

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penutup dari penelitian ini akan dipaparkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Dipaparkan pula rekomendasi yang didasarkan pada hasil kesimpulan. Rekomendasi pada hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pemangku kebijakan, pengguna desain dan beberapa pihak lainnya sebagai masukan atau dasar dalam mengembangkan desain pembelajaran pendidikan karakter pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bandung . Secara lebih rinci, beberapa kesimpulan dapat dijelaskan sebagai berikut: Pengembangan desain kurikulum dalam pembelajaran Pendidikan Karakter dalam menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0 terdiri atas 4 langkah yaitu Analisis Kompetensi, Pengembangan Materi, Pengembangan Kegiatan Pembelajaran dan Kegiatan Evaluasi Pembelajaran.

##### **5.1.1 Kondisi Sekolah dengan Pendidikan Karakter**

Keberadaan Pendidikan Karakter di beberapa sekolah yang peneliti lakukan pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di kota Bandung sudah dilaksanakannya Pendidikan Karakter, namun Pembelajaran Pendidikan Karakter yang berbasis Revolusi Industri 4.0 masih banyak responden yang menyatakan belum mengaplikasikan Pendidikan Karakter ini dalam pembelajaran.

##### **5.1.2 Kompetensi**

Kompetensi yang dihasilkan dari pengembangan desain yaitu 1) jujur, 2) beretika, 3) sopan santun, 4) mandiri, 5) semangat, 6) mengelola waktu, 7) berani mengambil resiko, 8) berani, 9) kerja keras, 10) komunikatif, 11) kerjasama, 12) kerja tim, 13) dapat diandalkan, 14) inisiatif, 15) kreatif, 16) kemampuan literasi, 17) kritis, 18) berjiwa wirausaha, 19) literasi digital, dan 20) terampil dalam teknologi informasi. Pengembangan desain kurikulum dalam pembelajaran Pendidikan Karakter pada tahap Analisis kompetensi terdiri atas 4 tahapan yaitu : 1) Analisis Kebutuhan (*Need Analysis*), menganalisis kompetensi lulusan pada

mapel yang diampu dengan kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri saat ini. 2) Menyusun Tujuan Karakter (*Set Goals Character*), menentukan tujuan pembelajaran pada mapel yang diampu dengan melihat karakter yang sesuai dengan mapel yang diampu. 3) Menentukan Peserta Didik (*Determine Students*), menentukan sasaran peserta didik mengkoleksi data siswa, mulai dari jumlah siswa, karakteristik siswa, keterampilan siswa yang dimiliki. 4) Membuat Urutan Kerja (*Make a Timeline*), langkah penyusunan waktu ini merupakan langkah dimana penerapan pendidikan karakter tidak hanya diterapkan dalam satu kali peretemuan namun berkali-kali pertemuan.

### 5.1.3 Materi

Materi yang didapatkan dari penelitian yaitu komunikatif, kolaboratif, berfikir kritis, kreatif dan inovatif untuk pembelajaran abad 21 sedangkan materi yang berhubungan dengan revolusi industri 4.0 yaitu teknologi 4.0, literasi digital dan etos kerja. Pengembangan desain kurikulum dalam pembelajaran Pendidikan Karakter pada tahap Pengembangan Materi terdiri atas 5 tahapan yaitu: 1) Memilih Materi (*Select of Materials*), memilih materi apa yang akan diajarkan untuk peserta didik nantinya. Guru menyusun materi yang akan disisipkan dengan Pendidikan Karakter, 2) Menentukan Isi Materi (*Select the Content Materials*), menentukan isi materi ajar yang akan diberikan kepada siswa. Isi materi ini bisa di komunikasikan dengan guru sesama MGMP disekolah. 3) Membuat Alur Materi (*Make Materials Flow*), membuat alur materi yang akan diajarkan kepada siswa dan harus disisipkan materi pendidikan karakter pada setiap materi ajar. 4) Materi dengan Pendidikan Karakter di Revolusi Industri 4.0 (*Content with Character Education in Revolusi Industry 4.0*), Menentukan materi karakter sesuai mapel yang diampu yang didasarkan dengan revolusi industri 4.0. Materi karakter yang disesuaikan pula pada pembelajaran abad 21 yaitu adanya 4K yaitu komunikasi, kolaborasi, kritis, dan kreatif. 5) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (*Make a Lesson Plan*), guru menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai acuan seorang guru nanti pada saat proses pembelajaran.

