

Kode>Nama Rumpun Ilmu* : 791/Pendidikan Luar Biasa

**LAPORAN AKHIR PELAKSANAAN
PENELITIAN TIM PASCASARJANA**



JUDUL PENELITIAN

**MODEL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN
KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI SISWA
BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH DASAR INKLUSI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Tim Peneliti:

Nama Ketua

**Dr. Ibnu Syamsi, M. Pd.
NIDN. 0004045702**

Nama Anggota

**Dr. Haryanto, M. Pd.
NIDN. 0007115505**

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Oktober 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : MODEL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN
KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI
SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH
DASAR INKLUSI DAERAH ISTIMEWA
YOGYAKARTA

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Dr. Drs IBNU SYAMSI, M.Pd
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0004045702
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Pendidikan Luar Biasa
Nomor HP : 085866527018
Alamat surel (e-mail) : ibnsy57@gmail.com

Anggota (1)
Nama Lengkap : Dr. Drs HARYANTO M.Pd
NIDN : 0007115505
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 125,500,000
Biaya Keseluruhan : Rp 0

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana UNY



(Prof. Dr. Marsigit, M.A.)
NIP/NIK 195707191983031004

Kab. Sleman, 13 - 11 - 2018
Ketua,

(Dr. Drs IBNU SYAMSI, M.Pd)
NIP/NIK 195704041985031002

Menyetujui,
Ketua LPPM UNY



(Dr. Suyanta, M.Si.)
NIP/NIK 196605081992031002

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Model pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta

2. Tim Peneliti

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1	Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd.	Ketua	Pengembangan Pendidikan Inklusif	PPs UNY	20 / 24
2.	Dr. Haryanto, M.Pd.	Anggota	Asesmen Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus	PPs UNY	10 / 20
3	5 mahasiswa	Teknisi	Teknik informatika Operator, Laboran	PPs UNY	5 / 10

3. Obyek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian).

- a. Materi dan alat media pendidikan karakter untuk anak berkebutuhan khusus.
- b. Media pembelajaran khusus pendukung pendidikan karakter.

4. Masa Pelaksanaan

Tahun ke 1 : Mulai bulan Maret berakhir Oktober tahun 2018

Tahun ke 2 : Mulai bulan Maret berakhir Oktober tahun 2019

5. Usulan Biaya DRPM Dirjen Penguatan Risbang

Tahun ke 1 : Rp. 198.300.000,-

Tahun ke 2 : Rp. 199.000.000,-

6. Lokasi Penelitian: Wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (terdiri dari Kabupaten Sleman, Gunungkidul, Bantul, Kulonprogo, dan Kota Madia Yogyakarta) untuk tahap pertama dikenakan pada 25 SD inklusi dengan sasaran 25 guru, dan 100 siswa; tahap kedua dikenakan pada 50 SD inklusi dengan sasaran 50 guru dan 200 siswa berkebutuhan khusus dan siswa normal.

7. Instansi lain yang terlibat dan kontribusinya.

- a. Dinas Pendidikan Propinsi DIY dan Dinas Pendidikan Kabupaten Kota; kontribusinya menyediakan sarana prasarana, misal gedung sekolah untuk tempat kegiatan penelitian dan pelatihan.
 - b. Pusat media pembelajaran Propinsi DIY, kontribusinya membantu/kerja sama penyediaan aksesibilitas untuk anak berkebutuhan khusus.
 - c. Pengurus APPKHI (Asosiasi Profesi Pendidikan Khusus Indonesia) Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, kontribusinya penyedia tenaga ahli dalam proses penyediaan aksesibilitas ABK (Anak Berkebutuhan Khusus).
8. Temuan yang ditargetkan lulusan S-2
- a. Ditargetkan 5 (lima) mahasiswa yang terlibat dalam penelitian tahun pertama dapat menyelesaikan draf Tesis S2 yang dibuktikan dengan disetujui oleh komisi pembimbing; tahun kedua dapat menyelesaikan penulisan tesis dan lulus ujian S2; disertai penulisan artikel jurnal terakreditasi nasional.
 - b. Dihasilkan produk iptek, prototipe, berbagai vasilitas pendidikan karakter yang berjudul HKI, serta media untuk siswa berkebutuhan khusus.
9. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada gagasan fundamental dan orisinal yang akan mendukung pengembangan ipteks).
- Pada sisi ipteks penelitian ini akan menghasil modul pendidikan karakter berbasis kearifan lokal; media pendidikan karakter; misal desain dan model tempat duduk dan meja belajar khusus dirancang untuk anak autis (rencana didafter ke HKI), media pembelajaran tiga dimensi untuk penyandang tunanetra, dan media khas lainnya untuk anak berkebutuhan khusus sesuai keunikan dan kelainannya.
10. Jurnal ilmiah yang akan menjadi sasaran untuk setiap mahasiswa peserta (tuliskan nama terbit berkala ilmiah nasional maupun internasional).
- a. Cakrawala Pendidikan; Terakreditasi Nasional. (LPPM UNY)
 - b. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan; terakreditasi Nasional (PPs UNY)
 - c. Jurnal Pendidikan Terakreditas Nasional (Universitas Negeri Malang)

- d. International Journal of Special Education; Published by: Hammill Institute on Disabilities and SAGE. <http://www.sagepublications.com>.

11. Rencana luaran HKI, buku, dan lainnya.

- a. Luarana HKI berujud desain, prototipe tempat duduk dan meja belajar khusus anak autis.
- b. Modul pembelajaran pendidikan karakter berbasis kearifan lokal untuk anak berkebutuhan khusus.
- c. Buku ajar model pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dari sisi keunikan dan potensi siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Dasar inklusi.
- d. Media modul pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dari sisi keunikan dan potensi siswa berkebutuhan khusus klas awal di Sekolah Dasar inklusi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	3
DAFTAR ISI	6
RINGKASAN	7
BAB I. PENDAHULUAN	8
A. Latar Belakang Masalah	8
B. Tujuan Khusus	9
C. Urgensi (Keutamaan) Penelitian	10
D. Temuan yang Ditargetkan	10
E. Kontribusi Terhadap Ilmu Pengetahuan	11
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Pustaka Acuan	12
B. Peta Jalan Penelitian (<i>Road Map</i>)	16
C. Kegiatan yang Telah Dilaksanakan dan Akan Dikerjakan	18
BAB III. METODE PENELITIAN	20
A. Model Penelitian	20
B. Variabel Penelitian	21
C. Lokasi, Subyek, dan Ujicoba Model	22
D. Instrumen Pengumpulan Data	23
E. Analisis Data	24
F. Luaran Penelitian Sesuai dengan Durasi Tahun yang Diajukan	25
G. Mahasiswa yang Dilibatkan dalam Kegiatan Penelitian	25
BAB IV. BIAYA DAN JADWAL PELAKSANAAN	26
A. Rencana Biaya Penelitian	26
B. Jadwal Pelaksanaan	26
DATAR PUSTAKA	27
Lampiran:	
Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian	29
Lampiran 2. Dukungan Sarana dan Prasarana Penelitian	32
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas	33
Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota Peneliti	44
Lampiran 5. Surat Pernyataan Ketua dan Anggota Peneliti	48
Lampiran 6. Surat Keputusan Direktur PPs UNY Bukti Pembimbingan Tesis	49

MODEL PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH DASAR INKLUSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Ibnu Syamsi, dkk.

Prodi PLB Program Pasca Sarjana UNY

Abstrak: Model Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Inklusi Istimewa Yogyakarta. Penelitian bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal bagi siswa di SD Inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu: membentuk pribadi masyarakat supaya menjadi manusia yang berkarakter baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang berakhlak mulia, sehingga sebagai siswa berkebutuhan khusus di SD Inklusi akan terbentuk sifat karakter yang bertanggung-jawab, disiplin, dan jujur dan menjunjung budaya lokal di mana mereka berada.

Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru di SD Inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan tahun 2018, khususnya di lima kabupaten dan satu kota madia (Sleman, Bantul, Gunungkidul, Kulonprogo, dan kota Yogyakarta). Metode pengumpulan data menggunakan interview, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model terpadu antara pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Luaran yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah: (1) peminatan permainan berbasis kearifan lokal adadalah: (1) hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan dan keseniaan tradisional terhadap pelaksanaan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal siswa SD inklusi di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, (2) dalam hal pilihan permainan dan kesenian berbasis kearifan lokal adalah: permainan gebagsodor, egrang, dekak-dekak, kotak umpet, permainan engklek, dapat meningkatkan kemampuan pelaksanaan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal siswa SD inklusi di wilayah DIY; (3) sejumlah 5 (lima) mahasiswa Prodi PLB PPs UNY yang terlibat dalam penelitian ini dapat menyelesaikan draf tesis yang dibuktikan dengan disetujui oleh komisi pembimbing; (4) tersusun modul bahan ajar pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal; (5) ditulis artikel ilmiah dimuat dalam jurnal terakreditasi nasional, dan internasional; (6) ditulis buku ajar tentang pendidikan karakter berbasis kearifan sosial lokal di Sekolah Dasar inklusi; (7) rancangan HKI tentang desain tempat duduk dan meja belajar untuk anak autis.

Kata Kunci: Pendidikan karakter, kearifan lokal, lembaga pemasyarakatan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gagasan pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal (*local wisdom-based education*) bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar inklusi berpijak pada keyakinan bahwa setiap komunitas mempunyai strategi dan teknik tertentu yang dikembangkan untuk menjalankan kehidupan sesuai konteksnya. Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal diperlukan untuk mengembangkan kualitas moral, kepribadian, sikap kebersamaan yang semakin tergerus oleh perkembangan zaman.

Al Musanna (2012), menyadari kompleksitas pengintegrasian kearifan lokal sebagai basis pendidikan karakter, penelitian ini akan mengangkat tiga hal; (1) polemik mengenai apakah kearifan lokal dapat diajarkan di Sekolah Dasar inklusi; (2) relevansi kearifan lokal sebagai landasan pendidikan karakter dengan mengacu pada teori pengajaran kearifan (*teaching for wisdom*); (3) aktualisasi *teaching for wisdom* sebagai landasan pengembangan model integrasi kearifan lokal sebagai basis pendidikan karakter. Adanya model pendidikan karakter bagi siswa di sekolah dasar inklusi tidak terlepas dari sebuah dinamika, yang bertujuan untuk lebih banyak memberikan bekal bagi siswa berkebutuhan khusus dalam menyongsong kehidupan setelah tamat sekolah.

Lebih lanjut, pendidikan di Indonesia saat ini cenderung mengedepankan penguasaan aspek keilmuan, kecerdasan, dan mengabaikan pendidikan karakter. Pengetahuan tentang kaidah moral yang didapatkan dalam pendidikan moral atau etika di sekolah-sekolah saat ini semakin ditinggalkan (Binsar A. Hutabarat, 2010). Kebanyakan pelaksana pendidikan mulai kurang memperhatikan lagi bagaimana pendidikan itu dapat berdampak terhadap perilaku seseorang. Itulah cacat terbesar pendidikan dan gagal untuk menghadirkan generasi anak-anak bangsa yang berkarakter kuat.

Adapun model pendidikan karakter di SD inklusi harus lebih integral dan tidak sepotong-sepotong. Artinya selain menyelipkan dalam tiap bidang studi, pendidikan karakter juga harus disertai dengan membangun tradisi akademik yang jujur dan bersih.

Sekolah Dasar inklusi yang memiliki *vondation culture*, akan tercermin dalam nilai akademik yang sangat tinggi, termasuk kejujuran, kecermatan, dan kehati-hatian.

Sekolah Dasar inklusi merupakan salah satu subsistem pendidikan nasional yang tidak dapat dipisahkan dari subsistem lainnya baik di dalam maupun diluar sistem pendidikan. Keberadaan Sekolah Dasar inklusi dalam keseluruhan kehidupan berbangsa dan bernegara, mempunyai peran yang sangat besar.

Dalam hal pendekatan akademik pendidikan nilai karakter dan budaya, urgensi Sekolah Dasar inklusi dapat berperan mengembangkan strategi kebudayaan, hal tersebut sangat diperlukan dalam membangun peradaban bangsa, terutama untuk membangun nilai-nilai yang sejalan dengan kemajemukan bangsa agar keberagaman diterima sebagai sebuah kekayaan dan tidak dipertentangkan. Oleh karena itu, pembangunan peradaban itu sendiri perlu berbasis pada nilai etika dan nilai budaya yang sudah melekat dalam jati diri bangsa.

Pendidikan nilai karakter dan budaya di Indonesia sebenarnya sudah lama diterapkan dalam proses pembelajaran. Kenyataan yang ada implementasi pendidikan nilai karakter dan budaya itu tidak dapat berjalan optimal karena beberapa hal: (1) kurang terampilnya para pengajar menyelipkan pendidikan nilai karakter dalam proses pembelajaran; (2) sekolah terlalu fokus mengejar target akademik khususnya pada aspek-aspek kognitif, baik secara nasional maupun lokal di satuan pendidikan, maka aspek *soft skills* atau non akademik sebagai unsur utama pendidikan nilai karakter justru diabaikan.

Mencermati permasalahan tersebut di atas, penelitian ini akan menawarkan model pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi SBK (Siswa Berkebutuhan Khusus) di Sekolah Dasar inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Tujuan Khusus

1. Mengkaji implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Dasar inklusi wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta,
2. Mengembangkan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dari Prosedur Operasional Standar (POS) di Sekolah Dasar inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta,

3. Mengembangkan modul bahan ajar pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Dasar inklusi.
4. Mengetahui faktor-faktor yang menghambat proses pendidikan karakter terhadap siswa Sekolah Dasar inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta.
5. Dihasilkan produk iptek, prototipe, media pembelajaran, modul bahan ajar pendidikan karakter berbasis kearifan lokal yang berujud HKI untuk siswa berkebutuhan khusus.
6. Meningkatkan jumlah publikasi ilmiah bagi dosen dan mahasiswa di lingkungan Prodi PLB PPs UNY baik ditingkat nasional maupun internasional.

C. Urgensi (Keutamaan) Penelitian

1. Melalui ujicoba model yang ditawarkan, harapannya guru terampil mengelola menerapkan pembelajaran model pendekatan pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Dasar inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Terjadi perubahan sikap dan perilaku siswa inklusi dalam mengikuti pendidikan nilai karakter dan implementasinya dalam pendidikan budi pekerti yang ditandai dengan aktivitas siswa bertingkah laku secara baik dalam kehidupan sehari-hari.
3. Diharapkan kurang lebih minimal 85% siswa Sekolah Dasar inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta mengalami ketuntasan dalam pembelajaran model pendekatan pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal sesuai dengan indikator dan kompetensinya.
4. Terjadi perubahan sikap dan perilaku siswa berkebutuhan khusus dalam mengikuti pembelajaran pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal.
5. Diharapkan kurang lebih minimal 85% siswa SD inklusi di wilayah penelitian mengalami ketuntasan belajar dalam materi pembelajaran pendidikan karakter berbasis kearifan lokal sesuai dengan variabel dan kompetensinya.

D. Temuan yang Ditargetkan

1. Modul bahan ajar atau bahan sosialisasi dan pelatihan teknis pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal.

2. Tersusunnya POS (Prosedur Operasional Standar) pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di SD inklusi.
3. Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini dapat menyelesaikan Tesis S2 dan artikel dalam Jurnal terakreditasi.
4. Produk iptek, prototipe, media pembelajaran pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar inklusi.
5. Buku teks atau buku ajar tentang pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar inklusi.
6. Ditargetkan 8 (delapan) mahasiswa yang terlibat dalam penelitian tahun pertama dapat menyelesaikan draf Tesis S2 yang dibuktikan dengan disetujui oleh komisi pembimbing; tahun kedua dapat menyelesaikan penulisan tesis dan lulus ujian S2; disertai penulisan artikel Jurnal terakreditasi nasional.
7. Dihasilkan produk iptek, prototipe, media pembelajaran pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal yang berujud HKI untuk siswa berkebutuhan khusus di SD inklusi.

