

**DESAIN KURIKULUM PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM MENYONGSONG REVOLUSI INDUSTRI 4.0
UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan Program Studi Pengembangan Kurikulum



oleh

ROSMAYATI

NIM 1605269

PROGRAM STUDI PENGEMBANGAN KURIKULUM

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2019

**DESAIN KURIKULUM PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM MENYONGSONG REVOLUSI INDUSTRI 4.0
UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**Oleh
ROSMAYATI
NIM 1605269**

**Tesis ini Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan dalam Bidang Pengembangan Kurikulum
Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang. Difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

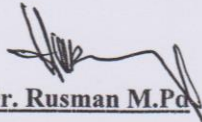
ROSMAYATI

NIM. 1605269

**DESAIN KURIKULUM PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM MENYONGSONG REVOLUSI INDUSTRI 4.0
UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing,

Pembimbing Tesis,

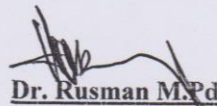


Dr. Rusman M.Pd.

NIP. 19720505 199802 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pengembangan Kurikulum
Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Rusman M.Pd.

NIP. 19720505 199802 1 001

ABSTRAK

Rosmayati, Tesis, 2019, Desain Kurikulum Pendidikan Karakter Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Di Bandung.

Pendidikan karakter adalah proses pemberian petunjuk kepada siswa untuk dijadikan manusia seutuhnya yang mempunyai karakter dalam hati, pikiran, raga, rasa dan karsa. Dalam memasuki era revolusi industri 4.0, siswa SMK dituntut harus menjadi salah satu manusia yang mempunyai *hardskill* yang baik maupun *softskill* yang harus dimiliki dalam menunjang siswa dalam menghadapi Dunia Usaha dan Dunia Industri. Latar belakang penelitian ini berdasarkan survei Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) untuk usia 15 tahun ke atas berdasarkan latar belakang pendidikan, lulusan SMK menempati posisi tertinggi yakni 9.84%. Desain Kurikulum Pendidikan Karakter merupakan salah satu alternatif dalam menghadapi permasalahan mental anak SMK dan tantangan pembelajaran abad 21, siswa memiliki *softskill* yang wajib dimiliki siswa sebagai bekal apabila siswa memasuki dunia kerja. Hasil penelitian ini adalah Desain Kurikulum Pendidikan Karakter ini dirancang agar siswa dapat memiliki hal-hal mendasar yang harus dimiliki guna menghadapi persaingan global yang dihadapi para siswa SMK. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Desain dan Pengembangan dimana langkah yang dilakukan menjadi tiga tahap adalah tahapan analisis atau pendahuluan, tahapan desain atau pengembangan dan tahapan evaluasi. Desain kurikulum yang dirancang berisikan empat cakupan yakni kompetensi, materi, proses pembelajaran, dan evaluasi. Desain yang dibuat dimodifikasi dari Model Tyler. Hasil penelitian ini kompetensi yang dijabarkan yaitu kompetensi pribadi, sosial, dan intelektual. Materi yang dijabarkan akan disisipkan dan diintegrasikan pada mata pelajaran yang akan diampu. Proses pembelajaran terkait pendekatan, model, metode, media dan sumber belajar. Evaluasi yang di dipergunakan mencakup ranah psikomotor dan afektif. Jenis penilaian yang dipergunakan yaitu jenis penilaian kinerja dan rubrik.

Kata Kunci: pendidikan karakter, revolusi industri 4.0, penelitian desain dan pengembangan.

ABSTRACT

Rosmayati, Thesis, 2019, Character Education Curriculum Design In Entering Industrial Revolution 4.0 For Vocational School.

