

Prof. Dr. Etin Solihatin, M.Pd., Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.
Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si., Dr. Jhoni Lagun Siang, M.Pd.,
Ricky Rasyid, Rendy Rohim, Randy Rahman, Alwi,
Josua Gideon Sembung

MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA BERBANTUAN MICROLEARNING



Penerbit

YP Khalifah Indonesia

MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA BERBANTUAN MICROLEARNING

Prof. Dr. Etin Solihatin, M.Pd.

Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.

Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si.

Dr. Jhoni Lagun Siang, M.Pd

Ricky Rasyid

Rendy Rohim

Randy Rahman

Alwi

Josua Gideon Sembung



Penerbit

YP Khalifah Indonesia

MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA BERBANTUAN MICROLEARNING

Penulis:

Prof. Dr. Etin Solihatin, M.Pd., Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.
Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si., Dr. Jhoni Lagun Siang, M.Pd
Ricky Rasyid, Rendy Rohim, Randy Rahman, Alwi
Josua Gideon Sembung

Desain Cover:
Amelia Puteri R.

ISBN: 978-623-97614-2-4

Cetakan Pertama:
Agustus, 2024

Hak Cipta 2024, Pada Penulis

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Copyright © 2024

by Penerbit Yayasan Pendidikan Khalifah Indonesia
All Right Reserved

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian
atau
seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

Yayasan Pendidikan Khalifah Indonesia
The Palm Residence Blok B 11 No, 4 Bekasi, Jawa Barat

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah memberikan kami kesempatan untuk menyelesaikan buku ini. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks. Oleh karena itu, kebutuhan akan model pembelajaran yang tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan nilai-nilai karakter menjadi sangat penting. Dalam konteks ini, *Problem Based Learning* (PBL) dan *Microlearning* muncul sebagai dua pendekatan yang memiliki potensi besar untuk menjawab tantangan tersebut.

Model Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* menawarkan pendekatan yang menyeluruh dan kontekstual, di mana siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan memecahkan masalah secara kritis dan kreatif. Di sisi lain, *Microlearning* memperkenalkan konsep pembelajaran yang ringkas dan terfokus, menggunakan media digital untuk memberikan materi pembelajaran dalam bentuk potongan-potongan kecil yang mudah dicerna.

Kami berharap buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pendidik, praktisi pendidikan, dan peneliti yang ingin mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Kami menyadari bahwa buku ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca dan dapat berkontribusi pada kemajuan pendidikan di Indonesia.

Jakarta, 1 Agustus 2024

Tim Penulis

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga buku "Model Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning* dan Media Berbasis *Microlearning*" dapat diselesaikan tepat waktu. Buku ini bertujuan menyebarkan informasi terkait model pembelajaran karakter yang telah diuji coba pada peserta didik.

Buku ini ditujukan bagi mereka yang berminat dalam pendidikan, khususnya pendidikan karakter. Kami percaya bahwa lingkungan pembelajaran karakter yang kondusif, didukung pemodelan yang baik dari pendidik, serta lingkungan yang mendukung dan pemantauan dari semua pihak, akan membuat pendidikan karakter berkembang dengan baik. Ini penting untuk kemajuan bangsa Indonesia menuju Indonesia Emas 2045.

Penulisan buku ini merupakan hasil penelitian kolaborasi nasional yang didukung berbagai pihak. Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Bantuan dan partisipasi mereka sangat berharga. Semoga amal baik mereka mendapat balasan setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Harapan kami, semoga buku ini bermanfaat bagi semua pembaca dalam pengembangan keilmuan secara umum dan memberikan kontribusi positif bagi pendidikan, khususnya dalam pengembangan pendidikan karakter di Indonesia.

Agustus, 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TINJAUAN KONSEPTUAL MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> DAN MEDIA BERBANTUAN <i>MICROLEARNING</i>	5
A. Model Pembelajaran	5
B. <i>Problem Based Learning</i>	9
C. Karakter	11
D. Generasi Z	15
E. Media Berbantuan <i>Microlearning</i>	19
BAB III TINJAUAN PROSEDURAL MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> DAN MEDIA BERBANTUAN <i>MICROLEARNING</i>	21
A. Tahapan Model Dick and Carey's	21
B. Sintak Model Pembelajaran Karakter Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Microlearning</i>	27
BAB IV TINJAUAN FISIKAL MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> DAN MEDIA BERBANTUAN <i>MICROLEARNING</i>	32
BAB V KARAKTER JUJUR, TANGGUNGJAWAB, MANDIRI DAN DISIPLIN.....	39

A. Karakter Jujur	39
B. Karakter Tanggungjawab	40
C. Karakter Mandiri	45
D. Karakter Disiplin	48
DAFTAR PUSTAKA	51
GLOSARIUM	59
INDEKS	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Karakter yang baik dan yang seharusnya dilakukan yaitu yang didukung dengan model pembelajaran yang cocok untuk setiap materi pembelajaran. Model pembelajaran yang satu belum tentu tepat diterapkan untuk semua materi. Untuk itu materi yang akan diberikan harus tepat dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Menurut Lickona (2022) ada beberapa komponen yang baik, harus mencakup tiga komponen yaitu pengetahuan moral, pesan moral dan tindakan moral.

Dalam proses pembelajaran karakter, tidak hanya menekankan pada pengetahuan moral saja, yang diberikan melalui ceramah, agar tujuan tercapai. Namun harus dilengkapi dengan media berbasis IT, adanya keteladanan dan pemantauan dari pihak pendidik, dan keluarga, serta lingkungan terdekat dengan peserta didik. Dengan demikian pembelajaran karakter, tidak hanya bersifat teoritis, namun dari segi prakteknya sangat perlu dilaksanakan. Didukung oleh bahan ajar yang utama/wajib, maupun non tes. Untuk menilai aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Evaluasi harus dilakukan secara continue, utuh, menyeluruh (Solihatin, et.al. 2020).

Sudah barang tentu peserta didik tidak bisa terlepas dari lingkungannya. Selalu dihadapkan pada permasalahan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu keterampilan dalam memecahkan masalah harus diajarkan dalam pembelajaran karakter. Hal ini diharapkan agar peserta didik dapat mencari solusi yang terbaik, terkait karakter, yang didukung fakta dan data yang benar.

Untuk itu pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* sebaiknya dilekatkan erat pada pembelajaran karakter, yang dihasilkan dalam penelitian ini. Kenapa demikian? Jika peserta didik dikenalkan, diajarkan, dilatihkan dan dibiasakan cara mencari solusi terkait karakter, berbasis *Problem Based Learning*, maka dalam menghadapi permasalahan karakter, sudah memahaminya saat mencari solusi terbaik. Peserta didik akan trampil memecahkan masalah melalui *Problem Based Learning* (Song, et-al., 2022).

Problem Based Learning merupakan pembelajaran yang sering digunakan untuk meningkatkan interaksi, pemikiran yang lebih tinggi, menggunakan masalah dan berpusat pada peserta didik (Choden & Kijkuakul, 2020).

Peserta didik merupakan Generasi Z yang relative tidak sabar, dan mudah membutuhkan kesenangan instant, introvert, mudah

teralihkan perhatiannya karena kesibukan dalam berselancar di internet, dan terlepas dari masyarakat (Salleh, et.al., 2017).

Untuk itu media pembelajaran berbantuan *Micro Learning* sebaiknya diberikan untuk Generasi Z yang mudah teralihkan perhatiannya. Namun kenyataannya pendidik terkadang terbebani materi pembelajaran yang harus tersampaikan pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran terbatas pada bobot kognitif yang terbesar (Song, et.al., 2022), kadang terjebak dan salah mengartikan “Merdeka Belajar”, dengan metode pembelajaran yang biasa saja.

Kebaharuan (*novelty*) adalah pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning*, sehingga peserta didik trampil dalam memecahkan masalah terkait karakter. Model Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning* akan ditinjau dari segi:

- a. Konseptual
- b. Prosedural
- c. Fisikal

Model Pembelajaran Karakter ini mengintegrasikan teori, sikap dan praktek dengan bobot teori 30%, praktek dan sikap 70%. Dengan media berbantuan *Micro Learning*, agar karakteristik Generasi Z terwadahi.

Generasi Z yang mudah teralihkan perhatiannya dan sibuk berselancar di dunia maya. Oleh karena itu media yang dibuat berdurasi singkat (1-5 menit).

BAB II

**TINJAUAN KONSEPTUAL MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DAN MEDIA BERBANTUAN
*MICROLEARNING***

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran sebagai keseluruhan rencana atau pola untuk membantu peserta didik mempelajari pengetahuan, sikap, keterampilan. Model pembelajaran sebaiknya memiliki dasar teoritis atau filosofis dan mencakup langkah-langkah pembelajaran tertentu yang dirancang untuk mencapai hasil pendidikan yang diinginkan (Arends: 2012).

Model pembelajaran adalah representasi sederhana yang mewakili bentuk, proses dan fungsi yang lebih kompleks dari fenomena fisik atau ide, untuk mengidentifikasi yang umum dan dapat diterapkan di berbagai konteks. (Branch & Dousay:2015).

Model pembelajaran adalah suatu representasi realitas yang menggambarkan struktur dan tatanan dari suatu konsep serta menampilkan salah satu bentuk yaitu deskripsi verbal atau konseptual, langkah-langkah kegiatan atau prosedur, serta reflika fisik atau visual (Suparman, 2014).

Jika dianalisis selanjutnya pendapat dari ahli di atas menegaskan bahwa model pembelajaran merupakan langkah-

langkah, pola atau alur berfikir atau prosedur kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan. Sudah barang tentu model pembelajaran di kelas agar efektif, maka tidak dapat dilepaskan dari lingkungan.