E. Kontribusi Terhadap Ilmu Pengetahuan

1. Sistem pengembangan model pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal yang akan diujicobakan, hal ini diharapkan memberi wawasan baru bagi pengelola bagi siswa Sekolah Dasar inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Semua program pengembangan nilai karakter, akan memiliki fungsi dan manfaat yang baik bagi siswa inklusi, apabila dapat dilaksanakan dengan cara atau model yang tepat, yaitu dari permasalahan, karakter, dan keinginan, masing-masing siswa.
3. Melalui *need assessment*, pengembangan nilai karakter bagi siswa Sekolah Dasar inklusi, dapat diketahui permasalahannya sesuai dengan potensi dan kondisinya.
4. Program aksi pengembangan nilai karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Dasar inklusi yang dilaksanakan akan mengungkap kembali kearifan lokal dan budaya tradisional yang perlu dicontohkan kepada siswa.
5. Manfaat yang dapat dirasakan bagi pembinaan siswa inklusi adalah terbentuknya karakter dalam perwujudan sikap dan perilakunya yang positif atau baik.

6. Pengembangan model pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Dasar inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta, dapat memberikan khasanah baru pengelolaan sekolah inklusi yang lain di tanah air.

Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian		
			T1)	TS+1	TS+2
1	Publikasi ilmiah ²⁾	Internasional	draf	published	
		Nasional terakreditasi	draf	terbit	
2	Pemakalah dalam temu ilmiah ³⁾	Internasional	draf	terdaftar	
		Nasional	draf	terlaksana	
3	Invited speaker dalam temu ilmiah ⁴⁾	Internasional	draf	terdaftar	
		Nasional	draf	terdaftar	
4	Visiting lecturer ⁵⁾	Internasional	draf	terdaftar	
5	Hak Kekayaan Intelekttual (HKI) ⁶⁾	Paten	draf	Terdaftar	
		Paten sederhana	draf	terdaftar	
		Hak cipta	tdk ada	tidak ada	
		Merek dagang	tdk ada	tidak ada	
		Rahasia dagang	tdk ada	tidak ada	
		Desain produk industri	draf	terdaftar	
		Indikasi geografis	tdk ada	tidak ada	
		Varietas tanaman	tdk ada	tidak ada	
		Perlindungan topografi	tdk ada	tidak ada	
6	Teknologi tepat guna ⁷⁾		ada	draf	
7	Model/purwapura/desain/karya seni/rekayasa sosial ⁸⁾		ada	draf	
8	Buku ajar (ISBN) ⁹⁾		draf-edit	terbit	
9	Tingkat kesiapan teknologi ¹⁰⁾		5	6	

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Pustaka Acuan (Primer, Terkini, dan Relevan)

Dalam perspektif sejarah filsafat, nilai karakter merupakan suatu tema filosofis yang berumur masih muda. Baru pada akhir abad ke-19 nilai karakter mendapat kedudukan mantap dalam kajian filsafat akademis secara eksplisit. Hers, Richard, H. (1980) secara implisit, nilai karakter sudah lama memegang peranan dalam pembicaraan filsafat, yaitu sejak Plato menempatkan ide 'baik' paling atas dalam hierarki nilai-nilai. Martin Hans (2005) mengemukakan bahwa nilai karakter adalah suatu kecenderungan perilaku yang berawal dari gejala-gejala psikologis seperti hasrat, motif, sikap, kebutuhan dan keyakinan yang dimiliki secara individual sampai pada wujud tingkah lakunya yang unik. Frans Magnis Suseno, (1987) menyatakan bahwa nilai adalah keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pilihannya, nilai terjadi pada wilayah psikologis kepribadian.

Mahmud Shubhi Ahmad, (2001) lebih panjang merumuskan tentang nilai karakter sebagai konsepsi dari apa yang diinginkan, yang memengaruhi pilihan terhadap cara, tujuan antara dan tujuan akhir tindakan. Maksun dan Luluk YR., (2004) mengungkapkan bahwa definisi nilai memiliki banyak implikasi terhadap pemaknaan nilai-nilai budaya, dalam pengertian lebih spesifik implikasi yang dimaksud adalah: (1) nilai karakter merupakan konstruk yang melibatkan proses kognitif (logis dan rasional) dan proses katektik (ketertarikan atau penolakan menurut kata hati); (2) nilai karakter selalu berfungsi secara potensial, tetapi selalu tidak bermakna apabila diverbalisasi; (3) apabila hal itu berkenan dengan budaya, nilai diungkapkan dengan cara yang unik oleh individu atau kelompok.

Deskripsi pendidikan berbasis nilai karakter mencakup keseluruhan dimensi pendidikan. Tujuan pendidikan nilai yang ideal adalah membentuk kepribadian manusia seutuhnya. Tujuan ini diarahkan untuk mencapai manusia seutuhnya yang berimplikasi pada pendidikan nilai sebagai keseluruhan praktek pendidikan di

lingkungan satuan pendidikan. Karena itu, pendidikan nilai berarti keseluruhan dimensi pendidikan yang dilakukan melalui kegiatan pengembangan, baik kegiatan kurikulum, ekstrakurikuler, dan bentuk kegiatan belajar mengajar yang dikatakan sebagai upaya penanaman nilai dalam pendidikan.

Brownell, Ross. Colon. (2006) sebagai identitas atau jati diri suatu bangsa, karakter merupakan nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata nilai interaksi antar manusia (*when character is lost then every thing is lost*). Secara universal berbagai karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan atas pilar: kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerjasama (*cooperation*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happinnes*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humility*), kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerance*) dan peratuan (*unity*).

Filosofis karakter dikemukakan oleh Ketua Umum Majelis Hukum Taman Siswo Ki Tyasno Sudarto (2007) yaitu: (1) *mahayu hayuning saliro* (bagaimana hidup untuk meningkatkan kualitas diri); (2) *mahayu hayuning bongso* (bagaimana berjuang untuk negara dan bangsa); (3) *mahayu hayuning bawana* (bagaimana membangun kesejahteraan dunia).

Untuk mencapai tatanan tersebut, manusia harus memahami, menghayati, serta melaksanakan tugasnya sebagai manusia yang tercantum dalam Tri Satya Brata: (1) *rahayuning bawono kapurbo waksitaning manungso* (kesejahteraan dunia tergantung pada manusia yang memiliki ketajaman rasa); (2) *dharmaning manungso mahanani rahayuning negara* (tugas utama dalam menjaga keselamatan negara); (3) *rahayuning manungso dumadi karana kemanungsane* (keselamatan manusia ditentukan tata perilakunya). Nilai-nilai karakter pendekatan akademis yang dimaksudkan adalah iman, taqwa, berakhlak mulia, berilmu, jujur, disiplin, demokratis, adil, bertanggung jawab, orientasi pada keunggulan, gotong royong, sehat, mandiri, kreatif, menghargai, dan cakap.

Dalam konteks pendidikan nasional, fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20

tahun 2003 bab II pasal 3 sebagai berikut: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penelitian Nadraha Taliziduhu, (2007) terdapat beberapa pendekatan akademis pendidikan nilai karakter yang dapat dijabarkan lebih jauh dalam rangka mengembangkan pendidikan yang berbasis nilai karakter dan budaya: (1) pendekatan perkembangan kognitif; (2) pendekatan analisis nilai; (3) pendekatan klarifikasi nilai; (4) pendekatan pembelajaran berbuat.

Pengertian pendidikan karakter berbasis kearifan loka; hal ini istilah karakter berasal dari bahasa Yunani yang bermakna, "*instrument for marking and graving, impress, stamp, distinctive mark, distinctive nature*" (Hers. Richard H, 1980). Karakter berkaitan dengan ciri atau tanda khusus yang melekat pada suatu benda atau seseorang. (Margare McLaughlin, 2009) seseorang yang berkarakter (baik atau buruk) membuatnya tampil beda dari orang lain, sehingga menjadi penanda khusus ketika orang lain mengenalinya. Sue Stubbes (2000) setelah melakukan tinjauan terhadap sejumlah definisi yang diajukan pakar menyatakan, "*character can be measured corresponding to the individual's observance of a behavioral standard or the individual's compliance to a set moral code.*"

Hasil penelitian Steger. M. (2006) pendidikan karakter tidak terbatas pada transfer pengetahuan mengenai nilai-nilai yang baik *an-sich*, tetapi menjangkau bagaimana menjadikan nilai-nilai tersebut tertanam dan menyatu dalam totalitas pikiran-tindakan. Sue Stubbes (2002) dalam *Education for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility* menyebutkan bahwa pembentukan karakter meliputi tiga hal berikut: mengetahui yang baik (*knowing the good*), kemauan melakukan kebaikan (*desiring the good*) dan mendorongnya melakukan tindakan yang baik (*doing the good*).

Konsep inti model sekolah inklusi telah diungkapkan dalam pernyataan Salamanca UNESCO (1994) yang meliputi (1) anak berkebutuhan khusus memiliki keberagaman yang luas dalam karakteristik dan kebutuhannya; (2) perbedaan itu normal adanya; (3) sekolah perlu mengakomodasi semua anak, termasuk penyandang kelainan; (4) anak berkebutuhan khusus bersekolah di lingkungan sekitar tempat tinggalnya; (5) partisipasi masyarakat itu sangat penting bagi model inklusi; (6) pengajaran yang terpusat pada diri anak merupakan inti dari inklusi; (7) kurikulum yang fleksibel seyogyanya disesuaikan dengan anak, bukan sebaliknya; (8) pendidikan model inklusi memerlukan sumber-sumber dan dukungan yang tepat; (9) sekolah model inklusi memberikan manfaat untuk semua anak karena membantu menciptakan masyarakat yang inklusif; (10) inklusi meningkatkan efisiensi dan efektivitas biaya pendidikan.

Memperhatikan Pedoman Umum Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional (2009) prinsip umum manajemen pendidikan inklusi adalah: (1) manajemen sekolah bersifat praktis dan fleksibel, dapat dilaksanakan sesuai dengan kondisi dan situasi nyata di sekolah, (2) manajemen sekolah berfungsi sebagai pengendali mutu penyelenggaraan pendidikan di sekolah, serta sumber informasi peningkatan mutu proses pembelajaran, (3) manajemen sekolah dilaksanakan dengan suatu sistem mekanisme kerja yang menunjang realisasi pelaksanaan kurikulum.

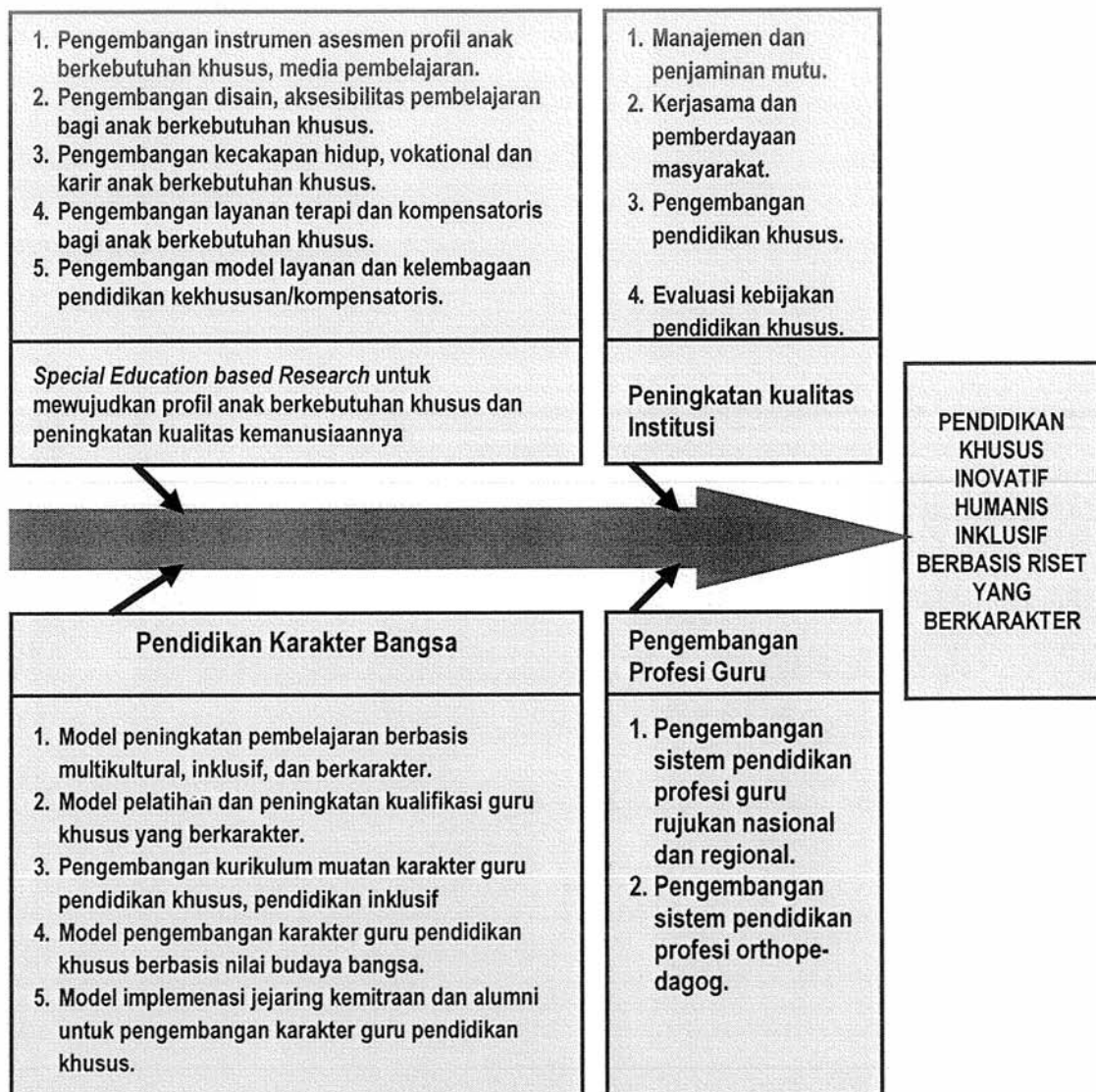
Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari pengelolaan sekolah, oleh sebab itu semua kegiatan pendukung lainnya harus diarahkan pada terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan tidak menyempitkan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Penelitian Prayitno, (2004) pembelajaran dapat dilakukan melalui: (a) menjabarkan kalender pendidikan, (b) menyusun jadwal pelajaran dan pembagian tugas mengajar, (c) mengatur pelaksanaan penyusunan program pengajaran persemester dan persiapan pelajaran, (d) mengatur pelaksanaan penyusunan program kurikuler dan ekstrakurikuler, (e) mengatur pelaksanaan penilaian, (f) mengatur pelaksanaan kenaikan kelas, (g) membuat laporan kemajuan belajar peserta didik, (h) mengatur usaha perbaikan dan pengayaan pengajaran.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana bentuk pelaksanaan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Dasar inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta; (2) bagaimana nilai efektifitas pelaksanaan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Dasar inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta; (3) faktor apa saja yang menghambat proses pelaksanaan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Dasar inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Peta Jalan Penelitian (*Road Map*)

Peneliti tertarik tema penelitian yang berkaitan pelaksanaan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa SD inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan alasan: (1) kegiatan penelitian ini menindaklanjuti penelitian payung jurusan; (2) model yang ditawarkan perlu mendapat dukungan dari sekolah dan pemerintah, khususnya dinas pendidikan kota/kabupaten.

Kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan; mengacu pada Road map yang mencakup bentuk diagram tulang ikan (fishbone diagram) dasar tema payung sebagai berikut:



Sumber : Laporan Evaluasi Diri Prodi PLB PPs UNY 2015 (mudifikasi peneliti)

Berdasar *road map* dan tema payung penelitian Prodi Pendidikan Luar Biasa Program Pascasarjana UNY dan beberapa penelitian yang berkaitan dengan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi anak berkebutuhan khusus di Sekolah Dasar inklusif di wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yang telah dilakukan oleh peneliti (sesuai linieritas dan profesi SK mengajar ketua peneliti sebagai pengampu Matakuliah Pendidikan Inklusi Kode Matakuliah PLB. 8307)

Mencermati peta jalan penelitian yang pernah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama periode penelitian, disajikan dalam bentuk diagram tulang ikan (*fishbone diagram*) di atas; penelitian yang pernah dilakukan antara lain sebagai berikut: (1) model pengembangan budaya karakter sekolah berbasis kepemimpinan bersama dan kearifan lokal; (2) pengembangan model layanan pendidikan inklusif di tingkat jenjang satuan pendidikan SD, SLTP, dan SLTA di wilayah Kabupaten Sleman; (3) pengaruh sosial budaya lokal (rasulan) dalam pendidikan bagi anak dan generasi muda di kawasan pedesaan wilayah Gunungkidul; (4) pentingnya pendidikan multikultural bagi siswa SLB dalam masyarakat majemuk di kota Yogyakarta ; (5) pentingnya pendidikan dan sosialisasi nilai moral anak tunalaras dalam mewujudkan masyarakat berbudaya; (6) model pendidikan anti korupsi bagi siswa SLTPLB dan SMLB dalam mewujudkan warga negara yang baik; (5) hubungan orientasi nilai sosial budaya lokal dan gotong royong bagi penduduk tertinggal di kawasan perbukitan wilayah Gunungkidul.