Character education is the process of giving instructions to students to become fully human beings who have a character in heart, mind, body, taste, and intention. In entering the era of the industrial revolution 4.0, vocational students are required to be one of the people who have good hard skills and soft skills that must be had in supporting students in facing the Business World and the Industrial World. Based on the Open Unemployment Rate survey for ages 15 and older based on educational background, SMK graduates occupy the highest position of 9.84%. Character Education Curriculum Design is an alternative in dealing with the mental problems of vocational school children and 21st-century learning challenges, students have soft skills that students must have as provisions when students enter the workforce. The Character Education Curriculum Design is designed so that students can have the basic things that must be had in order to face the global competition faced by vocational students. This study uses Design and Development Research in which the steps are carried out into three stages: the analysis or preliminary stage, the design or development stage, and the evaluation stage. The curriculum design that was designed consisted of four scopes namely competency, material, learning process, and evaluation. The design created was modified from the Tyler Model. The competencies outlined are personal, social and intellectual competencies. The material described will be inserted and integrated into the subjects to be taught. Learning processes related to approaches, models, methods, media and learning resources. The evaluations used include the psychomotor and affective domains. The type of assessment used is the type of performance assessment and rubric.

Keywords: character education, industrial revolution 4.0, design and development research.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	7
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat	8
1.6 Sistematika Penulisan	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kurikulum	10
2.2 Karakter	18
2.3 Revolusi Industri 4.0	28
2.4 Perkembangan anak Sekolah Menengah Kejuruan.....	36

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	41
3.2 Subjek penelitian	43

3.3 Lokasi Penelitian	43
3.4 Langkah-langkah Pengembangan Desain Kurikulum.	44
3.5 Analisis Hasil Penelitian	60
3.6 Prosedur Penelitian	61

BAB IV DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Analisis Kebutuhan.....	63
4.2 Pembahasan Hasil penelitian	66
4.2.1 Kompetensi di Pembelajaran Pendidikan Karakter.	66
4.2.2 Materi di Pembelajaran Pendidikan Karakter	67
4.2.3 Kegiatan Pembelajaran di Pembelajaran Pendidikan Karakter	69
4.2.4 Evaluasi di Pembelajaran Pendidikan Karakter	73
4.3 Desain Kurikulum Pendidikan Karakter di Revolusi Industri 4.0	75

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN	99
5.2 REKOMENDASI	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, Jan Van Den., at al. (2006). *Educational Design Research*. New York: Routledge.
- Ansyar, M. (2015). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain dan Pengembangan*. Bandung: Kencana.
- Aprilianty, Eka (2012). *Pengaruh Kepribadian Wirausaha, Pengetahuan Kewirausahaan, Dan Lingkungan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa SMK* *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 2, Nomor 3, November 2012. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1039/840>
- Arifin, Zainal. (2012). *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beauchamp, George A. (1975). *Curriculum Theory: Third Edition*. Willmette, Illinois: The Kagg Press.
- Creswell, J.W. (2017) . *Research Desaign, Quantitative, Qualitative and Mixed Approachs, Fourth Edition*. SAGE Publication, Inc. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid dan Riaayati Kusmini Pancasari. Diterbitkan oleh Pustaka Pelajar.
- Davies, R. (2015). *Industry 4.0: Digitalisation for Productivity And Growth*. [Online] Available:<http://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2015>
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewantara, Ki Hajar. (1962) *Karya Bagian I: Pendidikan*. Yogyakarta: MLPTS.
- Fauzan, Rahman. (2018). *Karakteristik Model dan Analisa Peluang-Tantangan Industri 4.0*. *Jurnal: Teknik Informatika Politeknik Hasnur*. Vol.4, No.1 Edisi April 2018.
- Hamalik, Oemar. (2016). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kagermann, H. (2013). *Securing the Future of German Manufacturing Industry; Final Report of The Industrie 4.0 Working Group*. Acatech.
- Kemendikbud. *Penyelenggaraan Pendidikan Sistem Ganda pada Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Kemendikbud. No.0490/U/1992. *Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017a). *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kinzel, H. (2016). *Industry 4.0 - Where Does This Leave The Human Factor?* [Online] Available: https://www.researchgate.net/publication/308614137_Industry_40_-_Where_does_this_leave_the_human_factor., Diakses 20-03-2019.
- Koesoema, Doni. (2010). *Pendidikan Karakter*. Roma: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Kepausan Salesian.\
- Komalasari, Kokom & Saripudin, Didin (2017). *Pendidikan Karakter, Konsep dan Aplikasi Living Values Education*. Bandung: Refika Aditama.
- Lickona, Thomas. (1992). *Educating for Character How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York-Toronto-London-Sydney-Auckland: Bantam Books.
- Lickona, Thomas diterjemahkan Abdu, Juma Wamaungo. (2016). *Educating for Character, Mendidik untuk Membentuk Karakter Bagaimana Sekolah dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggungjawab*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Listyarti, Retno. (2012). *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif*. Jakarta: Esensi Erlangga Group
- Masnur Muslich. (2013). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mc Neil, John D. (1996). *Contemporary Curriculum in Thought and Action: Sixth Edition*. Los Angeles: John Wiley & Son Inc.
- McKinsey Global Institute (2016). *Unlocking Indonesia's Digital Opportunity*. https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Locations/Asia/Indonesia/Our%20Insights/Unlocking%20Indonesias%20digital%20opportunity/Unlocking_Indonesias_digital_opportunity.ashx. Diakses 20-03-2019.
- Megawangi, R. (2004). *Pendidikan Karakter, Solusi yang Tepat untuk Membangun Karakter Bangsa*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Miller, John P., & Seller, Wayne. (1985). *Curriculum Perspective and Practice*. New York: Longman Inc.
- Muchlas Samani dan Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- National Association of Colleges and Employers, USA, (2016) *Job Outlook 2016: The Attributes Employers Want To See On New College Graduates' Resumes*. <https://www.naceweb.org/career-development/trends-and-predictions/job-outlook-2016-attributes-employers-want-to-see-on-new-college-graduates-resumes/>