#### 5.1.4 Kegiatan Pembelajaran

Pengembangan desain kurikulum dalam pembelajaran Pendidikan Karakter pada tahap Pengembangan Kegiatan Pembelajaran terdiri atas 5 tahapan yaitu: 1) Memilih Pendekatan (*Select of Approach*), memilih pendekatan yang akan dipakai baik pendekatan *individual* atau *classical*. 2) Memilih Model Pembelajaran (*Select of Instruction Models*), Memilih model yang akan digunakan untuk pembelajaran nantinya, Ada model yang dapat dipilih dari pembelajaran Pendidikan Karakter yaitu Model pembelajaran kontekstual, Model pembelajaran kooperatif, Model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis proyek, Model pembelajaran berbasis komputer, Model pembelajaran berbasis web, 3) Menentukan Metode Pembelajaran (*Select of Method*), Menentukan metode ajar pembelajaran pendidikan karakter yang akan digunakan. Contoh metode yang akan digunakan adalah ceramah, tanya jawab, praktikum, bimbingan atau diskusi. 4) Menentukan Media Pembelajaran (*Select of Instruction Media*), Menentukan media yang cocok untuk pembelajaran pendidikan karakter yang berbasis Revolusi Industri 4.0. Macam-macam media yang dapat dipilih adalah media cetak, media audio, media interaktif, dan media teknologi dan informasi. 5) Menentukan Sumber Belajar (*Select of Learning Resources*), Menentukan sumber belajar apa yang akan dipergunakan untuk pembelajaran Pendidikan karakter berbasis Revolusi Industri 4.0 . Sumber belajar untuk pembelajaran Pendidikan Karakter ini dapat memilih apa saja yang dipergunakan yaitu buku, jurnal, modul, lembar kerja siswa, dan internet.

#### 5.1.5 Evaluasi

Pengembangan desain kurikulum dalam pembelajaran Pendidikan Karakter pada tahap Pengembangan Evaluasi Pembelajaran terdiri atas 4 tahapan yaitu: 1) Menentukan Hasil Belajar (*Select of Learning Outcomes*), Menentukan hasil belajar apa yang akan dicapai. Taksomoni Bloom mana yang akan dipergunakan, baik itu dilihat dari ranah Kognitif, Psikomotor dan Afektif. 2) Menentukan Jenis Evaluasi (*Select the Type of Evaluation*), Menentukan jenis evaluasi apa yang akan digunakan dalam pembelajaran, Jenis evaluasi yang digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Karakter ini antara lain penilaian

otentik dimana penilaian dapat menggunakan tes tertulis, portofolio, jurnal, hasil karya, dan tes kinerja siswa. 3) Menentukan Kriteria Penilaian (*Determine Criteria*), Menentukan kriteria apa yang mendukung evaluasi dalam pembelajaran pendidikan karakter. Adanya penilaian secara otentik yang disesuaikan dengan kriteria adalah salah satu cara seorang guru tidak akan menilai peserta didik secara subjektif. 4) Refleksi (*Reflection*), Merefleksi apa saja yang sudah dilaksanakan adalah salah satu cara menilai keberhasilan suatu pembelajaran.

## **5.2 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti menyarankan kepada pihak-pihak terkait seperti guru, sekolah, dan pemerintah sebagai pemangku kebijakan bahwa untuk mempersiapkan siswa yang mampu menghadapi tantangan revolusi industri 4.0, peserta didik diarahkan memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, komunikasi, dan mampu menganalisis terhadap masalah-masalah yang terjadi serta diperlukan dukungan dari pihak-pihak terkait berupa pengembangan desain pembelajaran Pendidikan Karakter yang berkelanjutan dan berkesinambungan dalam pengembangan dan penerapannya di Sekolah Menengah Kejuruan. Desain Kurikulum Pendidikan Karakter ini perlu lebih dikembangkan oleh berbagai pihak sebagai berikut:

### **5.2.1 Untuk Guru**

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti di lapangan, sebaiknya penerapan desain pembelajaran Pendidikan Karakter ini ditujukan untuk mata pelajaran produktif atau kejuruan sesuai kompetensi keahlian yang diampu peserta didik. Oleh karena itu sebaiknya para guru produktif melakukan pembiasaan atau penerapan desain pembelajaran Pendidikan Karakter ini. Pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan guru kepada peserta didik diharapkan menjadikan lulusan-lulusan peserta didik yang berkarakter baik dan berkompentensi yang dibutuhkan Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI).