C. Kegiatan yang Telah Dilaksanakan dan Akan Dikerjakan

1. Kegiatan yang telah dilaksanakan

Peneliti telah melakukan bergai kegiatan penelitian yang berkaitan dengan penanaman nilai-nilai karakter dan implementasinya pendidikan budi pekerti dalam diri siswa Sekolah Dasar inklusi, untuk menjadi warga masyarakat, dan warga negara yang baik; memiliki budi pekerti luhur.

Road map yang mencakup bentuk diagram tulang ikan (*fishbone diagram*) dasar tema payung penelitian yang telah dilakukan adalah: (1) hubungan orientasi nilai budaya dan pendidikan bagi penduduk tertinggal kawasan perbukitan Gunungkidul; (2) model kajian pendidikan kewarganegaraan bagi siswa sekolah dasar di kota Bantul; (3) pentingnya pendidikan multikultural bagi siswa SDLB dalam masyarakat majemuk; (4) pentingnya pendidikan dan sosialisasi nilai moral dalam mewujudkan masyarakat berbudaya; (5) model pendidikan anti korupsi bagi siswa SLB dalam mewujudkan warga negara yang baik.

2. Kegiatan selanjutnya yang akan dikerjakan


Kegiatan selanjutnya yang akan dikerjakan adalah: merancang pengembangan model pendidikan nilai dan karakter berbasis kearifan lokal implementasinya dalam pembentukan budi pekerti yang baik atau mulia bagi siswa Sekolah Dasar inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini sangat baik sebagai bekal perubahan ditanamkan nilai-nilai dan budi pekerti yang baik dan luhur setelah mereka keluar Sekolah Daseberapa tahapan kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian pengembangan model pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal di Sekolah Dasar inklusi, kegiatan yang dirancang adalah:

- a. Identifikasi dan *need assessment* kebutuhan pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa Sekolah Dasar inklusi.
- b. Merancang disain atau prototype media pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal dan implementasinya dalam pembentukan budi pekerti untuk kepentingan pelaksanaan model di Sekolah Dasar inklusi.
- c. Menyusun modul petunjuk praktis bidang pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal dan implementasinya dalam pembentukan budi pekerti bagi siswa Sekolah Dasar inklusi.
- d. Melaksanakan pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal dan implementasinya dalam pembentukan budi pekerti bagi siswa Sekolah Dasar inklusi sesuai dengan hasil *need assessment*.

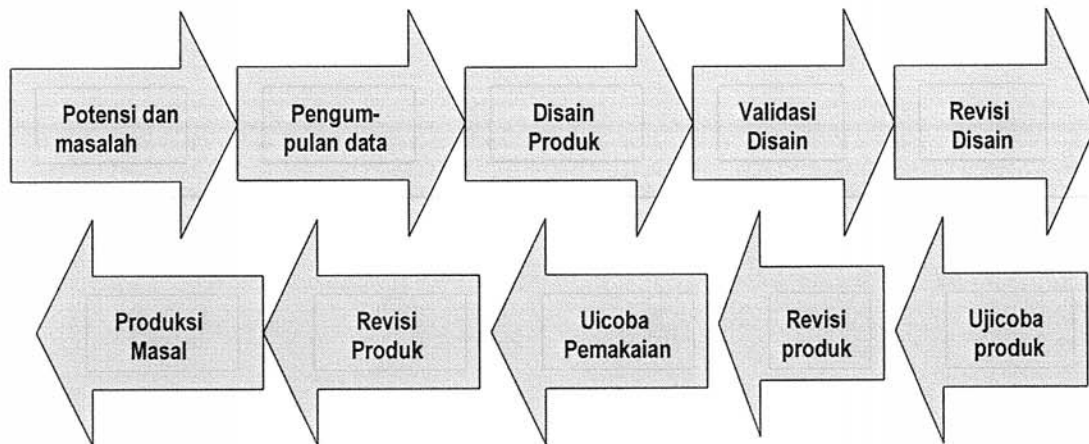
BAB III METODE PENELITIAN

A. Sistematika Penelitian

Penelitian yang diusulkan berlangsung selama dua tahun, secara ringkas rencana penelitian tersebut dapat dilihat pada skema berikut:

Tahun	Tujuan yang Ingin Dicapai
Penelitian Tahun ke 1	<ol style="list-style-type: none">1. Diperoleh data siswa SD inklusi yang perlu mendapat layanan model.2. Desain prototipe model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di SD inklusi.3. Dfaft modul bahan ajar pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di SD inklusi.4. Tahun pertama 5 mahasiswa Prodi PLB PPs UNY yang terlibat dalam tim penelitian ini dapat menyelesaikan draf proposal tesis.5. Ditulis artikel ilmiah, dimuat dalam jurnal terakreditasi nasional, dan internasional.6. Rencana luaran HKI (Paten Sederhana), berujud desain, tempat duduk dan meja belajar khusus anak autis.7. Draft buku ajar model pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal (Terbit ber ISBN).8. Hasil tambahan; proseding sebagai penyaji seminar nasional maupun internasional. 
Penelitian Tahun ke 2	<ol style="list-style-type: none">1. HKI tentang meja dan tempat duduk belajar untuk anak autis.2. Modul bahan ajar pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi guru SD inklusi.3. Artikel dimuat dalam jurnal terakreditasi nasional dan internasional.4. Buku ajar pendidikan karakter berbasis kearifan lokal (terbit ber ISBN).5. Sejumlah 5 (lima) mahasiswa Lulus Prodi PLB Pasca Sarjana UNY.6. Proseding sebagai penyaji seminar nasional dan internasional.

Rancangan penelitian ini akan menguji model pengembangan aksesibilitas bagi anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar inklusif di wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan menggunakan siklus tahapan R&D dari Borg and Gall (1989). Prosedur model penelitian pengembangan ini jika dituangkan dalam diagram atau desain sebagai berikut:



Langkah-langkah R&D Borg & Gall, 1989, (modifikasi peneliti)

B. Variabel Penelitian

Penelitian dirancang dengan menggunakan pendekatan longitudinal, akan menguji secara teoritik maupun empirik tentang pengembangan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokasi bagi siswa Sekolah Dasar inklusi di Daerah Istimewa Yogyakarta, dimaksudkan untuk mengukur tingkat efektifitas model.

Adapun variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Model pendidikan karakter, yang terdiri dari sub variabel: (a) rasa hormat; (b) keberanian; (c) kejujuran; (d) disiplin diri;
2. Pilar karakter, yang terdiri dari sub variabel: (a) cinta tuhan; (b) kejujuran/ amanah, (c) hormat dan santun;
3. Kecerdasan karakter; yang terdiri dari sub variabel, kecerdasan: (a) intelektual, (b) spiritual, (c) emosional, (d) sosial, (e) vokasional.

Mengacu kepada tiga variabel tersebut, dapat disusun suatu model hipotetik yang memposisikan model materi pendidikan karakter sebagai variabel laten eksogenous, yang terdiri dari subvariabel:

1. Model pendidikan karakter, yang terdiri dari sub variabel: (X1) tanggung jawab; (X2) rasa hormat); (X3) keadilan; (X4) rendah hati; (X5) disiplin; (X6) kepedulian.
2. Pilar karakter, yang terdiri dari sub variabel: (Y1) keyakinan/akidah; (Y2) kejujuran/amanah, (Y3) hormat dan santun.
3. Kecerdasan karakter; yang terdiri dari sub variabel: (Y4) intelektual, (Y5) spiritual, (Y6) emosional; (Y7) sosial; (Y8) vokasional.

C. Lokasi, Subjek Penelitian, dan Uji Coba Model

1. Lokasi ujicoba model

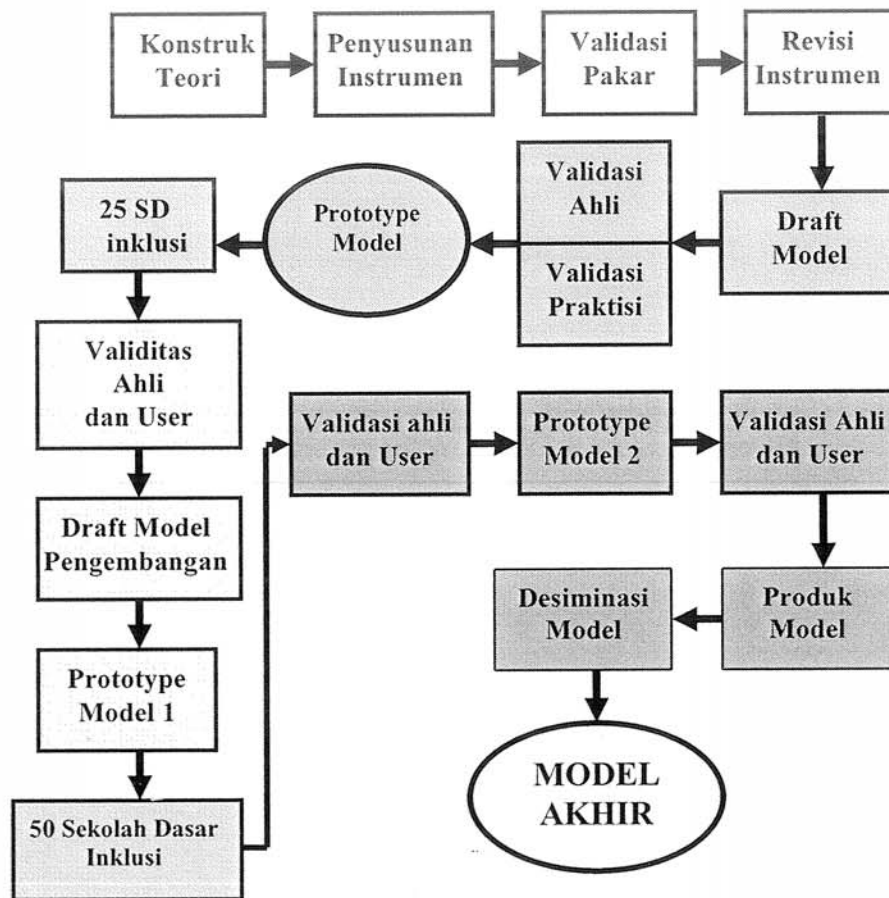
Lokasi peneltian terbatas pada lingkungan wilayah tempat mayoritas komonitas masyarakat adat jawa; yaitu khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta, terdiri dari empat kabupaten, dan satu kota madia Yogyakarta.

2. Subjek coba

Subyek coba adalah penyelenggara sekolah dasar inklusi khususnya tahun pertama dan ke dua. Untuk tahap atau putaran pertama dikenakan pada 25 SD inklusi, 25 guru, dan 100 siswa. Putaran kedua dikenakan pada 50 SD inklusi, 50 guru, dan 200 siswa.

3. Uji coba model

Memperhatikan prosedur pengembangan yang telah dipaparkan di muka, jika digambarkan dalam alur pengembangan seperti tertuang dalam desain uji coba model pada diagram berikut.



Gambar 2 : Model pengembangan aksesibilitas siswa Sekolah Dasar Inklusi (dibangun dari Model Borg & Gall, 1989)

D. Instrumen Pengumpulan Data

Sesuai dengan tujuan ujicoba model, untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan beberapa macam teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut.

1. Panduan interviu dan observasi untuk menjaring siswa sekolah kurban erupsi gunung merapi, melaksanakan identifikasi, dan *need assessment* dalam memilih pendidikan kewirausahaan yang dikehendaki.
2. Seperangkat modul pedoman pelaksanaan model untuk pegangan guru/tutor, modul pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar inklusi wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

3. Seperangkat alat tes untuk mengungkap kemampuan siswa pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar inklusi wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, setelah selesai mengikuti model pendidikan karakter.

Penyusunan dan pengembangan instrumen penelitian dibuat berdasarkan standar model dan keterampilan kerja bagi siswa sekolah dasar inklusi wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, berdasar teori-teori yang relevan, hasil penelitian terdahulu, diskusi baik dengan dosen pembimbing, pakar, maupun dengan praktisi yang terlibat langsung dalam pelaksanaan model. Kisi-kisi instrumen penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1
Kisi-kisi Instrumen ujicoba model pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta,

No.	Variabel	Subvariabel	Indikator	Metode	Responden
1	Model pendidikan karakter	rasa hormat;	-Kelompok kegiatan/aktivitas -Frekuensi kehadiran -Sumbangan pikiran/dana -Keikutsertaan kegiatan -Posisi dalam kegiatan	Angket Observasi	Tim pelaksana Guru pendamping Masyarakat
		keberanian);	-Semangat belajar -Kerajinan bekerja -Kepedulian terhadap guru -Penyelesaian tugas -Aktivitas -Prestasi	Demonstrasi Observasi	Siswa di sekolah
		kejujuran;	-Koordinasi -Aturan kerja -Pengarahan -Pengawasan	Angket Interviu	Tim pelaksana Guru pendamping
		disiplin diri;	-Tempat pendidikan -Media pembelajaran, -Alat yang dibutuhkan -Fasilitas penunjang -Pemerintah/instansi/ lembaga terkait	Observasi Interviu	Tim pelaksana Guru pendamping
2	Pilar karakter	cinta tuhan;	-Desain produk -Mutu/kualitas hasil -Keindahan/kerajinan -Menjaga kualitas hasil	Demonstrasi Observasi Interviu	Siswa di sekolah

		kejujuran/ amanah,	-Efisiensi kerja -Mulai & selesai kerja -Waktu yang dipakai -Hasil pekerjaan	Demonstrasi Observasi	Siswa di sekolah
		hormat dan santun;	-Suasana kerja -Proses pekerjaan -Penghargaan kerja -Kemauan kerja	Demonstrasi Observasi	Siswa di sekolah
3	Kecerdasan karakter;	intelektual,	-Ketepatan -Dapat diandalkan -Kepraktisan	Observasi Interviu	Tim pelaksana Guru pendamping masyarakat
		spiritual,	-Keindahan/menarik -Tahan lama -Mudah dikerjakan	Observasi Interviu	Tim pelaksana Guru pendamping peserta model
		emosional,	-Bahan baku mudah dicari -Hasil mudah dipasarkan -Resiko rugi kecil -Terjangkau semua masyarakat	Angket Interviu	Tim pelaksana Guru pendamping peserta model masyarakat
		sosial, vokasional.			

E. Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk dilakukan dalam dua proses tahapan. Tahap pertama melakukan penelitian pendahuluan di lapangan seperti sesuai dengan rancangan metodologis hingga menghasilkan pengembangan model pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa di sekolah dasar inklusi dalam konteks karakter bangsa di wilayah penelitian. Tahap kedua adalah penelitian pengembangan (*development*).

1. Konstruksi Teoretik

Konstruksi teoretik dalam penelitian ini diawali dengan telaah konsep, teori, dan hasil penelitian terdahulu yang bertalian dengan permasalahan yang sedang dikaji yang berkaitan dengan pengembangan model pendidikan kewira-usahaan di sekolah dasar inklusi dalam konteks karakter bangsa di wilayah pedesaan kurban erupsi gunung merapi. Telaah teoretik bersumber dari berbagai literatur, artikel, hasil penelitian yang bertalian dengan persoalan yang diteliti.

2. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen dilakukan dengan melibatkan guru/instruktur, Pengawas Sekolah Dasar Inklusi. Instrumen yang disusun meliputi: (a) penjarangan siswa di SD inklusi; (b) *pre* dan *post test* pelatihan calon tutor; (c) validasi instrumen Rencana Program Pembelajaran (RPP) pendidikan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dalam kontek karakter bangsa; (d) pola mekanisme operasional dan evaluasi pengembangan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah dasar inklusi dalam kontek karakter bangsa di wilayah sekolah sebagai sampel penelitian. Hasil akhir pada langkah kedua ini adalah tersusunnya instrumen penelitian pendahuluan, instrumen pengembangan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa di sekolah dasar inklusi dalam kontek karakter bangsa di wilayah penelitian.

3. Validasi Pakar

Validasi pakar sebagai salah satu uji validitas isi merupakan langkah penting yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen (instrumen penelitian pendahuluan, instrumen model pendidikan kewirausahaan dalam kontek karakter bangsa). Langkah ini akan melibatkan 20 orang pakar dalam bidang penilaian, praktisi pendidikan karakter, pendidikan keterampilan permainan dan seni, tutor model sebagai *user* untuk menguji instrumen yang telah disusun sebelumnya.

Ujicoba dalam validasi pakar ini menggunakan teknik *Focus Group Discussion* (FGD). Teknik ini digunakan untuk memperkokoh instrumen secara konten dan konstruk, sehingga mencerminkan validitasnya. Hasil validasi pakar dan *user* tersebut merupakan *judgment* teoretik terhadap instrumen penelitian pendahuluan: (a) identifikasi siswa di sekolah; (b) *pre* dan *post test* pelatihan calon tutor; (c) validasi instrumen Rencana Program Pembelajaran (RPP) keterampilan pendidikan karakter; (d) pola mekanisme operasional dan evaluasi pengembangan model pendidikan karakter, pendidikan keterampilan permainan dan seni, di sekolah dalam kontek karakter bangsa di wilayah penelitian.

4. Focus Group Discussion (FGD)

Focus Group Discussion (FGD) dalam penelitian ini digunakan untuk mendiskusikan terhadap komponen dan indikator pengembangan model pendidikan karakter di sekolah dalam konteks karakter bangsa di wilayah penelitian, serta *judgment* dari para pakar. Peserta FGD adalah orang-orang yang dipandang memiliki kemampuan dan keahlian dalam bidang yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan, yakni masalah pengembangan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah dalam konteks karakter bangsa di wilayah penelitian, sehingga mampu memberikan sumbangan pemikiran. Para ahli tersebut terdiri atas pakar pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, ahli/praktisi keterampilan permainan dan seni kearifan lokal, pengawas SD inklusi, pakar teknologi pembelajaran, dan akademisi.

5. Ujicoba Instrumen

Ujicoba instrumen dilakukan kepada sampel penelitian yang telah ditetapkan terlebih dahulu berdasarkan rancangan awal. Setelah data hasil ujicoba terkumpul, dilakukan analisis hasil ujicoba. Analisis yang dilakukan dalam tahap ini meliputi analisis *CFA* (*Confirmatory Factor Analysis*) untuk keperluan: (a) identifikasi siswa di sekolah dasar inklusi; (b) pola mekanisme operasional intensitas dan efektivitas pengembangan model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah sebagai sampel.

Hasil analisis *CFA* kemudian dilakukan revisi instrumen sebagai bahan draf instrumen penelitian pendahuluan, instrumen model untuk selanjutnya dilakukan validasi pakar dan *user* yang kedua. Dalam validasi pakar dan *user*, materi yang divalidasi meliputi instrumen hasil ujicoba di lapangan untuk menghasilkan instrumen penelitian pendahuluan, instrumen model yang telah teruji validitasnya secara teoretik/empirik

6. Melakukan Penelitian di Lapangan

Instrumen model yang telah teruji validitasnya, dijadikan alat untuk mengumpulkan data di lapangan guna menghasilkan deskripsi pengembangan model pendidikan

karakter berbasis kearifan lokal di sekolah dalam konteks karakter bangsa yang dilaksanakan. Analisis data hasil penelitian pendahuluan dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif untuk data kuantitatif serta analisis kualitatif untuk memperkaya data yang bersifat naratif. Hasil analisis data penelitian pendahuluan akan dijadikan dasar untuk menyusun draf pengembangan model pendidikan karakter berbasis kearifan di sekolah dalam konteks karakter bangsa yang akan diuji coba dan dikembangkan dalam tahap pengembangan (*development*) model.

Sebelum pengembangan dilakukan, *prototype* model yang dihasilkan dari penelitian pendahuluan, terlebih dahulu dilakukan *judgment* terhadap para pakar, tutor pelaksana model sebagai *user*. Teknik validasi pakar dan *judgment* para pengurus sekolah, guru/tutor pelaksana model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah dalam konteks karakter bangsa sebagai *user* dilakukan dengan teknik *FGD*, sehingga menghasilkan *prototype* model yang siap diujicoba dalam tahap pengembangan. Model pengembangan yang dilakukan ini diadaptasi dari model Borg and Gall (1989: 135).

7. Langkah-langkah Pengembangan Model

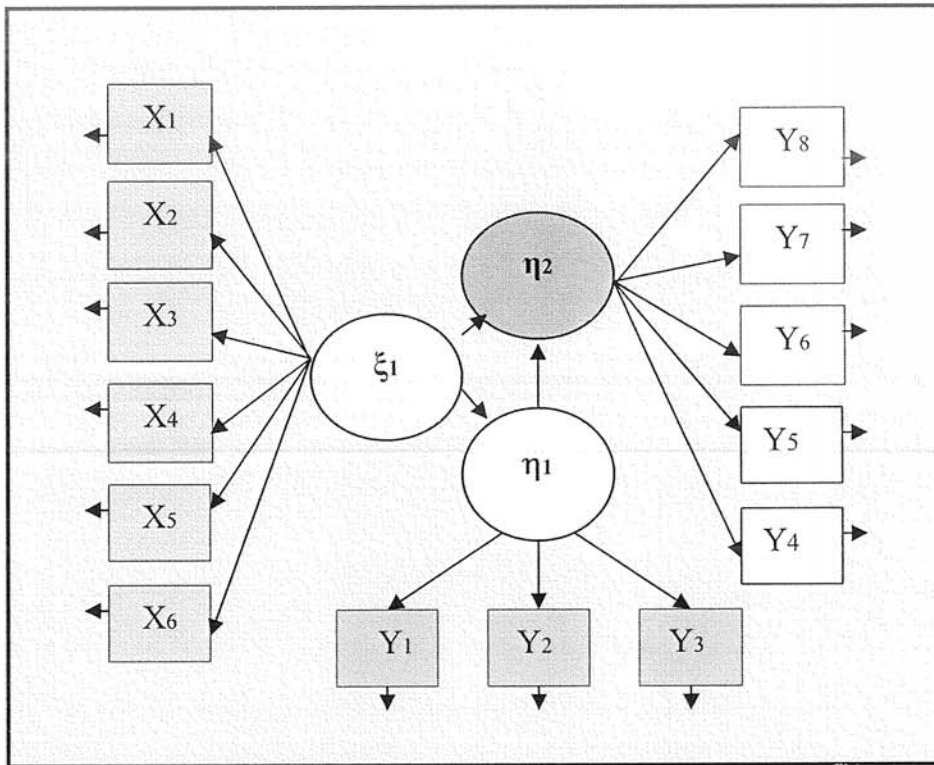
Prosedur pengembangan model adalah paparan langkah kerja yang ditempuh oleh peneliti dalam pelaksanaan permainan dan kesenian kearifan lokal. Menurut Borg & Gall (1989: 76), prosedur pengembangan model berbeda dengan model pengembangan dalam penelitian yang lain. Dalam prosedur pengembangan model, pengembang memaparkan langkah-langkah pencapaian komponen dan hubungan fungsi antar komponen. Langkah-langkah tersebut meliputi beberapa tahap sebagai berikut.

- a. Pengumpulan Informasi
- b. Perencanaan
- c. Mengembangkan Bentuk Produk Pendahuluan
- d. Pengujian Lapangan Pendahuluan

- e. Revisi Produk Utama
- f. Pengujian Lapangan Utama
- g. Revisi Produk Operasional
- h. Pengujian Lapangan Operasional
- i. Revisi Produk Akhir
- j. Penyebaran dan Implementasi

F. Analisis Data

Data kuantitatif akan dianalisis dengan menggunakan program *LISREL*. Mengutip pendapat Imam Ghazali, Fuad (2005) program *LISREL (Linear Structural Relations)*, digunakan dalam analisis data kuantitatif mempunyai pertimbangan: (1) mengakomodasi variabel laten eksogenous (materi bahan ajar pendidikan karakterberbasis kearifan lokal) (model), dan variabel laten endogeneous (pengembangan bahan ajar pendidikan karakter dan efektifitas bahan ajar pendidikan karakter), (2) merupakan pendekatan terintegrasi antara analisis faktor, model struktural, dan analisis jalur (*path*); (3) variabel-variabel dalam data kuantitatif penelitian ini terdiri atas dua kelompok atau model, yaitu model pengukuran dan model persamaan struktural dapat diobservasi dan dapat diukur. Model tersebut diwujudkan dalam bentuk diagram jalur yang disajikan pada gambar berikut:



Gambar 3. Konseptualisasi Model dalam Bentuk Path Diagram
 Sumber: Imam Ghazali Fuad 2005 (modifikasi peneliti)

Keterangan:

- | | |
|-----------------------|--|
| (X1) | = tanggung jawab |
| (X2) | = rasa hormat |
| (X3) | = keadilan |
| (X4) | = rendah hati |
| (X5) | = disiplin diri |
| (X6) | = kepedulian |
| (Y1) | = keyakinan/akidah |
| (Y2) | = kejujuran/amanah |
| (Y3) | = hormat dan santun |
| (Y4) | = intelektual |
| (Y5) | = spiritual |
| (Y6) | = emosional |
| (Y7) | = sosial |
| (Y8) | = vokasional |
| ξ_1 (Ksai) | = Model pendidikan karakter |
| η_1 (Eta) | = Pilar karakter |
| η_2 (Eta) | = Kecerdasan karakter |
| λ_x (Lamda X) | = Muatan faktor dari variabel-variabel X pada ξ |
| λ_y (Lamda Y) | = Muatan faktor dari variabel-variabel Y pada η |
| γ (Gamma) | = Koefisien Regresi antar variabel laten independen terhadap variabel laten dependen |

G. Luaran Hasil Penelitian Sesuai dengan Durasi Tahun yang Diajukan

Tahun pertama (2018)

- a. Diperoleh data siswa SD inklusi yang perlu mendapat layanan model.
- b. Desain prototipe model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di SD inklusi.
- c. Dfaft modul bahan ajar pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di SD inklusi.
- d. Tahun pertama 5 mahasiswa Prodi PLB PPs UNY yang terlibat dalam tim penelitian ini dapat menyelesaikan draf proposal tesis
- e. Ditulis artikel ilmiah, dimuat dalam jurnal terakreditasi nasional, dan internasional.
- f. Rencana luaran HKI (Paten Sederhana), berujud desain, tempat duduk dan meja belajar khusus anak autis.
- g. Draft buku ajar model pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal (Terbit ber ISBN).
- h. Hasil tambahan; proseding sebagai penyaji seminar nasional dan internasional.

H. Mahasiswa yang Dilibatkan Dalam Kegiatan Penelitian

No	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	NAMA PEMBIMBING
1	17729251003	Roykhan Mubarak	Penerapan modul pendidikan jasmani berbasis latihan gerak lokomotor untuk meningkatkan motorik kasar pada Anak Tunagrahita kategori sedang di SLB	Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd.
2	17729251001	Mira Wahyuni	Kualifikasi proses belajar mengajar di SLB	Dr. Haryanto, M.Pd.
3	17729251004	Dwi Kumala Sinta	Layanan bimbingan bagi anak berkebutuhan khusus berbasis self determinant di Sekolah Dasar Inklusi	Dr. Haryanto, M.Pd.
4	17729251002	Catur Rina Ajiningsih	Pengembangan media untuk anak tunagrahita kategori ringan	Dr. Haryanto, M.Pd.
5	17729251026	Nicki Yutapratama	Implementasi layanan pendidikan vokasional bagi anak tunalaras dalam pmenuhan hak pendidikan	Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd.

(bukti fisik SK bimbingan tersaji pada lampiran 6)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Minat Siswa SD Inklusi dalam Mengikuti Pendidikan Karakter

Data tentang minat Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, didapatkan melalui angket dengan jumlah item sebanyak 32 butir. Sekor yang digunakan dalam angket satu – empat (1 – 4), sehingga diperoleh sekor terendah ideal sebesar 32 dan sekor tertinggi ideal sebesar 128. Berdasarkan data induk yang diperoleh dari responden, skor terendah 58 dan sekor tertinggi 124. Distribusi frekuensi sekor minat Model model pengembangan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 2.
Kategori Minat Model pengembangan pendidikan karakter
berbasis kearifan lokal bagi siswa sekolah dasar inklusi di Wilayah
Daerah Istimewa Yogyakarta

No.	Interval Kelas	F	Persen	Kategori
1.	97 – 128	36	40,6	Tinggi
2.	64 – 96	80	58,6	Sedang
3.	32 – 63	4	0,8	Rendah
	Total	120	100,0	

Berdasarkan hasil tabel kategori minat Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, dapat dideskripsikan bahwa tingkat minat Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, dari 164 responden siswa Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah

Istimewa Yogyakarta, tersebar pada 3 kategori, yaitu 70 responden pada kategori tinggi, 90 responden pada kategori sedang, dan 4 responden pada kategori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, tersebut berada dalam kategori sedang.

Jenis Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, dilatihkan kepada siswa SD inklusi sesuai dengan permintaan dan pilihan melalui angket yang diedarkan kepada Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, yang terjaring, jenis model pendidikan karakter yang diminati Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, untuk di ajarkan adalah ada 5 jenis permainan dan kesenian tradisonal.

Mengingat keterbatasan dana, waktu penelitian, prioritas permintaan siswa Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, serta kemudahan bahan baku dan pangsa pasar yang ada, maka dalam penelitian ini baru dapat memberikan teori pendidikan karakter dan beberapa permainan dan seni budaya tradisonal bagi Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebelum diberikan pilihan materi keterampilan pendidikan karakter, diawali pemberian materi yang berkaitan dengan teori seni dan permainan tradisonal. bagi bagi Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta,

2. Pelatihan Guru Sebagai Pendamping Pendidikan Karakter

Untuk menyiapkan Guru Sebagai Pendamping Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar inklusi di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, yang berhasil dijaring dan terseleksi di beberapa sekolah, telah dihasilkan sebagai berikut:

a. Penyusunan 5 Modul permainan seni budaya Untuk siswa

Penyusunan modul diserahkan kepada tim yang dipandang mampu, dan minta bantuan kepada pakar Seni Budaya lokal, memiliki keterampilan yang profesional

sesuai dengan modul yang dibutuhkan. Sementara ini modul yang telah disusun adalah; permainan gebag sodor, permainan petak umpet, permainan engklek, permainan dekak-dekak, seni tembang moco pat, kesenian tari anggok, kerajinan batik tulis, kerajinan gerabah, permainan egrang, dan tari jawa.

b. Rekrutmen Guru Pendamping Pendidikan Kewirausahaan.

Telah dilaksanakan, sesuai dengan tujuan penelitian, peserta yang dipilih dalam pelatihan Guru Pendamping Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal, perlu memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Bersedia dengan sukarela membantu dalam pelaksanaan Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta,
- b. Mempunyai kepedulian dan minat terhadap usaha-usaha kesejahteraan sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta,
- c. Bersedia mengikuti segala kegiatan yang berkaitan dengan Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta,
- c. Peserta yang akan mengikuti pelatihan
Berdasar kriteria dan syarat peserta yang sudah ditetapkan, jumlah peserta yang mengikuti pelatihan adalah 30 guru.

3. Waktu, tempat, materi pelatihan, dan pelatih

Pelatihan tutor dilaksanakan pada tahun pertama, selama satu bulan (tanggal 15 Oktober sampai 25 Nopember 2018), seminggu masuk dua hari (Jum'at, dan Sabtu), pelatihan dimulai jam 14.00 - 17.00 WIB, tempat pelatihan di SD sebagai sampel penelitian wilayah kabupaten kota.

4. Materi pelatihan yang diberikan kepada calon instruktur meliputi:

- a. Pengembangan model pendidikan karakter di sekolah.
- b. Pendidikan karakter bangsa dan etika seni budaya bagi siswa dan guru di sekolah.