Menurut Joyce, Weil dan Shower (1992) dalam Ihsan dan Zaki (2023) ada lima komponen penting model pembelajaran yaitu:

- 1) Sintak atau tahapan kegiatan
- 2) Sosial sistem atau deskripsi peran dosen dan mahasiswa serta jenis aturan yang diperlukan.
- 3) Prinsip reaksi sebagai cara pandang dosen dalam menanggapi pertanyaan peserta didik.
- 4) Sistem pendukung yaitu melibatkan segala komponen yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran.
- 5) Dampak instruksional dan pendampingan, hasil yang akan dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Agar model pembelajaran dapat menghasilkan efektif dan efisien, maka harus memperhatikan antara lain:

- 1) Model pembelajaran hendaknya mempunyai dasar yang jelas dan sesuai.
- 2) Model pembelajaran berangkat dari tujuan umum. Rumusan tujuan umum dan tujuan khusus pembelajaran menjadi dasar mengembangkan komponen-komponen pembelajaran (seperti materi, metode, media) dalam suatu sistem pembelajaran agar relevan antara tujuan pembelajaran dengan komponen dapat tercapai.
- 3) Model pembelajaran realistik, disesuaikan dengan sumber daya dan dana yang tersedia.
- 4) Model pembelajaran mempertimbangkan kondisi sosial budaya masyarakat, baik yang mendukung maupun yang menghambat pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Model pembelajaran flexible, meskipun berbagai hal terkait dengan pelaksanaan rencana pembelajaran telah dipertimbangkan sebaik-baiknya masih mungkin terjadi hal-hal yang diluar perhitungan tersebut. (Suprijono, 2016).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dalam menyusun desain sistem pembelajaran seharusnya melibatkan hingga dapat memperbaiki proses pembelajaran yang efektif dan tujuan pembelajaran tercapai, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tujuan merancang model pembelajaran untuk membantu mempelajari, memahami, menganalisis dan mengembangkan berbagai praktik, karena model sebagai pedoman untuk memahami dan mempelajari tentang realitas yang sangat kompleks (Dick et.al, 2005). Model pembelajaran yang diimplementasikan dengan baik, akan dapat menciptakan, efisien dan menarik serta menyenangkan (Rusman, 2018).

Pengembangan model pembelajaran berfungsi sebagai panduan konseptual dan komunikasi untuk menganalisis, mendesain, mengevaluasi pembelajaran baik secara luas maupun secara khusus (Gustafson, 1997). Artinya model sebagai pedoman untuk memahami dan mempelajari berbagai praktik disiplin ilmu. Oleh sebab itu pembelajaran akan berlangsung dengan baik, jika sistem pembelajaran dirancang dan diimplementasikan dengan tepat.

Proses desain dimulai dari identifikasi masalah atau identifikasi kebutuhan pembelajaran, dan diakhiri dengan strategi pembelajaran. Proses pengembangan dimulai dari memilih atau mengembangkan bahan pembelajaran berdasarkan strategi pembelajaran yang telah didesain. Kemudian diakhiri dengan mengevaluasi bahan pembelajaran tersebut, untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi (Dick et.al., 2015).

Dengan kata lain mengembangkan desain pembelajaran dilakukan berdasarkan kebutuhan di lapangan, dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

B. *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, belajar tentang suatu subjek dengan mencoba menemukan solusi untuk masalah terbuka (Phungsuk, et.al., 2017). *Problem Based Learning* adalah instruksional yang berpusat pada peserta didik, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik yang berhubungan dengan konten dan keterampilan pemecahan masalah melalui keterlibatan dengan masalah otentik (Doo, et.al., 2021; Kim, et.al., 2019).

Problem Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata, sebagai konteks belajar peserta didik, berpikir kritis untuk mencegah masalah, dan untuk memperoleh pengetahuan penting dan konsep dari materi. Adapun ciri-ciri *Problem Based Learning* adalah (a) berpusat pada peserta didik, dengan peserta didik belajar dalam kelompok kecil, serta dibimbing oleh tutor yang

merupakan fasilitator, (b) pembelajaran dimulai dan dibingkai dengan masalah, yang harus diselesaikan disertai argumentasi, (c) belajar dalam tim kolaboratif, (d) informasi dipelajari dengan memadukan *Problem Based Learning*, disertai argumentasi ilmiah, baik hasil penyelidikan atau penelitian, sehingga peserta didik semakin mandiri selama belajar.

Problem Based Learning meningkatkan peluang untuk mengembangkan pemikiran kritis yang diperlukan, untuk menganalisis, menyelidiki masalah secara sistematis, keterampilan negosiasi, persuasi yang terlibat dalam pemecahan masalah kolaboratif (Song, et.al., 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penelitian dapat menganalisis, bahwa dalam pembelajaran, serta dalam kehidupan peserta didik selalu ditemukan permasalahan, termasuk permasalahan karakter. Untuk itu model *Problem Based Learning* sangat tepat digunakan dalam pembelajaran karakter. *Problem Based Learning* peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mencari solusi dari masalah yang dihadapi, bekerjasama dalam mengatasi masalah, solusi yang dipilih harus yang tepat dan terbaik. Model *Problem Based Learning* mengarahkan peserta didik belajar mandiri, belajar

seumur hidup pemikiran kritis dan praktis, inovasi, kolaboratif dan komunikatif.

C. Karakter

Strategi pembelajaran secara makro. artinya keseluruhan konteks perencanaan dan Implementasi pengembangan karakter yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan pendidikan nasional. Strategi pengembangan karakter secara makro dapat dilakukan melalui tiga tahap : (1) Perencanaan, (2) Implementasi, (3) Evaluasi (Pradana, 2021).

Tahap Perencanaan, pada tahap ini dapat digali, diaktualisasikan dan dirumuskan dengan menggunakan berbagai sumber: (1) Filosofis, agama, Pancasila, UUD 1945, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Perpres Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

Tahap Implementasi dikembangkan melalui pengalaman dan proses pembelajaran yang bersumber pada proses pembentukan karakter pada peserta didik. Proses ini dapat dilaksanakan di rumah, di sekolah, di lingkungan.

Tahap Evaluasi dilakukan dengan proses pengukuran, bertujuan untuk perbaikan secara berkelanjutan baik dirancang

dan dilaksanakan untuk mengetahui aktualisasi pembentukan karakter dalam diri peserta didik.

Penilaian adalah proses memperoleh informasi, untuk tujuan pengambil keputusan tentang kebijaksanaan pendidikan, tentang kurikulum, program pendidikan atau tentang kegiatan pembelajaran peserta didik. Evaluasi dilakukan secara kontinue, utuh, menyeluruh. Alat evaluasi terdiri dari tes dan non tes (Solihatin, 2021:209).

Strategi pengembangan karakter secara Mikro dalam konteks sekolah secara holistik dan pengembangan karakter dapat dibagi menjadi empat, yaitu: (1) kegiatan pembelajaran di kelas, (2) Kegiatan dalam bentuk penciptaan budaya di sekolah (School Culture). (3) Kegiatan kurikuler/ekstra kurikuler, dan (4) kegiatan keseharian di rumah dan masyarakat (Solihatin et al., 2021).

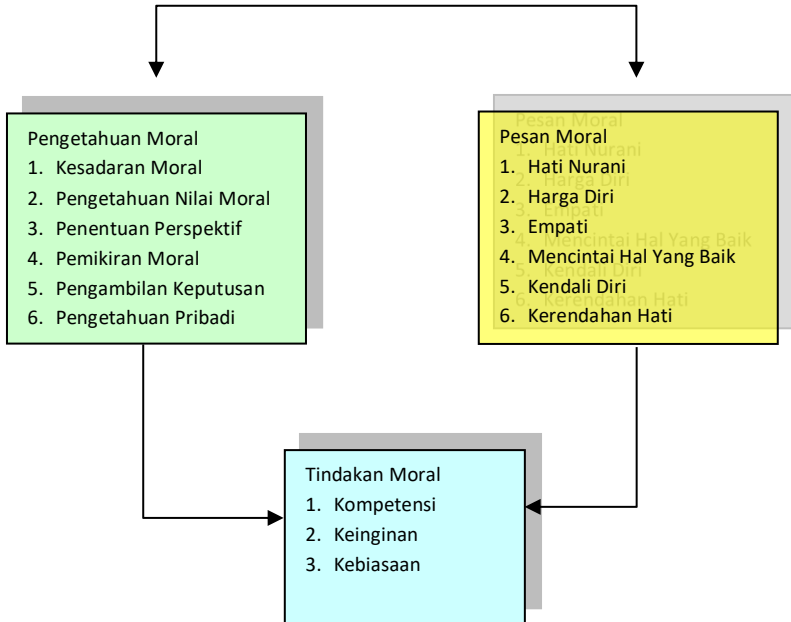
Pendidikan karakter memiliki tujuan dalam penanaman nilai-nilai dalam diri peserta didik yang menghargai kebebasan. Selain itu bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dari hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter atau akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai standar kompetensi lulusan (Samani & Hariyanto, 2011). Dalam proses pelaksanaannya

pendidikan karakter dapat ditanamkan melalui dua cara, intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Proses pelaksanaan pendidikan karakter terdapat tiga komponen, yaitu *moral knowing*, *moral feeling* and *moral action* (Lickona, 2022). Penanaman aspek *moral knowing* dapat ditanamkan melalui pembelajaran di kelas, sedangkan *moral feeling* dan *moral action* dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. *Moral action* harus dilakukan secara terus menerus melalui pembiasaan.

Karakter menurut seorang filsuf Yunani bernama *Aristoteles* mendefinisikan karakter yang baik sebagai kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seorang dan orang lain (Lickona, 2022). Menurut Izzati et al. (2019) karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti "to mark" (Menandai) dan memfokuskan pada bagaimana menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan nyata atau perilaku sehari-hari. Oleh sebab itu, seseorang berperilaku tidak jujur, curang, kejam, rakus, dapat dikatakan sebagai orang yang memiliki karakter jelek. Orang yang berperilaku baik, jujur, suka menolong dikatakan sebagai orang yang memiliki karakter baik. Suatu karakter akan tampak dalam kebiasaan (habits).

Komponen karakter yang baik menurut Lickona (2022)

Komponen karakter yang baik



Sumber : (Lickona, 2022), 84-100

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, berbagai sumber materi/bahan ajar/buku. Berdasarkan hasil penelitian bahwa bahan ajar berbasis QR Code dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena sesuai karakteristik Generasi Z (Solihatin et al., 2021). Sedangkan untuk

level sekolah dasar pendidikan karakter selain dalam pembelajaran dan pembiasaan, perlu didukung bahan ajar berbasis komik, sehingga peserta didik Sekolah Dasar belajar dalam suasana menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian bahwa belajar dengan komik pendidikan karakter dapat meningkatkan hasil belajar dalam kondisi menyenangkan/belajar sambil bermain (Solihatini et al., 2020).

