tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berfikir, bersikap, dan bertindak.

Karakter (*character*) mengacu pada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skill*). Karakter meliputi sikap seperti keinginan untuk melakukan hal yang terbaik, kapasitas intelektual seperti berfikir kritis dan alasan moral perilaku seperti jujur dan bertanggung jawab, mempertahankan prinsip-prinsip moral dalam situasi penuh

ketidakadilan, kecakapan interpersonal dan emosional yang memungkinkan seseorang berinteraksi secara efektif dalam berbagai keadaan dan komitmen untuk berkontribusi dengan komunitas dan masyarakatnya. Karakteristik adalah realisasi perkembangan positif sebagai individu (intelektual, *social*, emosional, dan etika). Individu yang berkarakter baik adalah seseorang yang berusaha melakukan hal yang terbaik (Tadkiroatun Musfiroh, dalam Dhanang Gunawan, 2010).

Karakter menurut Alwisol dalam Dhanang Gunawan, (2010) sebagai gambaran tingkah laku yang menonjolkan nilai benar-salah, baik-buruk, baik secara eksplisit maupun implisit. Karakter berbeda dengan kepribadian, karena pengertian kepribadian dibebaskan dari nilai. Baik kepribadian (*personality*), maupun karakter berwujud tingkah laku yang ditunjukkan ke lingkungan *social*. Keduanya *relative* permanen serta menuntun, mengarahkan, dan mengorganisasikan aktivitas individu.

Menurut Doni Koesoema A, (2007) secara umum sering diasosiasikan istilah karakter dengan apa yang disebut dengan temperamen yang memberinya sebuah definisi yang menekankan unsur psikososial yang dikaitkan dengan pendidikan dan konteks lingkungan. Kita juga memahami karakter dengan sudut pandang *behavioral* yang menekankan unsur samatopsikis yang dimiliki individu sejak lahir. Istilah karakter dianggap sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan.

2. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan Karakter adalah suatu usaha yang menyeluruh agar orang-orang memahami, peduli, dan berperilaku sesuai nilai-nilai etika dasar, dengan demikian objek dari pendidikan karakter adalah nilai-nilai. Nilai-nilai ini didapat melalui proses internalisasi dari apa yang diketahui, yang membutuhkan waktu sehingga terbentuklah pekerti yang baik sesuai dengan nilai yang ditanamkan (Nurul Zuriah, 2007). Nilai-nilai ini adalah nilai-nilai hidup yang merupakan realitas yang ada dalam masyarakat kita.

Lickona dalam Husen dkk. (2010) menyatakan bahwa pendidikan karakter melibatkan aspek perasaan (afeksi atau emosi). Menurut Lickona ada 3 tahap penting pendidikan karakter, yaitu: a) tahu apa yang baik (*knowing the good* atau disebut *moral knowing*), b) menyukai yang baik (*desiring the good* atau *moral feeling*), dan c) menjalankan yang baik (*acting the good and moral action*).

Pendidikan karakter secara utama dilakukan oleh keluarga, karena dalam keluargalah sosialisasi utama individu yang terjadi. Mengingat penanaman sikap dan nilai hidup adalah suatu proses, maka pendidikan karakter juga dilakukan melalui pendidikan formal yang direncanakan dan dirancang secara matang. Menurut (Nurul Zuriah, 2007), dalam pendidikan formal (di sekolah), nilai-nilai yang akan ditanamkan serta metode dan kegiatan yang akan digunakan untuk penanaman nilai tersebut direncanakan dan dirancang secara bertahap sesuai dengan tugas perkembangan jiwa anak. Pemahaman, argumentasi, dan penalaran anak akan berbeda pada tiap-tiap tahap perkembangannya. Sekolah mempunyai peranan penting dalam penyesuaian hal ini dengan proses pembelajaran .

3. Komponen pendidikan karakter

Menurut Anafusi Banawi (2009) komponen-komponen yang sangat penting untuk kesuksesan pendidikan karakter antara lain.

- a. Partisipasi masyarakat, apabila pendidik, orang tua, siswa dan anggota masyarakat menginvestasikan diri dalam proses pembangunan *consensus* untuk menemukan landasan bersama yang sangat penting bagi keberhasilan jangka panjang.
- b. Kebijakan pendidikan karakter, membuat pendidikan karakter bagian dari filosofi, tujuan atau pernyataan misi dengan mengadopsi kebijakan formal. Tidak hanya sebatas tulisan dan perkataan saja
- c. Kesepakatan, ada pertemuan orang tua, guru dan perwakilan masyarakat menggunakan *consensus* untuk memperoleh kesepakatan dimana karakter untuk memperkuat dan apa definisi yang digunakannya.
- d. Kurikulum terpadu, membuat pendidikan karakter bagian internal dari kurikulum di semua tingkatan kelas. Mengambil sifat-sifat yang telah dipilih dan menghubungkan mereka ke kelas pelajaran, sehingga murid-murid melihat bagaimana suatu sifat mungkin angka ke dalam sebuah cerita atau menjadi bagian dari sebuah percobaan ilmiah atau bagaimana mungkin mempengaruhi mereka. Membuat karakter ini merupakan bagian dan setiap kelas dari setiap subjek.
- e. Pengalaman pembelajaran, dibiarkan siswa untuk melihat sifat dalam tindakan pengalaman dan mengungkapkannya. Yang mengacu kegiatan masyarakat (terdapat musyawarah), dengan adanya pengalaman di dunia nyata, maka

kurikulum akan menggambarkan pendidikan karakter (misalnya, layanan belajar, pembelajaran kooperatif dan rekaan monitoring) di beri waktu untuk diskusi dan refleksi.

- f. Evaluasi pendidikan karakter dari dua perspektif: (1) apakah program yang mempengaruhi perubahan positif dalam perilaku siswa, prestasi akademik dan kognitif pemahaman tentang ciri-ciri (2) apakah proses pelaksanaan menyediakan alat dan dukungan guru perlu?
- g. Peran orang dewasa kepada anak-anak yaitu memberikan pelajaran disekitar lingkungan tempat tinggal mereka, jadi penting peran orang dewasa untuk menunjukan karakter positif di rumah, sekolah dan dalam masyarakat. Jika orang dewasa tidak memiliki model perilaku yang mereka ajarkan, seluruh program akan gagal.
- h. Pengembangan staf, menyediakan waktu pelatihan dan pengembangan untuk staf sehingga mereka dapat membuat dan melaksanakan pendidikan karakter secara berkelanjutan. Termasuk waktu untuk diskusi dan pemahaman dari kedua proses dan program, serta untuk menciptakan rencana pelajaran dan kurikulum.
- i. Keterlibatan siswa, melibatkan siswa dalam kegiatan yang sesuai dengan usia dan memungkinkan mereka untuk terhubung pendidikan karakter untuk pemebelajaran mereka, keputusan-keputusan dan tujuan-tujuan pribadi mengintegrasikan proses ke sekolah.
- j. Mempertahankan program, program pendidikan karakter dipertahankan dan diperbaruhi melalaui pelaksanaan. Sembilan elemen pertama, dengan perhatian

husus pada tingkat komitmen yang tinggi dari atas dukungan untuk koordinasi distrik staf yang berkualitas tinggi dan pengembangan profesional berkelanjutan dan sebuah jaringan dan dukungan bagi guru yang melaksanakan program.

1). Nilai-nilai Karakter Dasar yang Diajarkan Dalam Pendidikan Karakter

Kilpatrick dan Lickona (dalam Anasufi Banawi, 2009) menyatakan bahwa pencetus utama pendidikan karakter yang percaya adanya keberadaan moral absolut dan bahwa moral absolut itu perlu diajarkan kepada generasi muda agar mereka paham betul mana yang baik dan benar. Brooks dan Goble tidak sependapat dengan cara pendidikan *moral meaning* (pemikiran) dan *values clarification* (klarifikasi nilai-nilai) yang diajarkan dalam pendidikan di Amerika, karena sesungguhnya terdapat nilai moral universal yang bersifat absolut (bukan bersifat *relative*) yang bersumber dari agama-agama di dunia, yang disebutnya sebagai “*the golden rule*” atau kaedah emas/kencana. Contohnya adalah berbuat jujur, menolong orang, hormat dan tanggung jawab (Martianto, 2008).

Menurut Nurul Zuriah, (2007) nilai-nilai pendidikan karakter merupakan uraian berbagai perilaku dasar dan sikap yang diharapkan dimiliki peserta didik sebagai dasar pembentukan pribadinya sebagian berikut:

Tabel 1. Nilai-nilai yang perlu ditanamkan dalam pendidikan karakter

No	Nilai Pendidikan Karakter	Deskriptif
1	Meyakini adanya Tuhan Yang Maha Esa dan selalu menanti ajaran-Nya	Sikap dan perilaku yang mencerminkan keyakinan dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2	Menanti ajaran agama	Sikap dan perilaku yang mencerminkan kepatuhan, tidak ingkar, dan taat

		menjalankan perintah dan hindari larangan agama.
3	Memiliki dan mengembangkan sikap toleransi	Sikap dan perilaku yang mencerminkan toleransi dan penghargaan terhadap pendapat, gagasan, dan tingkah laku orang lain, baik yang sependapat maupun yang tidak sependapat dengan dirinya.
4	Memiliki rasa menghargai diri sendiri	Sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan seseorang terhadap dirinya sendiri dengan memahami kelebihan dan kekurangan dirinya.
5	Tumbuhnya disiplin diri	Sikap dan perilaku sebagai cerminan dari ketaatan, kepatuhan, ketertiban, kesetiaan, ketelitian, dan keteraturan perilaku seseorang terhadap norma dan aturan yang berlaku.
6	Mengembangkan etos kerja dan belajar	Sikap dan perilaku sebagai cerminan dari semangat kecintaan, kedisiplinan, kepatuhan atau loyalitas dan penerimaan terhadap kemajuan hasil kerja atau belajar.
7	Memiliki rasa tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang melaksanakan tugas dan kewajiban, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.
8	Memiliki rasa keterbukaan	Sikap dan perilaku seseorang mencerminkan adanya keterusterangan terhadap apa yang dipikirkan, diinginkan, diketahui dan diinginkan menerima saran dan kritik dari orang lain.
9	Mampu mengendalikan diri	Kemampuan seseorang untuk dapat mengatur dirinya sendiri berkenaan dengan kemampuan, nafsu, ambisi, dan keinginan dalam memenuhi rasa kepuasan dan kebutuhan hidupnya.
10	Mampu berfikir positif	Sikap dan perilaku seseorang untuk dapat berfikir jernih, tidak buruk sangka, dan mendahulukan sisi positif dari suatu masalah
11	Mengembangkan potensi diri	Sikap dan perilaku seseorang untuk dapat membuat keputusan sesuai dengan kemampuan mengenal bakat, minat, dan prestasi serta sadar akan keunikan dirinya sehingga dapat mewujudkan potensi diri yang sebenarnya.
12	Menumbuhkan cita dan	Sikap dan perilaku seseorang yang

	kasih sayang	mencerminkan adanya unsur memberi perhatian, perlindungan, penghormatan, tanggung jawab, dan pengorbanan terhadap orang yang dicintai dan dikasihi.
13	Memiliki kebersamaan dan gotong royong	Sikap dan perilaku seseorang yang mencerminkan adanya kesadaran dan kemauan untuk bersama-sama, saling membantu, dan saling memberi tanpa pamrih.
14	Memiliki rasa kesetiakawanan	Sikap dan perilaku seseorang yang mencerminkan kepedulian kepada orang lain, keteguhan hati, rasa setia kawan, dan rasa cinta terhadap orang lain dan kelompoknya.
15	Saling menghormati	Sikap dan perilaku untuk menghargai dalam hubungan antar individu dan kelompok berdasarkan norma dan tata cara yang berlaku.
16	Memiliki tata krama dan sopan santun	Sikap dan perilaku sopan santun dalam bertindak dan bertutur kata terhadap orang tanpa menyinggung atau menyakiti serta menghargai tata cara yang berlaku sesuai dengan norma, budaya dan adat istiadat.
17	Memiliki rasa malu	Sikap dan perilaku yang menunjukkan tidak enak hati, hina dan rendah karena berbuat sesuatu yang tidak sesuai dengan hati nurani, norma, dan aturan.
18	Membutuhkan kejujuran	Sikap dan perilaku untuk bertindak dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak berbohong, tidak dibuat-buat, tidak ditambah dan tidak dikurangi dan tidak menyembunyikan kejujuran.

Sumber: Nurul Zuriah (2007)

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang jika akan dilaksanakan terlebih dahulu dibuat perencanaannya atau diprogramkan oleh guru. Berikut contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengintegrasikan perilakuminimal dalam program kegiatan yang direncanakan sekolah.

Tabel 2. Contoh-contoh kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengintegrasikan perilaku minimal dalam program kegiatan yang direncanakan sekolah

Perilaku Minimal	Contoh Kegiatan
------------------	-----------------

Taat kepada ajaran agama	Diintegrasikan pada kegiatan peringatan hari-hari besar keagamaan
Toleransi	Diintegrasikan pada kegiatan yang menggunakan metode tanya jawab dan diskusi kelompok
Disiplin	Diintegrasikan pada saat olahraga, upacara bendera, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
Tanggung jawab	Diintegrasikan pada saat tugas piket kebersihan kelas dan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru
Kasih Sayang	Diintegrasikan pada saat melakukan kegiatan <i>social</i> dan kegiatan melestarikan lingkungan.
Gotong Royong	Diintegrasikan pada saat kegiatan bercerita atau diskusi tentang gotong royong dan menyelesaikan tugas-tugas ketrampilan
Kesetiakawanan	Diintegrasikan pada saat kegiatan koperasi atau memberikan sumbangan
Hormat-menghormati	Diintegrasikan pada saat menyanyikan tentang lagu-lagu hormat-menghormati saat kegiatan bermain drama.
Sopan santun	Diintegrasikan pada saat bermain drama dan berlatih membuat surat
Jujur	Diintegrasikan pada saat melakukan percobaan, menghitung, bermain dan bertanding

Sumber: Nurul Zuriah (2007)

2). Pendekatan Pendidikan Karakter

Menurut Brooks dan Gooble (dalam Anafusi Banawi, 2009) menjalankan prinsip maka nilai-nilai yang diajarkan harus termanifestasikan dalam kurikulum sehingga semua siswa sekolah paham benar tentang nilai-nilai tersebut dan mampu menerjemahkannya perilaku nyata. Untuk itu maka diperlukan pendekatan optimal untuk mengajarkan karakter secara efektif yang menurut Brooks dan Gooble harus diterapkan di seluruh sekolah. Pendekatan yang sebaiknya dilaksanakan adalah meliputi:

- a) Sekolah harus dipandang sebagai suatu lingkungan yang diibaratkan seperti pulau dengan bahasa dan budayanya sendiri. Sekolah juga harus memperluas

pendidikan karakter bukan saja kepada guru, staf dan siswa didik, tetapi juga kepada keluarga/rumah dan masyarakat sekitarnya.

- b) Menjalankan kurikulum karakter sebaiknya : (1) pengajaran tentang nilai-nilai berhubungan dengan *system* sekolah secara keseluruhan; (2) diajarkan tidak sebagai subjek yang berdiri sendiri (*separate-stand done subject*) namun diintegrasikan dalam kurikulum sekolah keseluruhan; (3) seluruh staf menyadari dan mendukung tema nilai yang diajarkan
- c) Penekanan ditempatkan untuk merangsang bagaimana siswa menerjemahkan prinsip nilai kedalam bentuk perilaku pro-sosial.

Mengingat moral adalah sesuatu yang bersifat abstrak maka nilai-nilai moral kebaikan harus diajarkan pada generasi muda ini. Berdasarkan hal tersebut, tema yang sesuai dengan usia anak dalam berfikir konkrit perlu diakomodasikan. Cerita-cerita kepahlawanan dan kisah kehidupan yang perlu diteladani baik dari para orang bijak, maupun para pejuang bangsa dan humanism tetap diperlukan. Bahkan imajinasi anak terhadap kehidupan yang ideal ini (meskipun apa yang dilihatnya dari sekitarnya tidaklah demikian) perlu ditekankan kepada anak agar ia mencintai kebajikan dan terdorong untuk berbuat hal yang sama (Martianto, 2008).

3). Model Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter di sekolah pada dasarnya adalah suatu upaya penanaman nilai. Menurut Kirschenbaum (dalam Nurul Zuriah, 2007) menyarankan penggunaan model pendekatan komprehensif, yang mencakup berbagai aspek, yaitu:

- a) Isi pendidikan nilai komprehensif, meliputi semua permasalahan yang berkaitan dengan nilai, dimulai dari pilihan nilai-nilai yang bersifat pribadi sampai pertanyaan-pertanyaan mengenai etika secara umum
- b) Metode pendidikan nilai juga komprehensif, termasuk di dalamnya penanaman nilai-nilai, pemberian teladan dan penyiapan generasi muda agar dapat mandiri dengan mengajarkan dan memfasilitasi pembuatan moral secara bertanggungjawab dan keterampilan-keterampilan hidup yang lain.
- c) Pendekatan nilai hendaknya terjadi dalam keseluruhan proses pendidikan di kelas, dalam kegiatan ekstrakurikuler, dalam proses bimbingan dan penyuluhan, dalam upacara-upacara pemberian penghargaan dan semua aspek kehidupan.
- d) Pendidikan nilai hendaknya terjadi melalui kehidupan dalam masyarakat, orang tua, lembaga keagamaan, penegak hukum, polisi, organisasi, kemasyarakatan semua perlu berpartisipasi dalam pendidikan nilai. Konsistensi semua pihak dalam melaksanakan pendidikan nilai mempengaruhi kualitas moral generasi muda.

Menurut Anafusi Banawi, (2009) model integrasi pendidikan karakter pada pembelajaran sebagai berikut.

(1) Intrakurikuler

(a) Model sebagai Mata Pelajaran Sendiri

Pendidikan budi pekerti disampaikan sebagai mata pelajaran tersendiri seperti bidang studi lain. Guru bidang studi budi pekerti harus membuat silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), metode pengajaran

dan evaluasi pengajaran. Budi pekerti juga sebagai mata pelajaran yang harus masuk dalam jadwal yang terstruktur. Keunggulan pendidikan budi pekerti sebagai mata pelajaran adalah materi lebih terfokus dan terencana matang. Kelemahan dari model ini adalah sangat tergantung pada tuntunan kurikulum. Kurikulum mempunyai tuntunan yang ketat maka budi pekerti lebih banyak menyentuh aspek kognitif belaka, tidak sampai pada kesadaran dan internalisasi nilai hidupnya. Selain proses internalisasinya kurang menonjol aspek afektifnya kurang mendapat kesempatan untuk dikembangkan.

(b) Model terintegrasi dalam semua bidang studi

Penanaman nilai budi pekerti juga dapat disampaikan secara terintegrasi dalam semua bidang studi. Nilai-nilai hidup dapat ditanamkan melalui beberapa pokok atau sub. pokok bahasan yang berkaitan dengan nilai-nilai hidup. Model seperti ini semua guru adalah pengajar budi pekerti tanpa terkecuali. Keunggulan model ini adalah semua guru ikut bertanggungjawab akan penanaman nilai-nilai hidup kepada siswanya. Pemahaman nilai hidup dalam diri anak tidak selalu bersifat informatif kognitif, melainkan bersifat terapan pada tiap bidang studi. Kelemahan dari model tersebut pemahaman persepsi tentang nilai yang akan ditanamkan harus jelas dan sama bagi semua guru.

(2) Ektrakurikuler

Penanaman nilai hidup yang membentuk budi pekerti dapat ditanamkan melalui kegiatan-kegiatan di luar pengajaran. Penanaman nilai dengan model ini lebih mengutamakan pengolahan dan penanaman nilai

melalui suatu kegiatan untuk dibahas dikupas nilai-nilai hidupnya. Model kegiatan ini dapat dilaksanakan oleh guru sekolah yang bersangkutan yang mendapat sampiran tugas tersebut atau dipercayakan pada lembaga di luar sekolah untuk melaksanakannya. Keunggulan model ini adalah bahwa anak sungguh mendapat nilai melalui pengalaman-pengalaman konkrit. Pengalaman akan lebih tertanam dalam dibandingkan sekedar informasi apalagi yang monolog. Kelemahan model ini adalah tidak ada dalam struktur yang tetap dalam kerangka pendidikan dan pengajaran disekolah. Ekstrakurikuler juga membutuhkan waktu lebih banyak, baik bagi guru maupun anak untuk meluangkan waktu untuk mendapatkan nilai-nilai hidup tersebut. Model tersebut menurut kreatifitas dan pemahaman akan kebutuhan anak secara mendalam , tidak hanya sekedar ada acara bersama belaka.

(3) Gabungan

Model gabungan berarti menggunakan gabungan antara model intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Penanaman nilai lewat pengakaran moral terintegrasi bersama dengan kegiatan diluar jam pelajaran. Model tersebut dapat dilaksanakan dalam kerja sama dengan tim baik oleh guru maupun dalam kerja sama dengan pihak luar sekolah. Keunggulan model tersebut adalah bahwa semua guru terlibat bahkan dapat dan harus mau belajar dari pihak luar untuk mengembangkan diri dan siswa. Kelemahan model tersebut adalah menuntut terlibat banyak pihak, banyak waktu untuk koordinasi, banyak biaya dan kesepahaman yang mendalam, terlebih apabila melibatkan pihak luar sekolah. Tidak semua guru mempunyai kompetensi dan

keterampilan untuk penanaman nilai ini (Paul Suparno dalam Nurul Zuriyah, 2007).

4). Metode Pendidikan Karakter

Menurut Doni Koesoema A, (2007) untuk mencapai pertumbuhan integral dalam pendidikan karakter, perlulah dikembangkan berbagai macam metode yang memabatu mencapai idealisme dan pendidikan karakter. Metode tersebut bisa menjadi unsur-unsur yang sangat penting bagi sebuah proyek pendidikan karakter disekolah. Pendidikan karakter yang mengakarkan dirinya pada konteks sekolah akan mampu menjiwai dan mengarahkan sekolah pada penghayatan pendidikan karakter yang realistis, konsisten dan integral. Paling tidak ada lima unsur yang dipertimbangkan.

a) Mengajarkan

Mengajarkan hal yang baik, adil, bernilai, kita pertama-tama dengan jernih apa itu kebaikan, keadilan dan nilai pendidikan karakter mengandalkan pengetahuan teoritis tentang konsep-konsep tertentu. Perilaku berkarakter memang mendasarkan diri pada tindakan sadar dalam melaksanakan nilai. Tampaknya hal tersebut tidak memiliki nilai-nilai tersebut, sejauh tindakan itu dilakukan dalam kesadaran, tindakan tersebut dalam arti tertentu telah dibimbing oleh pemahaman dan pengertian tidak mungkin ada sebuah tindakan berkarakter.

Sebuah tindakan dikatakan sebagai tindakan yang bernilai jika seseorang itu melakukan dengan bebas, sadar, dan pengetahuan yang cukup akan pengetahuan tentang yang akan dilakukannya. Tindakan tersebut

mengandalkan adanya sikap reflektif atas tindakan sadar manusia, untuk mempertajam pemahaman nilai-nilai adalah dengan cara mengundang pembicara tamu dalam seminar, diskusi, publikasi dan lain-lain. Secara khusus membahas nilai-nilai yang dipilih sekolah dalam kerangka pendidikan karakter bagi anak didik mereka.

b) Keteladanan

Keteladanan memang menjadi hal klasik bagi berhasilnya bagi sebuah pendidikan karakter. Tumpuan pendidikan karakter ini ada pada pundak para guru. Konsistensi dalam mengajar pendidikan karakter. Sekedar apa yang dikatakan. Melalui pembelajaran yang ada didalam kelas, melainkan nilai itu juga tampil dalam diri sang guru, dalam kehidupan yang nyata di dalam kelas. Karakter guru menentukan warna kepribadian anak didik, indikasinya adalah keteladanan dalam pendidikan karakter adalah apakah terdapat model peran dalam diri insan pendidikan (guru, staf, karyawan, para siswa, direktur, pengurus perpustakaan).

c) Menentukan prioritas

Lembaga pendidikan ingin menentukan sekumpulan perilaku standar, perilaku-perilaku standar yang menjadi prioritas khas lembaga pendidikan tersebut mestinya dapat diketahui dan dipahami anak didik, orang tua masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, prioritas akan pendidikan karakter tersebut dirumuskan dengan jelas dan tegas. Diketahui oleh setiap pihak yang terlibat dalam proses pendidikan tersebut. Prioritas hal tersebut juga diketahui oleh siapa yang memiliki hubungan langsung dengan lembaga pendidikan,

pertama-tama kalangan direksi, staf pendidik, staf administrasi dan karyawan lain, kemudian diperkenalkan kepada anak didik, orang tua, dan dipertanggungjawabkan terhadap masyarakat.

d) Praktis Prioritas

Unsur lain yang sangat penting bagi pendidikan karakter adalah bukti dilaksanakannya prioritas pendidikan karakter tersebut. Adanya verifikasi tentang karakter yang dituntukan misalnya bagaimana sikap sekolah terhadap pelanggaran atas kebijakan sekolah. Bagaimana sangsi itu diterapkan secara transparan sehingga menjadia salah satu cara untuk mempertanggungjawabkan pendidikan karakter dihadapan *public*. Nilai tersebut mestinya dapat diverifikasi melalui berbagai kebijakan sekolah, seperti apakah contoh kepemimpinan kelembagaan telah dijiwai oleh semangat demokrasi apakah setiap inivididu yang memiliki hak yang sama dalam membantu mengembangkan kehidupan di dalam sekolah.

e) Refleksi

Refleksi merupakan kemampuan sadar khas manusiawi setelah tindakan dan praktis pendidikan karakter itu, barulah diadakan semacam pendalaman, refleksi, untuk meleihat sejauh mana lembaga pendidikan telah berhasil atau gagal dalam melaksanakan pendidikan karakter. Keberhasilan dan kegagalan ini menjadi sarana untuk meningkatkan kemajuan yang dasarnya adalah pengalaman itu sendiri.

Dalam peningkatan kemampuan dalam mejalankan pendidikan karakter terdapat, 4 tahapan perkembangan moral dan kognitif siswa:

a. Perkembangan kognitif

Jean Peaget membagi perkembangan kognitif seseorang dalam 4 tahapan: sensorimotor, pra-operasional, operasional kongkrit dan operasional formal seperti tampak pada tabel 1. Secara sederhana dalam perkembangan tahap pemikiran ini dapat dilihat beberapa hal yang dapat mempengaruhi pendidikan nilai yaitu:

- 1) Perkembangan anak dari tahap meniru dan refleksi, berbuat sendiri secara sadar.
- 2) Perkembangan dari pemikiran kongkrit ke abstrak.
- 3) Perkembangan dari pemikiran egosentris ke sosial.

Berdasarkan hal ini diatas, dapat dimengerti bahwa dalam penanaman nilai budi pekerti pada anak perlu dimulai dari suatu bentuk kongkrit, nyata, baru pada pengertian yang abstrak. Pada umur yang lebih dini lebih ditekankan praktek dan pengalaman nyata, sedangkan pada usia selanjutnya dengan penyadaran kognitif dan pengertian. Anak harus diberi latihan, banyak praktek, dan dihadapkan pada kenyataan kongkrit. Misalnya, melatih penghargaan terhadap orang lain melalui latihan memberi pujian, memberikan hadiah dan lain-lain. Sedangkan umur yang lebih tua akan dijelaskan apa maksud dengan penghargaan. Anak semakin besar ditanamkan nilai sosialitas sesuai tingkatan perkembangan moral yang dijelaskan oleh Kohlberg dalam Paul Suparno, (2002), anak usia ini sudah masuk dalam tingkat konvensional yang memiliki kecenderungan menjadi anak yang manis dalam keluarga. Pada tahap yang lebih tinggi pada tingkatan konvensional, anak cenderung taat pada aturan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, untuk mencapai hasil yang optimal, melaksanakan pendidikan, baik itu pendidikan karakter atau

pendidikan lainnya harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan moral anak.

b. Tingkat Perkembangan Moral

Kohlberg dalam Dr. Sjarkawi, (2006) membagi perkembangan moral seseorang dalam tiga tingkat: tingkat prakonvensional, tingkat konvensional, dan tingkat pascakonvensional. Berdasarkan ketiga tingkatan tersebut Kohlberg membagi menjadi enam tahapan: orientasi pada hukuman dan ketaatan, orientasi pada kepuasan individu, orientasi anak manis, orientasi pada otoritas, orientasi kontak *social*, dan orientasi suara hati. Tahap pertama dan kedua yang disebut tahap pra konvensional terjadi pada anak-anak SD sampai dengan kelas III (Kira-kira usia 10 tahun). Adapun tahap konvensional dimulai pada tahap remaja menuju dewasa. Tahap pascakonvensional biasanya dicapai oleh orang-orang yang dewasa. Pada tahap ini orang disebut mempunyai kematangan moral.

c. Empati

Empati adalah kemampuan untuk mengetahui dan dapat merasakan keadaan yang dialami orang lain. Dasar empati adalah kesadaran. Pemahaman ini penting sebagai bagian dalam proses penanaman nilai hidup. Berempati orang mampu menyelami dan memahami perasaan orang lain meski bukan berarti menyetujui. Pada kemampuan berempati orang harus mempunyai kesadaran dan pemahaman akan perasaan sendiri terlebih dahulu.

Empati akan menggerakkan seseorang terlihat secara emosional tanpa meninggalkan unsur rasional dari nilai-nilai hidup. Berempati orang akan mudah

bergaul dengan semua orang dan kecenderungan orang yang berempati akan melakukan kegiatan-kegiatan bermoral yang menuju sesuatu yang baik.

d. Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosional adalah gabungan kemampuan emosional dan *social*. Seseorang yang mempunyai kecerdasan emosional akan mampu menghadapi masalah yang terjadi dalam kehidupan karena biasanya orang yang mempunyai kecerdasan emosional mempunyai kesadaran akan emosionalnya mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya karena selalu tergerak melakukan aktivitas yang baik dan mencapai tujuan yang diinginkannya dapat mengungkapkan perasaan secara baik dan control dirinya sangat kuat. Orang yang mempunyai kecerdasan emosional tinggi bukan berarti bahwa orang tersebut tidak pernah marah, tetapi biasanya mereka marah pada saat yang tepat dengan disertai tujuan yang jelas. Berdasarkan kecerdasan emosional yang baik anak mempunyai kemampuan mengelola emosinya sehingga setiap kali mengikuti pelajaran tidak pernah terbebani dan tidak pernah merasa cemas meski harus menghadapi kesulitan dalam proses menerima pelajaran (Paul Suparno, 2002).

D. Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

1. Prinsip Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Menggambar dengan Perangkat Lunak

Menurut Nurul Zuriah, (2007) pendidikan karakter terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran terutama pada mata pelajaran Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan. Pada saat ini, pendidikan karakter makin diperjelas wujudnya sebagai berikut:

- a. Penerapan pendidikan karakter bukan hanya pada ranah kognitif saja, melainkan harus berdampak positif terhadap ranah afektif yang berupa sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Penerapan pengintegrasian pendidikan karakter dilakukan melalui keteladanan, pembahasan, pengkondisian lingkungan, dan kegiatan-kegiatan spontan, serta kegiatan terprogram.
- c. Pengembangan nilai-nilai pendidikan karakter sesuai dengan kondisi peserta didik dan perkembangan masyarakat

Menurut Howe & Jones (dalam Anasufi Banawi, 2009) ada beberapa tipe atau bentuk pengintegrasian dalam rencana pembelajaran satuan pembelajaran, yaitu: 1) pengintegrasian berorientasi topik, 2) pengintegrasian berorientasikan konsep, dan 3) pengintegrasian ketrampilan isi. Menggambar dengan perangkat lunak dapat diintegrasikan dengan bidang yang lain dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan satuan pelajaran yang dapat dibuat guru. Ada beberapa alasan bagus untuk memadukan antar bidang studi atau konsep satu dengan lainnya, tetapi bukan berarti semua pelajaran atau topik-topik harus diintegrasikan.

Ketrampilan ini yang diintegrasikan dalam gambar terkait ketrampilan simbolik dan ketrampilan berfikir atau proses. Ketrampilan simbolik termasuk di dalamnya menulis, menggambar, membuat grafik. Ketrampilan berfikir atau proses termasuk di dalamnya observasi, klarifikasi, menafsirkan, menyusun hypothesis, dan ketrampilan yang lebih tinggi lainnya (Howe, 1993).

Menurut Harlen (dalam Usman Samatowa, 2006) guru perlu memahami dan mampu menjabarkan masing-masing ketrampilan proses ke dalam indikator-indikatornya. Hal ini dapat membantu guru dalam merancang suatu kegiatan yang memberikan kesempatan siswa untuk melatih dan menunjukan ketrampilan yang diinginkan berkembang. Sebagai contoh adalah kegiatan/tugas praktek (*practical tasks*) yang harus diselesaikan oleh mereka. Tugas-tugas tersebut harus disusun secara sistematis, sehingga indikator ketrampilan yang dimaksud benar-benar tercakup didalam kegiatan yang diberikan kepada siswa. Misalnya, jika kita ingin mengukur ketrampilan siswa dalam melakukan observasi, maka tugas yang diberikan harus melibatkan penggunaan indera, penggunaan persamaan atau perbedaan, mengenali urutan kejadian, atau mengenal secara detail suatu objek/kejadian.

2. Nilai-nilai yang diintegrasikan dalam pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak

Menurut Usman Samatow (dalam Gunawan Dhanang, 2010), sikap-sikap ilmiah diantaranya adalah objektif, jujur, menceritakan fakta, selalu ingin tahu, tidak mudah percaya, dan sebagainya. Sikap-sikap tersebut sangat sesuai dengan budi pekerti seseorang. Beberapa pakar pendidikan menyatakan sepakat bahwa budi pekerti yang selama ini menjadi isu strategis dalam bidang pendidikan untuk diajarkan secara terintegrasi dengan mata pelajaran-mata pelajaran disekolah, khususnya SMK. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran Menggambar dengan Perangkat lunak menggunakan pendekatan proses, pendekatan inquiri dan pendekatan lingkungan sangat sesuai dengan kesepakatan para pakar tersebut.

Pemikiran tentang pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak melalui pengembangan sikap ilmiah merupakan *alternative* yang sangat tepat berkenaan dengan kondisi negara saat ini. Sikap ilmiah tersebut secara langsung akan berpengaruh pada budi pekerti yang bersangkutan. Beberapa contoh sikap ilmiah yang sudah dikenal guru-guru mata pelajaran diantaranya sikap jujur, terbuka, luwes, tekun, logis, kritis dan kreatif. Sikap-sikap ilmiah ini merupakan cerminan seseorang yang berbudi luhur. Sikap ilmiah tersebut perlu dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMK.

Nilai-nilai karakter yang diintegrasikan dalam pembelajaran Menggambar dengan Perangkat lunak berbasis karakter antara lain: 1) bertanggungjawab; 2) disiplin; 3) kejujuran, penjelasan sebagai berikut:

a. Tanggung Jawab

Indikator bertanggung jawab adalah 1) mengerjakan tugas-tugas dengan semestinya, 2) menghindarkan diri dari sikap menyalahkan orang lain, 3) tidak melemparkan persoalan kepada orang lain, 4) memahami dan menerima resiko atau akibat dari suatu tindakan baik diri maupun orang lain.

Dalam proses pengembangan tanggung jawab perhatian guru amat penting agar apabila ada anak yang lalai dari tugasnya mendapat perhatian. Demikian juga apabila agar anak yang selalu menjadi korban kemalasan temannya dapat terlindungi. Sikap tanggung jawab adalah sikap pribadi seseorang pemimpin, karena itu anak SMK, dididik agar dapat menjadi pemimpin (khalifah) di bumi.

b. Disiplin

Disiplin dalam arti yang positif seperti dikemukakan oleh beberapa ahli berikut ini. Hodges (dalam Avin Fadilla Helmi, 1996) mengatakan bahwa disiplin dapat diartikan sebagai sikap seseorang atau kelompok yang berniat untuk mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan. Niat untuk mentaati peraturan merupakan suatu kesadaran bahwa tanpa disadari unsur ketaatan, tujuan organisasi tindakan tercapai.

Indikator disiplin kerja adalah sebagai berikut ; 1) Disiplin tidak semata-mata patuh dan taat terhadap penggunaan jam kerja saja, misalnya datang dan pulang sesuai dengan jadwal, tidak mangkir jika bekerja, dan tidak mencuri-curi waktu; 2) upaya dalam mentaati peraturan tidak didasarkan adanya perasaan takut atau terpaksa; 3) komitmen dan loyal pada organisasi yang tercermin dari bagaimana sikap dalam bekerja. Apakah serius atau tidak? Apakah bekerja tidak pernah mengeluh, tidak berpura-pura sakit, tidak manja, dan bekerja dengan semangat tinggi? Sebaiknya, perilaku yang sering menunjukkan ketidakdisiplinan atau melanggar peraturan terlihat dari tingkat absensi yang tinggi, penyalahgunaan waktu istirahat dan makan siang, meninggalkan tugas tanpa ijin, tidak jujur, dan perilaku yang menunjukkan semangat kerja yang rendah.

c. Kejujuran

Kejujuran berasal dari kata dasar jujur, sebuah kata sifat yang diartikan dengan: 1) lurus hati, tidak berbohong (misalnya berkata apa adanya), 2) Tidak curang (misal dalam permainan, dengan mengikuti peraturan yang berlaku, 3) tulus, ikhlas. Sementara itu kejujuran secara leksikal diartikan dengan sifat

(keadaan) jujur, ketulusan (hati), kelurusan (hati) (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005). Dengan perkataan lain, kejujuran merupakan sikap untuk tidak berbohong, berbudi luhur, yang dipilih seseorang sebagai cerminan nilai-nilai yang dipilihnya dalam hidupnya.

Sifat jujur merupakan tonggak akhlak yang mendasari bangunan pribadi yang benar bagi anak-anak. Sifat pembohong merupakan kunci segala perbuatan yang jahat, anak-anak harus dijaga jangan sampai melakukannya. Dengan kata lain sifat dusta harus dicabut dari akarnya dari dunia anak-anak, sejak gejala-gejala mulai tampak. Sifat jujur tidak dapat diperoleh melainkan hanya dengan keteladanan dan pembinaan terus menerus (Muhammad Ali Quthb, 1988). Maka jujur adalah kesadaran dan keyakinan bahwa apapun yang dilakukan hendaknya sesuai dengan hati nurani dan yang diucapkan terwujud dalam perbuatan. Makna tersebut diwujudkan dalam sikap dan perilaku lurus, tulus, ikhlas, berkata, berbuat, berfikiran benar. Sikap perilaku tersebut diwujudkan atau diterapkan dalam hubungan seseorang dengan dirinya sendiri dengan orang lain.

E. Kurikulum

1. Pengertian Kurikulum

Kurikulum dapat dimaknai seluruh pengalaman yang dirancang oleh lembaga pendidikan yang disajikan kepada para peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun secara umum kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan yang berkenaan dengan materi pelajaran, metode penyampaian dan penilaian (Sudiyono, 2004).

Dalam PP Nomor 60 Tahun 1999, disebutkan bahwa penyelenggaraan pendidikan tinggi dilaksanakan atas dasar kurikulum yang disusun oleh masing-masing perguruan tinggi sesuai dengan program studi (pasal 13 ayat 1).

Kurikulum merupakan seperangkat/sistem rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk menggunakan aktivitas belajar mengajar. (Mulyasa, 2010)

Sistem diatas dipergunakan melihat kurikulum itu ada sejumlah komponen yang terkait dan berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, dipandang sistem terhadap kurikulum, artinya kurikulum itu dipandang memiliki sejumlah komponen-komponen yang saling berhubungan, sebagai kesatuan yang bulat untuk mencapai tujuan.

2. Fungsi Kurikulum

Pada dasarnya kurikulum itu berfungsi sebagai pedoman atau acuan. Bagi guru, kurikulum itu berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bagi sekolah atau pengawas, berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan supervisi atau pengawasan. Bagi orang tua, kurikulum itu berfungsi sebagai pedoman dalam membimbing anaknya belajar di rumah. Bagi masyarakat, kurikulum itu berfungsi sebagai pedoman untuk memberikan bantuan bagi terselenggaranya proses pendidikan di sekolah. Bagi siswa itu sendiri, kurikulum berfungsi sebagai suatu pedoman belajar.

Berkaitan dengan fungsi kurikulum bagi siswa sebagai subjek didik, terdapat enam fungsi kurikulum, yaitu:

a. Fungsi Penyesuaian (*the adjustive or adaptive function*)

Fungsi penyesuaian mengandung makna bahwa kurikulum sebagai alat pendidikan harus mampu mengarahkan siswa agar memiliki sifat *well adjusted* yaitu mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan itu sendiri senantiasa mengalami perubahan dan bersifat dinamis. Oleh karena itu, siswa pun harus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di lingkungannya.

b. Fungsi Integrasi (*the integrating function*)

Fungsi integrasi mengandung makna bahwa kurikulum sebagai alat pendidikan harus mampu menghasilkan pribadi-pribadi yang utuh. Siswa pada dasarnya merupakan anggota dan bagian integral dari masyarakat. Oleh karena itu, siswa harus memiliki kepribadian yang dibutuhkan untuk dapat hidup dan berintegrasi dengan masyarakatnya.

c. Fungsi Diferensiasi (*the differentiating function*)

Fungsi diferensiasi mengandung makna bahwa kurikulum sebagai alat pendidikan harus mampu memberikan pelayanan terhadap perbedaan individu siswa. Setiap siswa memiliki perbedaan, baik dari aspek fisik maupun psikis yang harus dihargai dan dilayani dengan baik.

d. Fungsi Persiapan (*the propaedeutic function*)

Fungsi persiapan mengandung makna bahwa kurikulum sebagai alat pendidikan harus mampu mempersiapkan siswa untuk melanjutkan studi ke jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, kurikulum juga diharapkan dapat

mempersiapkan siswa untuk dapat hidup dalam masyarakat seandainya karena sesuatu hal, tidak dapat melanjutkan pendidikannya.

e. Fungsi Pemilihan (*the selective function*)

Fungsi pemilihan mengandung makna bahwa kurikulum sebagai alat pendidikan harus mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih program-program belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Fungsi pemilihan ini sangat erat hubungannya dengan fungsi diferensiasi, karena pengakuan atas adanya perbedaan individual siswa berarti pula diberinya kesempatan bagi siswa tersebut untuk memilih apa yang sesuai dengan minat dan kemampuannya. Untuk mewujudkan kedua fungsi tersebut, kurikulum perlu disusun secara lebih luas dan bersifat fleksibel.

f. Fungsi Diagnostik (*the diagnostic function*)

Fungsi diagnostik mengandung makna bahwa kurikulum sebagai alat pendidikan harus mampu membantu dan mengarahkan siswa untuk dapat memahami dan menerima kekuatan (potensi) dan kelemahan yang dimilikinya. Apabila siswa sudah mampu memahami kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahan yang ada pada dirinya, maka diharapkan siswa dapat mengembangkan sendiri potensi kekuatan yang dimilikinya atau memperbaiki kelemahan-kelemahannya.

3. Komponen Kurikulum

Ada 4 unsur komponen kurikulum yaitu: tujuan, isi (bahan pelajaran), strategi pelaksanaan (proses belajar mengajar), dan penilaian (evaluasi)

a. Komponen Tujuan

Kurikulum merupakan suatu program yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan itulah yang dijadikan arah atau acuan segala kegiatan pendidikan yang dijalankan. Berhasil atau tidaknya program pengajaran di Sekolah dapat diukur dari seberapa jauh dan banyaknya pencapaian tujuan-tujuan tersebut. Dalam setiap kurikulum lembaga pendidikan, pasti dicantumkan tujuan-tujuan pendidikan yang akan atau harus dicapai oleh lembaga pendidikan yang bersangkutan.

Tujuan pendidikan nasional yang merupakan pendidikan pada tataran makroskopik, selanjutnya dijabarkan ke dalam tujuan institusional yaitu tujuan pendidikan yang ingin dicapai dari setiap jenis maupun jenjang sekolah atau satuan pendidikan tertentu.

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2007 dikemukakan bahwa tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah dirumuskan mengacu kepada tujuan umum pendidikan sebagai berikut:

- 1) Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- 2) Tujuan pendidikan menengah adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

- 3) Tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.
- 4) Tujuan pendidikan institusional tersebut kemudian dijabarkan lagi ke dalam tujuan kurikuler; yaitu tujuan pendidikan yang ingin dicapai dari setiap mata pelajaran yang dikembangkan di setiap sekolah atau satuan pendidikan.

b. Komponen Isi/Materi

Isi program kurikulum adalah segala sesuatu yang diberikan kepada anak didik dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan. Isi kurikulum meliputi jenis-jenis bidang studi yang diajarkan dan isi program masing-masing bidang studi tersebut. Bidang-bidang studi tersebut disesuaikan dengan jenis, jenjang maupun jalur pendidikan yang ada.

Kriteria yang dapat membantu pada perancangan kurikulum dalam menentukan isi kurikulum. Kriteria itu antara lain:

- 1) Isi kurikulum harus sesuai, tepat dan bermakna bagi perkembangan siswa.
- 2) Isi kurikulum harus mencerminkan kenyataan sosial.
- 3) Isi kurikulum harus mengandung pengetahuan ilmiah yang tahan uji.
- 4) Isi kurikulum mengandung bahan pelajaran yang jelas.
- 5) Isi kurikulum dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

Materi kurikulum pada hakekatnya adalah isi kurikulum yang dikembangkan dan disusun dengan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- a) Materi kurikulum berupa bahan pelajaran terdiri dari bahan kajian atau topik-topik pelajaran yang dapat dikaji oleh siswa dalam proses pembelajaran.

- b) Mengacu pada pencapaian tujuan setiap satuan pelajaran.
- c) Diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

F. Silabus Pembelajaran

1. Pengertian silabus Pembelajaran

Istilah silabus dapat didefinisikan sebagai garis besar, ringkasan, ikhtiar atau pokok-pokok isi atau materi pembelajaran (Salim, 1987). Silabus digunakan untuk menyebut suatu produk pengembangan kurikulum berupa penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi dan kemampuan dasar yang ingin dicapai, dan pokok-pokok uraian materi yang perlu dipelajari peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kemampuan dasar.

Abdul Masjid, (2005) dalam bukunya yang berjudul “Perencanaan Pembelajaran” mengemukakan pengertian silabus adalah rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar mata diklat tertentu pada jenjang dan kelas tertentu, sebagai hasil dari seleksi, pengelompokan, pengurutan, dan dasar penyajian materi kurikulum, yang dipertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan daerah setempat. Sebagai salah satu bentuk penyesuaian pemberlakuan undang-undang No. 22 tahun 1999 tentang perubahan pengelolaan pendidikan bersifat sentralistik ke desentralistik.

Dari aspek kurikulum, banyak hal yang perlu dilakukan oleh daerah, karena dalam *system* desentralistik ini sebagian besar kebijakan yang berkaitan dengan implementasi kurikulum dilakukan oleh daerah. Daerah perlu menyusun silabus dengan cara melakukan penjabaran dan penyesuaian kompetensi dasar ke dalam bentuk rencana pembelajaran yang memuat materi setempat yang relevan,

serta penyusunan kurikulum daerah yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan serta potensi setempat.

Pengertian silabus menurut Mulyasa (2006) adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata diklat dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Dalam pengertian lain ia mengatakan silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian hasil.

Dari paparan teoritis diatas dapat disimpulkan bahwa silabus pembelajaran adalah seperangkat rencana serta pengaturan pelaksanaan pembelajaran dan penilaian yang disusun serta ditulis dan sistematis memuat komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai penguasaan materi kompetensi dasar.

2. Komponen silabus

Menurut Mulyasa (2007) silabus terdiri dari komponen yakni:

a. Standar Kompetensi Mata Pelajaran

Standar kompetensi mata pelajaran adalah batas dan arah kemampuan yang harus dimiliki dan dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran suatu mata pelajaran tertentu, kemampuan yang dapat dilakukan atau ditampilkan siswa untuk suatu mata pelajaran, kompetensi dalam mata pelajaran tertentu yang harus dimiliki siswa, kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan dalam suatu mata pelajaran tertentu. Standar

Kompetensi terdapat dalam Permen Diknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal pada tiap mata pelajaran yang harus dicapai siswa. Kompetensi dasar dalam silabus berfungsi untuk mengarahkan guru mengenai target yang harus dicapai dalam pembelajaran. Misalnya, mampu menyelesaikan diri dengan lingkungan dan sebagainya. Kompetensi Dasar terdapat dalam Permen Diknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Hasil belajar dalam silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan, sesuai dengan kompetensi dasar dan materi standar yang dikaji. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah ciri penanda ketercapaian kompetensi dasar. Indikator dalam silabus berfungsi sebagai tanda-tanda yang menunjukkan terjadinya perubahan perilaku pada diri siswa. Tanda-tanda ini lebih spesifik dan lebih dapat diamati dalam diri siswa, target kompetensi dasar tersebut sudah terpenuhi atau tercapai.

e. Materi Pokok

Materi pokok adalah pokok-pokok materi yang harus dipelajari siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar. Secara umum materi pokok. Dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu: fakta, konsep, prinsip, dan prosedur.

f. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran adalah bentuk atau pola umum kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Strategi pembelajaran meliputi kegiatan tatap muka dan non tatap muka (pengalaman belajar).

g. Alokasi Waktu

Alokasi waktu adalah waktu yang diperlukan untuk menguasai masing-masing kompetensi dasar.

h. Adanya Penilaian

Penilaian adalah jenis, bentuk, dan instrumen yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur keberhasilan belajar siswa.

i. Sarana dan Sumber Belajar

Sarana dan sumber belajar adalah sarana dan sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

1. Pengertian rencana pelaksanaan pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada hakikatnya merupakan perencanaan jangka pendek atau menengah untuk memperkirakan atau

memproyeksikan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran (Mulyasa, 2007). RPP merupakan upaya untuk memperkirakan tindakan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Trianto, (2010) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi yang dijabarkan dalam silabus. Rencana pelaksanaan pembelajaran sendiri dapat menjadi paduan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang disusun dalam skenario kegiatan. Jadi, RPP adalah perencanaan jangka pendek untuk mengajar yang berupa skenario kegiatan yang berisi perkiraan tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. RPP merupakan salah satu komponen perangkat pembelajaran. RPP merupakan salah satu komponen perangkat pembelajaran. RPP apabila digunakan secara optimal, ada kecenderungan semakin baik kualitas pengajaran yang akhirnya hasil belajar akan semakin baik.

2. Standar Proses dalam RPP

Komponen RPP berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007, tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah terdiri dari atas:

a. Identitas mata pelajaran

Identitas mata pelajaran meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.

b. Standar Kompetensi

Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.

Dalam standar kompetensi terdapat teori belajar yang terdiri dari 3 ranah yaitu :

1) Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Aspek kognitif mencakup pengembangan kemampuan intelektual dan pengetahuan yang terdiri atas enam kategori utama yang tersusun dari yang sederhana hingga yang kompleks berdasar pada tingkat kesulitan yang ditanganinya. Dalam hal ini aspek yang sederhana harus dikuasai terlebih dahulu sebelum meningkat ketingkat kesulitan berikutnya.

Tabel 3. Aspek Kognitif Yang Harus Dikuasai

Level Taksonomi	Deskripsi	Kata Kerja yang Dipergunakan
Pengetahuan	Mengetahui terminologi secara umum Mengetahui fakta yang spesifik Mengetahui konsep dasar Konsep prinsip	Mendefinisikan, mengenal, mencocokkan, mengingat, mengulang, membedakan, mengidentifikasi, menyebut, melabel, memanggil kembali, menghubungkan, mencatat
	Memahami fakta Menginterpretasikan <i>chart</i> dan grafik Menjastifikasi prosedur dan metode Mengestimasi kebutuhan	Menterjemahkan, merubah, mengatur kembali, mengekspresikan, memberi contoh, mengilustrasikan, menggeneralis, menterjemahkan, menyimpulkan, mendiagnosis
Aplikasi	Mengaplikasikan konsep dan prinsip-prinsip ke dalam situasi yang baru Memecahkan problem	Mengaplikasikan, mengorganisasikan, merestrukturisasi, memecahkan, mentransfer, menggunakan,

	matematika Menyusun grafik dan <i>chart</i> Mendemonstrasikan penggunaan metode dan prosedur	mengklasifikasi, memilih, mendramatisasi, membuat sket, mendemonstrasikan, mengilustrasikan, menangani, mengkalkulasi
Analisis	Mengenal dan menggunakan logika berfikir untuk menyampaikan suatu alasan Mengevaluasi relevansi data	Membedakan, memilahkan, membandingkan, mendefereensialkan, membuat diagram, menjelaskan, menganalisa, mengkategorikan, memeriksa, mendebat, menguji, melakukan eksperimen
Sintesis	Mengungkap suatu konsepsi yang terorganisasi secara baik Merumuskan suatu konsepsi	Memadukan, mengkomposisi, mengkonstruksi, merencanakan, memodifikasi, memformulasi
	Menjastifikasi nilai suatu pekerjaan	Menyimpulkan, menjastifikasi, merangking, mendukung, mengradasi, menjelaskan, menilai, menyeleksi, mengapresiasi, membobot, merevisi

Standar Kompetensi Nasional Gambar Bangunan (2003)

2). Aspek Psikomotor (Ketrampilan)

Aspek psikomotor mencakup kemampuan dalam mengkoordinasikan gerakan fisik dan menggunakan motoris. Untuk memperoleh kemampuan tersebut memerlukan pelatihan dan pembiasaan dan pengukuran yang mencakup tentang kecepatan, jarak, prosedur, dan teknik pelaksanaan. Dalam aspek psikomotor ini terdapat tujuh taksonomi sebagai berikut:

Tabel 4. Tujuh Taksonomi Aspek Psikomotor

Level Taksonomi	Deskripsi	Ilustrasi	Kata Kerja yang Dipergunakan
Imitasi	Menirukan gerakan yang telah diamati	Seseorang mencoba mengendarai sepeda setelah mengamati	Mengamati, menirukan (gerakan) sederhana

		orang melakukan hal tersebut	
Memanipulasi	Menggunakan konsep untuk melakukan gerakan	Dapat mengendarai sepeda dengan beberapa gerakan yang terbatas	Memanipulasi gerakan (sesuai dengan instruksi), melakukan suatu gerakan (sesuai dengan instruksi)
Persisis	Melakukan gerakan dengan benar	Dapat mengendarai sepeda pada jalan lurus tanpa bergoyang	Mengartikulasi, melakukan sesuatu dengan akurat
Artikulasi	Merangkaikan berbagai gerakan secara berkelanjutan dan terintegrasi	Dapat mengendarai sepeda dengan lancer	Mengkoordinasikan beberapa kemampuan
Naturalisasi	Melakukan gerakan secara wajar dan efisien serta telah menjadi bagian dari kebiasaannya	Dapat mengendarai sepeda dengan baik tanpa berfikir tentang hal tersebut	Melakukan secara habitual

Standar Kompetensi Nasional Gambar Bangunan (2003)

3) Aspek Afektif (Sikap)

Aspek afektif mencakup hal yang berkaitan dengan emosi seperti perasaan, apresiasi, entusiasme, motivasi, sikap. Aspek afektif terbagi atas lima kategori utama:

Tabel 5. Kategori Aspek Afektif

Level Taksonomi	Deskripsi	Ilustrasi	Kata Kerja yang Dipergunakan
<i>Receiving/</i> Menerima	Ingin menerima Ingin menghadiri Sadar akan situasi dan kondisi serta fenomena	Seseorang mendengarkan penjelasan tentang keselamatan dan kesehatan kerja	Menerima, memilih, menanyakan, mendengar, menyeleksi, dan menghadiri
<i>Responding/</i> Merespon	Aktif berpartisipasi	Seseorang menyebut kembali beberapa keselamatan dan kesehatan kerja	Membuktikan, memberitahukan, menolong, melakukan dengan sukarela, mengklaim

		pada saat dibutuhkan	
<i>Valuing/</i> Menilai	Menerima nilai-nilai/ norma Taat kepada nilai/ norma Memegang teguh nilai/ norma	Seseorang menyadari alasan penggunaan perlengkapan keselamatan kerja	Memilih, mendukung, “ <i>sharing</i> ” mengapresiasi, mengundang, bergabung
<i>Organizing/</i> Mengorganisasi	Menghubungkan nilai/ norma yang telah dianutnya Mengintegrasikan nilai/ norma ke dalam kebiasaan hidup sehari-hari	Seseorang menyadari akan kemungkinan kecelakaan kerja dan meyakini untuk mempraktekan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja	Memformulasi, mempertahankan, mengabstrak, menghubungkan, melakukan dengan benar dan menetapkan
<i>Characterizing</i>	Internalisasi nilai/ norma menjadi pola hidup	Seseorang selalu menggunakan perlengkapan keselamatan kerja secara benar	Bertingkah laku, melakukan, menyelesaikan, membedakan

Standar Kompetensi Nasional Gambar Bangunan (2003)

c. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

d. Indikator pencapaian kompetensi

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja opsional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.

e. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

f. Materi Ajar

Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan perumusan indikator pencapaian kompetensi.

g. Alokasi waktu

Alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.

h. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.

i. Kegiatan pembelajaran

1) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2) Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

3) Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

j. Penilaian hasil belajar

Prosedur dan *instrument* penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.

k. Sumber Belajar

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

RPP perlu dikembangkan untuk mengkoordinasi komponen pembelajaran, yakni kompetensi dasar, materi standar, indikator hasil belajar dan penilaian. Kompetensi dasar berfungsi mengembangkan potensi peserta didik, materi standar

berfungsi untuk memberikan makna terhadap kompetensi dasar, indikator hasil belajar berfungsi untuk menunjukkan keberhasilan pembentukan kompetensi peserta didik, sedangkan penilaian berfungsi untuk mengukur pembentukan kompetensi dan menentukan tindakan yang harus dilakukan apabila kompetensi standar belum terbentuk atau belum tercapai. RPP dikembangkan berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang standar proses pasal 20, yaitu “Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”.

RPP memiliki dua fungsi, yaitu: pertama, fungsi perencanaan, yaitu mendorong guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran. Kedua, fungsi pelaksanaan, dimana pelaksanaannya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan lingkungan, sekolah, dan daerah (Trianto, 2010).

Secara umum dalam mengembangkan RPP harus berpedoman pada prinsip pengembangan RPP, yaitu sebagai berikut:

- a) Kompetensi yang direncanakan dalam RPP harus jelas, konkret, dan mudah dipahami.
- b) RPP harus sederhana dan fleksibel.
- c) RPP yang dikembangkan sifatnya menyeluruh, utuh, dan jelas pencapaiannya.
- d) Harus koordinasi dengan komponen pelaksanaan program sekolah, agar tidak mengganggu jam pelajaran yang lain.

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dimaksud adalah rencana pelaksanaan pembelajaran berorientasi pembelajaran terpadu yang menjadi pedoman bagi guru dalam proses belajar mengajar (Trianto, 2010).

H. Kompetensi Gambar Bangunan

Unit-Unit Kompetensi Bidang Gambar Bangunan secara umum dibagi atas tiga kelompok besar, yaitu:

1. Umum, yaitu unit kompetensi yang menggambarkan kemampuan dan pengetahuan seseorang dalam memahami substansi dalam penggambaran bangunan dan aspek manajerial dalam gambar bangunan. Sub bidang ini terbagi lagi atas:
 - a. Gambar konstruksi bangunan, yang terdiri dari Gambar Arsitektur dan Struktur
 - b. Produk Gambar Bangunan
 - c. Manajemen Gambar
2. Gambar Manual, yaitu unit kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan penggambaran secara manual, yang dibagi lagi atas:
 - a. Penggunaan Alat Gambar Manual
 - b. Gambar Teknik
3. Gambar Digital/ Komputer, yaitu unit kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan penggambaran dengan alat bantu komputer, khususnya dengan perangkat lunak menggambar teknik (AutoCAD, dan sejenisnya). Dibagi atas dua kelompok lagi:
 - a. Penggunaan Komputer secara Umum

- b. Penguasaan Alat Komputer dan Perangkat Lunak untuk Menggambar Teknik (AutoCAD, atau sejenisnya)

I. Kerangka Berpikir

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Seperti disebutkan dalam deskripsi diatas bahwa pendidikan karakter pada saat ini salah satunya dipengaruhi oleh lulusan yang masih jauh diharapkan oleh masyarakat baik dari segi moral maupun mental. Sehingga pemerintah memutuskan untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pengembangan kurikulum. Dimana dalam kurikulum terdapat Silabus dan RPP mata pelajaran yang merupakan dasar perencanaan pembelajaran dikelas.

Semua mata pelajaran sudah terintegrasi pendidikan karakter, termasuk pelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan, termasuk mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 pada SMK N 1 Seyegan, yang didalamnya terdapat kejujuran, kemandirian, tanggung jawab, disiplin, aktif, dan lain-lain.

Dapat diduga pendidikan saat ini telah mengacu kepada pendidikan karakter. Sehingga sudah mulai dikembangkan pada kurikulum yang didalamnya terdapat silabus dan RPP. Jadi ada kecenderungan silabus dan RPP mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak 1 terintegrasi pendidikan karakter dan nilai-nilai karakter.