- c. Model pendidikan permainan dan seni budaya bagi siswa dan guru di Sekolah Dasar.
 - d. Pengorganisasian model pendidikan karakter di Sekolah Dasar.
5. Hasil Pelatihan Guru Pendamping Pendidikan Karakter.

Untuk mengetahui apakah pelatihan yang dilaksanakan mempunyai pengaruh yang positif terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan motivasi para guru terhadap Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta kepada peserta diberikan Uji Coba ke satu dan kedua atau Pre Test dan Post Test selama pelatihan berlangsung.

Pre Test dilakukan sebelum pelatihan dimulai dan Post Test diberikan pada hari terakhir sebelum acara penutupan. Materi Pre Test dan Post Test terdiri dari: pendidikan kewirausahaan.

Adapun hasil Pre Test dan Post Test secara keseluruhan dapat dilihat dalam lampiran. Sebagai ringkasannya di bawah ini disajikan secara singkat sebagai berikut:

- a. Hasil Pre Test

Tabel 5
Hasil Uji Coba Pendidikan Karakter yang Berujud Seni, Budaya, Permainan, dan Keterampilan siswa SD inklusi di Wilayah Penelitian

No	Nama SD	Jenis Permainan/ Keterampilan	Perulihan Skor		Jlh Rata2
			Uji ke Satu	Uji ke dua	
1	SD. Muh. Pleret	Gebag Sodor	74	78	76
2	SDN 1 Tri Renggo	Egrang	68	74	71
3	SDN Pangukan	Engklek	67	75	71
4	SDN 1 Bantul	Dekak-dekak	68	78	73
5	SDN 1 Sleman	Tari Jawa	67	84	75,5

Sajian tabel tersebut menunjukkan bahwa, peserta dari SD Muhammadiyah Pleret nampak unggul dalam rata-rata hal uji kedua (78) dibanding peserta dari dukuh SD yang lain. Sedangkan skor rata-rata terendah dalam uji coba adalah SD inklusi Tri Renggo (71). Dari angka tersebut proposisi bahwa semakin tinggi pengetahuan siswa terhadap pendidikan karakter, ada kecenderungan akan diikuti sikap yang semakin positif dan sebaliknya, namun belum tentu diikuti oleh motivasi yang tinggi untuk menanganinya.

b. Hasil Post Test

Untuk memperoleh gambaran seberapa pengaruh pelatihan terhadap para peserta dalam beberapa segi, misalnya pengetahuan tentang kewirausahaan, jiwa, semangat dalam pendidikan karakter, dari 30 orang peserta dapat dilaporkan hasil post test sebagai berikut:

Tabel. 6
Skor Rata-rata Hasil Post Test Peserta Pelatihan
Calon Guru Pendamping Pendidikan Karakter yang Berujud Seni, Budaya,
Permainan, dan Keterampilan siswa SD inklusi di Wilayah Penelitian
Diambil dari Rata-rata (x)

No.	Asal Peserta	Penget. Rata-rata	Sikap Rata-rata	Motivasi Rata-rata	Ket.
1	SD. Muh. Pleret				
2	SDN 1 Tri Renggo	108	88,8	86,4	
3	SDN Pangukan	114,3	89,9	88,9	
4	SDN 1 Bantul	103	85,8	83,4	
5	SDN 4 Perco. Wates	110,3	84,9	83,9	

Gambaran tersebut nampak bahwa peserta dari SD di wilayah Kabupaten Sleman masih cenderung lebih unggul dibanding peserta SD di Sleman, justru data

semua aspek, pengetahuan unggul 114,4 dibanding 108. Aspek sikap 89,9 dibanding 88,8, aspek motivasi 88,9 dibanding 86,4.

Angka tersebut tampaknya ada pergeseran makna, dimana ada kecenderungan semakin tinggi pengetahuan, akan semakin positif sikapnya dan juga semakin tinggi motivasinya. Dengan kata lain ada korelasi antara pengetahuan, sikap dan motivasi. Se jauh mana korelasinya masih harus diuji secara statistik.

c. Pendidikan guru pendamping pendidikan kewirausahaan

Tingkat pendidikan tutor yang menangani Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal di SD inklusi di wilayah DIY, cukup bervariasi; ada yang tamat, D3, S1, dan S2; di SD inklusi wilayah Sleman, mayoritas berada di kelompok S1 15 orang (16,666%), dan D3 4 orang (6,666%), S2 1 orang (3,333%). Sedangkan di SD yang lain lebih mengelompok di jenjang D3 12 orang (13,333%), S1 8 orang (6,666%)

Secara keseluruhan dari ke dua wilayah kabupaten (Sleman dan Bantul), mengenai tingkat pendidikan tutor dapat disajikan dalam suatu tabel sebagai berikut :

Tabel. 5
Skor Rata-rata Hasil Post Test Peserta Pelatihan
Calon Guru Pendamping Pendidikan Karakter di SD wilaya Kabupaten Sleman
dan Bantul Dilihat dari Tingkat Pendidikan Mereka

No	Sekolah	D3	S1	S1	Jumlah
1.	Kabuapten Sleman	4	15	1	20
2.	Kabupaten Bantul	12	8	-	20
	Jumlah	16	23	1	40
	% 46,666	20	23,333	10	100

6. Kegiatan Implementasi Lapangan

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan pelatihan, para Calon Guru Pendamping pendidikan karakter berbasis kearifan lokal terlatih harus menerapkan hasil pelatihan di sekolahnya masing-masing. Penerapan hasil pelatihan ini disebut implementasi lapangan.

Yang dimaksud implementasi lapangan adalah upaya-upaya riil dari para calon guru pendamping pendidikan karakter berbasis kearifan lokal untuk mengembangkan program pendidikan karakter sesuai dengan kondisi, kebutuhan dan kemampuan siswa di sekolah setempat.

Dengan Guru Pendamping pendidikan karakter berbasis kearifan lokal 10 orang di setiap sekolah yang dibantu atau didampingi oleh tenaga teknis, para Guru Pendamping pendidikan karakter tersebut pada penelitian ini telah dapat melatih program pendidikan karakter bagi siswa sesuai dengan pilihan keterampilan di sekolahnya masing-masing.

Selama implementasi lapangan tahap pertama, telah berhasil dirumuskan suatu kesepakatan oleh para Guru Pendamping pendidikan karakter berbasis kearifan lokal beberapa kegiatan yang menjadi prioritas program pendidikan karakter di sekolah sebagai berikut:

- 1) Pemantapan organisasi.
- 2) Seleksi ulang calon siswa peserta pendidikan karakter berbasis kearifan lokal yang akan dilatih.
- 3) Menentukan skala prioritas jenis keterampilan yang diajarkan pada penelitian
- 4) Menentukan komponen pengembangan pendanaan.
- 5) Melakukan evaluasi dari pelaksanaan kegiatan.

Program tersebut tiap-tiap sekolah dapat mengembangkan kegiatan secara bertahap, berdasarkan skala prioritas sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing.

7. Hasil Penelitian Tahun Pertama (2018)

Pada penelitian tahun kedua (2018) telah dapat dikumpulkan data untuk mendukung model pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal bagi siswa Sekolah Dasar di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, yaitu dapat disajikan dalam table taberikut:

Tabel 5
Hasil Uji Coba Pendidikan Karakter yang Berujud Seni, Budaya, Permainan, dan Keterampilan siswa SD Inklusi di Wilayah Penelitian

No	Nama SD Inklusi	Jenis Permainan/ Keterampilan	Perolihan Skor		Jlh Rata2
			Uji ke satu	Uji ke dua	
1	SD. Muh. Pleret	Permainan Gebag Sodor	74	78	76
2	SDN 1 Tri Renggo	Permainan Egrang	68	74	71
3	SDN Pangukan	Dekak-dekak	67	75	71
4	SDN 1 Bantul	Kerajinan Gerabah,	68	78	73
5	SDN 4 Perco. Wates	Kesenian Angguk	67	77	72

Berdasarkan tabel tersebut selanjutnya peneliti hanya menentukan 6 sekolah sebagai subyek ujicoba pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di wilayah menelitian, melakukan dan memperoleh hal-hal sebagai berikut: variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini meliputi:

- (1) Permainan dan sesenian tradisional lokal; yang terdiri dari sub variabel: (ah gebag sodor; (b) petak umpet; (c) engklek; (d) dekak-dekak (lumbungan); (e) karawitan, (f) geguritan; (g) jatilan; (f) tembang mocopat.
- (2) Kebudayaan lokal; yang terdiri dari sub variabel: (a) upacara wiwitan, (b) upacara bersih desa/rasulan, (3) ruwatan (4) pakaian adat.
- (3) Pembentukan karakter siswa; yang terdiri dari sub variabel: (a) rasa hormat; (b) keberanian); (c) kejujuran; (d) disiplin diri.

Mengacu kepada tiga variabel tersebut, dapat disusun suatu model hipotetik yang memposisikan model materi pendidikan karakter sebagai variabel laten eksogenous, yang terdiri dari subvariabel:

- a. Permainan dan seni tradisional lokal; terdiri dari sub variabel: (a) gebag sodor ((b) petak umpet, (c) engklek, (d) dekak-dekak (lumbungan), (e) karawitan, (f) geguritan, (g) jatilan, (f) tembang mocopat.
- b. Sosial budaya lokal; terdiri dari sub variabel: (a) upacara wiwitan, (b) upacara bersih desa/rasulan, (c) ruwatan, (d) pakaian adat.
- c. Pembentukan karakter siswa; terdiri dari sub variabel: (a) rasa hormat; (b) keberanian; (c) kejujuran; (d) disiplin diri.

Berdasar hitung angka yang terdapat dalam tabel di atas, menunjukkan skor di atas rata-rata atau mencapai tingkat skor ketuntasan dalam tes ujicoba, dan kemudian dikaitkan dengan berbagai macam variabel nampak sekali terdapat pengaruh yang signifikan dalam pelatihan pendidikan seni budaya yang berbasis kearifan lokal dalam pembentukan karakter siswa di Sekolah Dasar wilayah penelitian.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memperoleh skor yang signifikan dalam variable penelitian ini adalah; ditetapkan 5 SD dan tiap SD diambil 20 siswa dalam setiap pelatihan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, adalah sebagai berikut:

- a. Disusun instrumen untuk mengidentifikasi permasalahan pendidikan nilai karakter berbasis kearifan lokal siswa kelas V di SD wilayah penelitian.
- b. Diperoleh data sejumlah 120 siswa di 5 SD wilayah penelitian, dan teridentifikasi pilihan pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal serta penyebarannya yang perlu mendapat pelayanan model.
- c. Dari 120 siswa, 5 pendidikan karakter yang dipilih dan sangat menyenangkan adalah: (1) permainan petak umpet 5 siswa; (2) permainan egrang 10 siswa; (3) permainan gebag sodor 10 siswa; (4) kerajinan gerabah 10 siswa; (5) kesenian tari jawa 10 siswa; (6) permainan dekak-dekak 10 siswa; (7) permainan engklek 15 siswa; (8) kerajinan batik tulis 15 siswa; (9) kesenian karawitan 10 siswa; (10) kesenian tari anggok 10 siswa.
- d. Sejumlah 5 (lima) mahasiswa Prodi PLB PPs UNY yang terlibat dalam penelitian ini dapat menyelesaikan draf tesis yang dibuktikan dengan disetujui oleh komisi pembimbing.

- e. Desain prototipe atau beberapa contoh peralatan/media model pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal.
- f. Tersusun draf modul bahan ajar pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal.
- g. Ditulis artikel ilmiah dimuat dalam jurnal terakreditasi nasional, dan jurnal internasional.
- h. Ditulis draf buku ajar tentang pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal di Sekolah Dasar inklusi.
- i. Draft rancangan HKI tentang desain tempat duduk dan meja belajar anak autis.

Dengan selesainya kegiatan penelitian tahun kedua (2018), maka rencana kegiatan tahun kedua dan seterusnya (2018) adalah:

- a. Melalui tim yang telah dibentuk dan diberikan bimteks pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal bagi guru di Sekolah Dasar inklusi wilayah penelitian; untuk tahap pertama dikenakan pada 5 SD inklusi dengan sasaran 25 guru; tahap kedua dikenakan pada 5 SD inklusi dengan sasaran 30 guru.
- b. Melalui guru yang telah mengikuti bimteks; dapat dilaksanakan pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal bagi siswa kelas V sesuai dengan pilihan permainan, kesenian, dan budaya di setiap Sekolah Dasar inklusi.
- c. Diperoleh data keberhasilan, kendala, dan efektivitas model, sehingga dapat menentukan tindak lanjut pelaksanaan model.
- d. Dihasilkan teknologi tepat guna model prototipe atau media pembelajaran pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal di Sekolah Dasar.
- e. Dihasilkan sejumlah 5 (lima) mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini dapat menyelesaikan penulisan Tesis S2 yang dibuktikan dengan disetujui oleh komisi pembimbing; dan lulus ujian S2; dengan disertai penulisan artikel jurnal terakreditasi nasional.
- f. Ditulis artikel ilmiah yang dapat dimuat dalam jurnal terakreditasi nasional, dan jurnal internasional; serta ditulis buku ajar tentang pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal di Sekolah Dasar inklusi.

g. Dihasilkan HKI tentang desain tentang desain tempat duduk dan meja belajar anak autis.

Hasil yang ditargetkan tahun kedua (2018) adalah: (1) diperoleh data sejumlah 120 siswa di 5 SD inklusi wilayah penelitian, dan teridentifikasi pilihan pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal serta penyebarannya yang perlu mendapat pelayanan model; (2) dari 120 siswa, terdapat 10 pendidikan karakter yang dipilih dan sangat menyenangkan adalah: (a) petak umpet 10 siswa; (b) permainan enggrang 10 siswa; (c) permainan gebag sodor 10 siswa; (d) kerajinan gerabah 10 siswa; (e) kesenian tari Jawa 10 siswa; (f) permainan dekak-dekak 10 siswa; (g) permainan engklek 15 siswa; (h) kerajinan batik tulis 15 siswa; (i) kesenian karawitan 10 siswa; (j) kesenian angkok 10 siswa. Setelah dilakukan uji coba keterampilan hasilnya sebagai tergambar pada tabel 5 di atas; (3) sejumlah 8 (delapan) mahasiswa Prodi PLB PPs UNY yang terlibat dalam penelitian ini dapat menyelesaikan draf tesis yang dibuktikan dengan disetujui oleh komisi pembimbing; (4) tersusun instrument mengidentifikasi hasil pendidikan nilai dan moral siswa kelas V di 5 SD iji coba model; (5) desain prototype atau beberapa contoh peralatan/media model bahan ajar pendidikan seni dan permainan berbasis budaya kearifan lokal; (6) terdudun draf modul bahan ajar pendidikan karakter berbasis kearifan social budaya lokal; (7) ditulis artikel ilmiah dimuat dalam jurnal terakreditasi nasional, dan jurnal internasional; (8) ditulis buku ajar tentang pendidikan karakter berbasis kearifan social budaya lokal untuk Sekolah Dasar inklusi; (9) rancangan HKI tentang desain tentang desain tempat duduk dan meja belajar anak autis.

B. Pembahasan

Uji coba Pendidikan Karakter dan Pembahasan Tahun Pertama

1. Permainan tradisional gobak sodor atau galasin

Galah asin atau galasin yang juga sibeut gobak sodor adalah sejenis permainan daerah asli dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-

balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Gobak sodor adalah sejenis permainan daerah asli dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas.



Permainan ini disebut benteng sodor atau gobak sodor, karena ada beberapa kelompok yang menjaga benteng mereka. Satu kelompok terdiri dari minimal 2 orang. Dimulai dari hompimpa dan dilihat mana yang menjadi pemenang. Setelah hompimpa selesai, maka yang menjadi pemenang boleh memulai duluan, lari dan mengejar ke arah benteng lawan. Tapi permainan ini harus cepat larinya, jika tidak cepat akan kena lawan.

Konsep permainan gebag sodor dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu metode yang digunakan adalah eksplorasi yang bersifat reflektif. Dengan demikian pelatihan ini banyak menerapkan pendekatan partisipatori dan reflektif. Variasi metodologi seperti presentasi, diskusi, kerja dalam kelompok, studi kasus, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran juga diterapkan.