D. Generasi Z

Istilah Generasi Z dewasa ini sedang viral, khususnya di media sosial, Generasi Z hadir sebagai bentuk diferensiasi antara Generasi Milenial, dikarenakan Generasi Milenial merupakan Generasi yang lahir dari tahun 1981 -1994 dengan umur 26 hingga 42 pada tahun 2023, sedangkan Generasi Z lahir dari tahun 1995-2012 yang umumnya sedang menempuh pendidikan dasar perguruan tinggi (Michael, 2019).

Tabel : Karakteristik Dominan Generasi Di Tengah Posisinya

Generasi	Tahun Kelahiran	Karakteristik dominan
Tradisionalist	1900-1945	Loyal dan disiplin
Baby Boomers	1946-1964	Bertanggung jawab dan memiliki etika kerja yang kuat
Generasi X	1965-1980	Pemikir independent, efisien dalam bertindak
Generasi Y (Milenial)	1981-1994	Memiliki sisi sosial yang lebih dominan, percaya diri, kurang independent
Generasi Z	1995-2012	Memiliki kemampuan komunikasi fisik yang negative lebih rendah, penggunaan teknologi dalam hampir segala bidang lebih tinggi

Sumber (Glass, 2007; MacKenzie et al., 2014; Pishchik, 2020)

Generasi Z merupakan generasi yang ikut memegang peranan penting dalam mencapai Indonesia Emas, dikarenakan generasi ini akan berada pada usia produktif kerja pada tahun 2045 dengan rentang usia antara 36-47 Tahun.

Dalam mencapai Indonesia Emas tahun 2045 seluruh masyarakat Indonesia harus mengubah pola pikir. Hal ini berarti

program pengembangan yang berhubungan dengan sumber daya alam, sumber daya manusia, dan produksi berkelanjutan di segala bidang harus diperhatikan untuk mendukung kebutuhan dan konsumsi dalam negeri maupun luar negeri. Sampai tahun 2045, Indonesia akan mengalami peningkatan kuantitas dan sumber daya manusia yang sangat potensial. Namun harus dikelola dengan bijak, sehingga dapat mendukung Indonesia Emas 2045. Hal ini pun harus disikapi dan didukung dengan bijak dalam dunia pendidikan, salah satu diantaranya mengembangkan model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik Generasi Z. Apabila model pembelajaran yang baik, maka akan mendukung sumber daya manusia yang dihasilkan untuk Indonesia Emas.

Dengan memperkuat karakter bangsa, maka Generasi Z akan tangguh dalam menghadapi gelombang teknologi informasi yang luar biasa, sehingga Generasi Z bisa memilih dengan tepat apa yang harus dilihat, yang harus diperdalam, yang harus dikuasai dan lain sebagainya, sehingga Generasi Z terampil membawa diri demi kejayaan Bangsa Indonesia. Lestari (2019) menyatakan bahwa ketergantungan yang tinggi Generasi Z terhadap internet, membuat mereka dapat memperoleh sesuatu dalam waktu yang singkat tanpa hambatan yang berarti.

Walaupun Generasi Z kurang dalam interaksi fisik dan sosial, mereka memiliki kemampuan multi-tasking yang dapat diandalkan pada media sosial (Cowan, 2014). Kemampuan multi-tasking Generasi Z diperoleh dari rutinitas sehari-hari, seperti ketika sedang membaca buku, sambil mendengarkan musik di Ipod, dan pada waktu yang sama melakukan update status di media sosial.

Internet membuat Generasi Z tidak sabar, dan mudah membutuhkan kesenangan instan (Instan Gratification), Introvert dan terlepas dari masyarakat (Salleh et al., 2017). Mereka merupakan Generasi yang jarang mendapatkan perhatian, dikarenakan kesibukan kedua orang tua yang merupakan Generasi Baby Boomer dan Generasi Milenial. Menurut Singh (2014) permasalahan yang dihadapi dalam mendidik Generasi Z yaitu manja, memiliki kepekaan sosial yang rendah, dan cenderung menghindari resiko dari suatu permasalahan.

Dalam mendidik Generasi Z diperlukan karakter dengan mempertimbangkan model pembelajaran berbasis teknologi. Karakter merupakan hal yang penting dibentuk melalui proses pendidikan. Negara yang kuat, tidak hanya dilihat dari kekuatan militer, tidak juga hanya dilihat dari sumber kekayaan alamnya, namun Negara yang kuat dilihat dari berbagai aspek, terutama

dilihat dari karakter Negara tersebut, hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa Karakter negara mencerminkan kekuatan Negara (Rokhman et al., 2014).

E. Media Berbantuan *Microlearning*

Microlearning merupakan salah satu alternative untuk menjawab perubahan dalam bidang pendidikan di era digital. Literasi digital selama lima puluh tahun ini telah diteliti dan data dalam Wos dan Scopus sebanyak 52.903 judul (Martinez-Bravo et al., 2020). Dalam kurun waktu 2006-2019 teridentifikasi sebanyak 476 publikasi yang terkait *microlearning* (Song et al., 2022). Titik temu *microlearning* dengan era digital adalah pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam penyiapan perangkat pembelajarannya, khususnya media, hingga kegiatan pembelajaran.

Penyusunan media dalam *microlearning* mengarah pada pelbagai moda diantaranya (a) *short chunks of tects* (b) *short interactive/non-interactive video* (c) *Ebook* (d) *QR Code*. Media dalam *Microlearning* memang tidak berbeda secara morfologis, namun ada perbedaan besar dalam prinsip pengembangannya, yaitu mengandung muatan dan pengetahuan micro (*micro content* dan *micro knowledge*), proses pembelajaran yang dipisah-pisah

namun saling terkait dan durasi yang singkat, yaitu dua sampai lima menit. Hal ini memberi kesempatan bagi peserta didik untuk mengatur proses belajarnya. Hal ini berpotensi mengembangkan keterampilan belajar mandiri.

BAB III

TINJAUAN PROSEDURAL MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DAN MEDIA BERBANTUAN *MICROLEARNING*

A. Tahapan Model Dick and Carey's

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development*, dengan menggunakan pendekatan *system* dari Dick and Carey's. Model pendekatan sistem yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip desain pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan.

Model pendekatan sistem (*system approach models*) menggambarkan prosedural yang bekerja dengan prinsip; suatu tahapan akan menerima masukan dari tahapan sebelumnya, dan menghasilkan keluaran untuk tahap berikutnya, sehingga semua komponen tersebut bekerja bersama-sama untuk memenuhi dan menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif.

Adapun tahapan pengembangan pembelajaran menurut Dick and Carey's.

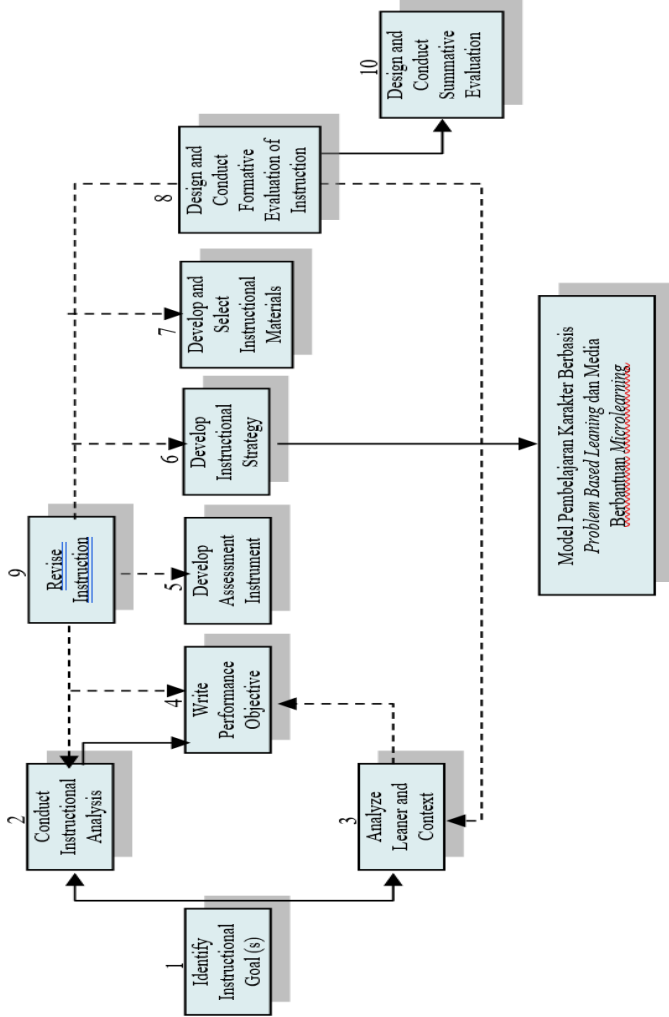
1. *Identify Instructional Goal (s)*, pada tahap awal adalah menentukan apa tujuan pembelajaran yang seharusnya dicapai peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran.
2. *Conduct Instructional Analysis*, pada tahap ini menentukan langkah demi langkah apa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dikenal sebagai perilaku masukan (*entry behaviors*) yang diperlukan peserta didik untuk dapat memulai pembelajaran.
3. *Analyze Learners and context*, pada tahap ini melakukan analisis materi dan analisis peserta didik, hasil analisis ini digunakan untuk merancang strategi pembelajaran.
4. *Write performance objectives*, mengidentifikasi keterampilan yang harus dipelajari. Menentukan tujuan pembelajaran khusus untuk menentukan kemampuan mahasiswa, yang harus dikuasai mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.
5. *Develop assessment Instrumen*, tahap ini mengembangkan instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik (mahasiswa) yang harus dicapai.
6. *Develop Instructional Strategy*, pada tahap ini mengembangkan model pembelajaran karakter berbasis

problem based learning yang meliputi kegiatan pra instruksional (motivasi, tujuan) penyajian informasi (urutan, informasi, proses, contoh-contoh, video), penyajian), partisipasi mahasiswa (praktek, umpan balik, diskusi untuk mencari solusi yang terbaik) pengujian (*pretest, posttest*) serta kontrol atau pemantauan terkait pelaksanaan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

7. *Develop and Select Instructional Material*, mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, untuk disajikan dalam rangka meningkatkan pengetahuan atau pengalaman peserta didik, agar memperoleh kemudahan dalam pembelajaran.
8. *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*, melakukan evaluasi formatif, ini dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan. Apakah pembelajaran berjalan efektif, memperbaiki program pembelajaran evaluasi formatif ini dilakukan dengan uji kelayakan dari ahli, evaluasi/uji *one to one*, uji *small group*. Setiap jenis evaluasi memberikan informasi yang berbeda, untuk digunakan yang dikembangkan produk model pembelajaran yang dikembangkan.