J. Pertanyaan Penelitian

1. Apa saja nilai karakter yang dikembangkan dalam pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan?
2. Apa saja aspek yang di tonjolkan dari segi afektif, kognitif, psikomotor dalam dokumen silabus dan RP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1?
3. Apakah pengintegrasian pendidikan karakter pada kurikulum tercantum dalam silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1?
4. Apakah pengintegrasian pendidikan karakter pada kurikulum tercantum dalam silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1?
5. Apakah dokumen Menggambar dengan Perangkat Lunak yang disusun menggambarkan integrasi nilai karakter?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Untuk melakukan penelitian integrasi pendidikan karakter dalam silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 di jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Seyegan, ini merupakan penelitian kualitatif dengan obyek yang diteliti berupa dokumen silabus dan RPP mata pelajaran, oleh sebab itu penelitian ini menggunakan metode delphi. Menurut Herjanto Edy, (2010) metode delphi ini digunakan karena penelitian menggunakan pendapat para ahli tentang dokumen untuk memperoleh data yang akurat. Metode delphi ini lebih banyak digunakan ketika penelitian ini mengarah kepada penelitian kualitatif.

Metode delphi dapat diartikan struktur komunikasi bertujuan untuk menghasilkan suatu pembahasan secara terperinci. Tentunya kualifikasi dalam metode delphi akan tetap digunakan agar hasilnya *representative* dan cepat mengetahui keberhasilan konsensus (setuju) atau kontrakonsensus (tidak setuju) dengan beberapa pendapat. (Haryadi Adi, 2005)

Sedangkan penelitian kualitatif adalah bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang seutuhnya (mendalam dan kontekstual) mengenai suatu hal pandangan manusia, tentang yang akan diteliti. Penelitian ini menghasilkan informasi yang kaya berhubungan dengan ide, persepsi, dan pendapat serta kepercayaan

seseorang, mengenai suatu topik yang akan diteliti. Diao, dalam Destiya Puji Prabowo (2009)

Sehingga dengan menggunakan metode delphi akan didapatkan informasi yang sesuai dengan kesepakatan para ahli. Haryadi Adi, (2005) menjelaskan dalam menentukan responden untuk penelitian yang menggunakan metode delphi yaitu :

1. Responden adalah orang-orang yang memang telah menekuni profesi yang terkait dengan jasa kita dan mereka kita jadikan panelis .
2. Jumlah responden tidak perlu dalam skala besar.
3. Survey dilakukan sebanyak 2 - 3 kali hingga mendapatkan hasil kosensus.

Linstone dan Turoff dalam Haryadi Adi, (2005) memberikan suatu pandangan mengenai metode delphi yang berhasil merangkum teknik dari penggunaan delphi dan tujuannya. Berikut pernyataannya *“Delphi may be characterized as be method for structuring a group communication process, so that the process is effective in allowing a group of individuals, as a whole, to dealwith complex problem”*. Dapat dikatakan juga bahwa pengertian utama metode Delphi adalah proses menstrukturkan proses komunikasi kelompok yang dikontribusikan oleh setiap individu dari setiap kelompok.

Menurut linstone dalam Haryadi Adi, (2010), teknik pemanfaatan metode Delphi ini adalah menggunakan sekelompok panel dari orang-orang ahli di bidangnya untuk menghasilkan suatu pemikiran, mencapai kosensus, dan mengenali perbedaan pendapat tentang topik tertentu. Pendapat para ahli dapat diminta untuk

memperkirakan kondisi masa depan serta pertunjukan dan untuk mengenali perihal penting yang digeluti oleh para ahli yang menjadi panelis.

Sehingga penelitian ini menggunakan penelitian delphi karena obyek yang diteliti adalah dokumen silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1 yang dimintakan pendapat para ahli tentang pengintegrasian pendidikan karakter didalamnya, karena keterbatasan peneliti membutuhkan pendapat ahli untuk mendapatkan hasil akhir yang kosensus. Dengan analisis data akhir secara kualitatif deskriptif. Oleh karena itu sebelum mengolah data secara analisis deskriptif, penelitian ini menggunakan metode delphi dengan prosedur sebagai berikut:

a. Mengembangkan pertanyaan Delphi

Ini merupakan kunci proses Delphi. Langkah ini dimulai dengan memformulasikan garis besar pertanyaan oleh pembuatan keputusan. Langkah ini adalah mengembangkan pertanyaan yang dapat dimengerti oleh responden.

b. Memilih responden

Partisipan sebaiknya diseleksi dengan dasar personel responden mengetahui permasalahan, memiliki informasi yang tepat untuk dibagi. Dengan adanya kategori permasalahan sehingga peneliti menentukan wawancara untuk beberapa ahli, yaitu ahli kurikulum, ahli perangkat lunak, ahli tenaga kependidikan SMK, ahli pendidikan.

c. Memilih ukuran sample

Ukuran panel responden bervariasi dengan 5 partisipan, yang berbeda-beda, terdiri dari 2 ahli tenaga kependidikan, 1 ahli kurikulum, 1 ahli perangkat lunak, 1 ahli pendidikan.

d. Mengembangkan Penggalan Informasi Siklus I

Mengambil data dengan Wawancara partisipasi untuk mendapatkan respons pada garis besar masalah. Sehingga mudah untuk menganalisis. Dengan menggali informasi tentang pengintegrasian pendidikan karakter didalam dokumen silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 meliputi, SKKDnya, tujuan, indikator, materi, evaluasi, umpan balik, langkah-langkah penyusunan dan nilai-nilai karakter.

e. Analisis Siklus I Penggalan Informasi

Analisis Wawancara dihasilkan dalam ringkasan yang berisi bagian-bagian yang diidentifikasi dan komentar dibuat dengan jelas dan dapat dimengerti responden. Pertanyaan ini membahas tentang sub. bahasan pendidikan karakter secara Umum, Kurikulum, dan Isi materi. Merangkum pendapat ahli, dan mengkomunikasikannya kembali semua pendapat yang masuk, dirangkum dan diajukan kembali ke semua ahli, sehingga masing-masing ahli dapat mengetahui pendapat ahli lain dan dikembangkan dalam siklus II.

f. Siklus II Konfirmasi

Siklus kedua pengembangan menggunakan ringkasan pendapat para ahli dari Siklus I lebih ke inti topik bahasan.

g. Analisis Siklus II

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan informasi pendapat ahli yang kosensus atau kontrasensus terkait pengintegrasian karakter. Apabila terdapat kosensus maka penelitian berhenti pada tahap siklus II. Apabila kontrasensus, maka perlu melakukan konfirmasi kembali dengan pendapat yang diungkapkan hingga mendapatkan kesepakatan hasil kesimpulan para ahli.

h. Analisis Hasil Akhir

Fokus dari hasil siklus I, dan II ini adalah untuk mengidentifikasi area yang disetujui, mendiskusikan dan mengidentifikasi bagian yang diinginkan serta membantu mengetahui hasil akhir.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian pada SMK Negeri kelompok teknologi Industri bidang keahlian Teknik Gambar Bangunan yang ada di SMK Negeri 1 Seyegan Jalan Kebon Agung Km 8, Jamblangan Margomulyo Seyegan Sleman. Akan dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan Maret 2013.

Adapun penelitian ini memerlukan beberapa responden yang berbeda-beda. Yaitu 1 Responden dari SMK Negeri 3 Yogyakarta yang berada di Jalan RW. Monginsidi No.2, Responden dari Dinas Pendidikan Sleman (Pengawas SMK Negeri

1 Seyegan) Jalan Pasar Raya Beran Sleman , dan 2 responden dari Fakultas Teknik Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan UNY Kampus Karangmalang.

C. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data dalam penelitian disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Validasi ahli terhadap media adalah kualitatif yg berupa observasi, saran-saran tertulis berupa wawancara berturut-turut sehingga mendapatkan data yang absah. Menggunakan 5 ahli sebagai responden sesuai dengan metode Delphi, yang terdiri dari 2 guru Ahli (1 guru mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak SMK Negeri 1 Seyegan, 1 guru SMK Negeri 3 Yogyakarta), 2 dosen Fakultas Teknik Jurusan Pendidikan Teknik sipil dan Perencanaan UNY (1 dosen ahli kurikulum, dan 1 dosen ahli perangkat lunak), 1 pengawas SMK N 1 Seyegan

Sebelum melakukan wawancara peneliti melakukan observasi terlebih dahulu, observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 secara langsung untuk mendapatkan data tentang pengintegrasian karakter didalam pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak. Observasi juga dilakukan untuk mendapatkan dokumen silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan perangkat Lunak 1 untuk itu dilakukan alat foto dan *handycame*.

Peneliti juga mengkategorikan pertanyaan wawancara yang akan digunakan .

Tabel 6.Aspek Wawancara:

Aspek yang diteliti	Inti Pertanyaan
1. Umum	a. Integrasi Karakter b. SKKD c. Materi d. Nilai-nilai Karakter
2. Kurikulum	a. SKKD b. Tujuan c. Indikator d. Nilai-nilai
3. Isi Materi	a. Materi b. Nilai-karakter c. Umpan balik d. Evaluasi

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa wawancara dengan lima orang ahli. wawancarayang merupakan pendapat para ahli. Pertanyaan wawancara dikembangkan menjadi 3 kali siklus pertanyaan wawancara. Pertanyaan setiap siklus wawancara dibagi menjadi beberapa kategori bahasan, sehingga mendapat data yang *reliable*.

Tujuan dengan menggunakan beberapa siklus pertanyaan wawancara ini untuk mendapatkan data yang valid yang berhubungan dengan silabus dan RPP yang diintegrasikan pendidikan karakter.

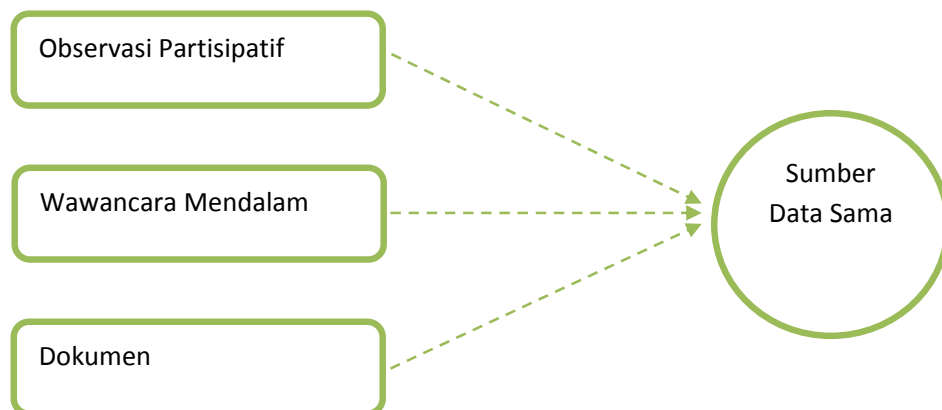
E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini data dianalisis dengan cara deskriptif. Data hasil penelitian bersifat kualitatif. Data hasil penelitian secara terus menerus dikumpulkan dan

diklasifikasikan berdasarkan tujuannya. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif.

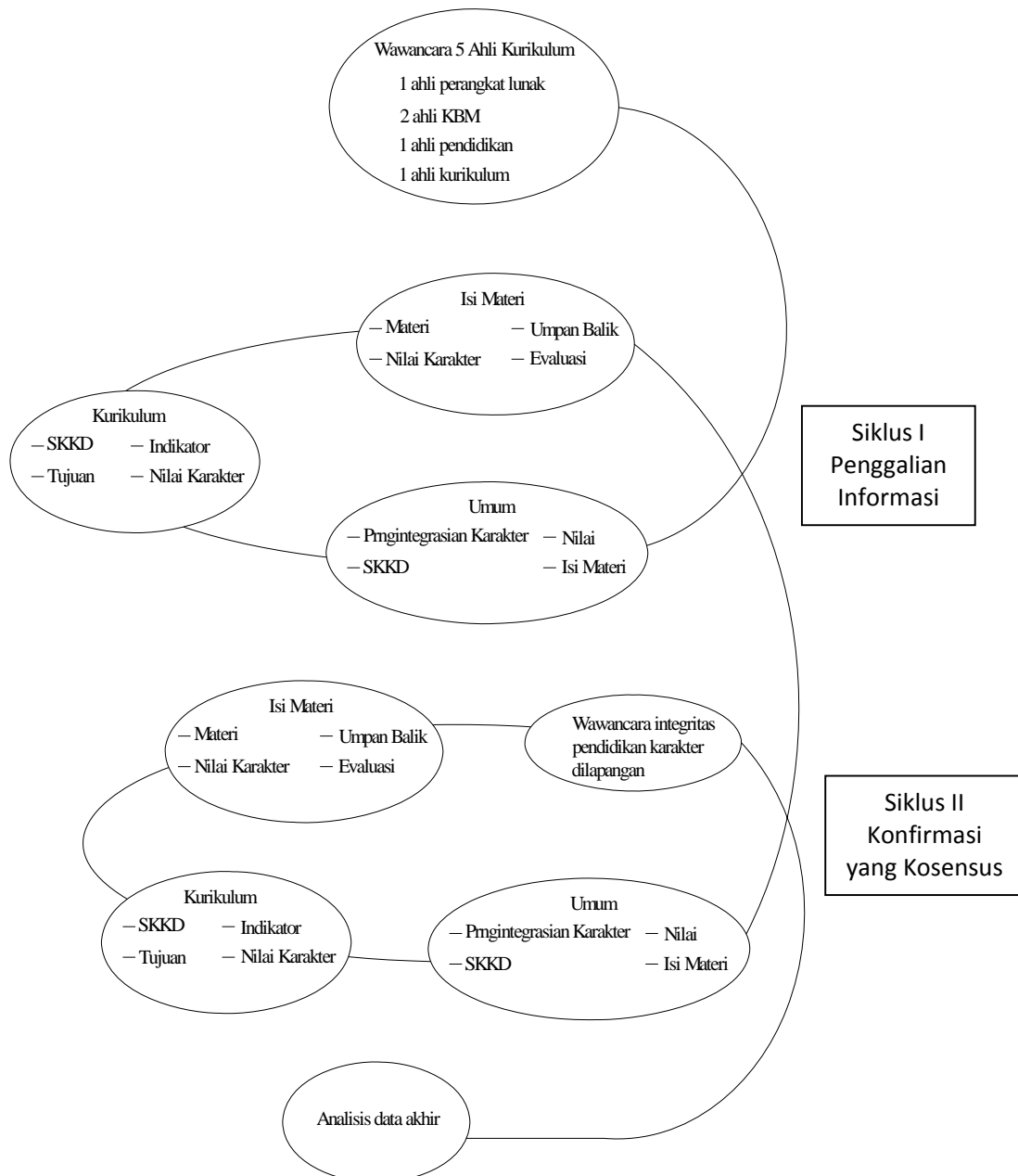
F. Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menjamin keakuratan data pada penelitian kualitatif, dilakukan triangulasi data dan perpanjangan pengamatan. Moleong, 1996 dalam Ratna Nurhidayah,(2010). Yang dimaksud triangulasi adalah teknik keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan terhadap data yang diperoleh. Triangulasi dilakukan terhadap informan terhadap informasi terdiri dari Dosen dan Guru. Triangulasi data yang digunakan berupa observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumen untuk sumber data yang sama dan serempak (Sugiyono,2009). Dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Triangulasi

H. Tahapan Penelitian



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Lokasi penelitian ini di jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Seyegan. Adapun data observasi yang dilakukan di SMK N 1 Seyegan ini pengintegrasian karakter sudah diaplikasikan baik pengintegrasian kultur sekolah, pengintegrasian pada pembelajaran, dan pengintegrsian pada ekstrakurikuler. Sekolah sendiri menginginkan siswa-siswi ini berkarakter, baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah, karena saat ini karakter pada anak-anak disinyalir sudah sedikit luntur. Dengan adanya pedoman pemerintah tentang pendidikan karakter maka sekolah sangat mengapresiasi program tersebut. Sehingga pendidikan karakter yang diterapkan sekolah sudah terlihat sejak masuk sekolah hingga berakhirnya pembelajaran.

Di saat pembelajaran guru juga mengaplikasikan pendidikan karakter, mulai dari membuka pelajaran hingga selesainya pelajaran. Sebelum pembelajaran seluruh siswa diawali dengan membaca Al- Qur'an bagi yang muslim, bagi yang non muslim dikumpulkan pada ruangan tersendiri untuk berdoa sesuai agama masing-masing, baik sebelum pelajaran teori maupun pelajaran praktik di segala jurusan. Disini peneliti melakukan observasi pada salah satu jurusan yaitu Teknik Gambar bangunan, yang didalamnya terdapat mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.

Didalam pembelajaran Menggambar Perangkat Lunak 1 dapat diintegrasikan pendidikan karakter secara luas, karena pelajaran Menggambar

Dengan Perangkat Lunak 1 ini adalah pelajaran paraktik yang menggunakan seperangkat komputer, didalam pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 dapat menggunakan proses pembelajaran secara pendekatan proses, pendekatan inquiri dan pendekatan lingkungan. Disaat observasi peneliti melihat pengintegrasian pendidikan karakter dengan menggunakan pendekatan proses. Pengintegrasian pendidikan karakter yang dilakukan guru ketika mengajar sangat baik, pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi kepada siswa agar memiliki rasa tanggung jawab, jujur dan mandiri disaat mengerjakan tugas, karena kemampuasn siswa yang nanti dimiliki akan digunakan saat perguruan tinggi maupun di proyek. Namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki rasa tanggung jawab saat proses pembelajaran, karena kurangnya kesadaran siswa tentang manfaat pendidikan karakter.

Bapak Doni salah satu guru Menggambar Dengan Perangkat Lunak mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran ini guru menginginkan anak ini terampil, jujur, disiplin, mandiri di dalam proses pembelajaran, karena guru menginginkan out put yang baik. Guru mengajarkan autocad dengan mengitegrasiakan karakter disaat pembelajaran, sesuai dengan SKKD, Tujuan dan indikator yang didalam Silabus dan RPP, walaupun sudah berupaya dengan kemampuan dan konsep yang dilakukan, masih ada siswa yang tertinggal saat pembelajaran dan masih belum memiliki rasa bertanggungjawab. Metode yang digunakan dalam pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak menggunakan ceramah, praktik dan penugasan. Awal pembelajaran setelah memberikan motivasi guru melakukan *review* materi sebelumnya, memberi

kesempatan siswa dan bertanya tentang materi sebelumnya. Karena dalam pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 ini *team teaching* jadi guru yang satunya mengelilingi kelas dengan melihat hasil pekerjaan siswa diperangkat lunak, apa bila ada siswa yang tertinggal guru bertanya dan menjelaskan apabila siswa tersebut kurang paham, bukan hanya diawal saja mengelilingi kelas dilakukan guru, ketika proses mengerjakan tugas juga sudah dilakukan oleh guru. Dari hasil observasi tersebut sasaran penelitiannya adalah Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 yang diajarkan di kelas X. Peneliti mengambil 4 tatap muka silabus dan RPP sebagai *sample* penelitian yaitu untuk pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke-empat.

Data dokumen silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 sebagai berikut:

1. Silabus

a. Standar Kompetensi

Menggambar Dasar Dengan Perangkat Lunak

b. Kompetensi Dasar

Mendiskripsikan perangkat Lunak Menggambar Bangunan

c. Nilai PBKB/Ekonomi Kreatif

Rasa ingin tahu, Tekun, Disiplin dan Kreatif.

d. Indikator

- Usaha dengan keras memahami panduan penggunaan perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan *menu file, draw, edit, view, modify, osnap, dan entity selection*.

- Menjalankan perangkat lunak untuk menggambar teknik

e. Materi Pembelajaran

- Pengenalan perangkat lunak (*software*) untuk menggambar teknik.
- Mempersiapkan/ membuka perangkat lunak pada komputer untuk menggambar teknik (AutoCAD atau sejenisnya).

f. Kegiatan Pembelajaran

- Mengenal berbagai jenis perangkat lunak (*software*) untuk menggambar teknik
- Menggerti keuntungan menggambar dengan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya) untuk menggambar teknik dibanding menggambar manual.
- Menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan
- Menggetik tepat pada keyboard
- Membuka dan mensetting warna layar kerja, serta menampilkan/ menyembunyikan toolbar sesuai kebutuhan pada penggambaran.

g. Penilaian

- Penilaian sikap
- Penilaian unjuk kerja
- Penilaian product
- Penilaian portofolio

h. Alokasi Waktu

16 jam, sekali tatap muka 4 jam, 1 jam pembelajaran terdiri dari 45 menit.

i. Sumber Belajar

- Buku teknik gambar Bangunan jilid 2 dan 3
- Modul autocad dasar
- Buku dasar-dasar AutoCAD

2. RPP

a. Pertemuan 1

✓ Standar Kompetensi

Mengolah file dan folder pada sistem operasi

✓ Kompetensi Dasar

- Mempersiapkan sistem operasi
- Mengenali perintah dan menu/ icon yang berasosiasi dengannya
- Mengolah *folder* dan *file*

✓ Indikator

- Menyalakan perangkat komputer sesuai dengan panduan pengguna
- Menyiapkan panduan pengguna dan dipelajari
- Mengenali perintah-perintah sederhana pada sistem operasi
- Mengenali *menu/ icon* yang bersesuaian dengan perintah-perintah sistem operasi
- Membuat *folder/file* dapat *dcreate, rename, delete, copy, paste* seperti: nama, ukuran, hak akses sesuai perintah atasan
- Mengubah atribut suatu *folder/file* suatu perintah atasan

- Memindahkan *folder* ke *folder* lain sesuai perintah atasan
- Menampilkan *file/ folder* yang berada pada suatu *folder* dengan berbagai parameter.

✓ Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat:

- Menyalakan perangkat komputer sesuai dengan panduan pengguna
- Menyiapkan panduan pengguna dipelajari
- Mengenali perintah-perintah sederhana pada sistem operasi.
- Mengenali *menu/icon* yang bersesuaian dengan perintah-perintah sistem operasi
- Membuat *folder/ file* dapat *dicreate, rename, delete, copy, paste*
- Menampilkan informasi dan atribut tentang *folder* seperti: nama, ukuran, hak akses sesuai perintah atasan.
- Mengubah atribut suatu *folder/ file* sesuai perintah atasan
- Memindahkan *folder* ke *folder* lain sesuai perintah atasan
- Menampilkan *file/ folder* yang berada pada suatu folder dengan berbagai parameter.

➤ Karakter yang diharapkan

Mandiri, Disiplin, Percaya diri, Aktif, komunikatif

✓ Materi Pembelajaran

- Pekerjaan mengoprasikan mengutamakan hasil pada setiap langkah kerjanya.

- Menghasilkan sistem operasi pada perangkat komputer yang mencakup pengelolaan *folder* dan *file*.
- Pekerjaan mengoperasikan sistem operasi pada perangkat komputer yang mencakup pengelolaan *folder* dan *file*.

✓ Metode Pembelajaran

Ceramah, Demonstrasi, Asimilasi, Penugasan

✓ Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan		Estimasi Waktu	Media	Sumber Bahan
	Guru	Siswa			
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Presensi siswa • (apresiasi) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam dan berdoa bersama guru. • Melakukan presensi • Menyimak pendahuluan tentang pentingnya penugasan AutoCAD 	30 menit	1. LCD 2. Perangkat Komputer	Modul AutoCad (perpustakaan sekolah)
Penyajian	<p>EKSPLORASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara mempelajari dan mengidentifikasi istilah asing yang digunakan pada sistem operasi komputer. • Menjelaskan cara mengoperasikan sistem operasi pada perangkat komputer yang mencakup mengolah <i>folder</i> dan <i>file</i> <p>ELABORASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi siswa untuk memahami materi • Melibatkan siswa aktif dan percaya diri dalam pembelajaran. • Memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan aktif penjelasan guru • Mencatat yang dianggap penting (merangkum) • Bertanya bila ada ketidakjelasan • Melakukan pekerjaan mengoperasikan <i>folder</i> dan <i>file</i> 	105Menit		

	kesempatan siswa untuk mencoba mengoprasikan <i>folder</i> dan <i>file</i> • Bertanya jawab dengan siswa tentang materi atau hal-hal yang belum diketahui siswa KONFIRMASI • Menjawab pertanyaan yang diajukan siswa • Memberi Apresiasi kepada siswa.				
Penutup	• Menyimpulkan secara singkat materi yang telah disampaikan • Memberi kesempatan siswa untuk bertanya • Memberi penjelasan singkat tentang materi minggu depan • Menutup pelajaran dengan doa	• Bertanya bila ada ketidakjelasan • Berdoa	45 Menit		

✓ Penilaian dan Evaluasi

a) Tanya Jawab dan tugas/ tes tertulis

b) Penilaian sikap dan ujuk kerja

c) Penilaian hasil kerja

(1) Kerapian garis : 40%

(2) Ketepatan gambar : 40%

(3) Kebersihan : 20%

Skor maksimal 100 %

Skor ketuntasan 75%

b. Pertemuan 2,3,4

1) Standar Kompetensi

Menggambar Sudut dan Membagi Sudut

2) Kompetensi Dasar

- Membuka perangkat lunak untuk menggambar
- Mengenali *menu*, membuka dan menyimpan *file*
- Membuat gambar

3) Indikator

- Menyalakan perangkat komputer, dengan sistem operasi dan persyaratan sesuai dengan SOP yang berlaku
- Memahami panduan pengguna perangkat lunak untuk menggambar teknik yang berkaitan dengan *menu file, draw, edit, view, modify, osnap*, dan *entity selection*.
- Menjalankan perangkat lunak untuk menggambar teknik
- Mengenali *menu-menu* yang disediakan beserta *shortcut*-nya berdasarkan paduan pengguna
- Membuka dan mengelola *file* dengan menguna fitur-fitur *new, open, close, save*, dan *save as*.
- Menyimpan *file* dengan memperhatikan nama *file, folder*, dan versi yang digunakan.
- Menyimpan *file* dengan menggunakan format yang dikenal.
- Mengenali dan memahami sistem koordinat cartesian, polar, dan relative dan dipahami.

- Membuat gambar-gambar dalam satuan yang ditentukan dengan menggunakan perintah didalam menu draw.
- Menyalakan dan memilih fitur *snap* dan *grid alignment* untuk mendapatkan gambar yang teliti.

4) Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat :

- Menyalakan perangkat komputer, dengan sistem operasi dan persyaratan sesuai dengan SOP yang berlaku
- Memahami panduan pengguna perangkat lunak untuk menggambar teknik yang berkaitan dengan *menu file, draw, edit, view, modify, osnap*, dan *entity selection*.
- Menjalankan perangkat lunak untuk menggambar teknik
- Mengenali *menu-menu* yang disediakan beserta *shortcut*-nya berdasarkan paduan pengguna.
- Membuka dan mengelola *file* dengan menguna fitur-fitur *new, open, close, save*, dan *save as*.
- Menyimpan *file* dengan memperhatikan nama *file, folder*, dan versi yang digunakan.
- Menyimpan *file* dengan menggunakan format yang dikenal.
- Mengenali dan memahami sistem koordinat cartesian, polar, dan relative dan dipahami.

- Membuat gambar-gambar dalam satuan yang ditentukan dengan menggunakan perintah didalam menu draw.
- Menyalakan dan memilih fitur *snap* dan *grid alignment* untuk mendapatkan gambar yang teliti.
- Karakter yang diharapkan
Tanggung jawab, Mandiri, Disiplin, Percaya diri, Aktif, komunikatif.

5) Materi Pembelajaran

- Pengenalan perangkat lunak (software) untuk menggambar teknik.
- Mempersiapkan / membukan perangkat lunak pada komputer untuk menggambar teknik (AutoCAD atau sejenisnya)
- Membuka file
- Melihat/ menampilkan gambar menggunakan daftar perintah *zoom* dan *pan*.
- Menyimpa file dengan nama dan folder tertentu
- Pemahaman konsep sistem *koordinat ctersian*, *polar*, dan *relative* dalam penggambaran menggunakan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya)
- Aplikasi penggambaran pada model space menggunakan *drawing limits*, *grid*, dan *snap*.
- Aplikasi penggambaran pada model space tanpa *drawing limits*, *grid*, dan *snap*.

6) Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi, Asimilasi, Penugasan

7) Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 2:

Tahap	Kegiatan		Estimasi Waktu	Media	Sumber Bahan
	Guru	Siswa			
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Presensi siswa • Melakukan cakupan materi yang akan disampaikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam dan berdoa bersama guru. • Melakukan presensi 	30 menit	1. LCD 2. Perangkat Komputer	Gambar Teknik Bangunan 1 (perpustakaan sekolah)
Penyajian	<p>EKSPLORASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara mengenal berbagai jenis perangkat lunak (<i>software</i>) untuk menggambar teknik. • Menjelaskan cara mengerti keuntungan penggunaan perangkat lunak (AutoCAD) • Menjelaskan cara menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan. • Menjelaskan cara mengetik dengan tepat pada <i>keyboard</i> • Menjelaskan cara membuka dan mengatur warna layar kerja, serta menampilkan/ menyembunyikan toolbar sesuai kebutuhan pada penggambaran • Menjelaskan cara memahami 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan aktif penjelasan guru • Mencatat yang dianggap penting (merangkum) • Bertanya bila ada ketidakjelasan • Melakukan pekerjaan mengenal berbagai jenis perangkat lunak (<i>software</i>) untuk menggambar teknik, mengerti keuntungan penggunaan perangkat lunak (AutoCAD), menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan, mengetik dengan tepat pada <i>keyboard</i>. Membuka dan mengatur warna layar kerja, serta menampilkan/ menyembunyikan toolbar sesuai kebutuhan pada 	105Menit		

	<p>panduan tata cara mengoperasikan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya) untuk menggambar teknik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjeaskan cara menutup/mengakhiri program (AutoCAD atau sejenisnya) tanpa menyimpan <i>file</i>. <p>ELABORASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi siswa untuk memahami materi • Melibatkan siswa aktif dan percaya diri dalam pembelajaran. • Memberikan kesempatan siswa untuk mencoba mengidentifikasi dan memilih peralatan gambar. • Memberi kesempatan siswa untuk mencoba membagi sudut dengan percaya diri dan tanggung jawab. • Bertanya jawab dengan siswa tentang materi atau hal-hal yang belum diketahui siswa <p>KONFIRMASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan yang diajukan siswa • Memberi Apresiasi kepada siswa. 	<p>penggambaran. Memahami panduan tata cara mengoperasikan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya) untuk menggambar teknik, menutup/mengakhiri program (AutoCAD atau sejenisnya) tanpa menyimpan file</p>			
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan secara singkat materi yang telah disampaikan • Memberi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya bila ada ketidakjelasan 	45 Menit		

	kesempatan siswa untuk bertanya • Memberi penjelasan singkat tentang materi minggu depan • Menutup pelajaran dengan doa	• Berdoa			
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	--	--	--

Pertemuan 3:

Tahap	Kegiatan		Estimasi Waktu	Media	Sumber Bahan
	Guru	Siswa			
Pendahuluan	• Memberi salam dan berdoa • Presensi siswa • Melakukan cakupan materi yang akan disampaikan	• Menjawab salam dan berdoa bersama guru. • Melakukan presensi	30 menit	3. LCD 4. Perangkat Komputer	Gambar Teknik Bangunan 1 (perpustakaan sekolah)
	EKSPLORASI • Menjelaskan cara membuka <i>file</i> gambar. • Menjelaskan cara melihat/menampilkan gambar menggunakan daftar perintah <i>Zoom</i> dan <i>pan</i> . • Menjelaskan cara menyimpan file dengan nama dan folder tertentu. • Menjelaskan cara menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan. • Menjelaskan cara mengetik dengan tepat pada <i>keyboard</i> . • Menjelaskan cara membuka file gambar dan melihat/menampilkan	• Memperhatikan aktif penjelasan guru • Mencatat yang dianggap penting (merangkum) • Bertanya bila ada ketidakjelasan • Melakukan pekerjaan membuka file gambar, melihat/menampilkan gambar menggunakan daftar perintah <i>zoom</i> dan <i>pan</i> . Menimpan file dengan nama dan dalam folder tertentu, menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan. Mengetik dengan tepat pada <i>keyboard</i> . Membuka file	105Menit		

	<p>gambar menggunakan perintah <i>zoom</i> dan <i>pan</i>.</p> <p>ELABORASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi siswa untuk memahami materi • Melibatkan siswa aktif dan percaya diri dalam pembelajaran. • Memberikan kesempatan siswa untuk mencoba mengidentifikasi dan memilih peralatan gambar. • Memberi kesempatan siswa untuk mencoba membagi sudut dengan percaya diri dan tanggung jawab. • Bertanya jawab dengan siswa tentang materi atau hal-hal yang belum diketahui siswa <p>KONFIRMASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan yang diajukan siswa • Memberi Apresiasi kepada siswa yang aktif 	<p>gambar dan melihat/ menampilkan gambar menggunakan daftar perintah <i>zoom</i> dan <i>pan</i>.</p>			
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan secara singkat materi yang telah disampaikan • Memberi kesempatan siswa untuk bertanya • Memberi penjelasan singkat tentang materi minggu depan • Menutup pelajaran dengan doa 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya bila ada ketidakjelasan • Berdoa 	45 Menit		

Pertemuan 4:

Tahap	Kegiatan		Estimasi Waktu	Media	Sumber Bahan
	Guru	Siswa			
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa • Presensi siswa • Melakukan cakupan materi yang akan disampaikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam dan berdoa bersama guru. • Melakukan presensi 	30 menit	1. LCD 2. Perangkat Komputer	Gambar Teknik Bangunan 1 (perpustakaan sekolah)
Penyajian	EKSPLORASI <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara menyimpan file dengan nama dan folder yang telah ditentukan • Menjelaskan cara menggunakan konsep sistem koordinat cartesian, polar, dan relative dalam penggambaran menggunakan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya). • Menjelaskan cara menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan. • Menjelaskan cara mengetik dengan tepat pada keyboard • Menjelaskan cara menggambar obyek dua dimensi dengan ukuran yang tepat dan akurat. • Menjelaskan cara mengoperasikan perintah-perintah draw. ELABORASI <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan aktif penjelasan guru • Mencatat yang dianggap penting (merangkum) • Bertanya bila ada ketidakjelasan • Melakukan pekerjaan menyimpan file dengan nama dan dalam folder yang telah ditentukan, menggunakan konsep sistem koordinat cartesian, polar, dan relative dalam penggambaran menggunakan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya) menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan. Mengetik dengan tepat pada keyboard. Menggambar obyek dua dimensi dengan ukuran yang tepat dan akurat mengoperasikan perintah-perintah dan draw. 	105Menit		

	<p>siswa untuk memahami materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melibatkan siswa aktif dan percaya diri dalam pembelajaran. • Memberikan kesempatan siswa untuk mencoba mengidentifikasi dan memilih peralatan gambar. • Memberi kesempatan siswa untuk mencoba membagi sudut dengan percaya diri dan tanggung jawab. • Memberikan kesempatan siswa untuk mencoba membagi sudut dengan percaya dan tanggung jawab. • Bertanya jawab dengan siswa tentang materi atau hal-hal yang belum diketahui siswa <p>KONFIRMASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan yang diajukan siswa • Memberi Apresiasi kepada siswa. 				
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan secara singkat materi yang telah disampaikan • Memberi kesempatan siswa untuk bertanya • Memberi penjelasan singkat tentang materi minggu depan • Menutup pelajaran dengan doa 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya bila ada ketidakjelasan • Berdoa 	45 Menit		

- 8) Penilaian dan Evaluasi
 - a) Tanya Jawab dan tugas/ tes tertulis
 - b) Penilaian sikap dan ujuk kerja
 - c) Penilaian hasil kerja
 - (1) Kerapian garis : 40%
 - (2) Ketepatan gambar : 40%
 - (3) Kebersihan : 20%

Skor maksimal 100 %

Skor ketuntasan 75%

B. Penggalan Isi Dokumen

Penggalan isi dokumen dalam penelitian ini membutuhkan informasi berupa pendapat para ahli tentang pengintegrasian pendidikan karakter didalam dokumen Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 SMK N 1 Seyegan. Dengan membuat pertanyaan wawancara siklus I secara umum, kurikulum dan isi materi dalam dokumen silabus dan RPP Menggambar dengan perangkat lunak. Setelah mendapatkan data siklus I , hasil wawancara disimpulkan dan dimintakan pendapat kepada para ahli (siklus II) hingga mendapatkan data yang konsensus.

C. Siklus I

Sebelum menentukan pertanyaan wawancara siklus I peneliti melakukan obervasi terlebih dahulu di SMK N 1 Seyegan untuk melihat pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak 1 dan melihat dokumen yang digunakan sebagai acuan proses pembelajaran (silabus dan RPP).

Setelah melakukan observasi peneliti mulai menyusun pertanyaan wawancara. Siklus I ini terdapat 26 pertanyaan dibagi menjadi 3 bagian terdiri penggalan informasi tentang pengintegrasian pendidikan karakter secara umum, kurikulum, dan isi materi. Setiap bahasan dibagi menjadi beberapa bahasan agar mendapatkan data sesuai yang diinginkan dan didalam bahasan terdapat beberapa kategori pertanyaan.

Pengintegrasian karakter secara umum ini guna mendapatkan data secara luas dan informatif sebelum ke bahasan pengintegrasian didalam dokumen silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 SMK N 1 Seyegan. Dalam topik pembahasan secara umum terdapat empat bahasan , dan setiap bahasan terdapat beberapa kategrori, sebagai berikut :

1. UMUM

a. Pengintegrasian pendidikan karakter secara umum

- 1) Pengertian pendidikan karakter
- 2) Aplikasi pendidikan karakter pada siswa SMK
- 3) Peraturan pemerintah tentang integrasi pendidikan karakter di dalam silabus dan RPP
- 4) Silabus dan RPP yang terintegrasi pendidikan karakter

b. SKKD

- 1) Silabus dan RPP mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pendidikan karakter
- 2) Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter secara afektif, kognitif dan psikomotor

c. Nilai-nilai karakter

- 1) Nilai-nilai karakter dikembangkan pada silabus dan RPP
- 2) Keseimbangan pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif, kognitif, dan psikomotor

d. Isi Materi

- 1) Ketepatan memilih materi pelajaran dalam pendidikan karakter
- 2) Kedalaman materi berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor.

Setelah mendapatkan acuan pertanyaan wawancara secara umum, selanjutnya menentukan pertanyaan untuk pengintegrasian pendidikan karakter didalam dokumen silabus dan RPP. Didalam penelitian ini pertanyaan wawancara dibagi dua bahasan yaitu kurikulum dan isi materi.

2. Kurikulum

Kurikulum sebagai satuan perangkat pembelajaran pendidikan berisikan SK dan KD yang tertuang didalam silabus. Dengan adanya SK dan KD sebagai standar pendidikan yang harus dicapai dan dijabarkan melalui RPP. Adapun SKKD didalam dokumen pembelajaran dijabarkan melalui indikator, tujuan dengan kata kerja operasional dan kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti membuat acuan pertanyaan sebagai berikut:

a. SKKD

- 1) Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter

- 2) Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter segi afektif, kognitif dan psikomotor
- 3) SKKD sesuai dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor

b. Indikator

Indikator mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1

c. Tujuan

Tujuan pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1

d. Nilai-nilai karakter

- 1) Karakter dalam SKKD mata pelajaran
- 2) Dari segi afektif, kognitif dan psikomotor nilai-nilai yang dominan.

3. Isi Materi

Didalam silabus dan RPP terdapat isi materi yang merupakan bahan ajar yang sudah disesuaikan dengan SKKD , indikator dan tujuan. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui isi materi didalam dokumen Menggambar dengan perangkat lunak yang terintegrasi pendidikan karakter :

a. Integrasi Dalam Materi

- 1) Ketepatan memilih materi
- 2) Kebenaran segi afektif, kognitif, dan psikomotor
- 3) Kedalaman segi afektif, kognitif, dan psikomotor
- 4) Kejelasan materi pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 terdapat nilai-nilai afektif, kognitif, dan psikomotor
- 5) Langkah-langkah penyajian materi

b. Nilai Karakter

- 1) Isi materi yang menunjukkan nilai-nilai karakter
- 2) Nilai-nilai karakter yang dominan dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor

c. Umpan Balik

Umpan balik isi materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1

d. Evaluasi

Penilaian dan evaluasi

Dari bahasan dan pengkategorian tersebut dijadikan acuan untuk pertanyaan wawancara dan menentukan ahli yang akan dimintai pendapat tentang pengintegrasian pendidikan karakter. Dalam penelitian ini , peneliti menentukan 5 orang ahli untuk diwawancarai terdiri dari 1 ahli perangkat lunak, 2 ahli KBM, 1 ahli pendidikan, 1 ahli kurikulum.

Proses mendapatkan data, peneliti melakukan wawancara tatap muka dengan cara menemui satu persatu ahli sesuai waktu yang disepakati. Dengan cara mendatangi satu persatu agar tidak mengetahui identitas ahli yang lain. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya dominasi pakar lain dan dapat meminimalkan pendapat yang bias.

Saat proses peneliti mendapatkan respon ahli dengan baik. Dari ke lima ahli yang diwawancrai mereka mempunyai pendapat yang bermacam-macam namun tetap tidak keluar dari topik pembahasan. Dengan adanya bermacam-macam pendapat maka peneliti membuat kesimpulan pendapat para ahli sesuai topik bahasan.

Tabel 11. Pengintegrasian Karakter Secara Umum

SUB. BAHASAN	KATEGORI	RESPON AHLI	KESIMPULAN
A. Pengintegrasian Pendidikan Karakter	1. Pengertian pendidikan karakter	a. Kepribadian Bangsa sesuai pancasila b. Pendidikan etika, moral, akhlak, tingkah laku, c. Berkepribadian nasionalisme. d. Transfer ilmu. Sikap, dan ketrampilan e. aspek afektif , kognitif dan psikomotor.	<ul style="list-style-type: none"> • Kepribadian bangsa secara nasionalisme (etika, moral, akhlak, tingkah laku) • Transfer ilmu,sikap, dan ketrampilan (afektif, kognitif, psikomotor)
	2. Aplikasi pendidikan karakter pada siswa SMK	a. Struktur program kurikulum b. Penyisipan karakter c. Karakter berketuhanan, kemanusiaan, dan keadilan sosial d. Terdapat Etika profesi. . e. Penerapan tata tertib, menyanyikan lagu Indonesia Raya, berjiwa besar dan menghargai jasa pahlawan f. Terintegrasi dalam mata pelajaran produktif g. nilai-nilai karakter, ketelitian, kejujuran, disiplin, h. 18 nilai karakter sesuai kemampuan sekolah dan guru.	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan Etika profesi • Struktur program kurikulum terdapat 18 nilai karakter • Karakter diintegrasikan kedalam mata pelajaran produktif
	3. Peraturan pemerintah integrasi pendidikan karakter di dalam silabus dan RPP	a. Setuju dengan adanya pengintegrasian karakter b. legalitas c. Pendidikan karakter tanggung jawab tenaga pengajar. d. Bukan peraturan tetapi berupa panduan e. Implementasi dan evaluasinya masih lemah.	<ul style="list-style-type: none"> • Legalitas dan Tanggung jawab pengajar • Pengimplementasian dan evaluasi pendidikan karakter masih lemah
	4. Silabus dan RPP terintegrasi pendidikan karakternya	a. Pendidikan karakter sudah dilaksanakan oleh semua guru b. Belum diintegrasikan didalam Silabus dan RPP c. Terdapat kompetensi dasar (KD), d. Nilai PBKB e. Kemendiknas terdapat 18 nilai karakter. f. Tujuan dan indicator harus sesuai dengan SKKD yang terdapat kata berkarakter. g. Tidak harus mencantumkan 18 nilai karakter di RPP h. Sesuai implementasinya	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidikan karakter sudah dilaksanakan, ada yang belum diintegrasikan dalam dokumen. • Terdapat KD dan point PBKB • Mencantumkan 18 nilai yang sesuai dengan implementasinya. • Tujuan indikator, sesuai dengan SKKD
B. Kurikulum	1. Silabus dan RPP harus	a. Wajib mengacu ke SKKD	<ul style="list-style-type: none"> • Mengacu SKKD sebagai tolak ukur

(SKKD)	mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter	<ul style="list-style-type: none"> b. Tolak ukur indikator dan tujuan c. Permendiknas No. 22 tentang standar isi “dalam setiap mata pelajaran terdapat SK dan KD, disitu dapat disisipi pendidikan karakter. 	<ul style="list-style-type: none"> • indikator tujuan • Permendiknas No.22 terdapat SKKD , dapat disisipi pendidikan karakter
	2. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter secara afektif, kognitif, dan psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> a. Wajib mengacu pada SKKD afektif, kognitif dan psikomotor b. Mata pelajaran Produktif harus ketiganya, kalau adaptif lebih kognitif. c. Sesuai beban mata pelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengacu SKKD secara afektif, kognitif, psikomotor • Sesuai dengan beban mata pelajaranya
C. Nilai-nilai Karakter	1. Nilai-nilai karakter dikembangkan pada Silabus dan RPP	<ul style="list-style-type: none"> a. Nilai-nilai seperti kerja keras b. Integrasi terdapat pada PBKB c. Sikap jujur. d. 18 nilai, tidak harus seluruhnya. e. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. f. Karakteristik mata pelajaran sesuai kondisi kemampuan sekolah dan guru. g. Guru harus melakukan inovasi, dan sekolah mempunyai kebijakan 	<ul style="list-style-type: none"> • 18 Nilai karakter • Karakteristik mata pelajaran • Kondisi sekolah, sesuai kemampuan dan inovasi guru
	2. Keseimbangan Pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif. kognitif	<ul style="list-style-type: none"> a. Seimbang b. Tergantung dari mata pelajarannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengintegrasian nilai afektif, kognitif, dan psikomotor seimbang sesuai beban mata pelajaran
D. Isi Materi	1. Ketepatan Memilih materi pelajaran dalam pendidikan karakter	<ul style="list-style-type: none"> a. Terdapat ketepatan materi b. Ketepatan Materi itu didasarkan pada kebutuhan siswa, c. Cara guru dalam menyampaikan materi d. Ketepatan nilai karakternya, Misal praktek sikap disiplin, 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan sesuai kebutuhan siswa • Cara guru menyampaikan materi dengan nilai-nilai karakter
	2. kedalaman materi berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor?	<ul style="list-style-type: none"> a. Harus terdapat kedalaman materi. b. Transfer pengetahuan, sikap, pribadi, dan tingkah laku guru menyatu, sikap teladan. c. Kedalaman terkait dengan kompetensi yang diharapkan. d. kedalaman dan evaluasinya masih lemah 	<ul style="list-style-type: none"> • Kedalaman materi pengetahuan, sikap, tingkah laku guru menyatu sesuai kompetensi • Evaluasi masih lemah

	e. Diimbangi dengan kerja keras, akan menimbulkan karakter-karakter tertentu	• Harus ada usaha keras
--	------------------------------------------------------------------------------	-------------------------

Tabel 12. Penjelasan Integrasi Pendidikan Karakter Secara Umum

SUB. BAHASAN	PENJELASAN
A. Pengintegrasian Pendidikan karakter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidikan karakter merupakan transfer ilmu, sikap, ketrampilan sesuai etika, moral dan tingkah laku yang mengarah kekepribadian bangsa. 2. Pengintegrasian pendidikan karakter di SMK banyak diterapkan pada mata pelajaran produktif. Untuk bidang teknik seharusnya terdapat etika profesi yang didalamnya mengembangkan nilai-nilai karakter, termasuk 18 nilai panduan pemerintah . 3. Peraturan pemerintah tentang pendidikan karakter adalah sebagai pedoman legalitas diterapkannya karakter didalam pembelajaran. Apabila tidak terdapat legalitas, pendidikan karakter sebuah tanggung jawab pengajar untuk diterapkan dalam pembelajaran dan dokumen pembelajaran, sehingga akan terlihat evaluasinya. Dikraenakan implemtasi dan evaluasi karakter saat ini masih lemah. 4. Pendidikan karakter sudah dilaksanakan sejak lama, namum ada yang belum diintegrasikan kedalam dokumen. Nialai karakter yang diintegrasikan 18 niali yang dijadikan pedoman pemerintah sesuai implementasinya. Antara tujuan dan indikator juga harus sesuai dengan SKKD yang terintegrasi pendiikan karakter.
B. SKKD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Silabus dan RPP dalam Permendiknas No.22 harus mengacu pada SKKD, yang didalamnya dapat disisipi nilai karakter. 2. SKKD yang terintegrasi pendiikan karakter harus mengacu pada nilai afektif, kognitif , dan psikomotor sesuai dengan beban mata pelajaran tersebut.
C. Nilai-nilai Karakter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai karakter yang dapat dikembangkan adalah 18 nilai karakter sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, kemampuan guru dan konsisi sekolah. 2. Nilai karakter secara afektif , kognitif dan psikomotor diintegrasikan ke dalam dokumen secara seimbang sesuai beban mata pelajarannya.
D. Isi Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan materi dalam pendidikan karakter disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kemampuan guru dalam menjelaskan metri yang diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter yang diinginkan. 2. Menentukan kedalaman materi yang terintegritas pendidikan karakter ditentukan dari pengetahuan, sikap, dan tingkah laku guru sesuai kompetensin dengan usaha yang keras. Agar tercipta evaluasi sesuai indikator dan tujuannya.

Tabel 13. Pengintegrasian didalam Kurikulum Silabus dan RPP Menggambar Perangkat Lunak 1

SUB. BAHASAN	KATEGORI	RESPON AHLI	KESIMPULAN
A.SKKD	1. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter	a. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD. b. namun karakter disini, masih belum diaplikasikan	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah mengacu pada SKKD • Karakter belum diintegrasikan di setiap kalimat
	2. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter segi afektif, kognitif dan psikomotor	a. Mengacu SKKD afektif, kognitif dan psikomotor b. Diukur dari tanggung jawab, bekerja keras c. Sikap = afektif, psikomotor = ujian kerja, product = kognitif. d. Memperbaiki kalimat dan diintegrasikan karakter . e. Estimasi waktu disesuaikan KD	<ul style="list-style-type: none"> • SKKD Afektif, kognitif, psikomotor • Ditambahkan integrasi karakter
	3. SKKD sesuai dari segi afektif, kognitif dan psikomotor	a. Belum Sesuai SKKD b. Perbaiki olahan kalimatnya sesuai pendidikan karakter c. Kognitif dan psikomotor yang terlihat d. Diimbangi penerapan nilai karakter	<ul style="list-style-type: none"> • SKKD Belum Sesuai • Kognitif dan psikomotor yang terlihat • Penerapan nilai karakter sesuai olahan kalimat
B. Indikator	1. Indikator mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1	a. indikatornya menjelaskan SKKD, b. ditambahkan karakter yang diinginkan dan sesuai dengan mata pelajarannya. c. Karakter harus dimasukan dalam indikator, SKKD, isi materi, atau kegiatan pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Indikator sudah menjelaskan SKKD • Belum terdapat pengintegrasian kata karakter
C. Tujuan	1. Tujuan pembelajaran mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1	a. Tujuannya belum sesuai b. Itu hanya berupa sampirannya, untuk melengkapi dari proses pembelajaran c. Sesuai belum dengan indikator dan SKKDnya. d. Untuk pengintegrasian kata-kata karakternya ditambahkan	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuannya belum sesuai SKKD dan indikator • Belum terdapat karakter
D. Nilai-nilai Karakter	1. Karakter dalam SKKD mata pelajaran	a. Tanggung jawab, bekerja keras, mandiri, disiplin b. Rapi, jujur. c. Karakter dicantumkan, sesuai dengan bobot mata pelajarannya. d. Belum diintegrasikan pada kalimat	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter belum diintegrasikan dalam kalimat • Seharusnya Terdapat tanggung jawab, disiplin, bekerja keras, mandiri, disiplin, rapi, jujur.

		e. Kegiatan pembelajaran diwujudkan karakternya f. Evaluasi harus diperjelas	
	2. Dari segi afektif kognitif dan psikomotor nilai-nilai yang dominan pengintegrasian	a. Psikomotornya. analitiknya masih belum terdapat. b. Kognitifnya c. Pertemuan 1-2 kognitif d. pertemuan 3-4 kognitif dan Psikomotor e. Yang dominan hanya kognitif dan psikomotor f. afektif belum terbaca(misal kedisiplinan, ketelitian).	<ul style="list-style-type: none"> •.Kognitif dan psikomotor • Afekti belum terbaca

Tabel 14 . Penjelasan Pengintegrasian Pendidikan Karakter dalam Kurikulum

SUB BAHASAN	PENJELASAN
A. SKKD	1. Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 sudah mengacu pada SKKD. Namun belum terdapat pengintegrasian nilai karakter dalam olahan kalimatnya 2. SKKD Menggambar dengan perangkat lunak mengacu pada 3 domain afektif, kognitif dan psikomotor , dapat diukur dari sikap, unjuk kerja, dan product. 3. SKKD belum sesuai , karena yang baru terbaca segi kognitif dan psikomotornya, afektifnya belum terbaca karena karakter disini belum diintegrasikan dalam olahan kalimat.
B. Indikator	1. Indikator dalam silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar dengan perangkat lunak sudah menjelaskan SKKD. Namun belum terdapat karakter yang diintegrasikan pada olahan kalimatnya, perlunya penambahan kata karakter, agar dapat menjelaskan indikatornya sesuai pendidikan karakter.
C. Tujuan	1. Tujuan belum sesuai dengan indikator dan SKKD yang diintegrasikan pendidikan karakter, karena tanpa ada pengintegrasian karakter yang jelas didalam tujuannya.
D. Nilai-nilai Karakter	1. Nilai karakter yang terdapat disilabus dan RPP belum diintegrasikan dalam olahan kalimatnya. Karakter hanya dituliskan saja tanpa ada pengintegrasian yang jelas, seharusnya disisipkan nilai-nilai karakter yang sesuai seperti tanggung jawab, disiplin, bekerja keras, mandiri, disiplin, rapi, jujur. 2. Dari aspek kognitif dan psikomotor yang sangat dominan dalam silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1, dari aspek afektifnya belum dapat terbaca arahnya kemana.

Tabel 15. Pengintegrasian didalam isi Materi Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perngkat Lunak 1

SUB. BAHASAN	KATEGORI	RESPON AHLI	KESIMPULAN
A. Integrasi dalam materi	1. Ketepatan memilih materi	a. Ketepatan memilih materi sesuai dengan indicator, b. Pengaplikasian dalam kelas tergantung daya serap siswa c. Kuncinya hanya dua dari nilai PBKB dan penilaian, d. Pengetahuan dan Praktek e. Nilai karakternya yang disesuaikan dengan materinya	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah sesuai indikator, terdapat pengetahuan dan praktik • Poin PBKB dan penilaiannya karakter disesuaikan dengan materi
	2. Kebenaran segi afektif, kognitif, psikomotor	a. Sikap tanggung jawab, jujur b. penilaian disesuaikan KD, tidak semuanya sama. c. sumber belajar tidak terdapat pengarangnya d. Pertemuan 1-2 menjelaskan e. pertemuan 3-4 baru terdapat praktek. f. Banyak waktu untuk mengulang materinya . g. Kebenaran materi disesuaikan dengan SKKD yang ditentukan.	<ul style="list-style-type: none"> • Pertemuan 1-2 kognitif • Pertemuan 3-4 psikomotor • Banyak pengulangan materi, dan tidak terdapat pengarangnya
	3. Kedalaman segi afektif, kognitif dan psikomotor	a. Masih berhubungan dengan cara mengesave dan mengedite data. b. Transfer pengetahuan, sikap, pribadi, dan tingkah laku guru menyatu. c. Pertemuan 1-2 menjelaskan menggunakan tools d. Pertemuan ke 3-4 terdapat pengulangan materi e. Pengulangan materi dimasukan dalam evaluasi. f. waktu menjelaskan materi sebelumnya terlalau lama. g. Afektif masih kurang, untuk kognitif dan psikomotornya sudah	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah Kognitif dan psikomotor • afektifnya belum terbaca • Pertemuan 1-2 tentang pengetahuan • Pertemuan 3-4 terdapat waktu yang lama untuk pengulangan materi • Pengetahuan, sikap, pribadi, dan tingkah laku menjadi satu keastuan
	4. Kejelasan materi pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 terdapat nilai-nilai afektif, kognitif, dan psikomotor	a. Sudah ada, b. Aplikasi penggambaran (psikomotor), memahami penggambaran (kognitif), pengenalan persiapan diri (afektif). c. Ditambahkan pengintegrasian karakter d. Guru kurang jeli untuk mengidentifikasi nilai karakter apa	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah terdapat kejelasan • Terdapat afektif, kognitif dan psikomotor • Belum terdapat pengintegrasian karakter • Pengoprasian waktu kurang jelas

		yang harus diintegrasikan dalam pelajaran. Waktu kurang jelas	
	5. Langkah-Langkah penyajian materi	a. Setuju dengan langkah-langkah disini. b. Revisi antara nilai, tujuan, indikator, evaluasi, lalu sumber belajar karena tidak jelas arahnya kemana. c. Setiap sekolah berbeda sesuai pemahaman sekolah masing-masing.	<ul style="list-style-type: none"> Langkah-langkah sudah sesuai, perlu direvisi untuk tujuan, indikator, evaluasi dan sumber belajar
B. Nilai Karakter	1. Isi materi yang menunjukkan nilai-nilai pendidikan karakter?	a. Tanggung jawab. b. Sekedar “karakter yang diinginkan” c. Terdapat Feedback antara guru dan siswa d. Terdapat nilai-nilai karakter yang sesuai e. Mandiri dan aktif yang baru terlihat f. Nilai karakter arahnya belum jelas	<ul style="list-style-type: none"> Isi materi nilai dicantumkan pada “karakter yang diharapkan” Belum diintegrasikan pada olahan kalimat dan arah nilai belum jelas Yang dapat terbaca mandiri dan aktif. Belum terdapat <i>feedback</i>
	2. nilai-nilai yang dominan dari segi afektif, kognitif dan psikomotor dalam isi materi	a. Dominan psikomotor b. Kognitif . c. Kognitif dan psikomotor d. disini afektif masih belum terlihat	<ul style="list-style-type: none"> Kognitif dan psikomotor Afetifnya belum terbaca
C. Umpan Balik	1. Umpan balik isi materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.	a. Kualitas umpan balik disini kurang, b. Siswa pasif, kurang aktif c. Pertemuan ke-3 106 menit siswa pasif. Hanya menggesave data file terlalu lama d. Pertemuan 1 tidak ada keaktifan siswa e. Kegiatan gurunya belum terdapat kejelasan hanya memberikan tugas mengoparsikan folder	<ul style="list-style-type: none"> Kualitas umpan balik kurang Siswa kurang aktif Guru hanya memberikan tugas
D. Evaluasi	1. Penilaian dan evaluasi	a. Sulit untuk menuangkanya dalam dokumen b. Penilaian dalam presensi dan melihat saat siswa mengerjakan tugas c. Evaluasi ini untuk menggambar manual d. Sama dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan. e. Penugasan dicantumkan dalam evaluasi atau penilaian f. Penilaian itu cermati SKKD, Indikator, dan tujuan g. Evaluasi disini belum sesuai dengan indikator dan tujuan.	<ul style="list-style-type: none"> Evaluasi bukan untuk mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak 1 Evaluasi belum sesuai SKKD, indikator dan tujuan

Tabel 16. Penjelasan Isi Materi mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1

SUB. BAHASAN	PENJELASAN
A. Integrasi dalam materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemilihan materi dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 sudah sesuai dengan indikator. Karena didalamnya terdapat pengetahuan dan praktik. Untuk melihat ketepatan nilai karakter dapat dilihat dari poin PBKB dan dilihat dari evaluasinya 2. Kebenaran materi didalam silabus dan RPP masih banyak waktu untuk pengulangan materi sebelumnya, aspek yang dapat terbaca kognitif dan psikomotor dan belum terdapat nama pengarang dalam sumber belajar 3. Kedalaman materi dalam pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 untuk pertemuan 1-2 tentang pengetahuan, pertemuan 3-4 praktik sudah mulai terlihat, namun terdapat waktu yang lama dalam menjelaskan materi sebelumnya. Segi kognitif dan psikomotor yang baru terbaca, untuk segi afektifnya belum dapat terbaca arahnya, sehingga masih belum terlihat menjadi satu kesatuan. 4. Sudah terdapat kejelasan materi dari segi afektif, kognitif dan psikomotor, dilihat dari aplikasi penggambaran, memahami, persiapan diri. Namun pengoprasian waktunya masih belum jelas, terutama belum terdapat pengintegrasian nilai karakter dengan j didalam materi Menggambar dengan Perangkat Lunak 1. 5. Langkah-langkah penyajian materi sudah sesuai, namun masih perlu direvisi antara indikator, tujuan, evaluasi, sumber belajar dan perlunya pengintegrasian karakter didalam olahan kalimatnya..
B. Nilai Karakter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai karakter didalam silabus dan RPP hanya dituliskan di "karakter yang diinginkan" tanpa diintegrasikan dalam olahan kalimat. Nilai karakternya masih belum terbaca arahnya dengan jelas, yang dapat terbaca mandiri dan aktif saja. Sehingga belum terdapat <i>feedback</i>. 2. Segi kognitif dan psikomotor yang dominan dalam isi materi, untuk afektifnya masih belum terbaca.
C. Umpan Balik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Didalam Dokumen Silabus dan RPP terbaca Kualitas umpan balik antara guru dan siswa masih pasif. Guru hanya sebatas memberikan penugasan dan siswa hanya mengerjakan sesuai yang diperintahkan. Belum terdapat <i>feedback</i> yang baik antara guru dan siswa sesuai pendidikan karakter.
D. Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 belum sesuai dengan SKKD, indikator dan tujuan, karena evaluasi dalam dokumen Menggambar Teknik Dasar.