### 5.2.2 Untuk Siswa

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti dilapangan, sebaiknya penerapan ini menjadi pembiasaan yang akan menjadi bekal pada peserta didik dalam menghadapi persaingan dengan *competitor* yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan lainnya.. Mengapa demikian karena dengan penerapan pada pembiasaan setiap hari peserta didik dapat terbiasa dengan kompetensi yang dibutuhkan pada Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Pembiasaan-pembiasaan ini apabila sudah terbiasa oleh peserta didik sehingga peserta didik disaat sudah menempuh jenjang Sekolah Menengah Kejuruan peserta didik dapat membiasakan di tempat mereka bekerja.

### 5.2.3 Untuk Kepala Sekolah

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti dilapangan, penerapan desain pembelajaran Pendidikan Karakter ini harus dilaksanakan secara kontinyu atau berkelanjutan. Bukan hanya dalam satu kali pertemuan pada mata pelajaran tertentu, namun sebaiknya dilakukan pembiasaan-pembiasaan dalam waktu yang lama oleh semua guru. Sebaiknya desain pembelajaran Pendidikan Karakter ini menjadi kebijakan sekolah untuk menjadikan salah satu program unggulan yang ada pada sekolah. Sekolah yang menerapkan kuat akan karakter yang harus dimiliki peserta didik menjadikan lulusan-lulusan sekolah tersebut siap kerja dan bahkan apabila peserta didik ini banyak diserap industri menjadikan sekolah yang tidak lagi menghasilkan lulusan-lulusan penyumbang pengangguran terbesar. Perusahaan-perusahaan yang puas akan lulusan-lulusan sekolah tersebut akan mencari pekerja tidak kepada sekolah lain melainkan sekolah yang sudah menghasilkan peserta didik yang kompeten dan berkarakter.

### 5.2.4 Untuk Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti dilapangan, sebaiknya penerapan desain pembelajaran Pendidikan Karakter ini menjadikan salah satu desain yang dapat dikembangkan bukan hanya disatu sekolah yang peneliti lakukan, melainkan disemua sekolah yang ada di Jawa Barat. Diharapkan dengan pembentukan karakter yang secara rutin dilakukan

sekolah-sekolah. Menjadikan Sekolah Menengah Kejuruan bukan lagi penyumbang pengangguran terbesar. Banyaknya peserta didik yang terserap oleh Dunia Usaha Dunia Industri mengurangi citra tidak baik tentang Sekolah Menengah Kejuruan. Diharapkan juga peserta didik dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan karakter yang sudah dibentuk baik oleh sekolah-sekolah di Provinsi Jawa Barat.

#### **5.2.5 Untuk Peneliti Selanjutnya**

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti dilapangan, sebaiknya penerapan desain pembelajaran Pendidikan Karakter ini diterapkan lebih awal di Sekolah Dasar atau Sekolah Menengah Pertama. Penerapan yang lebih awal akan lebih baik lagi sehingga dalam penerapan di Sekolah Menengah Kejuruan mental dan karakter yang dimiliki peserta didik sudah terbentuk dan hanya menyesuaikan dengan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan sesuai kompetensi kejuruan yang diampu.

Penelitian ini peneliti hanya membuat satu buah contoh satu RPP, satu materi, satu susun penilaian dan satu Lembar Kerja Siswa , sebaiknya untuk peneliti selanjutnya dapat membuat lebih banyak lagi RPP yang bisa dibandingkan antara satu RPP yang lainnya dengan mata pelajaran yang berbeda.

Penelitian ini peneliti lebih mengarahkan kepada mata pelajaran produktif atau kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan. Peneliti Selanjutnya diharapkan dapat meneliti Pendidikan Karakter ini dengan di padukan kepada program-program pemerintah yang akan datang.