- Nofrion. (2016). *Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran Kencana*. Jakarta: Kencana.
- Oliva, Peter F., & Gordon, William. (2013). *Developing the Curriculum: Eighth Edition*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Pratt, David. (1980). *Curriculum: Design and Development*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Prasetyo, Hoedi., & Sutopo, Wahyudi. (2017). *Perkembangan Keilmuan Teknik Industri Menuju Era Industri 4.0*. Jurnal : Seminar dan Konferensi Nasional IDEC. ISSN: 2579-6429. 8-9 Mei 2017.
- Prihatin, Benedicta. D.W, Winstinindah, Christine. S., & Warmiyati, Tri. D.W. (2016). *Soft Skill Competencies, Hard Skill Competencies, and Intention to Become Entrepreneur of Vocational Graduates*. Jurnal : Internasional Research Journal of Business Studies. Vol.9 No.2.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Richey, Rita C. & Klein, James D. (2010). *Design and Development Research*. New York: Routledge.
- Rohim, Bima dan Julian. (2016). *Belajar dan Pembelajaran di Abad 21*. Makalah Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Kajian Media Pembelajaran. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. (2011). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Salatiga: Esensi Erlangga Group.
- Savitri, Astrid. (2019). *Revolusi Industri 4.0 Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Depok: Genesis.
- Seel, N.M. (2004). "Curriculum Development, Instructional Design, and Information Technology". In N Robert M. Seel & Sanne Disjckstra (Eds.), *Curriculum Plans, and Process in Instructional Design*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 131-143.
- Syarbini, Amirulloh. (2012). *Buku Pintar Pendidikan Karakter*. Jakarta: Asa-Prima Pustaka

- Sogeti labs. (2017). *The Fourth Industrial Revolution – Internet Of Things To Tighten The Link Between IT And OT*. <https://labs.sogeti.com/research1/fourth-industrial-revolution-internet-things-tighten-link-ot-2/>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyitno, Imam. (2012). *Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal*. Jurnal Pendidikan Karakter, (1), 1-13.
- Taba, Hilda. (1962). *Curriculum Development*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- T. Pfeiffer, J. H.-M. (2016). *Empowering User For Industrie 4.0*. Available: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7438757>.
- Trilling, Bernie & Fadel, Charles. (2009). *21st-century skills: learning for life in our times*. US: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Tyler, Ralph W. (1949). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Wahlster, W. (2012). *Industry 4.0: From Smart Factories to Smart Products*.
- Wiles, Jon W., & Bondi, Joseph C. (2011). *Curriculum Development a Guide to Practice: Eighth Edition*. Boston: Pearson Education Inc.
- Zais, Robert S. (1976). *Curriculum Principles and Foundations*. New York: Happer & Row Publishers Inc.
- Zubaedi. (2015). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.