9. *Revisi Instruction*. Model pembelajaran karakter Berbasis *Problem Based Learning* ditinjau kembali, dengan mempertimbangkan semua masukan untuk merevisi model pembelajaran, sehingga model pembelajaran yang dihasilkan dinyatakan layak dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
10. *Design and Conduct Summative Evaluation*. Hasil pada tiap tahap sebelumnya dijadikan dasar untuk memperkuat model pembelajaran, dan dilakukan evaluasi sumatif mengingat produk penelitian yang disyaratkan. Jika diperlukan produk model pembelajaran ini diseminasikan, diajukan Hak Kekayaan Intelektualnya (HKI), dan artikelnya dikirim ke jurnal internasional bereputasi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat model; Dick and Carey's dibawah ini, dengan memberi tambahan terkait model pembelajaran karakter yang dihasilkan yang berbasis *Problem Based Learning* berbantuan media *Microlearning*.



Gambar 3.1 Model Dick & Carey's, 2015

Adapun kelebihan dan kekurangan model Dick and Carey's, dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini:

Tabel. 3.1
Kelebihan dan Kekurangan Model Dick & Carey's

Model	Kelebihan	Kekurangan
Dick and Carey's	<ul style="list-style-type: none"> • Model ini sangat jelas dan sistematis, dikarenakan setiap langkah sangat jelas urutannya. • Pada model ini adanya uji coba dan revisi yang berulang kali, menyebabkan hasil yang diperoleh dapat diandalkan. • Model ini memasukkan unsur kognitif dan behavioristik untuk mendorong respon peserta didik terhadap stimulus yang diberikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada model ini tidak menerapkan penelitian pendahuluan, sehingga perlu ditambah langkah terkait kondisi awal (observasi awal)

B. Sintak Model Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microlearning*

Secara prosedural pembelajaran karakter berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microlearning*, berdasarkan hasil penelitian memiliki 5 (lima) tahap, dengan kata lain sintaknya ada 5, yaitu:

1. Analisis kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik, untuk menemukan gap/kesenjangan yang ada.
2. Identifikasi masalah dunia nyata yang dihadapi peserta didik yang terkait karakter, dan dibimbing oleh pendidik sebagai fasilitator selama proses pembelajaran, dan peserta didik bekerja dalam kelompok.
3. Memilih masalah utama dunia nyata / riil yang dihadapi peserta didik, yang akan dicari alternatif solusinya.
4. Menentukan solusi terbaik yang didukung oleh argumentasi ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, baik dari artikel hasil penelitian, internet maupun sumber lain yang dapat dipercaya kebenarannya.
5. Mempresentasikan hasil solusi, dan terbuka untuk kritik dan saran perbaikan. Hasil akhir disebarluaskan melalui jalur internet atau cetak, sesuai kebutuhan.

Pertama, Analisis kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan analisis karakteristik peserta didik, untuk menemukan gap/kesenjangan yang ada. *Problem Based Learning* memang dirancang agar peserta didik terampil dalam memecahkan masalah. Sudah barang tentu masalah yang akan dicari solusinya adalah masalah yang benar-benar ada pada kehidupan nyata/riil di sekitar siswa. Sudah barang tentu analisis kebutuhan apa yang sangat diperlukan, agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Hal terpenting lainnya pendidik harus mengetahui dan memahami karakteristik peserta didik, yang akan dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Jika pendidik memahami karakteristik peserta didik, memahami lingkungan dimana peserta didik berada, maka proses pembelajaran akan berjalan lancar. Dalam pembentukan kelompok kecil secara kolaboratif, analisis materi yang tepat, disertai media yang berbantuan *microlearning*. Media yang dibuat singkat dengan durasi 1-5 menit, akan mengurangi kejenuhan peserta didik dalam belajar. Dengan waktu melihat kembali materi / media dapat dilakukan kapan saja.

Kedua, identifikasi masalah dunia nyata yang dihadapi peserta didik yang terkait karakter dengan dibimbing oleh pendidik sebagai fasilitator selama proses pembelajaran, dan peserta didik bekerja dalam kelompok secara kolaboratif.

Sudah barang tentu masalah terkait karakter dalam kehidupan sehari-hari sangat banyak. Apakah terkait konsepsi karakter, bersikap menurut karakter yang baik, ataukah pelaksanaan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Secara teori apa itu karakter, dapat dengan mudah ditemukan jawabannya. Saat bersikap menurut karakter yang baik, apakah bertentangan dengan adat dan kebiasaan ataukah sejalan?? Hal ini harus diidentifikasi masalah yang benar-benar ada (riil) terkait permasalahan karakter, ditinjau dari berbagai sudut.

Pendidik sebagai fasilitator harus terus membimbing agar peserta didik tidak salah fokus, dalam mengidentifikasi masalah. Namun kemandirian peserta didik tetap terus ditingkatkan. Agar terjadi interaksi yang positif selama proses pembelajaran, maka peserta didik bekerja dalam kelompok secara kolaboratif.

Ketiga, setelah diidentifikasi masalah peserta didik, dapat memilih masalah yang utama pada dunia nyata/riil yang dihadapi peserta didik, yang akan dicari solusinya. Peserta didik yang bekerja dalam kelompok secara kolaboratif memilih salah satu

masalah utama yang akan dicari solusinya, dengan pendidik tetap berperan sebagai fasilitator.

Keempat, menentukan solusi terbaik yang didukung oleh argumentasi ilmiah yang dapat dipertanggung awabkan kebenaran. Argumentasi ilmiah ini ditemukan dan dicari baik dari artikel hasil penelitian terdahulu, internet, fakta atau data yang mendukung, maupun sumber lain yang dapat dipercaya kebenarannya.

Kemudian setelah argumentasi ilmiah dibangun, maka dapat disimpulkan solusi yang tepat dan terbaik, dari masalah yang dihadapi terkait karakter. Peserta didik sebagai fasilitator tetap memantau aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam kelompok kecil secara kolaboratif.

Selanjutnya tim peserta didik menyimpulkan solusi yang tang tepat dan terbaik, dengan argumentasi ilmiah.

Kelima, solusi yang tepat dan terbaik, yang didukung argumentasi ilmiah, kemudian dipresentasikan di depan forum kelas, untuk menerima masukan, sara, kritik yang bersifat konstruktif.

Setelah kesepakatan diperoleh dalam kelompok kelas/kelompok besar, maka solusi terbaik yang dipilih/diputuskan, kemudian disimpulkan sebagai putusan bersama-sama. Selanjutnya solusi karakter tersebut dapat disebarluaskan melalui jalur internet atau cetak atau video, atau

power point, sesuai kebutuhan yang ada dilingkungan, dengan tetap memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

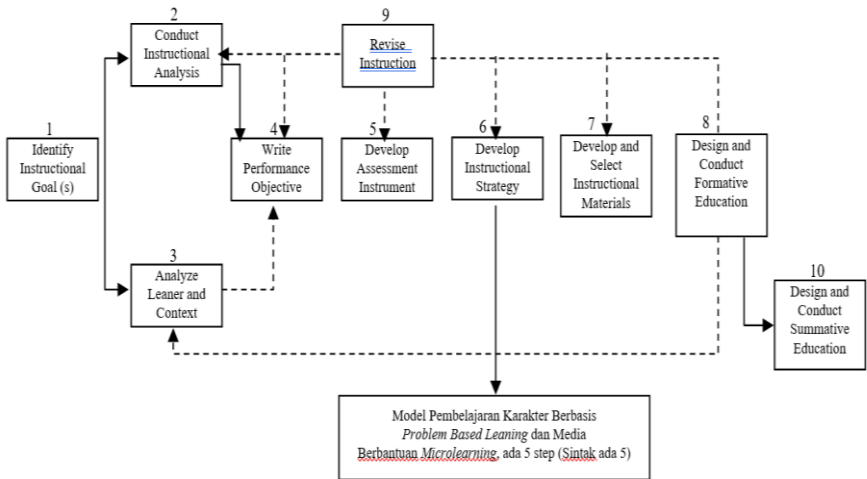
BAB IV

TINJAUAN FISIKAL MODEL PEMBELAJARAN KARAKTER BERBASIS
***PROBLEM BASED LEARNING* DAN MEDIA BERBANTUAN**
MICROLEARNING

Adapun fisik model Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning* dan Media Berbantuan *Microlearning* terkait produknya:

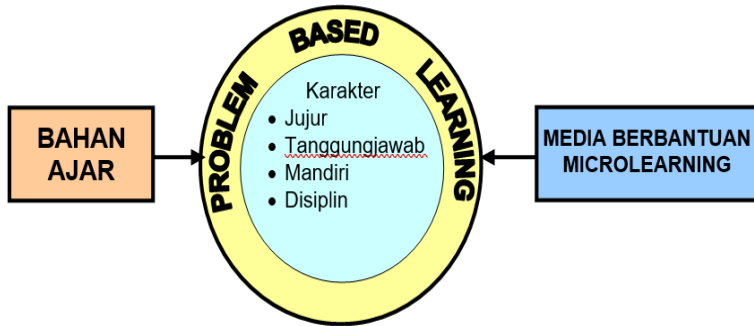


Sedangkan fisiknya terkait model Dick and Carey's sebagai berikut :