D. Siklus II

Setelah mendapatkan data siklus I yang berupa pendapat para ahli. Langkah selanjutnya Peneliti merangkum pendapat para ahli dan mengkomunikasikannya kembali semua pendapat yang masuk. Dirangkum dijadikan sebuah kesimpulan dalam bentuk tabel sesuai dengan topik bahasan yang nantinya akan dikembalikan kepada para ahli untuk dimintai pendapat yang berupa kesepakatan atau tidak sepakat dengan pendapat para ahli yang berupa kesimpulan yang disimpulkan peneliti. Apa bila terjadi kesepakatan (konsensus) mana sudah mendapatkan hasil penelitian akhir. Apabila terjadi kontrasensus maka perlu didakanya siklus selanjutnya berupa konfirmasi siklus sebelumnya dengan cara yang sama, hingga mendapatkan kesepakatan kelima ahli.

Fungsi dari siklus II sendiri untuk mengkonfirmasi pendapat para ahli yang berupa hasil siklus I hingga mencapai konsensus, dengan cara bertatap muka kembali.

Dalam penelitian ini hanya berhenti pada siklus II, karena sudah didapatkan kesimpulan yang konsensus dari para ahli, selanjutnya peneliti menyusun hasil akhir, dengan beberapa kategori pernyataan sebagai berikut :

1. Pengertian pendidikan karakter
2. Aplikasi pendidikan karakter pada siswa SMK
3. Peraturan pemerintah integrasi pendidikan karakter di dalam silabus dan RPP
4. Silabus dan RPP terintegrasi pendidikan karakternya
5. Silabus dan RPP harus mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter

6. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter secara afektif, kognitif, dan psikomotor
7. Nilai-nilai karakter dikembangkan pada Silabus dan RPP
8. Keseimbangan Pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif. Kognitif
9. Ketepatan Memilih materi pelajaran dalam pendidikan karakter
10. Kedalaman materi berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor
11. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter
12. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter segi afektif, kognitif dan psikomotor
13. SKKD sesuai dari segi afektif, kognitif dan psikomotor
14. Indikator mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1
15. Tujuan pembelajaran mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak
16. Karakter dalam SKKD mata pelajaran
17. Dari segi afektif kognitif dan psikomotor nilai-nilai yang dominan pengintegrasiannya
18. Ketepatan memilih materi
19. Kebenaran segi afektif, kognitif, psikomotor
20. Kedalaman segi afektif, kognitif dan psikomotor
21. Kejelasan materi pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 terdapat nilai-nilai afektif, kognitif, dan psikomotor
22. Isi materi yang menunjukkan nilai-nilai pendidikan karakter
23. Isi materi yang menunjukkan nilai-nilai pendidikan karakter

24. Nilai-nilai yang dominan dari segi afektif, kognitif dan psikomotor dalam isi materi
25. Umpan balik isi materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.
26. Penilaian dan evaluasi

Dari pernyataan tersebut terdapat kesimpulan yang tertera pada tabel 17. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak 1 sebagai konfirmasi pengintegrasian pendidikan karakter pada dokumen dengan pengintegrasian pendidikan karakter di lapangan.

Tabel 17. Siklus II berupa konfirmasi

KATEGORI	KESIMPULAN	Setuju	Tidak
1. Pengertian pendidikan karakter	1'. Pendidikan karakter merupakan transfer ilmu, sikap, ketrampilan sesuai etika, moral dan tingkah laku yang mengarah kekepribadian bangsa.	✓	
2. Aplikasi pendidikan karakter pada siswa SMK	2'. Pengintegrasian pendidikan karakter di SMK banyak diterapkan pada mata pelajaran produktif. Untuk bidang teknik seharusnya terdapat etika profesi yang didalamnya mengembangkan nilai-nilai karakter, termasuk 18 nilai panduan pemerintah .	✓	
3. Peraturan pemerintah integrasi pendidikan karakter di dalam silabus dan RPP	3' Peraturan pemerintah tentang pendidikan karakter adalah sebagai pedoman legalitas diterapkannya karakter didalam pembelajaran. Apabila tidak terdapat legalitas, pendidikan karakter sebuah tanggung jawab pengajar untuk diterapkan dalam pembelajaran dan dokumen pembelajaran, sehingga akan terlihat evaluasinya. Dikraenakan implemtasi dan evaluasi karakter saat ini masih lemah.	✓	
4. Silabus dan RPP terintegrasi pendidikan karakternya	4'. Pendidikan karakter sudah dilaksanakan sejak lama, namum ada yang belum diintegrasikan kedalam dokumen. Nialai karakter yang diintegrasikan 18 niali yang dijadikan pedoman pemerintah sesuai implementasinya. Antara tujuan dan indikator juga harus sesuai dengan SKKD yang terintegrasi pendiikan karakter.	✓	
5. Silabus dan RPP harus mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter	5'. Silabus dan RPP dalam Permendiknas No.22 harus mengacu pada SKKD, yang didalamnya dapat disisipi nilai karakter.	✓	
6. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter secara afektif, kognitif, dan psikomotor	6' SKKD yang terintegrasi pendiikan karakter harus mengacu pada nilai afektif, kognitif, dan psikomotor sesuai dengan beban mata pelajaran tersebut.	✓	
7. Nilai-nilai karakter dikembangkan pada Silabus dan RPP	7'. Nilai karakter yang dapat dikembangkan adalah 18 nilai karakter sesuai dengan karakterisik mata pelajaran, kemampuan guru dan konsisi sekolah.	✓	
8. Keseimbangan Pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif, kognitif	8'. Nilai karakter secara afektif , kognitif dan psikomotor diintegrasikan ke dalam dokumen secara seimbang sesuai beban mata pelajarannya.	✓	
9. Ketepatan Memilih materi pelajaran	9'. Ketepatan materi dalam pendidikan karakter disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan	✓	

dalam pendidikan karakter	kemampuan guru dalam menjelaskan metri yang diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter yang diinginkan.		
10. kedalaman materi berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor	10'. Menentukan kedalaman materi yang terintegritas pendidikan karakter ditentukan dari pengetahuan, sikap, dan tingkah laku guru sesuai kompetensin dengan usaha yang keras. Agar tercipta evaluasi sesuai indikator dan tujuannya.	✓	
11. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter	11'. Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 sudah mengacu pada SKKD. Namun belum terdapat pengintegrasian nilai karakter dalam olahan kalimatnya	✓	
12. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter segi afektif, kognitif dan psikomotor	12'. SKKD Menggambar dengan perangkat lunak mengacu pada 3 domain afektif, kognitif dan psikomotor, dapat diukur dari sikap, unjuk kerja, dan product.	✓	
13. SKKD sesuai dari segi afektif, kognitif dan psikomotor	13'. SKKD belum sesuai, karena yang baru terbaca segi kognitif dan psikomotornya, afektifnya belum terbaca karena karakter disini belum diintegrasikan dalam olahan kalimat.	✓	
14. Indikator mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1	14'. Indikator dalam silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar dengan perangkat lunak sudah menjelaskan SKKD. Namun belum terdapat karakter yang diintegrasikan pada olahan kalimatnya, perlunya penambahan kata karakter, agar dapat menjelaskan indikatornya sesuai pendidikan karakter.	✓	
15. Tujuan pembelajaran mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1	15'. Tujuan belum sesuai dengan indikator dan SKKD yang diintegrasikan pendidikan karakter, karena tanpa ada pengintegrasian karakter yang jelas didalam tujuannya.	✓	
16. Karakter dalam SKKD mata pelajaran	16'. Nilai karakter yang terdapat disilabus dan RPP belum diintegrasikan dalam olahan kalimatnya. Karakter hanya dituliskan saja tanpa ada pengintegrasian yang jelas, seharusnya disisipkan nilai-nilai karakter yang sesuai seperti tanggung jawab, disiplin, bekerja keras, mandiri, disiplin, rapi, jujur.	✓	
17. Dari segi afektif kognitif dan psikomotor nilai-nilai yang dominan pengintegrasian	17'. Dari aspek kognitif dan psikomotor yang sangat dominan dalam silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1, dari aspek afektifnya belum dapat terbaca arahnya kemana.	✓	

18. Ketepatan memilih materi	18'.Ketepatan pemilihan materi dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 sudah sesuai dengan indikator. Karena didalamnya terdapat pengetahuan dan praktik. Untuk melihat ketepatan nilai karakter dapat dilihat dari poin PBKB dan dilihat dari evaluasinya	✓	
19. Kebenaran segi afektif, kognitif, psikomotor	19'.Kebenaran materi didalam silabus dan RPP masih banyak waktu untuk pengulangan materi sebelumnya, aspek yang dapat terbaca kognitif dan psikomotor dan belum terdapat nama pengarang dalam sumber belajar	✓	
20. Kedalaman segi afektif, kognitif dan psikomotor	21'. Kedalaman materi dalam pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 untuk pertemuan 1-2 tentang pengetahuan, pertemuan 3-4 praktik sudah mulai terlihat, namun terdapat waktu yang lama dalam menjelaskan materi sebelumnya. Segi kognitif dan psikomotor yang baru terbaca, untuk segi afektifnya belum dapat terbaca arahnya, sehingga masih belum terlihat menjadi satu kesatuan.	✓	
21. Kejelasan materi pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 terdapat nilai-nilai afektif, kognitif, dan psikomotor	21'.Sudah terdapat kejelasan materi dari segi afektif, kognitif dan psikomotor, dilihat dari aplikasi penggambaran, memahami, persiapan diri. Namun pengoperasian waktunya masih belum jelas, terutama belum terdapat pengintegrasian nilai karakter dengan j didalam materi Menggambar dengan Perangkat Lunak 1.	✓	
22. Langkah-Langkah penyajian materi	22'.Langkah-langkah penyajian materi sudah sesuai, namun masih perlu direvisi antara indikator, tujuan, evaluasi, sumber belajar.dan Perlunya pengintegrasian karakter didalam olahan kalimatnya..	✓	
23. Isi materi yang menunjukkan nilai-nilai pendidikan karakter	23'.Nilai karakter didalam silabus dan RPP hanya dituliskan di "karakter yang diinginkan" tanpa diintegrasikan dalam olahan kalimat. Nilai karakternya masih belum terbaca arahnya dengan jelas, yang dapat terbaca mandiri dan aktif saja. Sehingga belum terdapat <i>feedback</i> .	✓	
24. nilai-nilai yang dominan dari segi afektif, kognitif dan psikomotor dalam isi materi	24'. Segi kognitif dan psikomotor yang dominan dalam isi materi, untuk afektifnya masih belum terbaca.	✓	
25. Umpan balik isi materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.	25'.Didalam Dokumen Silabus dan RPP terbaca Kualitas umpan balik antara guru dan siswa masih pasif. Guru hanya sebatas memberikan penugasan dan siswa hanya mengerjakan sesuai yang diperintahkan. Belum terdapat <i>feedback</i> yang baik antara guru dan siswa sesuai pendidikan karakter.	✓	

26. Penilaian dan evaluasi	26'. Evaluasi Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 belum sesuai dengan SKKD, indikator dan tujuan, karena evaluasi dalam dokumen Menggambar Teknik Dasar.	✓	
----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	--

Dari hasil penelitian diatas saya melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan, untuk mengetahui kesesuaian pernyataan para ahli dengan yang ada dilapangan .

Tabel 18 . Pernyataan Guru Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.

PERTANYAAN	RESPON GURU
1. Pernyataan ahli pendidikan karakter dalam silabus dan RPP Menggambar dengan perangkat lunak belum sesuai dengan pendidikan karakter	a. Pengintegrasian pendidikan karakter sudah dilakukan oleh guru, namun memang masih banyak yang belum diaplikasikan dalam dokumen. b. Guru masih belum paham dengan model pengintegrasian karakter dalam dokumen, sehingga nilai karakter dituliskan dalam “karakter yang diinginkan” karena keterbatasan guru dalam memahami dalam pembuatan Silabus dan RPP yang terintegrasi pendidikan karakter. c. Walaupun masih terdapat kekurangan dalam dokumen yang dibuat guru, dalam proses pembelajaran guru sudah mengintegrasikan nilai karakter dalam proses pembelajaran.
2. Kesesuaian pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran	a. Didalam proses pembelajaran guru sudah melakukan pengintegrasian nilai karakter sesuai dengan beban materi pelajaran menggambar dengan perangkat lunak b. Awal pembelajaran sebelum pelajaran melakukan berdoa c. Guru menumbuhkan motivasi siswa untuk bersikap disiplin, jujur dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran, agar menciptakan karakter siswa ketika terjun ke dunia kerja. d. Ketika penugasan, guru mengelilingi kelas untuk melihat pekerjaan siswa, dan ketika siswa tidak jelas guru dapat menjelaskan secara langsung e. Untuk evaluasi sulit dituangkan dalam dokumen f. Penilaian dilakukan ketika siswa mengerjakan tugas, hasil gambar siswa, kehadiran siswa,

Dari hasil penelitian yang dilakukan didapatkan siklus kedua yang merupakan konsensus, sehingga didapat data akhir dan tidak perlu dilakukan siklus berikutnya. Akan tetapi peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran untuk mengecek hasil penelitian dengan pengaplikasian di lapangan. Integrasi pendidikan karakter dalam pelajaran menggambar dengan perangkat lunak 1, sudah dilakukan dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa Dokumen Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 SMK N 1 Seyegan masih terdapat kekurangan dan perlu adanya revisi. Walaupun begitu tidak mempengaruhi kualitas guru dalam melakukan proses pembelajaran karena sudah kewajiban guru untuk mengintegrasikan pendidikan karakter agar menghasilkan siswa yang berakhlak .

E. Pembahasan

Dari hasil penelitian pengintegrasian pendidikan karakter dalam silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 melalui 2 siklus dapat dibahas sebagai berikut:

1. Pengintegrasian nilai-nilai karakter yang terdapat didalam Silabus dan RPP mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 dan aspek yang menonjol dari segi afektif , kognitif, dan psikomotor

Tabel 19. Pengintegrasian nilai-nilai karakter yang terdapat didalam Silabus dan RPP mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 dan aspek yang menonjol dari segi afektif , kognitif, dan psikomotor.

SUB. BAHASAN	KATEGORI	KESIMPULAN
A. Nilai-nilai	1. Nilai-nilai karakter dikembangkan pada Silabus	•Nilai- nilai yang yang dikembangkan mencakup 18 Nilai karakter

karakter secara Umum	dan RPP	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai karakter disesuaikan Karakteristik mata pelajaran • Nilai karakter sesuai Kondisi sekolah, sesuai kemampuan dan inovasi guru
	2. Keseimbangan Pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif, kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Pengintegrasian nilai afektif, kognitif, dan psikomotor seimbang sesuai beban mata pelajaran
B. Nilai-nilai karakter pada Kurikulum	3. Karakter dalam SKKD mata pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai Karakter belum dimunculkan dalam olahan kalimat • Didalam dokumen sebaiknya dimunculkan nilai tanggung jawab, disiplin, bekerja keras, mandiri, disiplin, rapi, jujur.
	4. Dari segi afektif kognitif dan psikomotor nilai-nilai yang dominan pengintegrasian	<ul style="list-style-type: none"> • Kognitif dan psikomotor • Afekti belum terbaca
C. Nilai-nilai Karakter pada isi Materi	2. Isi materi yang menunjukan nilai-nilai pendidikan karakter	<ul style="list-style-type: none"> • Isi materi nilai karakter hanya dicantumkan pada “karakter yang diharapkan” • Belum dimunculkan pada olahan kalimat dan arah nilai karakter belum jelas • Nilai karakter Yang dapat terbaca mandiri dan aktif. • Belum terdapat <i>feedback</i>
	2. Kedominanan nilai-nilai afektif, kognitif dan psikomotor dalam isi materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kognitif yang ter dapat dalam silabus dan psikomotor • Afetifnya belum terbaca

Tabel 20. Nilai yang diintegrasikan dalam Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1

No	Nilai pendidikan Karakter	Nilai yang dicantumkan dalam Kalimat	Nilai karakter dalam silabus dan RPP
1	Meyakini adanya Tuhan YME dan selalu menanti ajaran-Nya	V	Berdoa
2	Menanti ajaran agama	-	-
3	Memiliki dan Mengembangkan sikap toleransi	-	-
4	Memiliki rasa menghargai diri sendiri	-	Percaya diri
5	Tumbuhnya disiplin diri	-	Disiplin
6	Mengembangkan etos kerja dan belajar	-	Tekun
7	Memiliki rasa tanggung jawab	-	Tanggung Jawab
8	Memiliki rasa keterbukaan	-	-

9	Mampu mengendalikan diri	-	-
10	Mampu berpikir positif	-	-
11	Mengembangkan Potensi diri	-	Rasa ingin tahu, Mandiri, Kreatif
12	Mengembangkan cinta dan kasih sayang	-	-
13	Memiliki kebersamaan & gotong royong	-	-
14	Memiliki rasa kesetiakawanan	-	-
15	Saling menghormati	-	-
16	Memiliki tata krama & sopan santun	-	-
17	Memiliki rasa malu	-	-
18	Menumbuhkan kejujuran	-	-

Tabel 21. Nilai-nilai karakter yang harus dicantumkan

NO	Nilai pendidikan Karakter	Ahli					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Meyakini adanya Tuhan YME dan selalu menanti ajaran-Nya	V		V	V		3
2	Mentaati ajaran agama				V		1
3	Memiliki dan Mengembangkan sikap toleransi	V		V	V		3
4	Memiliki rasa menghargai diri sendiri				V		1
5	Tumbuhnya disiplin diri	V	V	V	V	V	5
6	Mengembangkan etos kerja dan belajar	V	V	V	V	V	5
7	Memiliki rasa tanggung jawab	V	V	V	V	V	5
8	Memiliki rasa keterbukaan			V			1
9	Mampu mengendalikan diri				V		1
10	Mampu berpikir positif				V		1
11	Mengembangkan Potensi diri	V			V		2
12	Mengembangkan cinta dan kasih sayang			V			1
13	Memiliki kebersamaan & gotong royong		V				1
14	Memiliki rasa kesetiakawanan	V					1
15	Saling menghormati	V		V	V		3
16	Memiliki tata krama & sopan santun				V		1
17	Memiliki rasa malu			V			1
18	Menumbuhkan kejujuran	V	V	V	V	V	5

Dari hasil penelitian menurut para ahli nilai-nilai karakter didalam silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 dan aspek yang dominan yaitu :

- a. Nilai- nilai pendidikan karakter didalam silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak I , masih sebatas dituliskan tanpa dimunculkan dalam kalimat.
- b. Nilai karakter yang dicantumkan dalam kalimat 0,56 persen.
- c. Nilai yang sebaiknya dicantumkan adalah 18 nilai yang dijadikan pedoman pemerintah, akan tetapi dapat ditambahkan karakter yang diinginkan oleh guru sesuai beban materi pelajaran tersebut
- d. Nilai yang wajib dimunculkan dalam silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 diambil nilai tertinggi data grafik diatas adalah tanggung jawab, disiplin, tekun, dan jujur.
- e. Aspek yang dominan dalam silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 adalah aspek kognitif dan psikomotor. Untuk afektifnya belum dapat terbaca.

Tabel 22. Aspek yang dominan dari segi afektif , kognitif, dan psikomotor.

SILABUS	KALIMAT	AFEK TIF	KOG NITIF	PSIKO MOTOR
SKKD	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar Dasar Dengan Perangkat Lunak Mendiskripsikan perangkat Lunak Menggambar Bangunan 		✓ ✓	
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> Usaha dengan keras memahami panduan penggunaan perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan menu file, draw, edit, view, modify, osnap,dan entity selection Menjalankan perangkat lunak untuk menggambar teknik 		✓	✓
Materi	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan perangkat lunak (<i>software</i>) untuk menggambar teknik. Mempersiapkan/ membuka perangkat lunak pada 		✓	

	komputer untuk menggambar teknik (AutoCAD atau sejenisnya).		✓	
Kegiatan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal berbagai jenis perangkat lunak (<i>software</i>) untuk menggambar teknik • Menggerti keuntungan menggambar dengan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya) untuk menggambar teknik dibanding menggambar manual. • Menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan • Menggetik tepat pada keyboard • Membuka dan mensetting warna layar kerja, serta menampilkan/ menyembunyikan toolbar sesuai kebutuhan pada penggambaran. 		✓ ✓ ✓	✓ ✓
RPP	KALIMAT	AFEK TIF	KOG NITIF	PSIKO MOTOR
SKKD	<i>Pertemuan 1</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah file dan folder pada sistem operasi • Mempersiapkan sistem operasi • Mengenali perintah dan menu/ icon yang berasosiasi dengannya • Mengolah <i>folder</i> dan <i>file</i> <i>Pertemuan 2,3,4</i> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar Sudut dan Membagi Sudut • Membuka perangkat lunak untuk mengambar • Mengenali <i>menu</i>, membuka dan menyimpan <i>file</i> • Membuat gambar 		✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓
Indikator	<i>Pertemuan 1</i> <ul style="list-style-type: none"> • Menyalakan perangkat komputer sesuai dengan panduan pengguna • Menyiapkan panduan pengguna dan dipelajari • Mengenali perintah-perintah sederhana pada sistem operasi • Mengenali <i>menu/ icon</i> yang bersesuaian dengan perintah-perintah sistem operasi • Membuat <i>folder/file</i> dapat <i>dicreate, rename, delete, copy, paste</i> seperti: nama, ukuran, hak akses sesuai perintah atasan • Mengubah atribut suatu <i>folder/file</i> suatu perintah atasan • Memindahkan <i>folder</i> ke <i>folder</i> lain sesuai perintah atasan • Meampilkan <i>file/ folder</i> yang berada pada suatu <i>folder</i> dengan berbagai parameter. <i>Pertemuan 2,3,4</i> <ul style="list-style-type: none"> • Menyalakan perangkat komputer, dengan sistem operasi dan persyaratan sesuai dengan SOP yang berlaku • Memahami panduan pengguna perangkat lunak untuk menggambar teknik yang berkaitan dengan <i>menu file, drew, edit, view, modify, osnap, dan entity selection.</i> 		✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓

	dikenal. •Mengenali dan memahami sistem koordinat cartesian, polar, dan relative dan dipahami. •Membuat gambar-gambar dalam satuan yang ditentukan dengan menggunakan perintah didalam menu draw. •Menyalakan dan memilih fitur <i>snap</i> dan <i>grid alignment</i> untuk mendapatkan gambar yang teliti.		✓ ✓ ✓	✓
Materi Pembelajaran	Pertemuan 1 •Pekerjaan mengoprasikan mengutamakan hasil pada setiap langkah kerjanya. •Menghasilkan sistem operasi pada perangkat komputer yang mencakup pengelolaan <i>folder</i> dan <i>file</i> . •Pekerjaan mengoprasikan sistem operasi pada perangkat komputer yang mencakup pengelolaan <i>folder</i> dan <i>file</i> . Pertemuan 2,3,4 •Pengenalan perangkat lunak (software) untuk menggambar teknik. •Mempersiapkan / membukan perangkat lunak pada komputer untuk menggambar teknik (AutoCAD atau sejenisnya) •Membuka file •Melihat/ menampilkan gambar mengunakan daftar perintah <i>zoom</i> dan <i>pan</i> . •Menyimpa file dengan nama dan folder tertentu •Pemahaman konsep sistem <i>koordinat ctersian</i> , <i>polar</i> , dan <i>relative</i> dalam penggambaran menggunakan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya) •Aplikasi penggambaran pada model space menggunakan <i>drawing limits</i> , <i>grid</i> , dan <i>snap</i> . •Aplikasi penggambaran pada model space tanpa <i>drawing limits</i> , <i>grid</i> , dan <i>snap</i> .		✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓

2. Pengintegrasian karakter didalam kurikulum, materi, silabus dan RPP

Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1

Tabel 23. Pengintegrasian karakter didalam kurikulum, materi, silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1

SUB. BAHASAN KURIKULUM	KATEGORI	KESIMPULAN
A.SKKD	1. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter	• Silabus dan RPP Sudah mengacu pada SKKD • Karakter belum dimunculkan di setiap kalimat

	2. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD diintegrasikan pendidikan karakter segi afektif, kognitif dan psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Silabus dan RPP sudah mengacu SKKD Afektif, kognitif, psikomotor • SKKD didalam silabus dan RPP sebaiknya dimunculkan nilai karakternya.
	3. SKKD sesuai dari segi afektif, kognitif dan psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi SKKD terdapat pada hasil objek tertentu, tetapi tidak menamkan kualitas. • Didalam orientasi SKKD terdapat Kognitif dan psikomotor. • Didalam SKKD perlu dimunculkan nilai karakternya.
B. Indikator	1. Indikator mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1	<ul style="list-style-type: none"> • Indikator merupakan penjabaran SKKD menggambar dengan perangkat Lunak 1 • Didalam indikator belum dimunculkan nilai karakternya.
E. Tujuan	1. Tujuan pembelajaran mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuannya belum sesuai SKKD dan indikator • Didalam tujuan belum muncul nilai karakternya
SUB. BAHASAN ISI MATERI	PERTANYAAN	KESIMPULAN
A. Materi	1. Ketepatan memilih materi	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dalam memilih materi sudah sesuai indikator, terdapat pengetahuan dan praktik • Untuk melihat ketepatan materi dapat dilihat dari karakter didalam Poin PBKB dan penilaiannya yang disesuaikan dengan materi
	6. Kebenaran segi afektif, kognitif, psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Kebenaran materi Pertemuan 1-2 kognitif • Kebenaran materi Pertemuan 3-4 psikomotor • Didalam materi masih banyak pengulangan materi, dan didalam sumber belajar belum terdapat nama pengarangnya.
	7. Kedalaman segi afektif, kognitif dan psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Kedalaman materi yang terbaca Kognitif dan psikomotor, untuk afektifnya belum terbaca • Pertemuan 1-2 tentang pengetahuan • Pertemuan 3-4 terdapat waktu yang lama untuk pengulangan materi • Untuk menentukan kedalaman materi terdapat Pengetahuan, sikap, pribadi, dan tingkah laku menjadi satu keastuan
	8. Kejelasan materi pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 terdapat nilai-nilai afektif, kognitif, dan psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Sudah terdapat kejelasan materi • Didalam kejelasan materi sudah terdapat afektif, kognitif dan psikomotor • Kejelasan materi Belum terdapat muncul karakter

		<ul style="list-style-type: none"> • Dalam Pengoprasian waktu pembelajaran kurang jelas
	9. Langkah-Langkah penyajian materi	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah-langkah penyajian sudah sesuai pendidikan karakter, akan tetapi perlu adanya revisi untuk tujuan, indikator, evaluasi dan sumber belajar
B.Umpan balik	2. Umpan balik isi materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1.	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas umpan balik yang dituliskan dalam dokumen masih kurang menunjukan aktif Siswa sebatas mengerjakan yang diperintahkan guru dan guru hanya memberikan tugas
C.Evaluasi	2. Penilaian dan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi didalam silabus dan RPP orientasinya untuk mata pelajaran menggambar teknik dasar. • Evaluasi belum sesuai SKKD, indikator dan tujuan pembelajaran.

3. Pengintegrasian Karakter dalam Silabus dan RPP

a. Pengintegrasian didalam silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 di SMK N 1 Seyegan ini orientasi kualitas dan hasil dalam dokumen masih lemah.

- 1) Didalam SKKD, Indikator, tujuan , materi, langkah penyajian materi, dan evaluasi belum dimunculkan nilai pendidikan karakter didalam olahan kalimatnya.
- 2) Pencantuman nilai karakter hanya tertulis di poin PBKB dan Karakter yang diinginkan. Karakter yang dituliskan pada silabus mencantumkan rasa ingin tahu, tekun, disiplin, kreatif, sedangkan karakter yang ada dalam RPP mandiri, disiplin, percaya diri, aktif, komunikatif. Seharusnya pencantuman kata karakter sama, agar terjadi keselarasan.
- 3) Didalam RPPnya masih terdapat pengulangan kalimat-kalimat yang sama tidak menyesuaikan dengan indikator dan tujuannya yang sesuai dengan SKKD.

4) Dalam materi untuk pertemuan pertama masih menjelaskan pengetahuan.

Untuk pertemuan kedua, ketiga dan empat dalam materi sendiri masih selalu terdapat pengulangan kalimat-kalimat tanpa ada pengintegrasian karakter didalamnya.

5) Evaluasi nya masih sama dari pertemuan pertama hingga ke empat, didalam

RPP evaluasi tidak sesuai untuk penilaian Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 melainkan untuk gambar teknik dasar

a. Materi Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat lunak sendiri sudah Mengacu dengan SKKD.

b. Secara administratif dokumen silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 SMK N 1 Seyegan belum sesuai dengan pendidikan karakter, akan tetapi proses pengintegrasian karakter dalam pembelajaran sudah dilakukan oleh guru mata pelajaran tersebut.

Untuk mewujudkan pengintegrasian pendidikan karakter yang baik didalam silabus dan RPP, SKKD , tujuan, indikator, materi, evaluasi harus saling berhubungan menjadi satu kesatuan dalam pengintegrasian karakter dan tidak boleh berdiri sendiri, agar tercipta pendoman pembelajaran yang baik untuk digunakan di lapangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Dari 18 nilai karakter yang dianjurkan pemerintah untuk diintegrasikan, menurut para ahli nilai karakter yang harus diintegrasikan dalam dokumen Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1, dari hasil grafik urutan nilai yang diintegrasikan sebagai berikut :

- a. Kesepakatan para ahli yang terpenting pertama terdapat Menumbuhkan sikap disiplin, menumbuhkan etos kerja, tanggung jawab, dan menumbuhkan kejujuran.
- b. Selanjutnya yang kedua menyakini adanya Tuhan YME dan selalu menanti ajaran-Nya, memiliki dan mengembangkan sikap toleransi, saling menghormati, dan mengembangkan potensi diri.
- c. Setelah itu yang ketiga dapat dikembangkan juga menaati ajaran agama, memiliki rasa menghargai diri sendiri, memiliki rasa keterbukaan, mampu mengendalikan diri sendiri, mampu berpikir positif, mengembangkan cinta kasih dan sayang, gotong royong, memiliki tata krama, dan memiliki rasa malu.

Didalam dokumen silabus dan RPP setidaknya terdapat 3 aspek namun didalam dokumen pembelajaran Menggambar dengan perangkat Lunak 1 aspek yang menonjol adalah kognitif dan psikomotor.

2. Pengintegrasian pendidikan karakter didalam kurikulum dan isi materi dokumen Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 yaitu:

- a. Belum terintegrasi pendidikan karakter, karena SKKD, indikator, tujuan, materi, dan evaluasi didalam silabus dan RPP belum terintegrasi pendidikan karakter didalam olahan kalimatnya.
 - b. Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 mengacu kepada SKKD .
 - c. Kebenaran materi masih banyak sebatas toritis, kedalamannnya masih banyak waktu terbuang untuk menjelaskan lagi materi sebelumnya. Didalam kejelasan materi sudah terdapat aspek kognitif dan psikomotornya untuk afektifnya kurang terintegrasi karakter.
 - d. Evaluasi didalam silabus dan RPP Menggambar dengan perangkat lunak 1 belum berhubungan dengan Indikator dan tujuan yang sesuai SKKD yang terintegrasi pendidikan karakter.
3. Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 dari 18 nilai karakter baru terdapat 0,56 % nilai karakter yang dimunculkan dalam olahan kalimat dan terdapat 33,3% nilai karakter yang dituliskan didalam dokumen . Dan selain itu SKKD, indikator, tujuan, materi pembelajaran, langkah-langkah penyusunan, evaluasi belum terintegrasi pendidikan karakter. Secara Adminitratif dokumen masih terdapat kekurangan, akan tetapi tidak mempengaruhi kualitas pembelajarannya, karena guru telah melakukan pendekatan proses dalam mengembangkan pendidikan karakter dikelas.

B. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasana antara lain, yaitu wawancara yang dilakukan dengan lima orang ahli, yang diantaranya Kepala

jurusan TGB SMK N 1 Seyegan, Kepala jurusan TGB SMK N 3 Yogyakarta, 1 Dosen ahli perangkat lunak, 1 Dosen ahli Kurikulum, 1 Pengawas SMK Negeri di Yogyakarta. Peneliti sebenarnya ingin mewawancarai pengawas SMK N 1 Seyegan, dikarenakan beliau sedang sakit sehingga peneliti mengganti dengan Pengawas SMK N 3 Yogyakarta. Peneliti menggunakan ahli, karena peneliti merasa memiliki banyak keterbatasan sehingga pendapat ahli cukup membantu mendapatkan hasil akhir yang konsensus.

Peneliti mewawancarai dengan waktu yang terbatas oleh ahli dikarenakan kesibukan para ahli tersebut. Selain itu dalam pelaksanaan wawancara yang seharusnya berupa angket deskriptif namun diganti dengan pertanyaan wawancara dikarenakan keterbatasan waktu para ahli dan agar pertanyaan yang ditujukan lebih jelas arahnya. Dari beberapa keterbatasan dalam penelitian diharapkan menjadi satu masukan dan bahan pertimbangan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

C. Saran

1. Bagi guru Mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak, Ada banyak nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan pada Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 , 18 nilai karakter yang dijadikan pedoman pemerintah dengan memilih sesuai karakteristik pelajarannya tersebut dan karakter yang diharapkan sekolah dengan kemampuan guru mata pelajarannya. Akan tetapi karakter yang harus ada didalam pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 yaitu tanggung jawab, disiplin, tekun, dan jujur.

2. Bagi Guru Mata pelajaran Menggambar dengan perangkat lunak untuk Kompetensi terdapat 3 aspek afektif, kognitif dan psikomotor dan silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat lunak 1 ini seharusnya bisa dikembangkan 3 aspek itu secara luas, karena mata pelajaran ini adalah praktik sehingga dapat dikembangkan 3 aspek secara merata. Bukan hanya kognitif dan psikomotor saja yang terbaca namun untuk afektif juga dapat dikembangkan. Apabila afektif, kognitif dan psikomotor dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran, maka akan tercipta pembelajaran yang lebih aktif lagi sesuai tanggung jawab siswa dan beban mata pelajaran tersebut.
3. Bagi Guru mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak, Pengintegrasian karakter didalam Kurikulum dan materi pembelajaran silabus dan RPP Menggambar dengan perangkat lunak 1 perlu pencantuman nilai-nilai karakter yang diharapkan sesuai materi pembelajarannya. Dan antara SKKD, indikator, tujuan, materi, evaluasi harus menjadi satu kesatuan dan tidak berdiri sendiri. Agar dapat menjelaskan arah pengintegrasian karakter didalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah perlu adanya penyuluhan untuk guru-guru dalam pembuatan Silabus dan RPP yang diintegrasikan kependidikan karakter, Sehingga tidak ada lagi ketidak pahaman dalam penyusunannya.

DAFTAR PUSTAKA

- .2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomer 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses*. Jakarta: BSNP
- . *Silabus dan RPP(Rencana pelaksanaan Pembelajaran) Berkarakter* . Diakses di <http://falitalita.blogspot.com/2011/05/pengertian-silabus-dan-rpp.html>. Pada 3 Maret 2013. Pukul 21.45
- _.2003. *Standar Kompetensi Nasional Bidang Gambar Bangunan*. Bandung
- Ali Mohammad. 2009. *Pendidikan Untuk Membangun Nasional*. Jakarta: Grasindo
- Arisandi. 2011. *Kecerdasan afektif, kognitif, psikomotor*. Diakses di <http://arisandi.com/aspek-kecerdasan-kognitif-afektif-dan-psikomotorik/>. Pada 27 Februari 2013. Pukul 16.25
- Azra Azyumardi. 2012. *Pendidikan Karakter teguhkan Pribadi Bangsa*. Diakses di <http://www.erlangga.co.id>. Pada 3 Maret 2013. Pukul 20.30
- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Pembinaan dan Pengembangan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dhanang Gunawan. 2010. *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Silabus dan RPP*. Skripsi
- Edy Herjanto. 2010. *Managemen Operasi Edisi Ketiga*. Jakarta: Grasindo
- Haryadi Adi. 2005. *Promosi Penjualan*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo
- Ridwan Eka. 2012. *Definisi Afektif Kognitif Psikomotor*. Diakses di <http://ekaridwan-mencariilmu.blogspot.com/2012/01/definisi-afektifkognitif-dan-psikomotor.html>. Pada 1 Maret 2013. Pukul 18.45
- Wulandari. 2012. *Susunan RPP*. Diakses di <http://sdndrenges1.blogspot.com/2012/09/kerangka-rpp.html>. Pada 5 Maret 2013. Pukul 13.00
- Hartono. 2011. *Pendidikan Karakter*. Diakses di <http://www.balitbangdiklat.kemenag.go.id> . Pada 30 Januari 2013. Pukul 20.00

- Khan Yahya, D. 2010. *Pendidikan Karakter Berbasis Kompetensi Diri*. Yogyakarta: Pelangi Publisng
- Koesoema Doni. 2007. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Grasindo.
- Lickona Thomas. 2000. *Talk About Character Education*. Wawancara oleh Early Childhood Today. *Proquest Education Journal*. Diakses di <http://webcache.googleusercontent.com>. Pada 30 Januari 2013. Pukul 19.00
- Marzuki. 2010. *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Di SMP*. Diakses di <http://www.google.com/url?q=http://lppmp.uny.ac.id>. Pada 22 Februari 2013. Pukul 20.10
- Marzuki. 2010. *Pengintegrasian Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran di sekolah*. Diakses di <http://www.google.com/url?q=http://staf.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian>. Pada 22 Februari 2013. Pukul 20.00
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munir Abdulah. 2010. *Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak Dari Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Ratna Nurhidayah. 2011. *Pelaksanaan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar SD Muhammadiyah Prambanan Yogyakarta*. Skripsi
- Sadirman. 2010. *Pendidikan Karakter dan Peran Pemerintah*. <http://www.google.co.id/search?q=isu+kebijakan+pemerintah+terhadap+pendidikan+karakter.ac.id>. Pada tanggal 25 Februari 2013. Pukul 08.30
- Siswoyo Dwi, dkk. 2007. *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. 2010. *"Metode Penelitian Pendidikan"*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Memahami penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Prayitno. 2010. *Dasar Teori Praksis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Zuhariyah Nurul. 2007. *Pendidikan Moral & Budi Pekerti Dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: PT Bumi Aksara

LAMPIRAN

Lampiran A

PEDOMAN WAWANCARA

1. Tujuan Wawancara

Tujuan wawancara dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengintegrasian Nilai-nilai karakter, pengintegrasian dalam kurikulum dan materi dan pengintegrasian dalam Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat lunak 1

2. Pembatasan Wawancara

a. Informan yang diwawancarai

- 1) Ahli pembelajaran (Kepala Jurusan SMK N 1 Seyegan, Kepala jurusan SMK N 3 Yogyakarta)
- 2) Ahli Kurikulum (Dosen UNY)
- 3) Ahli Perangkat Lunak (Dosen UNY)
- 4) Ahli Pendidikan (Pengawas SMK N 3 Yogyakarta)

b. Daftar Kategori Pertanyaan:

1) Siklus I Umum

- Pengintegrasian Karakter secara Umum
- SKKD
- Materi
- Nilai-nilai Karakter

2) Siklus II Kurikulum silabus dan RPP Menggambar Dengan

Perangkat Lunak 1

- SKKD
- Indikator
- Tujuan
- Nilai-nilai Karakter

3) Siklus III Materi silabusd dan RPP Menggambar Dengan

Perangkat Lunak 1

- Materi
- Nilai-nilai karakter dalam materi
- Umpan balik
- Evaluasi

Lampiran B

PEDOMAN OBSERVASI

3. Tujuan Wawancara

Tujuan Pengeamatan pada penelitian untuk mengetahui pengintegrasian dalam proses pembelajaran, dan mengetahui dokumen pembelajaran (silabus dan RPP)

2. Pembatasan Observai

c. Lokasi

Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan

d. Hal Yang diambil saat Observasi

- 4) Etika dan Moral siswa ketika mengikuti pembelajaran
- 5) Proses Guru saat melakukan pembelajaran
- 6) Dokumen silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat

Lunak 1

Lampiran C

PERTANYAN SIKLUS I

A. Umum

1. Apa menurut anda pendidikan karakter itu ?
2. Bagaimana Pengaplikasian pendidikan karakter pada siswa SMK saat ini?
3. Bagaimana pendapat anda tentang adanya peraturan pemerintah tentang integrasi pendidikan karakter terhadap silabus dan RPP?
4. Menurut anda Silabus dan RPP seperti apa yang sudah terintegrasi pendidikan karakter ?
5. Apakah menurut anda Silabus dan RPP harus mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter ?
6. Nilai-nilai apa sajakah yang harus dikembangkan pada Silabus dan RPP yang terintegrasi pendidikan karakter ?
7. Apakah menurut anda Silabus dan RPP harus mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter secara afektif, kognitif dan psikomotor ?
8. Apakah Menurut anda pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif kognitif dan psikomotor harus seimbang dikembangkan pada Silabus dan RPP?
9. Apakah harus terdapat ketepatan memilih materi pelajaran kedalam pendidikan karakter ?

10. Apakah kedalaman materi yang terintegrasi pendidikan karakter harus berhubungan dengan afektif, kognitif dan psikomotor ?

PERTANYAAN

B. Kurikulum

1. Apakah menurut anda Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 telah mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter ?
2. Apakah menurut anda Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 telah mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter segi afektif, kognitif , dan psikomotor?
3. Karakter apa saja yang dikembangkan dalam SKKD mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1 ?
4. Apakah Kompetensi dasar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1 telah dilaksanakan berdasarkan indicator standar kompetensi yang terintegritas pendidikan karakter ?
5. Apakah SKKD mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak telah sesuai dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor?
6. Apakah tujuan pembelajaran mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 telah dilaksanakan berdasarkan SKKD pendidikan karakter?

7. Dari segi afektif kognitif dan psikomotor nilai-nilai manakah yang dominan dari ketiga aspek tersebut, atau telah seimbang pengintegrasian mata pelajaran menggambar dengan perangkat luNAK 1

PERTANYAAN

C. Isi Materi

1. Apakah sudah terdapat ketepatan memilih materi pelajaran kedalam pendidikan karakter ?
2. Bagaimana kebenaran isi materi yang terintegarsi pendidikan karakter dari segi afektif, kognitif, psikomotor?
3. Apakah terdapat kedalaman materi yang terintegrasi pendidikan karakter dari segi afektif, kognitif dan psikomotor ?
4. Apakah kejelasan materi pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 yang terintegrasi pendidikan karakter terdapat nilai-nilai afektif , kognitif , dan psikomotor.
5. Apakah anda setuju dengan Langkah-Langkah penyajian materi yang disajikan dengan nilai-nilai pendidikan karakter ?
6. Bagaimana kualitas umpan balik isi materi pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 dengan nilai-nilai pendidikan karakter?
7. Apakah dalam penilaian dan evaluasi terdapat pendidikan karakter?

8. Apakah isi materi ini terdapat kedominanan nilai-nilai afektif, kognitif dan psikomotor
9. Bagianmanakah dalam isi materi yang menunjukan nilai-nilai pendidikan karakter ?

Lampiran D

SIKLUS I

PERTANYAAN	JAWABAN	KESIMPULAN
1. Apa menurut anda pendidikan karakter itu ?	<p>A. Pendidikan karakter Membentuk kepribadian anak sesuai kepribadian bangsa, sesuai pancasila. Mengacu dari ketuhanan YME sampai keadilan social bagi seruruh masyarakat Indonesia.</p> <p>B. .Pendidikan etika, moral, akhlak, tingkah laku, itu pendidikan karakter.</p> <p>C. Pendidikan karekter untuk menumbuhkan kepribadian ini menuju ke kepribadian nasionalisme. Misalanya usaha dengan keras dengan rasa disiplin, dengan rasa ingin tahu.</p> <p>D. Pendidikan karakter bukan hanya menstransfer seluruhnya ilmu saja, harunya menstransfer seluruhnya menjadi satu kesataun ilmu, sikap, ketrampilan jadi satu kesatuan utuh.</p> <p>E.Pendidikan karakter itu termasuk kategori aspek afektif tetapi menurut definisi tidak sekedar aspek afektif karena mencakup knowing the good, tetapi kognitif (<i>knowing</i>) dan psikomotor (<i>doing</i>).</p>	<p>1'. Pendidikan Karakter adalah pendidikan etika, moral, akhlak, tinggah laku, yang di dalamnya mencakup aspek afektif, kogntif, dan psikomotor dengan prinsip bukan menstransferkan ilmu saja namun sikap, ketrampilan menjadi satu kesatuan yang utuh, agar nantinya siswa-siswa itu dapat menumbuhkan kepribadian nasionalisme yang sesuai pancasila.</p>

<p>2. Bagaimana Pengaplikasian pendidikan karakter pada siswa SMK saat ini ?</p>	<p>A. implementasinya, tentu saja kita mendidik anak-anak disamping mendidik ketrampilan disini TGB, kita mengacu pada struktur program kurikulum, yg sisipi karakter, karakter anak-anak yang kita inginkan disamping trampil juga berkarakter, berketuhanan, berkemanusiaan, berkeadilan social.</p> <p>B. Pendidikan untuk teknik ada khusus, namanya etika profesi . Harusnya di SMK ada , saya meihat dikampus kita pun belum ada di teknik sendiri seorang civil harus bisa berbuat apa , harus bagaimana. Di smk saat ini belum ada yang melaksanakan harusnya di smk ada itu . untuk semua smk.</p> <p>C. sudah ada penerapan pendidikan karakter, seperti menerapkan tata tertib, menyanyikan lagu Indonesia raya, berjiwa besar dan menghargai jasa pahlawan sehingga siswa berkepribadian nasionalisme</p> <p>D. sebenarnya masalah karakter sudah melekat, dari sejak lama.</p> <p>E. Di SMK sudah lama dan sudah terintegrasi dalam mapel produktif terutama di dalam laboratorium atau praktek . karena mata pelajaran SMK sudah memuat nilai-nilai karakter, tentang ketelitian, kejujuran, Data tidak boleh dimanipulasi dan sebagainya, didalam praktek seperti disiplin, mengitu aturan keselamatan kerja, sejak dulu smk sudah mengntegrasi pedidikan karakter karena ada praktek dan sebagainya. Tidak harus 18 nilai karakter secara keseluruhan, tetapi bisa dipilih dan disesuaikan oleh kemampuan sekolah dan guru.</p>	<p>2'. Di SMK sebenarnya sudah sejak lama pengaplikasian pendidikan karakter terutama didalam mata pelajaran produktif terutama didalam Laboratorium atau praktek karena mata pelajaran SMK sudah memuat nilai-nilai karakter itu sendiri, contoh ketelitian, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, taat tata tertib, terampil, dan selalu berketuhanan. Namun untuk pendidikan karakter di teknik ada khusus, namanya Etika Profesi, seorang civil itu harus apa dan bagaimana, itu seharusnya ada di dalam pendidikan kejuruan, karena etika profesi itu seperti jargonnya orang teknik dalam melaksanakan pendidikan karakter seperti jujur tanggung jawab dan lain-lain.</p>
----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>3. Bagaimana pendapat anda tentang peraturan pemerintah yang mengatur integrasi pendidikan karakter di dalam silabus dan RPP?</p>	<p>A. Bagus, memang sekarang karakter anak-anak itu agak luntur. Jauh dengan jaman dulu, contoh kecil menghormati sesama teman, menghormati kepada guru karyawan, saja tidak tegur sapa.</p> <p>B. Bagus, pendidikan karakter itu tanggung jawab pengajar semua atau seluruh tenaga pengajar. Dan karakter yang ditanamkan disekolah seperti dalam Silabus dan RPP yang disebutkan disini ada kekurang, seperti tanggung jawab. Belum dicantumkan. Dalam pembelajaran autocad perlu tanggung jawab, Agar siswa bertanggung jawab dalam menggunakan perangkat lunak dan tidak merusaknya.</p> <p>C. Sudah bagus, yaitu salah satu alat untuk menumbuhkan kepribadian. Meskipun sudah terlambat. Terbukti tingkat KKN yang tinggi didunia membuktikan kepribadian dasar masih lemah. Saya menilai SDMnya belum siap, misalkan rumah pondasinya belum kuat</p> <p>D. itu hanya legalitas, Seharusnya tidak usah diatur seperti itu, karena bagi seorang guru sudah kewajibannya apalagi tingkat dasar hingga menengah. kalau perguruan tinggi itu kemandirian. dan lebih baiknya lagi dalam bentuk yang legal.</p> <p>E. Itu bukan peraturan tetapi panduan. Bagus. Tidak ada masalah. Kebijakan selama ini hanya diambil dari luar/kulitnya saja. Belum hakekat dalam panduan tersebut. Implementasi dan evaluasinya belum nampak atau masih lemah.</p>	<p>3' ini bukan peraturan, namun hanya sebuah panduan bahwa pendidikan karakter bisa dilakukan melalui 3 jalur yaitu dalam pembelajaran, pengembangan diri dan kultur sekolah. Lebih baik apa bila terdapat peraturan tentang integrasi pendidikan karakter dalam silabus dan RPP, itu sebuah legalitas yang harusnya sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab seluruh tenaga pengajar atau guru, baik dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah yang sejak lama harunya sudah dilakukan.</p>
<p>4. Menurut anda Silabus dan RPP bagaimana yang sudah terdapat pendidikan karakternya ?</p>	<p>A. Silabus dan RPP agak ribet dalam pembuatannya, tapi sebenarnya pendidikan karakter sudah dilaksanakan oleh semua guru, hanya tidak dituangkan dalam bentuk teks RPP, memang sekarang secara spesifik ini dicantumkan dalam teks dan rpp dan silabus, tapi sebenarnya sebagian guru sudah melaksanakan.</p> <p>B. Terdapat kompetensi dasar (KD),</p>	<p>4'. Didalamnya tentu ada SKKD, terdapat ekonomi kreatif, yang didalamnya dimasukan diantaranya 18 nilai karakter yang dianjurkan pemerintah.</p>

	<p>terdapat PBKB atau ekonomi kreatif. Integrasi terdapat nilai PBKB. Tapi etika yang harus dikuasai ketika menguasai materi ini, harusnya ditambahkan sikap jujur, Agar tidak terjadi <i>Copy Paste</i>, sikap jujur Itu yang belum ada disini harusnya dintegrasikan keseluruhan sikap yang ada pada diri kita disini.</p> <p>C Yang terdapat 18 nilai karakter.</p> <p>D. Tujuan dan indicator harus sesuai dengan SKKD yang terdapat kata – berkarakter.</p> <p>E. Desain nilai-nilai karakter dari Kemendiknas ada 18, tidak harus mencantumkan 18 nilai karakter di RPP tetapi yang penting implementasi</p>	
5. Apakah Menurut anda Silabus dan RPP harus mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter?	<p>A. Iya, mengacu pada SKKD yg diintegrasikan pendidikan karakter, harus sesuai dengan SKKD</p> <p>B. itu wajib sesuai dengan SKKD.</p> <p>C. . Iya , harus mengacu kepada SKKD yang diterapkan dengan pendidikan karakter</p> <p>D. Silabus dan RPP harus sesuai dengan SKKD. Karena SKKD tolak ukur untuk menentukan indicator dan tujuannya.</p> <p>E. Dari peraturan pemerintah Permendiknas No. 22 Tentang Standar Isi “dalam setiap mata pelajaran terdapat SK dan KD, disitu dapat disisipi pendidikan karakter. Sehingga Silbus dan RPP yang diintegrasikan pendidikan karakter harus mengacu kepada SKKDnya.</p>	5'.Dari peraturan pemerintah Permendiknas No. 22 Tentang Standar Isi “dalam setiap mata pelajaran terdapat SK dan KD, disitu dapat disisipi pendidikan karakter. Sehingga Silbus dan RPP yang diintegrasikan pendidikan karakter harus mengacu kepada SKKDnya.
6.Nilai-nilai karakter apa sajakah yang harus dikembangkan pada Silabus dan RPP Yang terintegarsi pendidikan karakter ?	<p>A.Nilai-nilai dasar,seperti kerja keras, juga mengembangkan kepribadian yang baik.</p> <p>B. Terdapat kompetensi dasa (KD), terdapat PBKB , ekonomi kreatif. Integrasi terdapat pada PBKB dalam Silabus dan RPP ini. Tapi seharusnya ditambahkan sikap jujur, agar tidak terjadi copy paste. Itu belum ada disini, harusnya integrasinya keseluruhan.</p> <p>C. Nilai karakter 18 nilai yang mengacu pada nasionalisme.</p>	6'.Didalam Kemendiknas itu terdapat 18 nilai-nilai, sebenarnya ada berpuluh-puluh nilai karakter, namun setidaknya terdapat 18 nilai yang diwajibkan pemerintah . Namun tidak harus ke 18 nilai karakter terdapat di dalam Silbus dan RPP, yang terpenting implementasinya disaat guru mengajar menumbuhkan Rasa ingin tahu siswa. Untuk memuat nilai karakter sendiri sesuai dengan

	<p>D. Banyak sekali yang bisa kita tanamkan sekian puluh Karakter , termasuk 18 nilai yang ditentukan Pemerintah.</p> <p>E. Dari Kemendiknas ada 18, tidak harus mencantumkan 18 nilai karakter di RPP tetapi yang penting implementasi. Saat mengajar guru harus menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Kedua, karakteristik mata pelajaran dilihat dari kondisi kemampuan sekolah dan guru. Ketiga, guru harus melakukan inovasi, dan sekolah harus mempunyai kebijakan dan kemampuan gurunya sehingga sekolah memiliki mata pelajaran dengan pendidikan karakternya. Seharusnya sekolah harus memiliki unggulan dalam salah satu bidang karakter. Agar sekolah menengah kebawah tidak kalah meskipun tidak menonjolkan kelebihanannya.</p>	<p>karakteristik mata pelajaran, kemampuan sekolah dan guru untuk mengintegrasikannya didalam pembelajaran.</p>
<p>7. Menurut anda Silabus dan RPP harus mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter secara afektif , kognitif, dan psikomotor?</p>	<p>A. Iya, mengacu pada SKKD yg diintegrasikan pendidikan karakter, harus mengacu dengan SKKD, afektif, kognitif, psikomotor</p> <p>B. Itu wajib, apalagi dalam pendidikan keteknikan, kecuali untuk mata pelajaran adaptif dan produktif, produktif harus ketiganya, kalau adaptif lebih kognitif.</p> <p>C. Hanya pembagiannya saja, apabila afektif yaitu ilmunya, psikomotor yaitu prakteknya. Dalam mata pelajaran praktek yaitu lebih besar psikomotornya. Ini tergantung pada pembagian mata pelajarannya.</p> <p>D. iya, namun tergantung pada SKKD, apabila materi tersebut masih awal biasanya akan menjelaskan kearah kognitif, afektif, untuk selanjutnya bisa afektif, psikomotor</p> <p>E. Permendiknas nomor 22 tentang standar isi dalam setiap mata pelajaran terdapat SK dan KD. Dalam RPP dan silabus yang dimaksud belum memuat nilai-nilai karakter. Perlu ditambahkan karakter yang akan dikembangkan yang sesuai dengan kemampuan sekolah dan kemampuan guru. Dalam kegiatan</p>	<p>7'. Silabus dan RPP harus diintegrasikan pendidikan karakter secara afektif, kognitif, dan psikomotor, karena didalam Sekolah Menengah Kejuruan banyak memuat mata pelajaran produktif. Dengan adanya SKKD yang dikembangkan dengan afektif, kognitif dan psikomotor maka akan mengarah ke tujuan dan indikator yang telah sesuai atau belum dengan SKKD tersebut.</p>

	pembelajaran harus diwujudkan dan dievaluasi, Rasanya percuma saja jika hanya diterapkan dalam silabus dan rpp jika tidak ada wujud/tindakan dan sejauh mana keberhasilannya.	
8. Apakah Menurut anda Pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif kognitif dan psikomotor harus seimbang dikembangkan pada Silabus dan RPP ?	<p>A. iya harus seimbang pengintegrasian nya.</p> <p>B. Lazimnya tu harus seimbang, apa bila tidak seimbang apabila psikomotor unggul tapi afektifnya jelek, tingkah lakunya tidak ada tanggung jawabnya. Jadi semua harus seimbang, dari psikomotor, afektifnya, kognitifnya, karena itu semua sikap. apabila psikomotornya jelek, maka siswa tidak mempunyai kompetensi, minimal harus ada, tidak harus seimbang karena susah mencari keseimbangan.</p> <p>C. Kedominannya tergantung dengan mata pelajarannya, atau sesuai dengan mata pelajarannya.</p> <p>D. Tergantung dari mata pelajarannya.</p> <p>E. Kalau dalam praktek selain psikomotor juga afektifnya yang harus diterapkan. Pendidikan kognitif dan psikomotor dilakukan melalui kegiatan formal, sedangkan afektif dilakukan melalui kegiatan non formal. Hal ini dapat dilakukan dengan melalui keteladanan misalnya guru melarang siswa merokok maka guru tidak boleh merokok didepan siswanya. Dalam pelaksanaan perlu adanya reward dan punishmen. Kebiasaan itu berawal dari paksaan</p>	8'. untuk pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif, kognitif dan psikomotor tergantung dari materi pembelajarannya, pada saat pertemuan pertama atau awal pertemuan biasanya menonjolkan aspek kognitifnya, kalau untuk penekanan pembelajaran sendiri selanjutnya biasanya terdapat aspek afektif dan psikomotornya. Tergantung dari beban mata pelajaran itu sendiri, minimal terdapat 3 aspek tersebut , tidak harus seimbang karena untuk mencari keseimbangan itu sulit.
9. Apakah harus terdapat Ketepatan Memilih materi pelajaran ke dalam pendidikan karakter ?	<p>A. iya, terdapat ketepatan materi</p> <p>B. Ketepatan Materi itu didasarkan pada kebutuhan siswa, contoh pemerintah hanya membeikan rambu-rambu gais besanya hanya seperti ini, tapi inikan namanya education square sekolah pendidikan setelah sampai sekolah masing-masing sekolahnya harus bisa mengembangkan. Contoh di jogja seperti ini namnya sam dengan papuakan tidak karena SDM sangat</p>	9'. untuk ketepatan materi dalam pendidikan karakter itu harus ada, namun dalam memberikan materi yang ditentukan oleh pemerintah didasarkan pada kebutuhan siswa, di lihat dari tingkat keterpakaianya, di sertai dengan nilai karakter yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajarannya.