Langkah-langkah Proses Pembelajaran

No.	Nama Kegiatan	Waktu
	Kegiatan Pendahuluan	
1	a. Pemberian semangat b. Dinamika kelompok c. Penyampaian tujuan agar peserta memahami dan mempraktikkan permainan gebag sodor	10
2	a. Curah pendapat mengenai kegiatan belajar mengajar dalam kelas b. Membahas lembar kerja (LK). Curah pendapat	
	Kegiatan Inti	
3	Pembelajaran permainan gebagsodor tradisional anak-anak; yang akan dibahas adalah a. Membuat arena atau lapangan permainan gebagsodor b. Membagi kelompok atau regu dalam permainan gebagsodor c. Menentukan ritme atau waktu permainan gebagsodor d. Menentukan hadiah atau hukuman bagi kelompok yang menang dan yang kalah	80
5	Membuat Rancangan <i>Peer Teaching</i>	
	Peserta membuat rancangan pembelajaran berupa dokumen permainan gebag sodor yang berisi tentang lembar kerja: Mata pelajaran/tema; KI/KD; Indikator; Metode; Media; Refleksi	15
	Kegiatan Penutup	
6	Refleksi	
	a. Refleksi pengalaman dalam pelatihan melalui pernyataan refleksi dalam lembar kerja b. Membuat ringkasan secara pribadi	15
	Jumlah	120

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan pelatihan modul dilakukan dengan mengajukan pertanyaan. Indikator keberhasilannya adalah peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar, dan melaksanakan aktifitas permainan dengan terampil, kecepatan, dan benar.

Format Penilaian Kinerja

No.	Indikator	Skala 1-10	Bobot Penilaian	Skor nyata	Skor makmal	Frek
A	B	C	D	E	F	G
1	Semangat dalam bermain	7	1	7	10	
2	Dinamika kelompok dalam bermain	8	1	8	10	
3	Kekompakan dalam permainan	7	2	14	20	
4	Ketahananani dalam permainan	7	3	21	30	
5	Toleransi dalam bermain	7	2	14	20	
6	Fariasi dalam permainan	6	4	24	40	
7	Kejujuran dalam permainan	7	4	28	40	
	Total Skor siswa (yang nyata)				170	

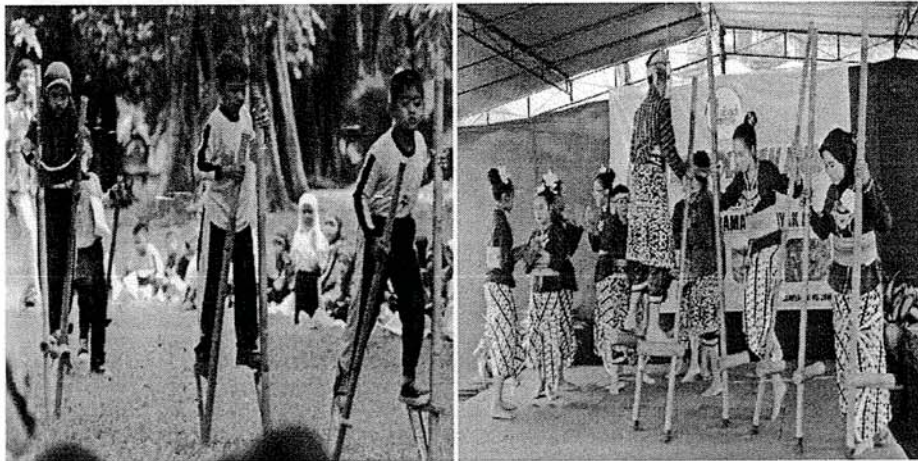
Ketentuan dan langkah penilaian

- Pilihan skala 1-10 diputuskan oleh guru (apakah diberi angka 1, 2, 3,dst) yang bersangkutan berdasarkan pertimbangannya ketika melakukan pengamatan pada saat siswa melakukan aktifitas sesuai dengan indikator.
- Skor nyata diperoleh dari hasil perkalian antara angka skala yang telah ditetapkan oleh guru berdasarkan pengamatannya, misalnya peserta semangat dalam bermain menurut pengamatan guru patut diberi angka 4 dari skala 10, maka 4×1 (bobot semangat dalam bermain untuk siswa ialah 1 satu) = 4, jika siswa yang bersangkutan melakukan gerakan dinamika kelompok dalam bermain dan dinilai 4 pada skala 10 menurut pengamatan guru maka $4 \times 4 = 16$.
- Ketetapan ketuntasan dapat ditetapkan oleh guru, misalnya tingkat ketuntasan indikator kompetensi dasar semangat dalam bermain ialah 50%, maka siswa minimal mendapat skor nyata ialah 5, kurang dari 5 maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus, untuk itu perlu ada perbaikan.
- Ketuntasan belajar atau kelulusan hanya terjadi jika setiap indikatornya memiliki skor tidak kurang dari 50% dan skor totalnya tidak kurang dari 50% juga.
- Total skor nyata pun tidak boleh kurang dari 50 % dari 170 atau kurang dari 85. Jadi meskipun total skor nyatanya lebih dari 50% atau lebih dari 85 tetapi masih ada salah

satu indikator mempunyai skor nyata dibawah 50% maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus.

2. Permainan Egrang

Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal. Di dataran banjir maupun pantai atau tanah labil, bangunan sering dibuat di atas jangkungan untuk melindungi agar tidak rusak oleh air, gelombang, atau tanah yang bergeser. Jangkungan telah dibuat selama ratusan tahun.



Permainan kelima ada egrang. Permainan ini dipopulerkan oleh masyarakat daerah Jakarta. Tidak mudah untuk menggunakan egrang, hanya orang-orang yang sudah terbiasa dan bisa menaklukkan keseimbangan. Egrang merupakan dua tongkat yang panjang dan di bagian tengah diberikan pembatas. Setelah itu kita naik diatas pijakan yang sudah diberikan. Jika jatuh maka akan diberi hukuman. Tetapi untuk awal-awal kita tidak perlu membuat hukuman karena masih belajar, tapi jika sudah bisa menggunakan maka harus diberi hukuman.

Egrang merupakan salah satu permainan anak yang tertua di Indonesia bahkan disinyalir sudah ada semenjak ratusan tahun lalu. Egrang dibuat dari dua batang bambu

atau galah yang digunakan oleh seseorang untuk bisa berdiri di atasnya dalam posisi yang seimbang sehingga bisa melangkah. Agar seimbang, ruas egrang diberikan pijakan untuk kaki.

Dengan konsep PKBKSBL dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu metode yang digunakan adalah eksplorasi yang bersifat reflektif. Dengan demikian pelatihan ini banyak menerapkan pendekatan partisipatori dan reflektif. Variasi metodologi seperti presentasi, diskusi, kerja dalam kelompok, studi kasus, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran juga diterapkan.

Langkah-langkah Proses Pembelajaran

No.	Nama Kegiatan	Waktu
	Kegiatan Pendahuluan	
1	b. Pemberian semangat c. Dinamika kelompok d. Penyampaian tujuan agar peserta memahami dan mempraktikkan permainan egrang	10
2	a. Curah pendapat mengenai kegiatan belajar mengajar dalam kelas b. Membahas lembar kerja (LK). Curah pendapat	
	Kegiatan Inti	
3	Pembelajaran seni permainan tradisional egrang untuk anak-anak; yang akan dibahas adalah a. Pengertian egrang b. Sejarah munculnya permainan egrang c. Teknik pembuatan alat atau media egrang d. Pelaksanaan praktik permainan egrang e. Variasi dan kegunaan permainan egrang	80
5	Membuat Rancangan <i>Peer Teaching</i>	
	Peserta membuat rancangan pembelajaran berupa dokumen permainan egrang yang berisi tentang lembar kerja: Mata pelajaran/tema; KI/KD; Indikator; Metode; Media; Refleksi	15
	Kegiatan Penutup	
6	Refleksi	
	a. Refleksi pengalaman dalam pelatihan melalui pernyataan dalam lembar kerja b. Membuat ringkasan secara pribadi	15
	Jumlah	120

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan pelatihan modul dilakukan dengan mengajukan pertanyaan. Indikator keberhasilannya adalah peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar, dan melaksanakan aktifitas permainan dengan terampil dan benar.

Penilaian Kinerja

No.	Indikator	Skala 1-10	Bobot Penilaian	Skor nyata	Skor makmal	Frek
A	B	C	D	E	F	G
1	Cera memegang batang igrang	7	1	7	10	
2	Keseimbangan badan	6	1	6	10	
3	Melangkah awal	7	2	14	20	
4	Mengawali berjalan	7	3	21	30	
5	Berjalan ke depan	8	2	16	20	
6	Berjalan mundur	7	4	28	40	
7	Kecepatan berjalan	6	4	24	40	
	Total Skor siswa (yang nyata)				170	

Pelaksanaan pembelajaran

- Skala 1-10 diputuskan oleh guru (apakah diberi angka 1, 2, 3,dst) yang bersangkutan berdasarkan pertimbangannya ketika melakukan pengamatan pada saat siswa melakukan aktifitas sesuai dengan indikator.
- Skor nyata diperoleh dari hasil perkalian antara angka skala yang telah ditetapkan oleh guru berdasarkan pengamatannya, misalnya siswa memegang batang igrang menurut pengamatan guru patut diberi angka 4 dari skala 10, maka 4×1 (bobot memegang batang igrang untuk siswa ialah 1 satu) = 4, jika siswa yang bersangkutan melakukan gerakan berjalan mundur dan dinilai 4 pada skala 10 menurut pengamatan guru maka $4 \times 4 = 16$.
- ketuntasan dapat ditetapkan oleh guru, misalnya tingkat ketuntasan indikator kompetensi dasar memegang batang igrang ialah 50%, maka siswa minimal mendapat skor nyata ialah 5, kurang dari 5 maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus, untuk itu perlu ada perbaikan.
- Ketuntasan belajar atau kelulusan hanya terjadi jika setiap indikatornya memiliki skor tidak kurang dari 50% dan skor totalnya tidak kurang dari 50%.
- Total skor nyata pun tidak boleh kurang dari 50 % dari 170 atau kurang dari 85. Jadi meskipun total skor nyatanya lebih dari 50% atau lebih dari 85 tetapi masih ada salah

satu indikator mempunyai skor nyata dibawah 50% maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus.

3. Permainan dekak-dekak

Congklak adalah suatu jenis permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan.

Di Malaysia permainan ini juga lebih dikenal dengan nama congklak dan istilah ini juga dikenal di beberapa daerah di Sumatera dengan kebudayaan Melayu. Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama dakon. Selain itu di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama dentuman lamban sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan nama mokaotan, maggaleceng, aggalacang dan nogarata. Dalam bahasa Inggris, permainan ini disebut Mancala.



Permainan berikutnya bernama congklak. Permainan ini juga telah dikenal oleh seluruh wilayah di Indonesia. Menggunakan biji congklak yang terbuat dari cangkang kerang tapi ada juga yang menggunakan batu, lalu menggunakan papan congklak yang berisi 16 lubang. Permainan ini hanya bisa dilakukan oleh dua orang saja. Biji congklak

berisi 98 buah dan papan congklak ada yang terbuat dari plastik namun juga ada yang dari kayu.

Awal memainkan permainan ini dengan suit menentukan siapa yang jalan duluan, lalu jika ada yang menang maka pemain harus mengambil semua biji dari salah satu lubang dan biji tersebut diisi satu persatu ke lubang yang sudah ditentukan, dari kiri atau kanan. Hingga biji habis dan setelah itu ambil lagi semua biji dari tempat terakhir biji diletakkan. Begitu seterusnya hingga siapa yang mendapat biji paling banyak maka ia yang menjadi pemenang.

Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Tidak ada yang tahu mengapa permainan ini identik dengan dunia wanita. Menurut beberapa pendapat karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Pada masa lalu (bahkan hingga kini) kaum hawa disadari atau tidak berperan penting dalam pengelolaan keuangan rumah tangga.

Dakon dianggap menjadi sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan tersebut. Untuk kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu feminine, kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak. Jadi, barangkali dianggap terlalu lembut.

Pada saat sekarang permainan dakon ini boleh dikatakan tidak ada lagi. Anak-anak putri sekarang lebih tertarik bermain boneka Barbie, melihat sinetron, atau bermainn play station. Permainan dakon barangkali dianggap telah kuno, ketinggalan zaman, atau bahkan dianggap udik.

Umumnya permainan dakon pada zaman dulu dilakukan di pendapa, beranda rumah, atau di bawah pohon yang rindang dengan terlebih dulu menggelar tikar. Untuk memulai permainan yang melibatkan dua orang ini, keduanya akan mengundi atau ping sut untuk menentukan siapa yang jalan duluan.

Lubang pada papan dakon berjumlah 16 buah. Masing-masing sisi papan dakon terdapat 7 buah lubang dan 2 buah lubang di masing-masing pojokan/ujung papannya.

Untuk memainkannya biasanya diperlukan biji-bijian untuk isian lubang-lubangnya. Umumnya biji yang digunakan untuk permainan ini adalah biji buah sawo. Mengapa biji buah sawo ? Jawabannya adalah karena tanaman sawo umumnya terdapat di hampir semua pekarangan (depan) rumah-rumah Jawa di masa lalu, khususnya rumah-rumah orang yang cukup mampu. Lebih-lebih rumah ningrat yang memiliki pendapa. Kecuali itu butiran biji sawo tidak terlalu kecil untuk dicomot. Permukaannya licin sehingga cukup mudah untuk diluncurkan dari genggamannya sekaligus cukup mudah juga untuk digenggam telapak tangan. Selain itu, biji buah sawo yang dinamakan kecil itu secara visual memang tampak lebih eksotik (barangkali).

Untuk permainan dakon yang juga dinamakan congklak itu diperlukan 98 buah biji sawo. Masing-masing sisi dakon yang memiliki 7 buah lubang itu diisi 7 buah biji untuk masing-masing lubangnya. Jadi, masing-masing pemain memiliki 49 buah biji kecil yang siap dijalankan. Sedangkan lubang di bagian ujung (pojok) dakon dikosongkan untuk menampung sisa biji ketika permainan dijalankan.

Berikut ini Tembi menyajikan sebuah gambar permainan dakon yang berasal dari masa lalu. Cermati detail penampilan kedua orang yang bermain dakon itu. Pakaiannya masih pakaian Jawa gaya jadul. Juga model dandanan rambutnya. Belum ada yang bermodel dicat (semir), dikeriting, diblow, dan sebagainya. Gambar atau foto ini diharapkan mampu menggugah kenangan Anda di masa lalu (khususnya generasi tua) yang pernah bersentuhan dengan permainan dakon. Anda mesti ingat bahwa permainan ini sesungguhnya merupakan serpihan kecil dari unsur pembentuk budaya dan karakter bangsa. Daripadanya sesungguhnya kita bisa memetik banyak manfaat yang kadang kita sendiri tidak menyadarinya. Dengan permainan itu kita telah dilatih untuk terampil, cermat, sportif, jujur, adil, tepa selira, dan akrab dengan orang lain (teman).

Permainan dakon atau congklak populer dikenal dari daerah Jawa dan berasal dari semenanjung Malaya, dimainkan di negara-negara di sekitar daerah tersebut. Tapi apakah kamu tahu, bahwa permainan ini adalah sebuah upaya pembelajaran pengerukan tanah? Ya betul, mengingat daerah semenanjung Malaya yang penuh bukit-bukit berisi sumber daya alam yang berharga, permainan ini berusaha mengajarkan anak-anak untuk

mampu melihat mana bukit yang harus dikeruk dan mana yang harus diabaikan karena tidak akan membawa hasil banyak untuk keuntungan pribadi. Sungguh menarik bukan?

Waktu proses pembelajaran: 90 menit

Metode yang digunakan adalah eksplorasi yang bersifat reflektif. Dengan demikian pelatihan ini banyak menerapkan pendekatan partisipatori dan reflektif. Variasi metodologi seperti presentasi, diskusi, kerja dalam kelompok, studi kasus, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran juga diterapkan.