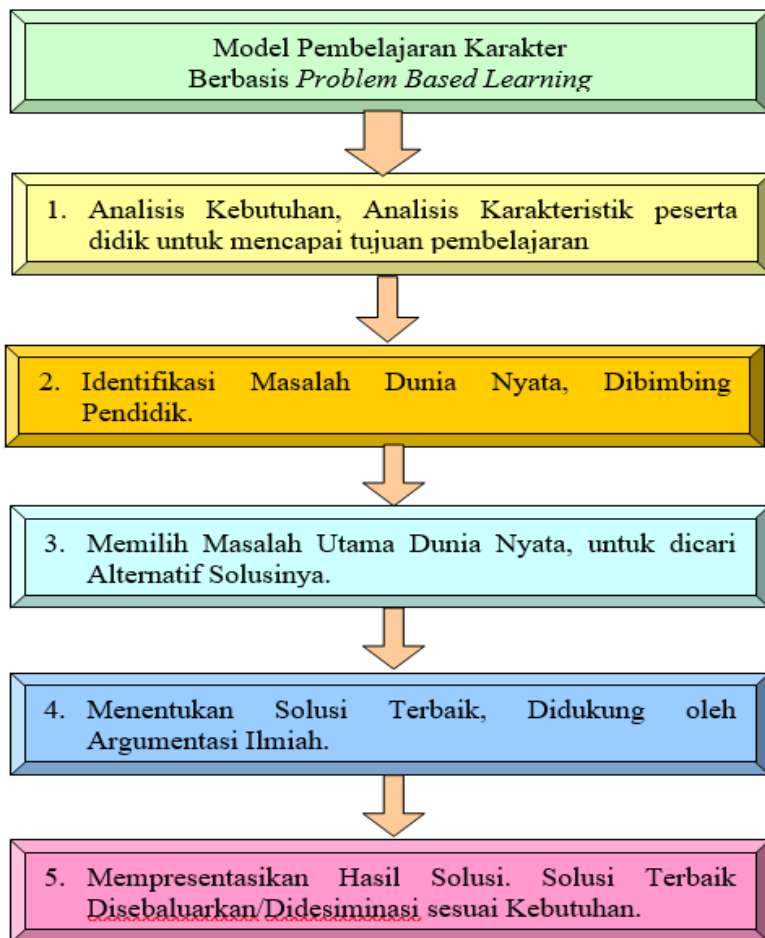
Gambar 4.1 Model Dick & Carey's dan produk Model Pembelajaran Karakter, pada Step Ke-6.

Pada tahap ke-6 Model Dick & Carey's hasil penelitian menghasilkan model pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning* dan Media Berbantuan *Microlearning*. Sedangkan tahap ke-7 memilih dan membuat media berbantuan *microlearning* dan bahan ajar karakter. Hal ini dimaksudkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.



Gambar 4.2. Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan *Media Microlearning*

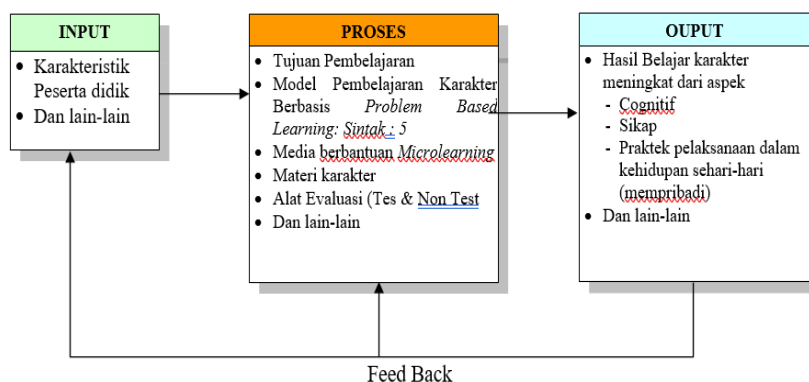
Tampilan fisik dapat dilihat pada gambar 4.2. sedangkan tampilan fisik untuk sintak model pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu Model Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Microlearning*, dengan 5 step (5 sintak) dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3. Sintak Model Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning* dan Berbantuan Media *Microlearning* apabila dimasukkan dan ditinjau dari teori sistem, maka akan terlihat gambarannya seperti gambar 4.4

ENVIROMET



Gambar 4.4. Model Pembelajaran Karakter Berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microlearning* dalam suatu “Sistem”

Kenapa dalam langkah kedua dari model pembelajaran karakter berbasis *Problem Based Learning* dan berbantuan Media *Microlearning* pendidik/guru/dosen masih sangat diperlukan bimbingan pendidik?

Hal ini dilakukan berdasarkan filsafat pendidikan Ki Hajar Dewantara.

Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara memiliki pandangan tidak jauh berbeda dengan filsafat progresivisme, karena memiliki pandangan yang sama yaitu memandang kemerdekaan secara pedagogis yang berarti pendidikan bertujuan untuk membantu perkembangan segala potensi peserta didik, tanpa tekanan dan hambatan, sehingga akan terwujud perkembangan pribadi yang kuat pada peserta didik.

Dalam implementasinya, filsafat Ki Hajar Dewantara dilaksanakan menggunakan sistem among, yang berarti pamong atau guru/dosen dalam proses pembelajaran harus bersikap *Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani* (Suparlan, 2016).

Ing ngarsa sung tuladha mengandung makna pendidik mampu menjadi contoh yang baik, atau dapat dijadikan “*Central Figure*” bagi peserta didik.

Ing madya mangun karsa mengandung makna bahwa pendidik hendaknya mampu menumbuhkembangkan minat, hasrat dan kemauan peserta didik untuk dapat kreatif dan berkarya.

Tut wuri handayani, mengandung makna mengikuti dari belakang dengan penuh perhatian dan penuh tanggung jawab dengan memberi kebebasan kesempatan dengan perhatian dan bimbingan yang memungkinkan peserta didik berinisiatif sendiri, dan

pengalaman sendiri agar berkembang sesuai perkembangannya (Sugiarta, et.al., 2019).

Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara yang bertujuan menciptakan pendidikan yang merdeka yaitu: 1) Pendidikan yang menekankan kemandirian peserta didik; 2) Pendidikan yang menekankan kemerdekaan lahir dan batin; 2) Pendidikan yang menekankan keterlibatan peserta didik berkesadaran akan pentingnya pengetahuan teoritis dan praktis untuk diaplikasikan dalam kehidupan bersama, demi membangun kehidupan sosial yang beradab (Tarigan et.al., 2022).

Berdasarkan pernyataan tersebut filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara relevan dengan pendidikan saat ini yang menggunakan Kurikulum Merdeka yang memiliki empat dimensi tujuan pendidikan yaitu jasmani, akal, rohani dan sosial dengan peran pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan sebagai mitra belajar bagi8 peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan usia peserta didik. (Firmansyah et.al., 2021; Yuniarti, 2018).

BAB V

KARAKTER JUJUR, TANGGUNGJAWAB, MANDIRI DAN DISIPLIN

Pada bab ini akan dibahas secara singkat terkait karakter jujur, karakter tanggung jawab, karakter mandiri dan karakter disiplin.

A. Karakter Jujur

- Menurut Mustari (2011:19) indikator jujur antara lain:
 - a. Menyampaikan sesuatu dengan keadaan sebenarnya, b. Tidak berbohong,
 - c. Tidak memanipulasi informasi,
 - d. Berani mengakui kesalahan.
- Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan anak usia dini nonformal dan informal tahun 2012 terdapat beberapa indikator nilai karakter jujur yaitu:
 - 1) Anak mengerti mana milik pribadi, mana milik bersama.
 - 2) Anak merawat dan menjaga benda milik bersama
 - 3) Anak terbiasa berkata jujur
 - 4) Anak terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya
 - 5) Menghargai milik bersama

- 6) Mau mengakui kesalahan
 - 7) Meminta maaf jika salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah.
 - 8) Menghargai keunggulan orang lain
 - 9) Tidak menumpuk mainan atau makanan untuk diri sendiri.
- Menurut Schiller dalam Yaumi (2014:65) bahwa hanya dengan kejujuran yang dapat mengembangkan kondisi kehidupan ke arah yang lebih baik, tanpa kejujuran akan membawa dampak pada kemunduran dari segala upaya yang dilakukan.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal satu, dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

B. Karakter Tanggung Jawab

- Pengertian tanggung jawab adalah melakukan semua tugas dan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Tanggung

jawab berarti siap menanggung segala risiko atas perbuatan sendiri.

- Tanggung jawab menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI (2018) merupakan keadaan untuk wajib menanggung segala sesuatunya. Dalam hal ini:

Tanggung jawab adalah kesadaran seseorang akan kewajiban untuk menanggung segala akibat dari segala sesuatu yang telah diperbuatnya.

- Menurut Sukiman (2016) Tanggung jawab terbagi menjadi: Tanggung jawab kepada Tuhan, diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

1. Tanggung jawab kepada Tuhan

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Rasa tanggung jawab manusia dengan selalu bersyukur, menjaga semua nikmat yang telah diberikan Tuhan, serta senantiasa menjauhi segala larangan Tuhan.