	<p>berengaruh</p> <p>C. Kalau ketepatan itu sudah sesuai yang diatur pemerintah.</p> <p>D. Ketepatan harus ada, namun tinggal bagaimana guru itu menyampaikan materi yang harus diintegrasikan pendidikan karakter.</p> <p>E. Materi tidak bisa dipilih tetapi nilai karakter yang ditentukan yang harus dipilih dalam kesesuaian mata pelajaran. Misal praktek sikap disiplin, maka harus ditegakkan betul, agar siswa tidak kaget apabila nanti sudah diterjunkan diindustri.</p>	
<p>10. Apakah harus terdapat kedalaman materi yang terintegrasi pendidikan karakter yang harus berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor ?</p>	<p>A. Harus terdapat Ketepatan Memilih Materi</p> <p>B. itu pasti</p> <p>C. harus terdapat kedalam karakter, karena karakter itu seperti pelengkap untuk pendidikan.</p> <p>D. kedalaman materi bersangkutan dengan transfer pengetahuan sikap, pribadi, dan tingkah laku guru menyatu, sikap teladan.</p> <p>E. Kedalaman terkait dengan kompetensi yang diharapkan. Karena selama ini dalam kedalaman dan evaluasinya masih lemah, terutama dalam evaluasinya. Tuntutan pahaman tinggi harus diimbangi dengan kerja keras, hal ini akan menimbulkan karakter-karakter tertentu.</p>	<p>10'. Dalam kedalaman materi itu harus terintegrasi pendidikan karakter secara afektif, kognitif, dan psikomotor, karena kedalaman materi itu bersangkutan dengan transfer ilmu pengetahuan sikap, pribadi, dan tingkah laku guru menyatu, jadi dalam menanamkan menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memunculkan sikap kerja keras.</p>
<p>11. Apakah menurut anda Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 telah mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian</p>	<p>A. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD</p> <p>B. sudah, tetapi ini indikator dan tujuan itu masih sama karena tujuan itu harus menjelaskan indikator, disini evaluasi dan penilaian untuk menggambar manual bukan untuk autocad, karena terdapat seperti penilaian terhadap kerapian garis, ketepatan menggambar, kebersihan. untuk</p>	<p>11'. Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ini sudah mengacu dengan SKKD yang dikembangkan dengan pendidikan karakter namun dalam pengintegrasian masih kurang terdapat kata-kata</p>

pendidikan karakter ?	<p>menggunakan program tidak perlu kebersihan. Dan pada KD disini ada rasa ingin tahu, tekun, disiplin. Namun tidak terdapat rapi, karena rapi itu penting. Tapi ini dipertemuan awal ada penilaian product, untuk pertemuan pertama baru dijelaskan seharusnya belum terdapat penilaian product dan potofolio. Penilaian product dilakukan kalau udah membuat gambar.</p> <p>C. Sudah ada, hanya konteks bahasanya kurang halus.</p> <p>D. sudah mengacu pendidikan karakter, namun karakter disini, masih banyak yang kurang diaplikasikan.</p> <p>E. Dalam Silabus dan RPP sudah memuat nilai-nilai karakter. Yang terpenting dilihat di RPP yaitu dari kegiatan pembelajaran dan apa kegiatan siswa. Supaya pembelajarannya aktif, kegiatannya bukan menyimak atau mengisi hand out, tetapi melakukan pekerjaan mengoprasikan folder dan file. Dalam pembelajaran selau nilai religius yang menjadi andalan, selalu dibuka dengan do'a dan ditutup dengan do'a. Ini bukanlah suatu integrasi, ini hanyalah sisi luarnya saja. Yang dimaksud integrasi yaitu pada setiap mata pelajaran dikaitkan dengan nilai religius. Jadi semua mata pelajaran harus dikaitkan dengan nilai karakter yang diinginkan.</p>	<p>karakter dalam SKKDnya, seharusnya dalam pengintegrasiannya perlu penambahan kata-kata karakter yang tepat sesuai dengan SKKD.</p>
12. Apakah menurut anda Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 telah mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter segi afektif, kognitif dan psikomotor?	<p>A. Silabus dan RPP mengacu pada SKKD afektif kognitif dan psikomotor mengukurnya dari tanggung jawab, bekerja keras, dalam bentuk life skill</p> <p>B. sudah , terutam ini arakturnya dari segi penilaian , ada sikap unjuk kerja, dan product, sikap kan afektif, psikomotor unjuk kerja, product kognitif.</p> <p>C. Kalimatnya diperbaiki, untuk psikomotor dan afektifnya sudah ada. Estimasi waktu perlu diperbaiki juga dengan cara melihat beban jam pada</p>	<p>12'. Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ini mengacu pada SKKD yang dikembangkan secara afektif, kognitif, dan psikomotor. Disini terdapat segi sikap, unjuk kerja, dan product, untuk afektifnya dari segi sikap, untuk psikomotornya unjuk kerja, untuk kognitifnya produknya.</p>

	<p>Kompetensi Dasarnya. Empat puluh menit untuk penutupan itu terlalu panjang.</p> <p>D. disini sudah tidak masalah dengan SKKDnya.</p> <p>E. Belum, seharusnya bukan hanya ditulis saja nilai-nilai pendidikan karakternya tetapi diimbangi dengan penerapannya.</p>	
13. Karakter apa saja yang dikembangkan dalam SKKD mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ?	<p>A. tanggung jawab, bekerja keras, mandiri, disiplin, bisa ditambahkan karakter lainya dan dikembangkan lagi saat pembelajaran, namun belum terdapat pencantumannya dam Silabus dan RPP.</p> <p>B. masih banyak karakter yang belum tercantum, perlu ditambahkan Rapi, Tanggung jawab, jujur . Karakter- yang baik, yang ada pada diri kita dicantumkan, sesuai dengan bobot mata pelajaranya.</p> <p>C. Terdapat-kata-kata karakter.</p> <p>D. Disini cuma terdapat 4 karakter yang dituliskan, masih ada yang belum sesuai. sedangkan dapat dikembangkan dari berpuluh-puluh karakter yang ada.</p> <p>E. Standar Kompetensi harus ditambah tentang karakternya dan pada indikatornya juga harus ditambahi. Kemudian, dalam kegiatan pembelajaran harus diwujudkan karakternya dan pada evaluasi harus diperjelas bagaimana cara mengevaluasinya sehingga akan ketahuan nilai karakter apa yg sudah dan yg belum dilaksnakan/ diimplementasikan.</p>	13'. dalam SKKD mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak perlu penambahan tentang karakternya karena karakter itu nantinya akan diwujudkan pada proses pembelajaran dan akan di lihat dari hasil evaluasinya, missalnya didalam Silabus dan RPP ini masih belum terdapat kata-kata rapi dalam prosesnya, lalu penambahan kata jujur dan tanggung jawab itu sangat penting dalam pembelajaran praktik .
14. Apakah Kompetensi dasar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1 telah dilaksanakan berdasarkan indikator standar kompetensi yang terintegritas	<p>A. Indikatornya banyak, yang ada pada RPP dan silabus, sesuai dengan indikator umum.</p> <p>B. Disini indikatornya sudah menjelaskan SKKDnya, namun olahan kalimat dalam indikatornya perlu diperbaiki dan ditambahkan karakter yang</p>	14'. Indikator dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ini masih belum terdapat integrasi pendidikan karakter karena di dalam indikatornya sendiri belum terdapat pencantuman kata-kata karakter, misal guru

pendidikan karakter ?	<p>diinginkan dan sesuai dengan mata pelajarannya.</p> <p>C .belum, perlu penambahan integrasi kata-kata karakter.</p> <p>D.Indikator disini harus menjabarkan dari SKKDnya, dan diintegrasikan pendidikan karakter, disini masih belum terdapat karakter.</p> <p>E. Belum ada, hanya karakter yang diharapkan. Karakter harus dimasukkan dalam indikator, SKKD, isi materi, atau kegiatan pembelajaran</p>	<p>memiliki karakter yang diharapkan boleh dimasukkan kedalam indikatornya, didalam indikator ini hanya menjelaskan indikatornya tanpa adanya pencantuman karakternya sendiri.</p>
15.Apakah SKKD mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak telah sesuai dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor?	<p>A.Sudah, sesuai dengan afektif, kognitif, dan psikomotor.</p> <p>B. Telah sesuai dengan SKKDnya, namun perlu perbaikan dalam pembuatannya. Karen</p> <p>C. Sudah sesuai, hanya kalimatnya yang perlu diperbaiki</p> <p>D. Untuk Afektif, dan psikomotornya, sudah terdapat, namun disini masih ke kognitifnya, jadi pengaplikasian ketiga aspek tersebut harus sesuai dengan SKKDnya apa.</p> <p>E. Belum, seharusnya bukan hanya ditulis saja nilai-nilai pendidikan karakternya tetapi diimbangi dengan penerapannya.</p>	<p>15'. untuk SKKD disini yang sesuai baru segi kognitif dan afektifnya saja, dalam SKKD ini baru mencakup pengetahuan dan ketrampilannya saja, untuk afektifnya masih kurang untuk kearah sikapnya harus bagaimana, itu belum terlalu nampak dalam Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ini. Untuk 'karakter yang diharapkan pada RPP disini telah disebutkan seperti mandiri, disiplin, komunikatif, kalau dalam menggambar lunak disiplin dan mandiri dapat diwujudkan namun untuk komunikatif apa yang akan dikomunikasikan jadi kata-kata tersebut kurang diperjelas dalam Silabus dan RPP tersebut.</p>
16.Apakah tujuan pembelajaran mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 telah dilaksanakan berdasarkan SKKD pendidikan karakter ?	<p>A. Tujuannya sesuai yang ada pada Silabus dan RPP yang sudah terlampir.</p> <p>B. tujuannya belum sesuai SKKD , ini belum ada tujuannya karena tujuannya sama dengan indikator.</p> <p>C. Itu hanya berupa sampirannya, untuk melengkapi dari proses pembelajaran, tujuannya sudah urut dalam tujuan harus disisipi dengan kata-kata nilai karakter.</p>	<p>16'. untuk tujuan pembelajaran masih belum sesuai dengan SKKD yang diintegrasikan pendidikan karakter karena disini juga belum ada sisipan kata-kata karakter yang jelas. Dalam tujuan ini juga baru menjelaskan tujuan secara kognitif dan psikomotornya.</p>

	<p>D. Tujuan dan Indikator disini sudah tidak masalah, namun untuk melihat tujuannya harus dilihat sudah sesuai belum dengan indikator dan SKKDNnya. Untuk pengintegrasian kata-kata karakternya saja perlu di masukan kedalam setiap olahan kata kalimat dalam Silabus dan RPP.</p> <p>E. Itu hanya berupa sampirannya, untuk melengkapi dari proses pembelajaran, tujuannya sudah urut dalam tujuan harus disisipi dengan kata-kata nilai karakter.</p>	
<p>17. Dari segi afektif kognitif dan psikomotor nilai-nilai manakah yang dominan dari ketiga aspek tersebut, atau telah seimbang pengintegrasian mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1?</p>	<p>A. Dominan, psikomotornya. Namun 3 domain tersebut harus berkesinambungan, kalau untuk analitiknya masih belum terdapat.</p> <p>B. yang dominan dari Silabus dan RPP ini masih kognitifnya, untuk afektif dan psikomotornya masih kurang, disini masih menonjolkan pengetahuannya.</p> <p>C. Dalam RPP banyak ranah psikomotornya, karena merupakan mata pelajaran praktek.</p> <p>D. Disini masih menonjolkan kognitifnya. Yng berhubungan dengan transfer ilmunya, karena ini masih Silabus dan RPP awal Pertemuan. Untuk pertemuan selanjutnya akan lebih ke praktiknya disini di pertemuan 3-4 sudah dapat terlihat, namun dalam olahan kalimatnya masih terdapat kesamaan.</p> <p>E. Yang dominan hanya kognitif dan psikomotr, afektif belum. Dalam mata pelajaran praktik sebenarnya banyak yang bisa diterapkan (misal kedisiplinan, ketelitian).</p>	<p>17'. dalam Silabus dan RPP iini yang menonjol masih kognitif dan psikomotornya, karena disini masih banyak aspek pengetahuan dan paktiknya , dalam praktik itu sebenarnya aspek afektif banyak yang bisa diterapkan misal kedisiplinan, tanggung jawab semua yag mengarah ke sikap itu afektif. Sehingga nantinya dapat menciptakan pembelajaran yang aktif sesuai dengan tanggung jawab siswa.</p>
<p>18. Apakah sudah terdapat ketepatan memilih materi pembelajaran kedalam pendidikan karakter ?</p>	<p>A. Ketepatan memilih materi sudah sesuai dengan indicator, tapi unuk pengaplikasiannya dalam kelas kan tergantung pada seberapa anak itu bisa</p>	<p>18'. sudah terdapat ketepatan memilih materi, karena materi disini sudah sesuai dengan yg ada pada pedoman pemerintah , seharusnya disini</p>

	<p>menyerap materinya.</p> <p>B. sudah ada ketepatan, harus tinjau dr segi nilai PBKB atau ekonomi kreatif kata kuncinya hanya dua dari nilai PBKB dan penilaian, pembelajaran kan kognitif, rasa ingin tahu afektif setelah itu psikomotornya</p> <p>C. Sudah ada, karena disini ada pengetahuan dan mencoba. Dengan mencoba/praktek kepribadian bisa terlihat, apabila kepribadianya jelek maka dalam mengerjakannya tidak serius, tidak semangat dan siswa hanya menguasai beberapa saja.</p> <p>D. untuk ketepatan materi sudah sesuai dengan pendidikan karakter.</p> <p>E. Nilai karakternya yang disesuaikan dengan materinya dan harus ada indikatornya.</p>	<p>yang lebih baik itu harus terdapat ketepatan memilih kata karakter untuk mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak 1.</p>
<p>19. Bagaimana kebenaran isi materi yang terintegrasi pendidikan karakter dari segi afektif, kognitif, psikomotor?</p>	<p>A. Materinya sesuai dengan patokan – patokan yang diberikan</p> <p>B. Seharusnya dalam ekonomi kreatif ada sikap tanggung jawab, jujur lalu penilai disesuaikan KDnya, tidak semuanya sama. Dan sumber belajar, disini tidak jelas, pengarangnya siapa, ini memberikan kemudahan kepada siswa untuk mencari referensi pelajaran.</p> <p>C. Kebenaran isi materinya masih terbatas pada teoritis saja. Pertemuan pertama dan kedua menjelaskan, kemudian pertemuan ketiga baru bisa praktek. Perlu disampaikan juga waktu pertemuannya agar terdapat kejelasan.</p> <p>D. Dari materi disini masih melihat sebatas teori. Dan pengulangan materinya terlalu lama .</p> <p>E. kebenaran materi sendiri harus disesuaikan dengan SKKD yang ditentukan</p>	<p>19'. untuk kebenaran isi materi sendiri disini masih pertemuan pertama hingga ketiga masih sebatas teoritis, masih belum terdapat sumber belajar, seharusnya kalau dalam pembelajaran harus ada panduan sumber belajar, agar siswa bisa mencari materi tersebut. Lalu yang terpenting untuk materi dilihat dari tujuan dan indikatornya sudah sesuai dengan SKKDnya atau belum.</p>

<p>20. Apakah terdapat kedalaman materi yang terintegrasi pendidikan karakter dari segi afektif, kognitif dan psikomotor ?</p>	<p>A. sudah terdapat kedalam materi</p> <p>B. Kedalaman Materi disini masih berhubungan dengan cara mengesave dan mengedit data.</p> <p>C. Belum bisa terbaca, hanya menyampaikan pengenalan perangkat lunak.</p> <p>D. kedalaman materi jelas, bersangkutan dengan transfer pengetahuan sikap, pribadi, dan tingkah laku guru menyatu, sikap teladan. Untuk materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak ini untuk pertemuan pertama masih menjelaskan menggunakan tools namun untuk pertemuan ke tiga dan empat seharusnya tidak usah terdapat pengulangan materi itu terus, seharusnya materi dimasukkan dalam evaluasi. Dan waktu untuk menjelaskan materi sebelumnya terlalu lama.</p> <p>E. Untuk afektif pengaplikasiannya masih kurang, karena masih dalam pertemuan awal. Tetapi untuk kognitif dan psikomotornya sudah.</p>	<p>21'. untuk kedalaman materi sendiri didalam RPP ini masih belum terlihat karakternya, karena disini masih pertemuan awal jadi masih terlalu banyak menyampaikan pengenalan perangkat lunak, tapi untuk pengenalan disini masih terlalu banyak mengulang-ngulang materi yang sebelumnya dijelaskan untuk dijelaskan lagi waktunya terlalu lama, seharusnya untuk review materi dilihat dari siswa yang belum jelas diaktifkan bertanya, masih banyak membuang waktu untuk penjelasan, dan dapat dituliskan juga kata-kata karakter kedalam materi misalnya: dengan tanggung jawab siswa dapat mengerti <i>software</i> autocad atau <i>tools</i> yang dijelaskan. Mungkin untuk materi pertemuan berikutnya kedalaman materi lebih terlihat karena sudah mulai praktik.</p>
<p>21. Apakah kejelasan materi pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 yang terintegrasi pendidikan karakter terdapat nilai-nilai afektif, kognitif, dan psikomotor ?</p>	<p>A. sudah cukup jelas</p> <p>B. sudah ada, kognitifnya pengetahuan, afektifnya melakukan backup data harusnya disini ditambahkan jujur 'back up data dengan jujur', psikomotornya hasil unjuk kinerja</p> <p>C. Sudah ada semua, kejelasan materi sudah cukup ada pengertian, aplikasi penggambaran (psikomotor), memahami penggambaran (kognitif), pengenalan persiapan diri (afektif).</p> <p>D. Untuk materinya di dalam Silabus dan RPP ini harus ditambahkan pengintegrasian karakter agar menunjukan kejelasan materi, bila olahan kalimat ditambahkan karakter.</p>	<p>21'. dalam kejelasan materi disini sudah cukup, terdapat pengertian, untuk psikomotornya unjuk hasil kerja, untuk kognitifnya pengetahuan, untuk afektifnya masih kurang seharusnya dapat ditambahkan <i>back up</i> data dengan jujur, jadi kata-kata karakternya dimasukkan atau disisipkan disetiap pengolahan kalimat pada Silabus dan RPP.</p>

	E. Kalau dimata pelajaran gambar secara tak sadar sudah memuat nilai-nilai karakter, tetapi guru kurang jeli untuk mengidentifikasi nilai karakter apa yang harus diintegrasikan dalam pelajaran. Kalau menurut RPP yang ada, 40 menit tersebut belum aktif, sudah ada namun kurang jeli pengoprasianya.	
22. Apakah anda setuju dengan Langkah-Langkah penyajian materi yang disajikan dengan nilai-nilai pendidikan karakter ?	<p>A. Setuju dengan langkah-langkah disini</p> <p>B. saya setuju dengan ada yang disini ,tapi itu tadi harus ada direvisi antara nilai, tujuan, indicator, lalu sumber belajar karena ini tidak jelas arahnya kemana.</p> <p>C. Setuju. Hanya saja walaupun dalam satu sekolah penerapan nilai-nilai karakter itu berbeda-beda sesuai dengan pengertiannya masing-masing.</p> <p>D. Langkah-langkah Disini sesuai namun perlu revisi.</p> <p>E. Langkah-langkahnya sudah sesuai namun perlu diperbaiki lagi</p>	22'.setuju, namun untuk langkah-langkah dalam penyajian materi masih perlu ada revisi lagi untuk indicator tujuan, dan evaluasinya itu perlu diperbaiki lagi, lalu untuk waktu juga perlu ada perbaikan Karena waktu disini masih bnyak waktu yang tidak efektif.
23. Bagaimana kualitas umpan balik isi materi pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 dengan nilai-nilai pendidikan karakter?	<p>A. umpan baliknya aktif sesuai dengan pendidikan karakter.</p> <p>B. kualitas umpan balik disini kurang, karena terkesan siswa itu pasif, ada karakter komunikatif namun untuk pertemuan ketiga 106 menit siswa itu tidak ada kegiatan. hanya menggesave data file itu terlalu lama , kualitasnya belum terlalu terintegraitas masih pasif siswa.</p> <p>C. Sudah ada, hanya saja belum ada kata-kata karakternya.</p> <p>D. Didalam RPP ini masih menjelaskan pertemuan awal yang menunjukan pengetahuan saja tidak ada keaktifan siswa bertanya, siswanya masih pasif. Tidak terapat kata-kata karakter .</p> <p>E. Sudah terintegrasi pendidikan karakter, namun belum terdapat kejelasan untuk aktif diwaktu awal dan juga kegiatan</p>	23'. untuk kualitas umpan balik disini masih kurang menunjukan siswa aktif untuk bertanya karena pada olahan kalimat masih terlihat siswa itu pasif hanya mengikuti kata-kata guru, jadi belum terdapat kejelasan kalau pembelajaran itu akan aktif.

	<p>gurunya belum terdapat kejelasan hanya memberikan tugas mengoparsikan folder. Untuk kegiatan siswanya sudah aktif, tetapi untuk tugas siswa belum aktif.</p>	
<p>24. Apakah dalam penilaian dan evaluasi terdapat pendidikan karakter?</p>	<p>A. Evaluasi sesuai dengan job, kalau dalam rpp sulit untuk menuangkanya, terkadang tidak menuangkan, mengecek font, <i>copy paste</i> atau tidak . Bisa mengecek mana yang <i>copy paste</i> itu dari presensi kehadiran dan absensi dan keliling saat pembelajaran saat siswa mengerjakan tugas.</p> <p>B. disini dievaluasinya masih belum sesuai. evaluasi ini untuk menggambar manual bukan untuk autocad, karena terdapat kerapian garis, ketepatan menggambar, kebersihan menggambar dengan tools itu tidak ada, karena di tools tidak akan kotor. di penilaian belum sesuai dengan indicator dan tujuan, untuk penilaian semuanya sama dari awal pertemuan hingga akhir pertemuan.</p> <p>C. Sudah ada, RPP yaitu ringkasan yang akan digunakan guru, jadi RPP bisa digunakan oleh guru lain. Walaupun ringkas, pertanyaan dan kunci jawabannya ditulis. Sehingga RPP bisa digunakan guru lain bila guru yang bersangkutan tidak hadir bisa digantikan guru lain.</p> <p>D. Kadang RPP terima <i>copy paste</i>, tidak mendalami, RPP bisa terwujud seperti ini harus dari mana? Sehingga kita tau indicator tujuan ini , samapai nanti akan dilakukan analisis, itu benar2 harus dipelajari jadi ini penekanan untuk kepada guru.</p> <p>E. Evaluasi disini belum sesuai dengan indicator dan tujuan.</p>	<p>24'. dalam penilaian dan evaluasi belum sesuai dengan tujuannya, karena di evaluasi menyebutkan ada kerapian garis dan kebersihan, karena dalam mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak menggunakan tools dikomputer tidak mungkin dalam autocad gambar bisa kotor, lalu evaluasi untuk pertemuan pertama dan kedua ada penilaian gambar dan produk sedangkan di tujuan menjelaskan tool, jadi ini kurang tepat, untuk pertemuan ke tiga dan empat evaluasinya harus di perjelas lagi. Jadi evaluasinya masih belum sesuai dengan pendidikan karakter.</p>

<p>25. Apakah isi materi ini terdapat kedominanan nilai-nilai afektif, kognitif dan psikomotor ?</p>	<p>A. dominan psikomotor, dari 3 domain tadi, kalau penugasan afektif dan psikomotor, kalau awal-awal pertemuan kognitif sudah ada.</p> <p>B. Kognitif, disini masih menjelaskan pengetahuan juga.</p> <p>C. dalam isi materi masih menjelaskan perangkat lunak. Namun nanti untuk pertemuan selanjutnya psikomotornya ditonjolkan.</p> <p>D. Awal masih kognitif, afektif untuk pertemuan selanjutnya psikomotor, mulai terlihat.</p> <p>E. Kognitifnya, disini afektif, dan psikomotornya masih belum terlihat jelas.</p>	<p>25'. di isi materi ini yang dominan masih kognitif dan psikomotornya belum menonjol sekali, untuk afektifnya kurang sesuai dengan pengaplikasiannya, karena disini baru pertemuan awal, untuk pertemuan selanjutnya banyak yang lebih ditonjolkan.</p>
<p>26. Bagian manakah dalam isi materi yang menunjukkan nilai-nilai pendidikan karakter ?</p>	<p>A. Menunjukkannya dengan targetnya tanggung jawab</p> <p>B. disini misalkan guru menjelaskan cara menggunakan perangkat lunak siswa memperhatikan dengan seksama. Harusnya feedback antara guru dan siswa, kemudian ada diskusi antara siswa sendiri, dan setelah itu dikelompokan ada diskusi dengan guru, integrasi karaternya paling tidak setelah guru menjelaskan, siswa dapat bersikap jujur dengan menunjukkan kinerja yg sudah dicapai, kemudian menunjukkan kinerjanya kepada guru, seharusnya komunikatif diterapkan disisipkan pada kalimat dalam RPP, disini kreatif diterapkan dipengantarnya namun tidak disisipkan pada tiap kata yang ada pada RPPnya seharusnya dimasukan kedalam kata yang ada pada rppnya.</p> <p>C. Dalam materinya dimasukkan kata-kata karakter dengan catatan harus nyambung, sehingga kalimatnya mudah dipahami.</p> <p>D. penekanannya yg penting pertama arahnya kemana, kalau kognitif diperdalam namun tidak melepas dari aspek yg lain, cermati KD kalau memang sudah terlihat, berikutnya</p>	<p>26'. untuk menunjukan nilai-nilai karakter seharusnya di dalam silabus dan RPP ditambahkan penjelasan, contoh kecil ketika guru sedang menjelaskan tentang perangkat lunak, siswa memahami dengan seksama, ada waktu untuk berdiskusi dengan guru dan teman, lalu setelah dijelaskan siswa melakukan unjuk kerja, jadi ada <i>feedback</i> antara guru dan siswa, dan didalam Silabus dan RPP di sisipi kata-karakter yang diinginkan oleh guru yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Yang terpenting kita mengerti arahnya kemana lalu nanti melihat dari tujuan lalu evaluasinya sesuai dengan pendidikan karakter</p>

	<p>psikomotor, lalu ketrampilanya, 3 hal itu lalu bisa melihat yang lain masalah yang lain, afektif. sampai kepelaksanaan, penilaian itu tidak terlepas dari itu semua. Tidak boleh evaluasi tidak sesuai dengan indikator dan tujuannya.</p> <p>E. Dalam RPP baru dua karakter yang terintegarsi yaitu mandiri dan aktif, karakter disiplin belum jelas, karena belum terintegritasi. Nilai yang diharapkan sudah terwujud dalam pe</p>	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Lampiran E

KOSENSUS & KONTRASENSUS

PERTANYAAN	KESIMPULAN	Setuju	Tidak	Komentar
2. Apa menurut anda pendidikan karakter itu ?	1'. Pendidikan Karakter adalah pendidikan etika, moral, akhlak, tinggah laku, yang di dalamnya mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotor dengan prinsip bukan menstransferkan ilmu saja namun sikap, ketrampilan menjadi suatu kesatuan yang utuh agar nantinya siswa-siswa itu dapat menumbuhkan kepribadian nasionalisme yang sesuai pancasila.	V		
2. Bagaimana Pengaplikasian pendidikan karakter pada siswa SMK saat ini ?	2'. Di SMK sebenarnya sudah sejak lama pengaplikasian pendidikan karakter terutama didalam mata pelajaran produktif terutama didalam Laboratorium atau praktek karena mata pelajaran SMK sudah memuat nilai-nilai karakter itu sendiri, contoh ketelitian, kejujuran, tanggung jawab,, disiplin, taat tata tertib, terampil, dan selalu berketuhanan. Namun untuk pendidikan karakter di teknik itu, ada khusus, namanya Etika Profesi, seorang civil itu harus apa dan bagaimana, itu seharusnya ada di dalam pendidikan kejuruan, karena etika profesi itu seperti jargonnya orang teknik dalam melaksanakan pendidikan karakter seperti jujur tanggung jawab dan lain-lain.	V		

3. Bagaimana pendapat anda tentang peraturan pemerintah yang mengatur integrasi pendidikan karakter di dalam silabus dan RPP?	3' ini bukan peraturan, namun hanya sebuah panduan bahwa pendidikan karakter bisa dilakukan melalui 3 jalur yaitu dalam pembelajaran, pengembangan diri dan kultur sekolah. Itu bagus saja bila terdapat peraturan tentang integrasi pendidikan karakter dalam silabus dan RPP, itu sebuah legalitas yang harusnya sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab seluruh tenaga pengajar atau guru, baik dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah yang sejak lama dilakukan	V		
4. Menurut anda Silabus dan RPP bagaimana yang sudah terdapat pendidikan karakternya ?	4'. Didalamnya tentu ada SKKD, terdapat ekonomi kreatif, yang didalamnya dimasukan diantaranya 18 nilai karakter yang dianjurkan pemerintah .	V		
5. Apakah Menurut anda Silabus dan RPP harus mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter?	5'. Dari peraturan pemerintah Permendiknas No. 22 Tentang Standar Isi "dalam setiap mata pelajaran terdapat SK dan Kd , disitu didisipi pendidikan karakter. Sehingga Silbus dan RPP yang diintegrasikan pendidikan karakter harus mengacu kepada SKKDnya.	V		
6. Nilai-nilai karakter apa sajakah yang harus dikembangkan pada Silabus dan RPP Yang terintegarsikan pendidikan karakter ?	6'. Didalam Kemendiknas itu terdapat 18 nilai-nilai , sebenarnya ada berpuluh-puluh nilai karakter, namun setidaknya terdapat 18 nilai yang diwajibkan pemerintah itu. Namun tidak harus ke 18 nilai karakter terdapat di dalam Silbus dan RPP, yang terpenting implementasinya disaat	V		

	guru mengajar menumbuhkan Rasa ingin tahu siswa. Untuk memuat nilai karakter sendiri sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kemampuan sekolah dan guru untuk mengintegrasikannya didalam pembelajaran.			
7. Menurut anda Silabus dan RPP harus mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter secara afektif , kognitif, dan psikomotor?	7'.Silabus dan RPP harus diintegrasikan pendidikan karakter secara afektif, kognitif , dan psikomotor, karena dalam Sekolah Menengah Kejuruan banyak memuat matapelajaran profuktif. Denagan adanya SKKD yang dikembangkan dengan afektif, kognitif dan psikomotor maka akan mengarah ke tujuan dan indikatornya yang telah sesuai atau belum dengan SKKD tersebut.	V		
8.Apakah Menurut anda Pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif kognitif dan psikomotor harus seimbang pada Silabus dan RPP ?	8'.untuk pengintegrasian pendidikan karakter terhadap nilai-nilai afektif kognitif dan psikomotor tergantung dari materi pembelajarannya, pada saat pertemuan pertama atau awal pertemuan biasanya menonjolkan aspek kognitifnya, kalau untuk penekannan pembelajaran sendiri selanjutnya biasanya terdapat aspek afektif dan psikomotornya. Tergantung dari beban mata pelajaran itu sendiri, minimal terdapat 3 aspek tersebut , tidak harus seimbang karena untuk mencari keseimbangan itu sulit.	V		
9.Apakah harus terdapat Ketepatan Memilih materi pelajaran ke dalam pendidikan karakter ?	9'. untuk ketepatan materi dalam pendidikan karakter itu harus ada, namun dalam memberikan materi yang	V		

	ditentukan oleh pemerintah didasarkan pada kebutuhan siswa, di lihat dari tingkat keterpakaianya, di sertai dengan nilai karakter yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajarannya.			
10. Apakah harus terdapat kedalaman materi yang terintegrasi pendidikan karakter yang harus berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor ?	10'. Dalam kedalaman materi itu harus terintegrasi pendidikan karakter secara afektif, kognitif, dan psikomotor, karena kedalaman materi itu bersangkutan dengan transfer ilmu pengetahuan sikap, pribadi, dan tingkah laku guru menyatu, jadi dalam menanamkan menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memunculkan kerja keras.	V		
11. Apakah menurut anda Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 telah mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter ?	11'. Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ini sudah mengacu dengan SKKD yang dikembangkan dengan pendidikan karakter namun dalam pengintegrasian masih kurang terdapat kata-kata karakter dalam SKKDnya, seharusnya dalam pengintegrasian perlu penambahan kata-kata karakter yang tepat sesuai dengan materinya.	V		
12. Apakah menurut anda Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 telah mengacu pada SKKD yang dikembangkan dengan pengintegrasian pendidikan karakter segi afektif, kognitif dan	12'. Silabus dan RPP mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ini mengacu pada SKKD yang dikembangkan secara afektif, kognitif, dan psikomotor. Disini terdapat segi sikap, unjuk kerja, dan product, untuk afektifnya dari segi sikap, untuk	V		

psikomotor?	psikomotornya unjuk kerja, untuk kognitifnya produknya.			
13.Karakter apa saja yang dikembangkan dalam SKKD mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1 ?	13'.dalam SKKD mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak perlu penambahan tentang karakternya karena karakter itu nantinya akan diwujudkan pada proses pembelajaran dan akan di lihat dari hasil evaluasinya, missalnya didalam Silabus dan RPP ini masih belum terdapat kata-kata rapi dalam prosesnya, lalu penambahan kata jujur dan tanggung jawab itu sangat penting dalam pembelajaran praktik .	V		
14. Apakah Kompetensi dasar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak 1 telah dilaksanakan berdasarkan indicator standar kompetensi yang terintegritas pendidikan karakter ?	14'. Indikator dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ini masih belum terdapat integrasi pendidikan karakter karena di dalam indikatornya sendiri belum terdapat pencantuman kata-kata karakter, misal guru memiliki karakter yang diharapkan boleh dimasukan kedalam indikatornya, didalam indicator ini hanya menjelaskan indikatornya tanpa adanya pencantuman karakternya sendiri.	V		
15.Apakah SKKD mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak telah sesuai dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor?	15'. untuk SKKD disini yang sesuai baru segi kognitif dan afektifnya saja, dalam SKKD ini baru mencakup pengetahuan dan ketrampilannya saja, untuk afektifnya masih kurang untuk kearah sikapnya harus bagaimana, itu belum terlalu nampak dalam Silabus dan RPP Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 ini. Untuk 'karakter yang	V		