Peralatan dan Media

Fasilitator atau instruktur harus mempersiapkan:

- a. Tempat atau blog dekak-dekak.
- b. Kerikil kecil atau biji-bijian (misal biji sawo/kecik).
- c. Kertas tulis pencatatan hasil permainan
- d. Alat tulis/pensil atau bolpoin.
- e. Tikar atau meja pendek tempat bermain dekak-dekak

Langkah-langkah Proses Pembelajaran

No.	Nama Kegiatan	Waktu
Kegiatan Pendahuluan		
1	e. Pemberian semangat f. Dinamika kelompok g. Penyampaian tujuan agar peserta memahami dan mempraktikkan permainan dekak-dekak	10
2	a. Curah pendapat mengenai kegiatan belajar mengajar dalam kelas b. Membahas lembar kerja (LK). Curah pendapat	
Kegiatan Inti		
3	Pembelajaran seni permainan dekak-dekak; yang dibahas adalah: a. Menyajikan sebuah gambar permainan dakon yang berasal dari masa lalu. b. Detail penampilan kedua anak yang bermain dakon c. Penampilan pakaian waktu bermain dekak-dekak d. Mengisi tempat atau blog dekak-dekak berupa biji sawo/kecik e. Secara bergantian siswa melakukan permainan dekak-dekak f. Menentukan dan melaksanakan hadiah bagi yang menang dalam permainan	80

5	Membuat Rancangan <i>Peer Teaching</i>	
	Peserta membuat rancangan pembelajaran berupa dokumen pembelajaran permainan dekak-dekak yang berisi tentang lembar kerja: Mata pelajaran/tema; KI/KD; Indikator; Metode; Media; Refleksi	15
	Kegiatan Penutup	
6	Refleksi	
	a. Refleksi pengalaman dalam pelatihan melalui pernyataan refleksi dalam lembar kerja b. Membuat ringkasan secara pribadi	15
	Jumlah	120

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan pelatihan modul dilakukan dengan mengajukan pertanyaan. Indikator keberhasilannya adalah peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar, dan melaksanakan aktifitas permainan dengan terampil, dan variatif.

No.	Indikator	Skala 1-10	Bobot Penilaian	Skor nyata	Skor Makmal	Frek
A	B	C	D	E	F	G
1	Kerampilan bermain	7	1	7	10	
2	Kecermatan dalam bermain	6	1	6	10	
3	Sportifitas dalam bermain,	7	2	14	20	
4	Kejujuran dalam bermain	8	3	24	30	
5	Bersikap adil dalam bermain	7	2	14	20	
6	Toleransi dengan lawan bermain	7	4	28	40	
7	Keakraban dengan teman bermain	6	4	24	40	
	Total Skor siswa (yang nyata)				170	

Pelaksanaan pemebelajaran

- Pilihan skala 1-10 diputuskan oleh guru (apakah diberi angka 1, 2, 3, dst) yang bersangkutan berdasarkan pertimbangannya ketika melakukan pengamatan pada saat siswa melakukan aktifitas sesuai dengan indikator.
- Skor nyata diperoleh dari hasil perkalian antara angka skala yang telah ditetapkan oleh guru berdasarkan pengamatannya, misalnya peserta terampil bermain menurut pengamatan guru patut diberi angka 4 dari skala 10, maka 4×1 (bobot kerampilan bermain untuk siswa ialah 1 satu) = 4, jika siswa yang bersangkutan melakukan

gerakan Kecermatan dalam bermain dan dinilai 4 pada skala 10 menurut pengamatan guru maka $4 \times 4 = 16$.

- c. Ketetapan ketuntasan dapat ditetapkan oleh guru, misalnya tingkat ketuntasan indikator kompetensi dasar kerampilan bermain ialah 50%, maka siswa minimal mendapat skor nyata ialah 5, kurang dari 5 maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus, untuk itu perlu ada perbaikan.
- d. Ketuntasan belajar atau kelulusan hanya terjadi jika setiap indikatornya memiliki skor tidak kurang dari 50% dan skor totalnya tidak kurang dari 50%.
- e. Total skor nyata pun tidak boleh kurang dari 50 % dari 170 atau kurang dari 85. Jadi meskipun total skor nyatanya lebih dari 50% atau lebih dari 85 tetapi masih ada salah satu indikator mempunyai skor nyata dibawah 50% maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus.

2. Permainan Tradisional Engklek

Permainan yang kesepuluh bernama engklek. Permainan ini sampai sekarang masih dilakukan dan seluruh wilayah Indonesia mengenal permainan ini, meskipun disetiap daerah memiliki sebutan lain-lain. Engklek dimainkan oleh anak laki-laki dan juga perempuan. Bisa dilakukan oleh dua orang saja dan maksimal lima orang, sebab untuk memainkannya harus menunggu giliran dan jika banyak yang bermain maka akan lama menunggu.



Cara bermainnya dengan menggambar kotak-kotak di latar. Bermainnya dilapangan yang terang agar mudah menggambar kotak-kotaknya. Ada sembilan kotak

yang terdiri dari tiga buah kotak horizontal, lalu disambung tiga kotak vertikal, setelah itu tambah satu kotak di atasnya dan terakhir dua kotak di horizontal. Satu persatu pemain melompati kotak tersebut dari awal hingga terakhir. Melompatnya harus menggunakan satu kaki, jika kaki terjatuh maka harus menaruh batu disalah satu kotak terakhir sebagai tanda untuk mengawali giliran.



Permainan tradisional engklek adalah sebuah permainan tradisional sederhana yang dilakukan dengan cara melemparkan sebuah pecahan genteng atau batu berbentuk pipih. Satu anak hanya akan memiliki 1 pecahan genteng (kreweng) yang disebut “Gacuk”.

Permainan dilakukan secara bergantian. Para pemain akan mengundi urutan pemain yang akan bermain. Pemain pertama harus melemparkan pecahan gentengnya ke kotak pertama yang terdekat. Setelah itu dia harus melompat-lompat ke semua kotak secara berurutan hanya dengan menggunakan 1 kaki, sedangkan kaki yang lainnya harus diangkat dan tidak boleh turun menyentuh tanah. Kotak yang terdapat gacuk milik pemain tersebut tidak boleh diinjak (harus dilewati). Dan pemain yang sedang bermain dengan meloncat dilarang untuk menyentuh atau menginjak garis pembatas.

Pemain permainan tradisional engklek harus meloncat ke setiap kotak sampai di ujung terjauh yang biasanya berbentuk setengah lingkaran atau kotak yang besar. Dari sana dia harus kembali dengan cara melompat lagi. Saat sampai di kotak yang terdapat gacuk miliknya, dia harus mengambil gacuk itu dengan tangannya, sementara itu sebelah

kakinya harus tetap terangkat dan tidak boleh menyentuh tanah. Kemudian dia harus melanjutkan membawa gacuk tersebut sampai keluar kotak pertama.

Pemain permainan tradisional engklek yang sedang bermain harus mengulang permainan ini dengan melempar gacuk dari mulai kotak pertama terus sampai semua kotak, dan akhirnya selesai kembali ke kotak pertama lagi. Namun bagi pemain yang melanggar aturan tidak boleh melanjutkan permainan, dan digantikan oleh pemain berikutnya. Tapi dia boleh melanjutkan permainannya setelah semua pemain mendapat giliran bermain.

Permainan selesai jika gacuk seorang pemain telah melalui semua kotak sampai kembali lagi ke kotak pertama dengan selamat. Setelah itu pemain tersebut akan berdiri membelakangi lapangan engklek dan melemparkan gacuk-nya ke belakang. Jika beruntung gacuk itu akan berhenti di dalam salah satu yang kosong. Nah kotak itu akan menjadi miliknya atau rumahnya.

Tapi jika lemparan gacuk-nya melesat keluar arena atau menyentuh garis batas, maka pemain itu harus mengulang lemparannya setelah pemain berikutnya melempar. Nah aturan lainnya adalah kotak yang sudah ada pemiliknya tidak boleh diinjak pemain lain ataupun disentuh oleh gacuk pemain lain yang dilempar.

Engklek, yang juga terkenal di seluruh dunia dengan berbagai nama, seperti hopscotch, adalah sebuah media permainan yang simple dan bisa dilakukan dimana saja. Tapi, apakah kamu tahu, bahwa engklek sebenarnya adalah proses pembentukan ahli kimia di masa muda? Dengan membentuk garis kotak dan lingkaran yang lurus, anak-anak diuji untuk kemampuannya membentuk ranah reaksi yang sesuai untuk percobaannya dan membentuk reaksi kapur di atas aspal atau media permainan lainnya. Penyebaran kapur barus dipermudah untuk mencapai tujuan ini, dan membentuk anak-anak dengan toleransi asap kapur yang kuat. Kedepannya, anak-anak yang bermain engklek akan dipilih untuk masuk ke jurusan IPA, diterima di dalam ujian seleksi, dan membentuk mahasiswa-mahasiswa kimia baru sebagai pengetes media tulis yang lebih efektif dibandingkan kapur. Bila dilihat dari menurunnya jumlah anak-anak yang

bermain dengan kapur dan engklek di pinggir jalan, tes ini tentunya dapat disimpulkan sebagai sebuah kesuksesan.

Konsep permainan engklek dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu metode yang digunakan adalah eksplorasi yang bersifat reflektif. Dengan demikian pelatihan ini banyak menerapkan pendekatan partisipatori dan reflektif. Variasi metodologi seperti presentasi, diskusi, kerja dalam kelompok, studi kasus, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran juga diterapkan.

Langkah-langkah Proses Pembelajaran

No.	Nama Kegiatan	Waktu
	Kegiatan Pendahuluan	
1	a. Pemberian semangat b. Dinamika kelompok c. Penyampaian tujuan agar peserta memahami dan mempraktikkan permainan engklek	10
2	a. Curah pendapat mengenai kegiatan belajar mengajar dalam kelas b. Membahas lembar kerja (LK). Curah pendapat	
	Kegiatan Inti	
3	Pembelajaran permainan tradisional engklek anak-anak; yang akan dibahas adalah a. Membuat arena atau lapangan permainan engklek b. Membagi kelompok atau regu dalam permainan engklek c. Menentukan ritme atau waktu permainan engklek d. Menentukan hadiah atau hukuman bagi yang menang dan yang kalah	80
5	Membuat Rancangan <i>Peer Teaching</i>	
	Peserta membuat rancangan pembelajaran berupa dokumen permainan engklek yang berisi tentang lembar kerja: Mata pelajaran/tema; KI/KD; Indikator; Metode; Media; Refleksi	15
	Kegiatan Penutup	
6	Refleksi	
	a. Refleksi pengalaman dalam pelatihan melalui pernyataan refleksi dalam lembar kerja b. Membuat ringkasan secara pribadi	15
	Jumlah	120

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan pelatihan modul dilakukan dengan mengajukan pertanyaan. Indikator keberhasilannya adalah peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar, dan melaksanakan aktifitas permainan engklek dengan terampil, variatif, dan benar.

Penilaian Kinerja

No.	Indikator	Skala 1-10	Bobot Penilaian	Skor nyata	Skor makmal	Frek
A	B	C	D	E	F	G
1	Semangat dalam bermain	6	1	6	10	
2	Dinamika peserta dalam bermain	7	1	7	10	
3	Kekompakan dalam permainan	7	2	14	20	
4	Ketahanan dalam permainan	6	3	18	30	
5	Toleransi dalam bermain	7	2	14	20	
6	Fariasi dalam permainan	7	4	28	40	
7	Kejujuran dalam permainan	6	4	24	40	
	Total Skor siswa (yang nyata)				170	

Proses pembelajaran

- Pilihan skala 1-10 diputuskan oleh guru (apakah diberi angka 1, 2, 3,dst) yang bersangkutan berdasarkan pertimbangannya ketika melakukan pengamatan pada saat siswa melakukan aktifitas sesuai dengan indikator.
- Skor nyata diperoleh dari hasil perkalian antara angka skala yang telah ditetapkan oleh guru berdasarkan pengamatannya, misalnya peserta semangat dalam bermain menurut pengamatan guru patut diberi angka 4 dari skala 10, maka 4×1 (bobot semangat dalam bermain untuk siswa ialah 1 satu) = 4, jika siswa yang bersangkutan melakukan gerakan dinamika peserta dalam bermain *berjalan mundur* dan dinilai 4 pada skala 10 menurut pengamatan guru maka $4 \times 4 = 16$.
- Ketetapan ketuntasan dapat ditetapkan oleh guru, misalnya tingkat ketuntasan indikator kompetensi dasar semangat dalam bermain ialah 50%, maka siswa minimal mendapat skor nyata ialah 5, kurang dari 5 maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus, untuk itu perlu ada perbaikan.
- Ketuntasan belajar atau kelulusan hanya terjadi jika setiap indikatornya memiliki skor tidak kurang dari 50% dan skor totalnya tidak kurang dari 50%.
- Total skor nyata pun tidak boleh kurang dari 50 % dari 170 atau kurang dari 85. Jadi meskipun total skor nyatanya lebih dari 50% atau lebih dari 85 tetapi masih ada salah

satu indikator mempunyai skor nyata dibawah 50% maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus.

5. Permainan Petak Umpet

Permainan ini bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak yang bermain maka akan menjadi semakin seru. Cara bermain cukup mudah, dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing" (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, biasanya dia menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi (tempat jaga ini memiliki sebutan yang berbeda di setiap daerah,

Contohnya di beberapa daerah di jakarta ada yang menyebutnya inglo, di daerah lain menyebutnya bon dan ada juga yang menamai tempat itu hong). Setelah hitungan sepuluh (atau hitungan yang telah disepakati bersama, misalnya jika wilayahnya terbuka, hitungan biasanya ditambah menjadi 15 atau 20) dan setelah teman-temannya bersembunyi, mulailah si "kucing" beraksi mencari teman-temannya tersebut.



Permainan yang bernama petak umpet ini dilakukan oleh lebih dari dua orang. Caranya sangat mudah sekali. Ada satu orang yang menjadi penjaga dan mencari

temannya yang menghilang, sedangkan orang yang lain mengumpet disuatu tempat. Misalnya bermain dengan tujuh orang, lalu dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga. Jika hompimpa sisa satu orang maka langsung dinyatakan dia kalah, tetapi jika hompimpa berbanding 3:4, maka yang tiga orang melakukan hompimpa hingga sisa satu orang yang kalah.

Orang yang kalah tersebut dinamakan kucing. Permainan dimulai dengan hingga kucing yang menjaga dan harus menutup matanya lalu menghitung dari satu sampai sepuluh. Orang-orang yang lainnya harus mengumpet di belakang pohon atau dibawah pohon, jangan sampai si kucing menemukan. Jika si kucing melengah maka orang-orang yang lain harus segera lari menuju tempat penjaga si kucing tadi, dan berteriak inglo. Jika sudah ada yang teriak inglo, maka orang tersebut menjadi pemenang dan kucing tetap mencari orang-orang lain yang masih belum ditemukan.

Si kucing terus mencari dan jika menemukan orang yang mengumpet, maka orang tersebut menjadi kalah dan kucing digantikan dengan orang yang kalah tadi. Begitulah permainan tersebut dilakukan hingga permainan berakhir. Waktu permainan bisa dilakukan pada pagi hingga siang hari. Jika sore hari biasanya anak-anak tidak boleh keluar rumah apalagi jika menjelang magh Permainan ini sangat digemari dari jaman dahulu sampai saat ini, tapi sekarang hanya beberapa anak saja yang bermain permainan petak umpet, karena sekarang anak-anak hanya sibuk dengan gadgetya dan lupa dengan teman-temannya.

Konsep permainan petak umpet dalam penyelengga-raan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu metode yang digunakan adalah eksplorasi yang bersifat reflektif. Dengan demikian pelatihan ini banyak menerapkan pendekatan partisipatori dan reflektif. Variasi metodologi seperti presentasi, diskusi, kerja dalam kelompok, studi kasus, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran juga diterapkan. Alokasi waktu permainan 120 menit.