2. Tanggung jawab kepada diri sendiri

Menanamkan sikap tanggung jawab kepada diri sendiri dapat mencerminkan karakter diri. Tanggung jawab dengan diri sendiri yaitu:

- Menjaga diri sendiri dari hal-hal yang membahayakan
- Menjaga kebersihan diri
- Menjaga kesehatan dan gizi seimbang

- Menjaga keamanan
 - Melaksanakan apa yang sudah dijanjikan
 - Bertanggung jawab terhadap perkataan dan perbuatan
 - Bertanggung jawab terhadap keputusan yang menjadi pilihannya.
3. Tanggung jawab kepada keluarga
- Bertanggung jawab dalam keluarga adalah dengan selalu menjaga nama baik keluarga, dengan cara:
- Memelihara kebersihan, kenyamanan, keamanan dalam keluarga.
 - Mematuhi aturan yang telah ditetapkan bersama-sama.
 - Bertingkah laku sesuai norma dan aturan yang berlaku dalam keluarga
 - Menjaga keharmonisan keluarga dengan saling menyayangi, menghormati dan menghargai.
4. Tanggung jawab kepada Lingkungan dan Masyarakat
- Sebagai makhluk sosial, sudah barang tentu memiliki tanggung jawab dalam lingkungan bermasyarakat, dapat dilakukan antara lain:

- Berpartisipasi dalam kegiatan yang diselenggarakan masyarakat, misalnya menjaga kebersihan lingkungan, menjaga keamanan dan ketertiban dalam masyarakat.
 - Tidak melakukan perbuatan yang tidak sesuai dengan peraturan/norma yang berlaku.
 - Berani melaporkan kejadian yang merugikan masyarakat kepada yang berwenang.
 - Menghargai perbedaan agama, suku, budaya.
5. Tanggung jawab kepada Bangsa dan Negara
- Menjaga persatuan dan kesatuan bangsa
 - Mencintai tanah air dengan melestarikan bahasa, seni dan budaya
 - Menghargai keanekaragaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia
 - Selalu mencintai semua produk-produk buatan dalam negeri

Ciri-ciri dari sikap bertanggung jawab:

- Bersungguh-sungguh dalam segala hal
- Berusaha melakukan yang terbaik
- Disiplin
- Dapat dipercaya
- Taat aturan

- Jujur dalam bertindak
- Berani menanggung risiko
- Rela berkorban

Contoh sikap tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari:

1. Mencintai tanah air
2. Tidak melakukan perbuatan yang tidak sesuai dengan peraturan atau norma yang berlaku.
3. Menghargai perbedaan suku, agama dan budaya yang ada
4. Melestarikan bahasa dan seni budaya. Menghargai keanekaragaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.
5. Berpartisipasi dalam kegiatan yang diselenggarakan masyarakat misal: menjaga kebersihan.
6. Berani melaporkan kepada pihak berwenang apabila didapat aktivitas yang melanggar norma.
7. Menjaga nama baik keluarga. Memelihara aturan yang ditetapkan bersama, bertingkah laku sesuai norma dan aturan yang berlaku dalam keluarga. Menjaga keharmonisan keluarga dan saling menyayangi, menghormati dan menghargai.
8. Menepati janji.

9. Bertanggung jawab terhadap segala macam keputusan yang dipilihnya.
10. Mematuhi aturan yang ada

C. Karakter Mandiri

Kemandirian berasal dari kata “Anatomy” yaitu sebagai sesuatu yang mandiri, atau kesanggupan untuk berdiri sendiri dengan keberanian dan tanggung jawab atas segala tingkah laku sebagai manusia dewasa dalam melaksanakan kewajibannya guna memenuhi kebutuhan sendiri (Kartono, 2000).

- Kemandirian adalah kebebasan individu untuk dapat menjadi orang yang berdiri sendiri, dapat membuat menjadi masa sekarang dan masa yang akan datang, serta bebas dari pengaruh orang lain. (Rini, 2012).
- Menurut Barnadib, kemandirian meliputi “perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan masalah, mempunyai rasa percaya diri, dan dapat melakukan sesuatu sendiri, tanpa bantuan orang lain. (Fatimah, 2008)
- Menurut Kartini dan Dali (2000) Kemandirian adalah hasrat untuk mengerjakan segala sesuatu bagi dirinya sendiri.
- Kemandirian merupakan kemampuan tanpa campur tangan pihak lain (Sanjaya, 2012).

Steinberg membedakan karakteristik kemandirian dalam tiga bentuk:

- 1) Kemandirian emosional yaitu kemandirian yang menyatakan perubahan kedekatan hubungan emosional antar individu.
- 2) Kemandirian tingkah laku, yaitu suatu kemampuan untuk membuat keputusan-keputusan tanpa tergantung pada orang lain, dan melakukannya secara bertanggung jawab.
- 3) Kemandirian nilai, yaitu kemampuan memahami seperangkat prinsip tentang benar dan salah, dan tentang apa yang penting dan tidak penting. (Desmita, 2011:186).

Ciri-ciri Kemandirian:

- Desmita (2011,185) ditandai dengan kemampuan dalam:
 - Menentukan nasib sendiri
 - Kreatif dan inisiatif,
 - Mampu mengatur tingkah laku
 - Bertanggung jawab
 - Mampu menahan diri
 - Membuat keputusan-keputusan sendiri
 - Mampu mengatasi masalah tanpa ada pengaruh dari orang lain.

Ciri-ciri individu yang mandiri menurut Avery dan Frank dalam Abdillah (2021) adalah:

- a. Memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan tanpa pengaruh dari orang lain.
- b. Dapat berhubungan dengan baik dengan orang lain.
- c. Memiliki kemampuan untuk bertindak sesuai dengan apa yang diyakini
- d. Memiliki kemampuan untuk mencari dan mendapatkan kebutuhannya tanpa bantuan orang lain.
- e. Dapat memilih apa yang seharusnya dilakukan dan apa yang seharusnya tidak dilakukan.
- f. Kreatif dan berani dalam mencari dan menyampaikan hidupnya.
- g. Memiliki kebebasan pribadi untuk mencapai tujuan hidupnya.
- h. Berusaha untuk mengembangkan dirinya.
- i. Dapat menerima kritikan untuk mengevaluasi dirinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian adalah:

- a. Pola asuh orang tua
Yaitu orang tua yang dapat menerima secara positif anaknya.
- b. Usia
- c. Pendidikan
Semakin tinggi tingkat pendidikan ternyata semakin tinggi tingkat kemandirian seseorang.

d. Urutan kelahiran

Urutan kelahiran dalam suatu keluarga tentunya memiliki ciri tersendiri bagi setiap anak yang disebabkan, adanya perlakuan dan perhatian yang berbeda.

e. Jenis kelamin

f. Intelegensi

Peserta didik yang cerdas akan memiliki cara yang praktis dan tepat dalam setiap memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga akan dengan cepat mengambil keputusan untuk bertindak. Kondisi ini menunjukkan adanya kemandirian setiap menghadapi masalah yang sedang dihadapinya.

g. Interaksi Sosial

Peserta didik yang memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, serta mampu menyesuaikan diri dengan baik, akan mendukung perilaku yang bertanggung jawab, dan mampu menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapinya. (Asiyah, 2013).

D. Karakter Disiplin

Menurut Amrulloh & Kushendar (2024) kedisiplinan adalah hal mentaati tata tertib di segala aspek kehidupan, baik agama, budaya, pergaulan, sekolah, dan lain-lain

Secara etimologi disiplin berasal dari bahasa Inggris “*discipline*” atau *discipline* yang artinya penganut atau pengikut.

- Disiplin berasal dari kata yang sama dengan *disciple* yakni seseorang yang belajar dari atau secara sukarela mengikuti seorang pemimpin (Fitriani, 2022).

Orang tua dan dosen merupakan pemimpin, dan peserta didik belajar dari mereka tentang cara hidup yang berguna dan bahagia.

- Thomas Gordon dalam Joko Sulistiyono menyebutkan disiplin adalah perilaku dan taat tertib yang sesuai dengan peraturan dan ketaatan, atau perilaku yang diperoleh dari pelatihan yang dilakukan secara terus menerus.
- Disiplin sebagai sesuatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan ketaatan, kepatuhan, keteraturan dan ketertiban (Novitasari & Iswandari, 2023).

Sikap dan perilaku disiplin melalui proses binaan melalui keluarga, pendidikan dan pengalaman dan keteladanan dari lingkungan.

- Disiplin adalah suatu sikap mental yang dengan kesadaran dan keinsyafan mematuhi terhadap perintah atau larangan yang ada terhadap sesuatu hal, karena mengerti betul tentang pentingnya dan larangan tersebut (Sukarwoto et al., 2023).

Disiplin akan membuat dirinya tahu dan membedakan hal-hal apa yang seharusnya dilakukan, yang wajib dilakukan, yang boleh dilakukan, yang tidak sepatutnya dilakukan (karena merupakan hal-hal yang dilarang).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H. (2021). Implementasi Program Pengabdian Pesantren dalam Meningkatkan Kemandirian Mahasantri Ma'had Aly. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(09), 1544-1562.
- Amrulloh, N., Kushendar, K., & Sugiarto, S. (2024). Eksplorasi Praktik Kedisiplinan, Tanggung Jawab, dan Patuh Perintah Kiai Melalui Konseling Individu pada Santri. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 358-369.
- Asiyah, N. (2013). Pola asuh demokratis, kepercayaan diri dan kemandirian mahasiswa baru. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(2), 108-121.
- Arends, R.I. (2012). *Learning to Teach. (B. Mejia, Ed; 9th ed.)*, McGraw Hill.
- Branch, R.M., & Dausay, T.A. (2015). *Survey of Instruction Design Models*.
- Choden, T., & Kijkuakul, S. (2020). *Blending Problem Based Learning With Scientific Argumentation to Enhance Student's Understanding of Basic Genetics*. *International Journal of Instruction*, 13(1), 445-462.
- Cowan, M. (2014). *Generation Z – The New Kids on the Block Have Arrived*. Retrieved from www.happen.com
- Desmita. (2011). *Psikologi perkembangan peserta didik : panduan bagi orang tua dan guru dalam memahami psikologi anak*

usia SD, SMP, dan SMA(Cet. 3.). Bandung: Remaja Rosdakarya

Dick, W., Carey'l., & Care,J.O. (2015).*iSyetematic Design of Instruction*. (8th edition). Pearson.

Dick. W., Carey'l., Carey, J. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. Pearson/Allyn and Bacon.

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Tahun 2012.

Dögru, M., and Kalnder, S.(2007). *Applying the Subject "cell" through Conctructiivist approach during Science Leassons and The Teacher's View*. Journal of Enviromental & science Education, 2(1), 3-13.

Doo,M.Y., Bonk, C.,&Heo, H. (2021). *Instructional Review of Research in Open and Distributed Learning A Mea Analysis of Scaffolding Effects in Online Leaning in Higher Education*. Instructional Review of Research in open and Distributed Learn, 21(3), 22.

Fatimah, Enung. 2008.Psikologi Perkembangan (Perkembangan PesertaDidik).Bandung: CV Pustaka Setia.Indonesia

Firmansyah, E., Nasucha, Z., dan Muzfirah, S. (2021) *Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya dengan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD, 6(2), 144-161. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v6i2.3056>.