	<p>diharapkan pada RPP disini telah disebutkan seperti mandiri, disiplin, komunikatif, kalau dalam menggambar lunak disiplin dan mandiri dapat diwujudkan namun untuk komunikatif apa yang akan dikomunikasikan jadi kata-kata tersebut kurang diperjelas dalam Silabus dan RPP tersebut</p>			
<p>16. Apakah tujuan pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 telah dilaksanakan berdasarkan SKKD pendidikan karakter ?</p>	<p>16'. untuk tujuan pembelajaran masih belum sesuai dengan SKKD yang diintegrasikan pendidikan karakter karena disini juga belum ada sisipan kata-kata karakter yang jelas. Dalam tujuan ini juga baru menjelaskan tujuan secara kognitif dan psikomotornya.</p>	V		
<p>17. Dari segi afektif kognitif dan psikomotor nilai-nilai manakah yang dominan dari ketiga aspek tersebut, atau telah seimbang pengintegrasian mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1?</p>	<p>17'. dalam Silabus dan RPP ini yang menonjol masih kognitif dan psikomotornya, karena disini masih banyak aspek pengetahuan dan paktiknya, dalam praktik itu sebenarnya aspek afektif banyak yang bisa diterapkan misal kedisiplinan, tanggung jawab semua yang mengarah ke sikap itu afektif. Sehingga nantinya dapat menciptakan pembelajaran yang aktif sesuai dengan tanggung jawab siswa.</p>	V		
<p>18. Apakah sudah terdapat ketepatan memilih materi pelajaran pendidikan karakter ?</p>	<p>18'. sudah terdapat ketepatan memilih materi, karena materi disini sudah sesuai dengan yg ada pada pedoman pemerintah, seharusnya disini yang lebih baik itu harus terdapat ketepatan memilih kata karakter untuk mata pelajaran menggambar dengan</p>	V		

	perangkat lunak 1.			
19. Bagaimana kebenaran isi materi yang terintegarsi pendidikan karakter dari segi afektif, kognitif, psikomotor?	19'. untuk kebenaran isi materi sendiri disini masih pertemuan pertama hingga ketiga masih sebatas teoritis, masih belum terdapat sumber belajar, seharusnya kalau dalam pembelajaran harus ada panduan sumber belajar, agar siswa bisa mencari materi tersebut. Lalu yang terpenting untuk materi dilihat dari tujuan dan indikatornya sudah sesuai dengan SKKDnya atau belum.	V		
20. Apakah terdapat kedalaman materi yang terintegrasi pendidikan karakter dari segi afektif, kognitif dan psikomotor ?	21'. untuk kedalaman materi sendiri didalam RPP ini masih belum terlihat karakternya, karena disini masih pertemuan awal jadi masih terlalu banyak menyampaikan pengenalan perangkat lunak, tapi untuk pengenalan disini masih terlalu banyak mengulang-ngulang materi yang sebelumnya dijelaskan untuk dijelaskan lagi waktunya terlalu lama, seharusnya untuk review materi dilihat dari siswa yang belum jelas diaktifkan bertanya, masih banyak membuang waktu untuk penjelasan, dan dapat dituliskan juga kata-kata karakter kedalam materi misalnya: dengan tanggung jawab siswa dapat mengerti <i>software</i> autocad atau <i>tools</i> yang dijelaskan. Mungkin untuk materi pertemuan berikutnya kedalaman materi lebih terlihat karena sudah mulai praktik.	V		

21. Apakah kejelasan materi pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 yang terintegrasi pendidikan karakter terdapat nilai-nilai afektif , kognitif , dan psikomotor ?	21'. dalam kejelasan materi disini sudah cukup, terdapat pengertian, untuk psikomotornya unjuk hasil kerja, untuk kognitifnya pengetahuan, untuk afektifnya masih kurang seharusnya dapat ditambahkan <i>back up</i> data dengan jujur, jadi kata-kata karakternya dimasukan atau disisipkan disetiap pengolahan kalimat pada Silabus dan RPP.	V		
22. Apakah anda setuju dengan Langkah-Langkah penyajian materi yang disajikan dengan nilai-nilai pendidikan karakter ?	22'.setuju, namun untuk langkah-langkah dalam penyajian materi masih perlu ada revisi lagi untuk indicator tujuan, dan evaluasinya itu perlu diperbaiki lagi, lalu untuk waktu juga perlu ada perbaikan Karena waktu disini masih bnyak waktu yang tidak efektif.	V		
23. Bagaimana kualitas umpan balik isi materi pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 dengan nilai-nilai pendidikan karakter?	23'. untuk kualitas umpan balik disini masih kurang menunjukan siswa aktif untuk bertanya karena pada olahan kalimat masih terlihat siswa itu pasif hanya mengikuti kata-kata guru, jadi belum terdapat kejelasan kalau pembelajaran itu akan aktif.	V		
24. Apakah dalam penilaian dan evaluasi terdapat pendidikan karakter?	24'.dalam penilaian dan evaluasi belum sesuai dengan tujuannya, karena di evaluasi menyebutkan ada kerapian garis dan kebersihan, karena dalam mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak menggunakan tools dikomputer tidak mungkin dalam autocad gambar bisa kotor, lalu evaluasi untuk pertemuan pertama dan kedua ada penilaian gambar	V		

	dan produk sedangkan di tujuan menjelaskan tool, jadi ini kurang tepat, untuk pertemuan ke tiga dan empat evaluasinya harus di perjelas lagi. Jadi evaluasinya masih belum sesuai dengan pendidikan karakter.			
25. Apakah isi materi ini terdapat kedominanan nilai-nilai afektif, kognitif dan psikomotor ?	25'. di isi materi ini yang dominan masih kognitif dan psikomotornya belum menonjol sekali, untuk afektifnya kurang sesuai dengan pengaplikasiannya, karena disini baru pertemuan awal, untuk pertemuan selajutnya banyak yang lebih ditonjolkan.	V		
26. Bagianmanakah dalam isi materi yang menunjukan nilai-nilai pendidikan karakter ?	26'. untuk menunjukan nilai-nilai karakter seharusnya di dalam silabus dan RPP ditambahkan penjelasan, contoh kecil ketika guru sedang mejelaskan tentang perangkat lunak, siswa memahami dengan seksama, ada waktu untuk berdiskusi dengan guru dan teman, lalu setelah dijelaskan siswa melakukan unjuk kerja, jadi ada <i>feedback</i> antara guru dan siswa, dan didalam Silabus dan RPP di sisipi kata-karakter yang diinginkan oleh guru yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Yang terpenting kita mengerti arahnya kemana lalu nanti melihat dari tujuan lalu evaluasinya sesuai dengan pendidikan karakter	V		

Lampiran F

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SMK N 1 Seyegan
Komp. Keahlian : Teknik Gambar Bangunan
Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
Kelas/Semester : X TGB/1

Pertemuan Ke. : 1
Alokasi Waktu : 4x45 Menit
Standar Kompetensi : Mengelola File dan Folder pada Sistem Operasi
Kode Kompetensi : BGN.GKU.001.A

I. Kompetensi Dasar :

1. Mempersiapkan Sistem operasi.
2. Mengenali perintah dan menu / icon yang berasosiasi dengannya.
3. Mengelola *folder* dan *file*.

II. Indikator :

1. Menyalakan perangkat komputer sesuai dengan panduan pengguna.
2. Menyiapkan panduan pengguna dan dipelajari.
3. Mengenali perintah-perintah sederhana pada sistem operasi.
4. Mengenali *menu/icon* yang bersesuaian dengan perintah-perintah sistem operasi.
5. Membuat *folder/file* dapat *dicreate, rename, delete, copy, paste*.
6. Menampilkan informasi dan atribut tentang *folder* seperti : nama, ukuran, hak akses sesuai perintah atasan.
7. Mengubah atribut suatu *folder/file* sesuai perintah atasan.
8. Memindahkan *folder* ke *folder* lain sesuai perintah atasan.
9. Menampilkan *file/folder* yang berada pada suatu *folder* dengan berbagai parameter.

III. Tujuan Pembelajaran.

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat :

1. Menyalakan perangkat komputer sesuai dengan panduan pengguna.
2. Menyiapkan panduan pengguna dan dipelajari.
3. Mengenali perintah-perintah sederhana pada sistem operasi.
4. Mengenali *menu/icon* yang bersesuaian dengan perintah-perintah sistem operasi.
5. membuat *folder/file* dapat *dicreate, rename, delete, copy, paste*.
6. Menampilkan informasi dan atribut tentang *folder* seperti : nama, ukuran, hak akses sesuai perintah atasan.

7. Mengubah atribut suatu *folder/file* sesuai perintah atasan.
8. Memindahkan *folder* ke *folder* lain sesuai perintah atasan.
9. Menampilkan *file/folder* yang berada pada suatu *folder* dengan berbagai parameter.

Karakter siswa yang diharapkan : Mandiri
 Disiplin
 Percaya diri
 Aktif
 Komunikatif.

V. Materi pembelajaran

1. Pekerjaan mengoperasikan mengutamakan hasil pada setiap langkah kerjanya.
2. Menghasilkan sistem operasi pada perangkat komputer yang mencakup pengelolaan *folder* dan *file*.
3. Pekerjaan mengoperasikan sistem operasi pada perangkat komputer yang mencakup pengelolaan *folder* dan *file*.

VI. Metode pembelajaran

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Asimilasi
4. Penugasan

II. Langkah – langkah Pembelajaran

➤ Pertemuan 1:

p	Kegiatan		Estimasi Waktu	Media	Sumber Bahan
	Guru	siswa			
pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa. • Presensi siswa • (Apresepsi). 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam dan berdoa bersama guru. • Melakukan presensi. • menyimak pendahuluan tentang pentingnya penguasaan AutoCAD. 	30 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. LCD 2. Perangkat komputer. 	Modul Autocad (perpustakaan sekolah)

nyajian ti)	<p>1. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara mempelajari dan mengedintifikasi istilah asing yang digunakan pada sistem operasi komputer. • Menjelaskan cara mengoperasikan sistem operasi pada perangkat komputer yang mencakup pengelolaan <i>folder</i> dan <i>file</i> <p>2. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi siswa untuk memahami materi. • Melibatkan siswa untuk aktif dan percaya diri dalam pembelajaran. • Memberi kesempatan siswa untuk mencoba mengoperasikan <i>folder</i> dan <i>file</i> • Bertanya jawab dengan siswa tentang materi atau hal-hal yang belum diketahui siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan aktif penjelasan guru. • Mencatat yang dianggap penting (merangkum). • Bertanya bila ada ketidakjelasan. • Melakukan pekerjaan mengoperasikan <i>folder</i> dan <i>file</i> 	105menit		
----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	--	--

	3. Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan yang diajukan siswa. • Memberi apresiasi kepada siswa yang aktif. 				
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan secara singkat materi yang telah disampaikan. • Memberi kesempatan siswa untuk bertanya. • Memberikan penjelasan singkat tentang materi minggu depan. • Menutup pelajaran dengan doa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya bila ada ketidakjelasan. • Berdoa 	45 menit		

VII. Penilaian dan evaluasi

1. Tanya jawab dan tugas/tes tertulis
2. Penilaian sikap dan unjuk kerja
3. Penilaian Hasil Kerja
 - a) Kerapian Garis :40%
 - b) Ketepatan Gambar:40%
 - c) Kebersihan :20%

Skor maksimal 100%
Syarat ketuntasan 75%

33

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SMK N 1 Seyegan
Komp. Keahlian : Teknik Gambar Bangunan
Mata Pelajaran : Gambar Teknik Dasar
Kelas/Semester : X TGB/I

Pertemuan Ke : 2,3 dan 4
Alokasi Waktu : 8x45 Menit
Standar Kompetensi : Menggambar Sudut
Membagi Sudut
Kode Kompetensi : BGN.GAT.003.A

I. Kompetensi Dasar :

1. Membuka perangkat lunak untuk menggambar teknik.
2. Mengenali *menu*, membuka dan menyimpan *file*.
3. Membuat gambar

II. Indikator :

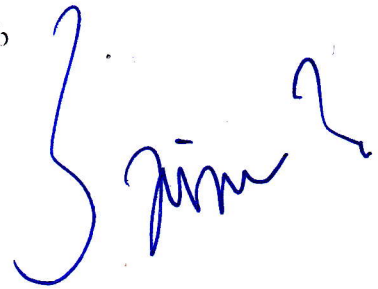
1. Menyalakan perangkat komputer, dengan system operasi dan persyaratan sesuai dengan SOP yang berlaku.
2. Memahami panduan pengguna perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan menu *file*, *draw*, *edit*, *view*, *modify*, *osnap*, dan *entity selection*.
3. Menjalankan perangkat lunak untuk menggambar teknik.
4. Mengenali *menu-menu* yang disediakan, beserta *shortcut*-nya berdasarkan panduan pengguna.
5. Membuka dan mengelola *file* dengan menggunakan fitur –fitur *new*, *open*, *close*, *save*, dan *save as*.
6. Menyimpan *file* dengan memperhatikan nama *file*, *folder*, dan versi yang digunakan.
7. Menyimpan *file* dengan menggunakan format yang dikenal.
8. Mengenali dan memahami sistem koordinat Cartesian, polar, dan relative dan dipahami.
9. Membuat gambar-gambar dalam satuan yang ditentukan dengan menggunakan perintah di dalam menu *draw*.
10. Menyalakan dan memilih fitur snap dan grid alignment untuk mendapatkan gambar yang teliti.

III. Tujuan Pembelajaran.

Setelah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat :

1. Menyalakan perangkat komputer, dengan sistem operasi dan persyaratan sesuai dengan SOP yang berlaku.
2. Memahami panduan pengguna perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan *menu file, draw, edit, view, modify, osnap*, dan *entity selection*.
3. Menjalankan perangkat lunak untuk menggambar teknik.
4. Mengenali *menu-menu* yang disediakan beserta *shortcut*-nya berdasarkan panduan pengguna.
5. Membuka dan mengelola *file* dengan menggunakan fitur-fitur *new, open, close, save*, dan *save as*.
6. Menyimpan *file* dengan memperhatikan nama *file, folder*, dan versi yang digunakan.
7. Menyimpan *file* dengan menggunakan format yang dikenal.
8. Mengenali dan memahami sistem koordinat Cartesian, polar, dan relative dan dipahami.
9. Membuat gambar-gambar dalam satuan yang ditentukan dengan menggunakan perintah di dalam *menu draw*.
10. Menyalakan dan memilih fitur *snap* dan *grid alignment* untuk mendapatkan gambar yang teliti.

Karakter siswa yang diharapkan : Tanggung jawab
Mandiri
Disiplin
Percaya diri
Aktif
Komunikatif.



V. Materi pembelajaran

1. Pengenalan perangkat lunak (*software*) untuk menggambar teknik.
2. Mempersiapkan / membuka perangkat lunak pada komputer untuk menggambar teknik (AutoCad atau sejenisnya)
3. Membuka *file* gambar.
4. Melihat/menampilkan gambar menggunakan daftar perintah *zoom* dan *pan*
5. Menyimpan *file* dengan nama dan folder tertentu.
6. Pemahaman konsep sistem koordinat Cartesian, Polar dan Relative dalam penggambaran menggunakan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya)
7. Aplikasi penggambaran pada model *space* menggunakan *Drawing Limits, Grid* dan *Snap*.
8. Aplikasi penggambaran pada Model *Space* tanpa *Drawing Limits, Grid* dan *Snap*.

V. Metode pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Asimilasi
5. Penugasan

VI. Langkah – langkah Pembelajaran

➤ Pertemuan 2:

Tahap	Kegiatan		Estimasi Waktu	Media	Sumber Bahan
	Guru	siswa			
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa. • Presensi siswa • Melakukan cakupan materi yang akan disampaikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam dan berdoa bersama guru. • Melakukan presensi. 	30 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. LCD 2. Perangkat komputer. 	Gambar Teknik Bangunan I (perpustakaan sekolah)
Penyajian (inti)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi • Menjelaskan cara Mengenal berbagai jenis perangkat lunak (<i>Software</i>) untuk menggambar teknik. • Menjelaskan cara Mengerti keuntungan penggunaan perangkat lunak (<i>AutoCad</i>). • Menjelaskan cara Menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan. • Menjelaskan cara Mengetik dengan tepat pada <i>keyboard</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan aktif penjelasan guru. • Mencatat yang dianggap penting (merangkum). • Bertanya bila ada ketidakjelasan. • Melakukan pekerjaan Mengenal berbagai jenis perangkat lunak (<i>Software</i>) untuk menggambar teknik, Mengerti keuntungan penggunaan perangkat lunak (<i>AutoCad</i>), Menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara 	105menit		

	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara Membuka dan mengatur warna layar kerja, serta menampilkan/men yembunyikan <i>toolbar</i> sesuai kebutuhan pada penggambaran. • Menjelaskan cara Memahami panduan tata cara mengoperasikan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya) untuk menggambar teknik. • Menjelaskan cara Menutup / mengakhiri program (AutoCad atau sejenisnya) tanpa menyimpan <i>file</i>. <p>2. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi siswa untuk memahami materi. • Melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. • Memberi kesempatan siswa untuk mencoba mengidentifikasi dan memilih peralatan gambar. • Memberi kesempatan siswa untuk mencoba membagi sudut dengan percaya diri dan tanggung 	<p>bersamaan,</p> <p>Mengetik dengan tepat pada <i>keyboard</i>, Membuka dan mengatur warna layar kerja, serta menampilkan/m enyembunyikan <i>toolbar</i> sesuai kebutuhan pada penggambaran, Memahami panduan tata cara mengoperasikan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya) untuk menggambar teknik, Menutup / mengakhiri program (AutoCad atau sejenisnya) tanpa menyimpan <i>file</i>.</p>			
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

	jawab. • Bertanya jawab dengan siswa tentang materi atau hal-hal yang belum diketahui siswa. • Konfirmasi • Menjawab pertanyaan yang diajukan siswa. • Memberi apresiasi kepada siswa yang aktif.				
Penutup	• Menyimpulkan secara singkat materi yang telah disampaikan. • Memberi kesempatan siswa untuk bertanya. • Memberikan penjelasan singkat tentang materi minggu depan. • Menutup pelajaran dengan doa.	• Bertanya bila ada ketidakjelasan. • Berdoa	45 menit		

➤ Pertemuan 3:

Langkah	Kegiatan		Estimasi Waktu	Media	Sumber Bahan
	Guru	siswa			
Pendahuluan	• Memberi salam dan berdoa. • Presensi siswa • Melakukan cakupan materi yang akan disampaikan.	• Menjawab salam dan berdoa bersama guru. • Melakukan presensi.	30 menit	1. LCD 2. Perangkat komputer.	Gambar Teknik Bangunan 1 (perpustakaan sekolah)
Penyajian (inti)	1. Eksplorasi • Menjelaskan cara Membuka <i>file</i> gambar. • Menjelaskan cara	• Memperhatikan aktif penjelasan guru. • Mencatat yang dianggap penting	106menit		

	<p>Melihat / menampilkan gambar menggunakan daftar perintah <i>Zoom</i> dan <i>Pan</i>.</p> <ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan cara Menyimpan <i>file</i> dengan nama dan dalam folder tertentu.• Menjelaskan cara Menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan.• Menjelaskan cara Mengetik dengan tepat pada <i>keyboard</i>.• Menjelaskan cara Membuka <i>file</i> gambar dan melihat / menampilkan gambar menggunakan daftar perintah <i>Zoom</i> dan <i>Pan</i>. <p>2. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Memfasilitasi siswa untuk memahami materi.• Melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.• Memberi kesempatan siswa untuk mencoba mengidentifikasi dan memilih peralatan gambar.• Memberi	<p>(merangkum).</p> <ul style="list-style-type: none">• Bertanya bila ada ketidakjelasan.• Melakukan pekerjaan Membuka <i>file</i> gambar, Melihat / menampilkan gambar menggunakan daftar perintah <i>Zoom</i> dan <i>Pan</i>, Menyimpan <i>file</i> dengan nama dan dalam folder tertentu, Menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan, Mengetik dengan tepat pada <i>keyboard</i>, Membuka <i>file</i> gambar dan melihat / menampilkan gambar menggunakan daftar perintah <i>Zoom</i> dan <i>Pan</i>..			
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Handwritten signature: fadiah puris

	<p>kesempatan siswa untuk mencoba membagi sudut dengan percaya diri dan tanggung jawab.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya jawab dengan siswa tentang materi atau hal-hal yang belum diketahui siswa. • Konfirmasi • Menjawab pertanyaan yang diajukan siswa. • Memberi apresiasi kepada siswa yang aktif. 				
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan secara singkat materi yang telah disampaikan. • Memberi kesempatan siswa untuk bertanya. • Memberikan penjelasan singkat tentang materi minggu depan. • Menutup pelajaran dengan doa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya bila ada ketidakjelasan. • Berdoa 	45 menit		

➤ Pertemuan 4:

tahap	Kegiatan		Estimasi Waktu	Media	Sumber Bahan
	Guru	siswa			
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdoa. • Presensi siswa • Melakukan cakupan materi yang akan disampaikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam dan berdoa bersama guru. • Melakukan presensi. 	30 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. LCD 2. Perangkat komputer. 	Gambar Teknik Bangunan 1 (perpustakaan sekolah)

Penyajian (inti)	<p>1. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara Menyimpan <i>file</i> dengan nama dan dalam folder yang telah ditentukan. • Menjelaskan cara Menggunakan konsep Sistem Koordinat Cartesian, Polar, dan Relative dalam penggambaran menggunakan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya). • Menjelaskan cara Menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan. • Menjelaskan cara Menetik dengan tepat pada <i>keyboard</i>, • Menjelaskan cara Menggambar obyek dua dimensi dengan ukuran yang tepat dan akurat. • Menjelaskan cara Mengoperasikan perintah-perintah <i>Draw</i>. <p>2. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi siswa untuk memahami materi. • Melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan aktif penjelasan guru. • Mencatat yang dianggap penting (merangkum). • Bertanya bila ada ketidakjelasan. • Melakukan pekerjaan Menyimpan <i>file</i> dengan nama dan dalam folder yang telah ditentukan, Menggunakan konsep Sistem Koordinat Cartesian, Polar, dan Relative dalam penggambaran menggunakan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya), Menggunakan perangkat komputer seperti <i>keyboard</i> dan <i>mouse</i> secara bersamaan, Menetik dengan tepat pada <i>keyboard</i>, Menggambar obyek dua dimensi dengan ukuran yang tepat dan akurat Mengoperasikan perintah-perintah <i>Draw</i>. 	107menit		
---------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi kesempatan siswa untuk mencoba mengidentifikasi dan memilih peralatan gambar. • Memberi kesempatan siswa untuk mencoba membagi sudut dengan percaya diri dan tanggung jawab. • Bertanya jawab dengan siswa tentang materi atau hal-hal yang belum diketahui siswa. <p>3. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan yang diajukan siswa. • Memberi apresiasi kepada siswa yang aktif. 				
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan secara singkat materi yang telah disampaikan. • Memberi kesempatan siswa untuk bertanya. • Memberikan penjelasan singkat tentang materi minggu depan. • Menutup pelajaran dengan doa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya bila ada ketidakjelasan. • Berdoa 	45 menit		

SURAT IZIN PENELITIAN

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Kepada :

Yth. Drs. Bambang Sutjiroso, MPd.

Dosen Pend. Teknik Sipil & Perencanaan FT UNY

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ratna Anindita

NIM : 09505244004

Jurusan : Pendidikan Teknik sipil dan Perencanaan

Fakultas : Teknik

Judul TAS : **“Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pengembangan Silabus dan RPP Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan Sleman”**

Mengharap kesediaan Bapak untuk memvalidasi instrumen penelitian dalam Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang terdiri dari angket. Angket tersebut pada nantinya digunakan untuk melihat pengintegrasian pendidikan karakter dalam pengembangan silabus dan RPP Menggambar dengan Perangkat Lunak 1 SMK N 1 Seyegan.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas kesediaan dan perhatian Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 18 Maret 2013

Dosen Pembimbing



Retna Hidayah, Ph.D

NIP. 19690717 199702 2 001

Peneliti



Ratna Anindita

NIM. 09505244004

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bambang Sutjiroso, MPd
NIP : 19520210 197803 1 003
Jabatan/Instansi : Dosen Pendidikan Teknik Sipil & Perencanaan /
FT UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul **"Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pengembangan Silabus dan RPP Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan Sleman"** yang disusun oleh :

Nama : Ratna Anindia
NIM : 09505244004
Jurusan : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan

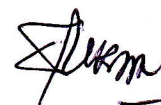
(Telah siap/belum siap*) digunakan untuk mengambil data yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan catatan sebagai berikut :

- 1) Perbaiki redaksi pertanyaan.
- 2) Setiap pernyataan hrs tahun lebih dulu arah gambarnya / karena berupa pertanyaan terbuka.

Demikian surat ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Maret 2013

Validator



Bambang Sutjiroso, MPd
NIP. 19520210 197803 1 003

*) Coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00582

Nomor : 912/UN34.15/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

22 Maret 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan : SMK N 1 Seyegan

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENGEMBANGN SILABUS DAN RPP MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK 1 SMK N 1 SEYEGAN SLEMAN"**, bag mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Ratna Anindita	09505244004	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	SMK N 1 SEYEGAN

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Retna Hidayah, Ph.D.
NIP : 19690717 199702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 22 Maret 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
Wakil Dekan I,




Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00582

Nomor : 913/UN34.15/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

22 Maret 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Kota Madya Yogyakarta c.q. Kepala Dinas Perijinan Kota Yogyakarta
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan : SMK N 3 Yogyakarta


Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENGEMBANGN SILABUS DAN RPP MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK 1 SMK N 1 SEYEGAN SLEMAN"**, bag mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Ratna Anindita	09505244004	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	SMK N 3 YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Retna Hidayah, Ph.D.
NIP : 19690717 199702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 22 Maret 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terimakasih.

Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 914/UN34.15/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

22 Maret 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan : Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Sauda memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENGEMBANGN SILABUS DAN RPP MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK 1 SMK N 1 SEYEGAN SLEMAN"**, ba mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Ratna Anindita	09505244004	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SLEMAN

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Retna Hidayah, Ph.D.
NIP : 19690717 199702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 22 Maret 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terimakasih.

Dekan,
Wakil Dekan I,



Dita Sunarto Soenarto

NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 915/UN34.15/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

22 Maret 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan : Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY

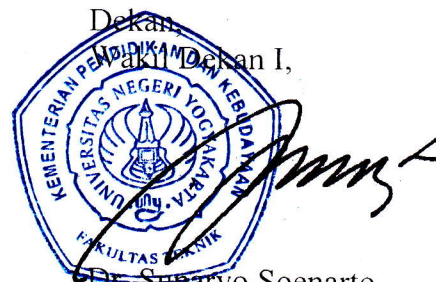
Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENGEMBANGN SILABUS DAN RPP MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK 1 SMK N 1 SEYEGAN SLEMAN"**, bag mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Ratna Anindita	09505244004	Pend. Teknik Sipil & Perenc. - S1	JURUSAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN FT UNY

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Retna Hidayah, Ph.D.
NIP : 19690717 199702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 22 Maret 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terimakasih.



Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/2512/V/3/2013

Membaca Surat : Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY
Tanggal : 22 Maret 2013
Nomor : 913/UN34.15/PL/2013
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : RATNA ANINDITA
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Judul : INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENGEMBANGAN SILABUS DAN RPP MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK DI JURUSAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK N 1 SEYEGAN
Lokasi : SMK N 1 Kec. SEYEGAN, Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 22 Maret 2013 s/d 22 Juni 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

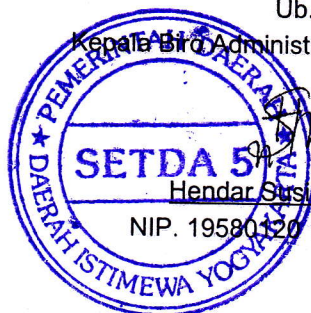
Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 22 Maret 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq. Dinas Perizinan
3. Bupati Sleman, cq Bappeda
4. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
5. Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 988 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/2512/V/3/2013
Hal : Izin Penelitian
Tanggal : 22 maret 2013

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : RATNA ANINDITA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 095052244004
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Jatirejo Sendangadi Mlati Sleman
No. Telp / HP : 085643636627
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENGEMBANGAN
SILABUS DAN RPP MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN
PERANGKAT LUNAK DI JURUSAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK 1
SEYEGAN**
Lokasi : SMK Negeri 1 Seyegan
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 22 Maret 2013 s/d 22 Juni 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 26 Maret 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCIRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Pembina, IV/a

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Seyegan
6. Kepala SMK Negeri 1 Seyegan
7. Dekan Fak. Teknik-UNY
8. Yang Bersangkutan

A. FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA SURVEY / PRA PENELITIAN *)

B. SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN / SURVEY / PKL *)

*) Lingkari yang dipilih

Nomor : 388

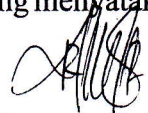
Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama	: Ratna Anindita
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM	: 09505244004
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3)	: S1
4. Universitas/Akademi	: Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
5. Dosen Pembimbing	: Retna Hidayah, Ph.D
6. Alamat Rumah Peneliti	: Jatirejo Sendangadi Mlati Sleman RT 04/RW 22
7. Nomor Telepon/HP	: 085643636627
8. Lokasi Penelitian/Survey	: 1. SMK N 1 Segehan 2. Jurusan Pendidikan Teknik Sipil UNY
9. Judul Penelitian	: Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pengembangan Silabus dan RPP Mata Pelajaran menggambar dengan Perangkat lunak 1 di Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Segehan Sleman

Berdasarkan pilihan saya pada formulir isian diatas (poin B), saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.



Sleman, 26 Maret 2013
Yang menyatakan


Ratna Anindita
(nama terang)



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SEYEGAN
BIDANG STUDI KEAHLIAN TEKNOLOGI DAN REKAYASA



Jalan Kebonagung Km. 8, Jambangan, Margomulyo, Seyegan, Sleman 55561
Telp. (0274) 866-442, Fax (0274) 867-670; email : smkn1seyegan@gmail.com

Nomor : 070 / 166
Lampiran : —
Hal : Izin Penelitian.

Seyegan, 1 April 2013

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Karangmalang
Yogyakarta

Dengan hormat,

Memperhatikan surat Saudara Nomor : 912/UN 34.15/PL/2013 tanggal 22 Maret 2013 perihal permohonan izin penelitian, pada prinsipnya kami mengizinkan mahasiswa sebagai berikut :

Nama Mahasiswa : RATNA ANINDITA
Nomor Induk Mahasiswa : 0950524404
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan S1
Fakultas : Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

untuk mengadakan penelitian di SMK Negeri 1 Seyegan, pada tanggal : 22 Maret 2013 s.d. selesai, dengan judul penelitian :

"Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pengembangan Silabus Dan RPP Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak 1 SMK Negeri 1 Seyegan Sleman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2012/2013".

Dosen Pembimbing : RETNA HIDAYAH, Ph.D

Nip 19690717 199702 2 001

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penelitian tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.
2. Setelah selesai kegiatan, wajib menyampaikan laporan hasil penelitian.

Demikian, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah,



[Signature]
Drs. Cahyo Wibowo, MM
NIP 19581023 198602 1 001