Fitriani, M. U. (2022). The relationships between self-discipline and peer-groups with smoking behavior in high school students. *Jurnal Psikologi*, 11(3), 459-466.

Glass, A.(2007). *Understanding Generational Differences for Competitive Success. Industrial and Commercial Training*, 39(2),98-103. <https://doi.org/10.1108/00197850710732424>.

Gustafson, K.L.&Branch, R. (1997). *Revisoning Models of Instructional Development*. *Educational Technology Research and Development*, 45(3), 73-8.

[http://magid.com/sites/default/files/pdf/Magid Pluralist Generation Whitepaper.pdf](http://magid.com/sites/default/files/pdf/Magid%20Pluralist%20Generation%20Whitepaper.pdf)

<https://doi.org/10.17478/jegy.597765>.

<https://doi.org/10.48047/rigeo.11.05.290>

Ihsan, H., & Zaki, A. (2023). *2ndInternational Conferenc on Statistics, Mathematics, Teaching, and Research, IOP Conf.Series: Journal of Physics: Conf.Series.1028 (2017)012165doi.10.1088/1742-6596/1/012165*.

Indonesia, T. R. K. B. B. (2018). Kamus besar bahasa Indonesia

Izzati, U.A., Bachri, B.S., Sahid, M., & Indriani, D.E. (2019). *Character education: Gender Deference's in moral knowing, moral feeling, and moral action in elementary schools in Indonesia*. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(3), 547-556.

- Kartini, Kartono & Dali G.2000. Patologi Sosial 2 (Kenakalan Remaja), Jakarta: Rajawali Press.
- Kartono, K. 2000. Hygiene Mental. Jakarta: CV. Mandar Maju
- Kim, N.J., Belland, B.R.,&Axelord, D. (2019). *Scaffolding for optimal challenge in K-12 problem based learning. Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning.*
- Lestari, A. (2019). *Measuring e-commerce adoption behavior among gen_Z in Jakarta, Indonesia.* Economic Analysis and Policy, 64,103-115. <https://doi.org/10.1016/i.eap.2019.08.004>.
- Lickona. T. (2022). *Mendidik untuk membentuk karakter.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Mackenzie,J., McGuire, R., & Hartwell, S. (2014). *The First Generation of the Twenty-Fist Century.* Retrieved from
- Martinez. Brovo.,M.C.,sadaba.chalezquer,C.,&Serrano-Pucher, J. (2020). *Gigty years of Digital Literacy Studies: A meta research for interdisciplinary and conceptual convergence. Profesional de la Information, 29(4),1-15.* <https://doi.org/10.3145/epi.2020.jul.28>.
- Michael, D. (2019). *Where Millennials end and Generation Z Begins/Pew Retrieved from.* Hhttps://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/07/where_millennials_end_and_generation_2_begins/
- Mustari, M. (2014). Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter. Jakarta: Rajawali Pers.

- Novitasari, N., Iswandari, N. S., & Amin, H. (2023). Analisis Kedisiplinan Kerja Pegawai di Kantor Urusan Agama Wringin Kabupaten Bondowoso. *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2(4), 144-149.
- Phishchik, V. (2020). *Features of the Mentality of Generation X, Y, Z. World Culture*, 23(24), 25-30. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202202102007>.
- Phungsuk, R., Viriyavejakul, C., Ratanaolarn, T. (2017), *Development of a problem based learning model via a virtual learning environment, Kasetsart Journal of Social Sciences*, 38(3), 297-306.
- Pradana, A.A., (2021). *Strategi Pembelajaran Karakter Siswa pada Jenjang Pendidikan Dasar melalui Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan, Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, (3(1), 78-93.
- Rini, A. R. P. (2012). Kemandirian remaja berdasarkan urutan kelahiran. *Jurnal Pelopor Pendidikan*, 3(1), 61-70
- Rokhman, F., Hum.M., Syaifudin, A., Yuliati. (2013). *Character Education for Golden Generation 2045 (National Character Building for Indonesia Golden Years). Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 141, 1161-1165. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.197>.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran (7th.ed.)*. Jakarta: Rajawali Press.. <https://doi.org/978-979-769-460-9>.

- Samani, M., & Hariyanto, M.S. (2011). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, I. P. H. (2012). Pengaruh model pembelajaran inkuiri laboratorium terhadap keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan proses sains siswa ditinjau dari kemandirian belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 2(2).
- Shalleh, M.S.M., Mahbob, N.N., & Baharudin, N.S. (2017). *Overview of "Generation Z" Behavioral Characteristic and its effect toward hostel facility. International Journal of Real Estate Studies*, 11(2), 2017. Retrieved form. <https://pdfs.semanticscholar.org/8f05/f2efba8c598185826f56678b25b1d58df50b.pdf>
- Singh, A.(2014). *Challenges and Issues of Generation Z. IOSR Journal of Business and Management*, 16(7), 59-63.<http://doi.org/109790/487x16715963>.
- Solihatin, E., Siang, J.L., Lapisan A., Wuwung, O.C., Putri, K.Y., Tulung, J.M., Kuncoro, E.A., Dapa, A.N., & Alwi. (2021). *Development of QQ Code. Based Character Education Teaching Materials*. *Review of International Geographical Education Online*, 11 (5), 4095-4104.
- Solihatin, E., Syarifain,R.1., & Siang, J.L. (2020), *How to Develop Student, Character Education Based on a Social Studies Comin Book*. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(12), 608-626.

- Song, B.L., Lee, K.L., Liew, C.Y., Ho,R.C.,&Lin, W.L. (2022). *Business Student's perspectives on case method coaching for student engagement and learning performance in higher education*. *Education and Training*, 64(3),416-432.
- Sugiarta, I.N., Mardana, I.B.P., Adiarta, A., dan Artanayasa, W.(2019). *Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur)*. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(3).124. <https://doi.org/10.23887/jfi.v2;3.22187>.
- Sukarwoto, S., Wimatra, A., Akbar, M. C., & Amalillah, C. T. (2023). Meningkatkan Disiplin Dan Karakter Taruna Melalui Pembinaan Pendidikan Ketarunaan Yang Humanis Di Sekolah Kedinasan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Perhubungan. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(12), 3887-3896.
- Sukiman. 2016. *Mengembangkan Tanggung Jawab Pada Anak*. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Suparlan, H. (2016). *Filsafat Pendidikan Ki Hajar Deantara dan Sumbangannya bagi Pendidikan Indonesia*. *Jurnal Filsafat*, 25(1), 1-19. <https://doi.org/10.22146/jf.12614>.
- Suparman, A. (2014). *Design Instructional Modern*. (N.I..Sallama, Ed.). Jakarta: Erlangga.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperatie Learning Teori dan Aplikasi Paikem (6th.ed.)* Pustaka Pelajar.

- Tarigan. M. Alvindi, A., Wlrandu, A.,Hamdany's., dan Perdamean, P. (2022). *Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia*. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 149-159. <https://doi.org/10.33487/mgr,v3il.3922>.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*
- Yaumi, Muhammad, 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuniarti, E.(2018). *Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya dengan Kurikulum 13*. Jurnal Pendidikan, 11(2) 237-265. <https://doi.org/10.21043/jupe,v1li2.3489>.

GLOSARIUM

Model Pembelajaran sebagai keseluruhan rencana atau pola untuk membantu peserta didik mempelajari, sikap, keterampilan. Model pembelajaran sebaiknya memiliki dasar teoritis atau filosofis dan mencakup langkah-langkah pembelajaran tertentu yang dirancang untuk mencapai hasil pendidikan yang diinginkan (Arends:2012)

Tujuan model pembelajaran untuk membantu mempelajari, memahami menganalisis dan mengembangkan berbasis praktek, karena model sebagai pedoman untuk memahami dan mempelajari tentang realitas yang sangat kompleks (Dick, et.al., 2005).

Fungsi model pembelajaran sebagai panduan konseptual dan komunikasi untuk menganalisis, mendesain, mengevaluasi pembelajaran baik secara luas maupun secara khusus. (Gustafson, 1997).

Problem Based Learning adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, belajar tentang suatu subyek dengan mencoba menemukan solusi untuk masalah terbuka. (Phungsuk, et.al., 2017).

Ciri-ciri *Problem Based Learning* adalah, (a) berpusat pada peserta didik, dalam kelompok kecil, dibimbing oleh pendidik, (b) pembelajaran dimulai dan dibingkai dengan masalah, yang harus diselesaikan, disertai argumentasi, (c) belajar secara

kolaboratif, (d) informasi dicari, disertai argumentasi ilmiah baik hasil penelitian atau penyelidikan, sehingga peserta didik semakin mandiri.

Karakter menurut Aristoteles yaitu karakter yang baik sebagai kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. (Lickona, 2022)

Generasi Z lahir dari tahun 1995-2012 yang umumnya sedang menempuh pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Michael, 2019).

Karakteristik dominan Generasi Z:

Memiliki kemampuan komunikasi fisik yang lebih rendah, penggunaan teknologi dalam hampir segala bidang lebih tinggi (Glass, 2007); Mac Kenzie, et.al., 2014; Pishchik, 2020)

Microlearning merupakan salah satu alternatif untuk menjawab perubahan dalam bidang pendidikan di era digital. Literasi digital selama lima puluh tahun ini telah diteliti, dan artikel yang dimuat pada Wos dan Scopus sebanyak 52.903 judul. (Martinez Bravo, et.al., 2020).

Media dalam *microlearning* mengarah pada pelbagai moda diantaranya, (a) *short chunks of tecks*, (b) *short interactive/non interactive video*, (c) *e-book*, (d), QR Code.

INDEKS

A

afektif · 1

D

Disiplin · 43, 48, 49, 50, 57

G

Generasi Z · 2, 3, 4, 14, 15, 16, 17,
18, 60

I

Ing madya mangun karsa · 37
Ing ngarsa sung tuladha · 37

J

Jujur · 39, 44

K

Karakter · 1, 3, 11, 13, 18, 27, 32, 33,
34, 35, 36, 39, 40, 45, 48, 54, 55,
56, 57, 58, 60, 64, 66, 67
kognitif · 1, 3, 26

M

Mandiri · 45
MICROLEARNING · 5, 21, 32
Model pembelajaran · 1, 5, 7, 8, 24,
59

P

Problem Based Learning · 2, 3, 9, 10,
24, 27, 28, 32, 33, 34, 35, 36, 51,
54, 59, 64
psikomotor · 1

S

Sintak · 6, 27, 35

T

Tanggung Jawab · 40, 51, 57

Tut wuri handayani · 37

Daftar Riwayat Hidup Penulis



Prof. Dr. Etin Solihatin., M.Pd. meraih gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PMP-KN FPIPS IKIP Jakarta pada 1988. Gelar Magister Pendidikan diperoleh dari Program Pascasarjana IKIP Bandung (UPI) pada tahun 1997 dan gelar Doktor dari Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta pada 2011. Sejak tahun 1989 hingga sekarang mengajar sebagai dosen pada Program Studi PPKN. Selain itu aktif menjadi sekretaris Jurusan Ilmu Sosial Politik FIS UNJ 2007-2011. Kemudian, menjadi ketua Jurusan Ilmu Sosial Politik FIS UNJ 2011-2015. Menjadi ketua Satuan Pengawas Internal (SPI) UNJ 2016-2018. Fokus utama penelitian meliputi (1) Pengembangan Media Komik Pendidikan Karakter Peserta Didik SD; (2) Manajemen Risiko dalam Pelaksanaan Anggaran di UNJ; (3); Pengaruh Problem Based Learning ditinjau dari gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPS SD; (4) Pengembangan Bahan Ajar "Metodologi Kuantitatif " bagi mahasiswa berbasis QR Code; (5) Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Karakter berbasis QR Code. Memublikasikan artikel pada jurnal terindeks scopus sebanyak 18 artikel yang salah satu diantaranya: (1) Development of QR Code-Based Character Education Teaching Material pada *Journal Review of International Geographical Education Online*. Buku yang telah diterbitkan meliputi (1) *Strategi Pembelajaran PPKN*; (2) *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*; (3) *Cooperative Learning and Expository Learning Analisis Pembelajaran PKN Ditinjau dari Gaya Belajar*; (4) *Ilmu Negara*; (5) *Strategi Pembelajaran PPKN Berbasis*

KKNI; (6) Dasar-dasar IPS; (7) Panduan KKL Prodi PPKN; (8) Desain dan Aplikasi Pembelajaran IPS-PKn Pendidikan Dasar; (9) Persiapan Kemerdekaan Indonesia (Komik).

Daftar Riwayat Hidup Penulis



Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed., Lahir di Sumedang, Jawa Barat, pada tanggal 20 Agustus 1963. Menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1/Drs.) di Jurusan PKn dan Hukum FPIPS IKIP Bandung tahun 1987, dan pendidikan S2 *Master of Education (M.Ed)*, di *School of Education, La Trobe University, Melbourne Australia* dalam bidang *Social Studies* tahun 1998. Pendidikan Doktor (S3) dalam bidang pendidikan IPS SPS

UPI dengan menulis disertasi *Perspektif Pemikiran Pakar tentang PKn dalam Pembangunan Karakter Bangsa* tahun 2007. Pendidikan non gelar meliputi: (1) *Political and Constitutional Theory for Citizens: A We the People... National Academy* di Loyola Marymount University, LA, California USA tahun 2001; (2) *University Connect: Pre-service Teacher Practicum Training USAID PRESTASI, Michigan State University (MSU)*, East Lansing, USA, tahun 2016. Memberi kuliah di Jenjang S1, S2, dan S3 Prodi Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan IPS, dan Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana UPI. Selain mengajar beliau pun pernah menjadi ketua Jurusan PKn untuk empat kali periode (2000–2003; 2003–2007; 2011–2015; dan 2015–2019). Sebagai asesor Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) sejak tahun 2001 sampai 2022, dan asesor LAMDIK 2022 dan Sertifikasi Guru/Dosen, 2007 sampai sekarang.

Daftar Riwayat Hidup Penulis



Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si. lahir di Tegal, 17 April 1976, menamatkan Strata 1 pada tahun 2002 di Program Studi PPKN Universitas Negeri Jakarta, S2 Program Studi Administrasi dan Kebijakan Publik Universitas Indonesia pada tahun 2009, dan menyelesaikan S3 pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2022. Saat ini tercatat sebagai dosen tetap di Program Studi PPKN Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta sejak tahun 2005 sampai sekarang. Tutor pada Universitas Terbuka sejak 2004. Pemimpin Redaksi Jurnal Ilmiah *Mimbar Demokrasi* tahun 2006-2008, dan tahun 2022-2024. Pemimpin Redaksi *Service Learning: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* periode tahun 2022-2025, Sekretaris Redaksi Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Tahun 2008-2009. Instruktur PLPG/ Pendidikan Profesi Pendidik PPKn, dan PGSD. Ketua Yayasan Pendidikan Khalifah Indonesia sejak tahun 2017. Penilai buku teks dan non teks Pusat Kurikulum dan Perbukuan sejak tahun 2009. Organisasi yang diikuti yakni sebagai salah satu pengurus AP3KNI Wilayah DKI Jakarta, dan ADPK Nasional. Buku yang pernah ditulis baik sendiri maupun dengan tim antara lain Buku *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* diterbitkan PT. Bumi Aksara, Strategi Pembelajaran PPKn Berbasis KKNi diterbitkan LPP Press UNJ, Hukum Administrasi Negara diterbitkan Lab. Sospol Press, Pendidikan Kewarganegaraan oleh BKS PTN-Barat, Statistika Pendidikan dengan Aplikasi SPSS diterbitkan LPP Press UNJ, Pengantar Ilmu Pendidikan, Perkembangan Peserta Didik, Pendidikan Karakter, Ilmu Negara penerbit PT. Bumi Aksara, Pengantar Ilmu Hukum dengan penerbit PT. Sonpedia Publishing Indonesia, Ilmu Negara penerbit Universitas Terbuka Press. Strategi Pembelajaran penerbit CV. Afasa Pustaka, Metode dan Model Pembelajaran Inovatif Penerbit PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Email: raharjo@unj.ac.id.

Daftar Riwayat Hidup Penulis



Dr. Jhoni Lagun Siang, M.Pd. lahir di Togola Sangir, 14 Juni 1980, adalah anak kedua dari Alm Bapak Lorens Lagunsiang dan Ibu Alee Masihor. Menikah dengan Junivke Susana Kaseger, Pasangan dari Seidi Derek Kaseger dan Ellen Kaurow pada tahun 2003, dari pernikahan tersebut penulis dikaruniai satu orang putra yang diberi nama Joynivly Lagunsiang (saat ini 17 Tahun) , dan dua orang putri yang diberi nama Lovely Lagunsiang (saat ini 13 Tahun) dan Velove Sabathiny Lagunsiang (4 Tahun).

DAFTAR RIWAYAT PENULIS



Ricky Rasyid, lahir di Karawang, adalah mahasiswa dari Universitas Padjajaran Fakultas Peternakan Program Studi Ilmu Peternakan. Banyak memiliki pengalaman penulisan ilmiah dan desain. Selain memahami fitur dan dapat mengoperasikan berbagai Microsoft Office dengan baik. Berbagai pengalaman: Aktif dalam mengikuti perlombaan Karya Tulis Ilmiah (KTI) dan essay serta kegiatan rutin ekstrakurikuler, memimpin dan mengkoordinasikan seluruh aktivitas ekstrakurikuler, menjalankan program kerja serta mempersiapkan anggota mengikuti olimpiade nasional, dan lain-lain.

DAFTAR RIWAYAT PENULIS



Rendy Rohim, lahir di Karawang, sekarang ini adalah sebagai mahasiswa jurusan kimia yang berdedikasi dan bersemangat dalam eksplorasi ilmu kimia. Aktif terlibat dalam kegiatan akademis dan organisasi mahasiswa untuk memperdalam pemahaman dan pengalaman dalam bidang kimia.

Di samping itu aktif membantu staf laboratoirum dalam analisi dan pengujian air, dan mengelola serta mencatat data hasil pengujian untuk dokumentasi, membantu kepala laboratorium dan pengawasan dalam proses pelaksanaak praktikum dalam pengembangan materi praktikum.

DAFTAR RIWAYAT PENULIS



Randy Rahman, lahir di Karawang, Mahasiswa yang aktif dengan semangat besar menjadi yang lebih baik. Mempunyai Moto hidup “bermanfaat sehidup semati”. Sebagai Staf Devisi Litbang Kelompok Studi Ternak, Anggota Muda UMKM KSPTP Fapet Unpad, Divisi Kaderisasi, dan sampai saat masih menjalan sebagai manajemen pemeliharaan

ayam broiler, dari monitoring, manajemen kesehatan, manajemen pakan, manajemen kandang, dan manajemen penjualan. Dan juga melakukan manajemen pemeliharaan kambing perah, dari monitoring, manajemen kesehatan, manajemen pakan, manajemen kandang, dan manajemen pengolahan susu.

DAFTAR RIWAYAT PENULIS



Alwi, lahir di Jakarta pada 10 Juli 2002. Saat ini adalah mahasiswa tingkat akhir di Universitas Negeri Jakarta, mengambil program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan setelah menyelesaikan pendidikan di SMPN 22 Jakarta. Di samping kuliah, Alwi aktif dalam berbagai kegiatan, termasuk penelitian dan pengabdian kepada masyarakat bersama dosen universitas. Tinggal di Kampung Melayu, Jatinegara, Alwi juga bekerja paruh waktu sebagai penerjemah, fasilitator, dan pembawa acara

DAFTAR RIWAYAT PENULIS



Josua Gideon Sembung, Usia 25 tahun, saat ini sedang menempuh jenjang pendidikan strata dua Program Manajemen Pendidikan Krieste, Institu Agama Kristen Negeri Manado, berpengalaman dalam mengelola database Sekolah dan Siswa dalam pengimputan data ke server melalui software Dapodik, berpengalaman dalam pengelolaan keuangan desa, untuk pelaksanaan program-program dari pemerintah desa guna kesejahteraan masyarakat desa. Sebagai tenaga pendidikan di Pascasarjana IAKN Manado (Administrasi dalam Unit Pendidikan Tinggi).