Langkah-langkah Proses Pembelajaran

No.	Nama Kegiatan	Waktu
	Kegiatan Pendahuluan	
1	a. Pemberian semangat b. Kelompok c. Penyampaian tujuan agar peserta memahami dan mempraktikkan permainan kotak umpet	10
2	a. Curah pendapat mengenai kegiatan belajar mengajar dalam kelas b. Membahas lembar kerja (LK). Curah pendapat	
	Kegiatan Inti	
3	Pembelajaran seni permainan tradisional petak umpet anak-anak; yang akan dibahas adalah a. Menentukan jumlah anak yang akan bermain petak umpet b. Mengatur cara bermain petak umpet c. Menentukan "kucing" berperan sebagai pencari teman temannya yang bersembunyi. d. Menentukan waktu bermain e. Menentukan hong atau tempat "kucing" memberi aba-aba peserta untuk bersembunyi f. Menentukan siapa sebagai "kucing" dan siap yang sembunyi untuk dicari g. Menentukan hadiah atau hukuman	80
5	Membuat Rancangan <i>Peer Teaching</i>	
	Peserta membuat rancangan pembelajaran berupa dokumen permainan petak umpet yang berisi tentang lembar kerja: Mata pelajaran/tema; KI/KD; Indikator; Metode; Media; Refleksi	15
	Kegiatan Penutup	
6	Refleksi	
	a. Refleksi pengalaman dalam pelatihan melalui pernyataan refleksi dalam lembar kerja b. Membuat ringkasan secara pribadi	15
	Jumlah	120

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan pelatihan modul dilakukan dengan mengajukan pertanyaan. Indikator keberhasilannya adalah peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar, dan melaksanakan aktifitas permainan dengan terampil dan benar.

Penilaian Kinerja

No.	Indikator	Skala 1-10	Bobot Penilaian	Skor nyata	Skor makmal	Frek
A	B	C	D	E	F	G
1	Kerampilan bermain	7	1	7	10	
2	Kecermatan dalam bermain	6	1	6	10	
3	Sportifitas dalam bermain,	7	2	14	20	
4	Kejujuran dalam bermain	7	3	21	30	
5	Bersikap adil dalam bermain	6	2	12	20	
6	Toleransi dengan lawan bermain	7	4	28	40	
7	Keakraban dengan teman bermain	7	4	28	40	
	Total Skor siswa (yang nyata)				170	

Pelaksanaan pembelajaran:

- Pilihan skala 1-10 diputuskan oleh guru (apakah diberi angka 1, 2, 3,dst) yang bersangkutan berdasarkan pertimbangannya ketika melakukan pengamatan pada saat siswa melakukan aktifitas sesuai dengan indikator.
- Skor nyata diperoleh dari hasil perkalian antara angka skala yang telah ditetapkan oleh guru berdasarkan pengamatannya, misalnya siswa kecermatan dalam bermain menurut pengamatan guru patut diberi angka 4 dari skala 10, maka 4×1 (bobot kecermatan dalam bermain untuk siswa ialah 1 satu) = 4, jika siswa yang bersangkutan melakukan gerakan sportifitas dalam bermain, dan dinilai 4 pada skala 10 menurut pengamatan guru maka $4 \times 4 = 16$.
- Ketetapan ketuntasan dapat ditetapkan oleh guru, misalnya tingkat ketuntasan indikator kompetensi dasar kecermatan dalam bermain ialah 50%, maka siswa minimal mendapat skor nyata ialah 5, kurang dari 5 maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus, untuk itu perlu ada perbaikan.
- Ketuntasan belajar atau kelulusan hanya terjadi jika setiap indikatornya memiliki skor tidak kurang dari 50% dan skor totalnya tidak kurang dari 50%.
- Total skor nyata pun tidak boleh kurang dari 50 % dari 170 atau kurang dari 85. Jadi meskipun total skor nyatanya lebih dari 50% atau lebih dari 85 tetapi masih ada salah

satu indikator mempunyai skor nyata dibawah 50% maka siswa tersebut tidak tuntas atau belum lulus.

Penelitian pengembangan ini melalui tiga tahapan utama. Tahapan-tahapan yang digunakan sebagai berikut:

Tahapan pertama adalah persiapan, tahapan ini meliputi :

1. Peneliti melakukan pendalaman materi, pembuatan proposal, pembuatan Skala Penelitian .
2. Ujicoba skala yang dilaksanakan pada siswa SD sebagai sampel penelitian. Kemudian peneliti melakukan analisis kelayakan skala tryout instrumen sebelum digunakan penelitian
3. Peneliti melaksanakan ujicoba permainan yang bertujuan untuk melihat kelayakan permainan, formasi kelompok permainan serta estimasi waktu yang digunakan.
4. Tahapan terakhir dari persiapan adalah peneliti mencari sekolah yang dijadikan ujicoba pelaksanaan penelitian.

Tahapan kedua ada lah intervensi, adapun intervensi yang menggunakan 10 permainan pilihan siswa (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, kerajinan gerabah, kesenian angguk, kesenian tembang moco pat, kerajinan batik tulis, permainan kotak umpet, permainan engklek, dan keseniaan tari jawa). Tahapan ini meliputi sebelum memulai intervensi:

1. Peneliti memberi ujicoba dan membuat lima sekolah sesuai hasil ujicoba dengan menggunakan metode demonstrasi di lima SD sebagai ujicoba. Kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan apapun. Sementara itu grup ujicoba dibagi menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 9 siswa.
2. Pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan perkenalan dan *pretest* pada siswa. Peneliti menggunakan dua sekolah dengan tujuan agar mengura gi kemungkinan adanya stimulus pembelajaran permainan oleh kelompok eksperimen terhadap kelompok control.

3. Pada pertemuan kedua kelompok eksperiment diberikan intervensi berupa permainan bekelan dan pemberian *feedback* serta diberikan *posttest 1*.
4. Pada pertemuan ketiga intervensi berlanjut pada permainan kedua yaitu Slentikan setelah itu kelompok eksperiment diberikan *feedback* dan *pottest 2*.
5. Pada pertemuan keempat peneliti melaksanakan *posttest 1* pada kelompok kontrol.
6. Pada pertemuan kelima kelompok eksperiment diberikan intervensi berupa 10 permainan dan pemberian *feedback* serta diberikan *posttest 1*.
7. Pada pertemuan keenam intervensi berlanjut pada permainan kedua yaitu (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, permainan kotak umpet, permainan engklek, dan keseniaan tari jawa) setelah itu kelompok eksperiment diberikan *feedback* dan *pottest 2*.
8. Pada pertemuan ketujuh peneliti melaksanakan *posttest 2* pada SD inklusi sebagai kelompok kontrol.

Adapun prosedur permainan sudah tertera di Modul.

Tahapan ketiga yaitu menganalisis data; analisis data dari hasil keseluruhan dari penelitian. Tahapan ini meliputi Uji Varian menggunakan Anava adalah teknik statistik parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan anatara 3 atau lebih kelompok berskala interval atau rasio yang berasal dari satu variabel bebas (Winarsunu, 2006). hal tersebut digunakan untuk melihat persamaan variasi subjek penelitian. Selanjutnya menggunakan Paired sample *T – Test*, yaitu uji statistik yang digunakan untuk melihat pengaruh kelompok Eksperimen dan kontrol, serta pengaruh pemberian perlakuan permainan kepada subjek.

Tabel 8. Hasil Pre Test disetiap kelompok

Kelompok	N	Mean	Sig
Kelompok kontrol	9	30.00	0,989
Eksperimen 1 (Ujicoba pertama)	9	28.89	0,989
Eksperimen 2 (Ujicoba kedua)	9	31.89	0,989

--	--	--	--

Penelitian ini menggunakan uji one way anova dalam menentukan persamaan pre test pada tiga kelompok yaitu kelompok eksperimen 1, eksperimen 2 dan kelompok kontrol. Dan menggunakan uji *Paired Sampel t – test*, untuk mengetahui pengaruh dari setiap kelompok, dengan membandingkan hasil dari rata-rata setiap skor skala yang telah diberikan.

Tabel 3. Hasil Pre Test disetiap kelompok

Berdasarkan hasil uji anova untuk pretest ketiga kelompok, dapat diasumsikan bahwa perbandingan hasil varian kemampuan permainan tradisional(permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, kerajinan gerabah, kesenian angguk, kesenian tembang moco pat, kerajinan batik tulis, permainan kotak umpet, permainan engklek, dan kesenian tari jawa) subjek yang digunakan dari tiga kelompok ini adalah identik atau sama, hal ini dapat dilihat dari nilai *livene test* = 0,989 lebih besar dari $P = 0,05$ sehingga memiliki signifikansi sama sehingga pembagian variasi subjek adalah sama.

Tabel 9. Analisa Pre-test, Post-test 1 dan post-test 2 Kelompok Eksperimen 1

Pair	Mean	Sig. (2-talled)	Ket
Ket Pretest-posttest2 (Ujicoba pertama)	-6.333	0,001	Sangat signifikan
Posttest1-posttest2 (Ujicoba kedua)	-1.778	0,075	Tidak signifikan

Berdasarkan tabel ini, nilai pretest – posttest 1 sangat berpengaruh terlihat dari nilai $P = 0,001 < 0,05$. Begitu pula dengan nilai antara pretest dengan posttest 2 terdapat pengaruh terlihat dari hasil nilai $P = 0,001 < 0,05$ dengan begitu nilai pretest – posttest 2 signifikan atau berpengaruh.

Namun berbeda dengan hasil posttest 1 dan posttest 2 yaitu $P = 0,075 > 0,05$ sehingga penambahan permainan tidak mempengaruhi kenaikan pendidikan karakter siswa di Sekolah Dasar.

Tabel 10. Analisa Pre-test, Post-test 1 dan post-test 2 Kelompok Ekperimen 2

Pair	Mean	Sig (2-talled)	Ket
Pretest-posttest1 (Ujicoba pertama)	2.222	0,010	Signifikan
Pretest-posttest2 (Ujicoba kedua)	-3.667	0,000	Sangat signifikan

Berdasarkan dari hasil analisa dengan menggunakan one way anova dan Uji paired sample *t-test*, dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan *problem solving* pada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 terlihat dari hasil pretest ke posttes1 dan posttest 2. Kedua kelompok menunjukkan signifikansi yang tinggi setelah diberikan perlakuan permainan (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, permainan kotak umpet, permainan engklek). Kedua permainan dapat meningkatkan kemampuan pendidikan karakter siswa SD, namun 5 permainan tradisional lebih menunjukkan signifikansi dari pendidikan karakter. Sedangkan pada kelompok kontrol dinyatakan tidak adanya peningkatan yang terlihat dari rata-rata dan hasil analisa paired sample *t-test* yang sama dari pretest ke posttest 1 dan dari posttest 1 ke posttes 2. Sehingga adanya pengaruh permainan tradisional (permainan gebagsodor, egrang, dekak-dekak, kotak umpet, dan permainan engklek) terhadap kemampuan pendidikan karakter pada anak usia Sekolah Dasar inklusi di wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah signifikan.

Diskusi

Pelaksanaan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal yang baik sangat memengaruhi perkembangan anak dalam menghadapi banyak masalah. Selain itu kemampuan pendidikan karakter juga melatih individu untuk meningkatkan prestasi

dan dapat memilih cara yang tepat untuk mencapai tujuan (Santrock, 2011). Ditambah lagi menurut penelitian Yunita (2010) yang mengatakan ada hubungan antara keterampilan pemecahan masalah dengan tingkat kemandirian seseorang. Sehingga kemampuan pendidikan karakter dapat dikatakan penting untuk ditingkatkan. Pada penelitian yang dilakukan, terbukti bahwa kemampuan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal dapat meningkat dengan cara pemberian permainan tradisional (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, permainan kotak umpet, permainan engklek).

Hasil penelitian pada kelompok kontrol ($P = 0,866$ $P = ,0,834$ $P > 0,05$) yang berarti tidak ada perubahan nilai dari pretests-posttest 1 – posttest 2. Sedangkan kelompok eksperimen 1 ($P = 0.001$, $P = 0,001$. $P < 0,05$) dan eksperimen 2 ($P = 0,010$, $P = 0,00$, $P < 0,05$). Menunjukkan bahwa kelompok Eksperimen 1 dan 2 mengalami peningkatan kemampuan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal yang signifikan setelah subjek diberi perlakuan permainan tradisional (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, permainan kotak umpet, permainan engklek). Padahal subjek yang digunakan memiliki varian kemampuan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal yang sama ($P = 0,989$). Sehingga terbukti bahwa permainan tradisional (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, permainan kotak umpet, permainan engklek). dapat meningkatkan kemampuan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal pada siswa SD inklusi. Sebagaimana teori Misbach (2006) bahwa dalam permainan tradisional mengandung aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, pendidikan karakter, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.

Hasil penelitian pada ujicoba satu pretest sampai posttest 1 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pendidikan karakter. Sementara posttest 1 dengan posttest 2 tidak menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Sementara itu di Eksperimen 2 dari pretest sampai posttest 2 semua menunjukkan adanya peningkatan pendidikan karakter yang signifikan. Pemberian intervensi yang dilakukan pada eksperimen 1

adalah (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, kerajinan gerabah, kesenian angguk, kesenian tembang moco pat, kerajinan batik tulis, permainan kotak umpet, permainan engklek, dan kesenian tari jawa). pada eksperimen 2 adalah pendidikan karakter kemudian 5 permainan tradisional. Pemberian feedback dilakukan setelah pemberian intervensi bermain dilaksanakan.

Peningkatan pendidikan karakter tersebut karena 5 permainan tradisional memiliki tahapan untuk memainkannya. Tahapan pada 5 permainan yang pertama adalah satuan dimana anak harus berkonsentrasi untuk mengambil alat permainan dari satu hingga enam. Proses pendidikan karakter yang terjadi, ketika anak harus mengatur tinggi bola supaya bisa mengambil alat permainan yang sesuai dari satu hingga 5 macam permainan.

Pada tahapan terakhir permainan yaitu tahapan 5 jenis permainan dan kesenian tradisional berjalan dengan baik. Pada tahapan ini proses pendidikan karakter yang diwujudkan dengan permainan atau budaya dan seni yang terjadi adalah anak harus mengatur waktu permainan dan seni budaya yang lain. Sehingga kemampuan anak dalam memahami masalah dan menyesuaikan dengan aturan permainan dapat terlatih. Kemampuan anak dalam berkonsentrasi, penyesunan strategi dan pengambilan keputusan dengan baik juga dapat terlatih. Latihan-latihan tersebut terbukti dapat meningkatkan kemampuan pendidikan karakter anak.

Ditambah lagi, tahapan permainan yang ada di 10 permainan juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan pendidikan karakter pendidikan karakter anak. Pada tahapan pertama anak harus membuat strategi agar batu yang akan ia sebarikan dapat dislentik. Setelah lawan mengambil salah satu kegiatan permainan, maka anak harus menyusun strategi secara tepat dan benar. Anak juga harus berkonsentrasi agar anak tidak terbentur dengan kegiatan permainan atau kesenian yang lain. Selain hal tersebut, subjek juga harus menyusun strategi untuk mendapatkan skor. Sehingga anak melatih kognitifnya untuk berkonsentrasi, menyusun strategi dan mengambil keputusan untuk melakukan permainan.

Sehingga melatih anak untuk memahami hal apa yang dilakukan agar tidak menyalahi aturan dan dapat melaksanakan permainan sebagai mana aspek pendidikan karakter yang dijelaskan oleh Santrok (2011) tahapan pertama adalah mencari dan memahami masalah. Pada tahapan kedua adalah menyusun strategi pemecahan masalah yang baik, pada permainan tradisional yang digunakan juga melatih subjek untuk melakukan penyusunan strategi bagaimana cara untuk memenangkan permainan. Pada tahapan ketiga adalah eksplorasi solusi yang melibatkan pengambilan keputusan pada anak. Pada permainan ini subjek harus memutuskan strategi mana yang harus dipilih, permainan apa yang harus didahulukan dan pengaturan kecepatan bermain yang lain. Sebagaimana kata Dharmamulya (2004) permainan yang menggunakan 5 olah pikir adalah permainan yang membutuhkan konsentrasi berfikir, ketenangan, kecerdikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan yang terpilih dapat menaikkan kemampuan pendidikan karakter anak dengan signifikan. Menurut Iswinarti (2008) permainan gebaagsodor dan lainnya mampu melatih berpikir sistematis sesuai prosedur permainan, melatih menentukan strategi pendidikan karakter anak. Namun, dari 5 permainan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih menunjukkan sangat signifikan dibandingkan dengan permainan di era sekarang ini.

Pada proses pelatihan pendidikan karakter berbasis kearifan buya lokal, subjek dilatih untuk mengumpamakan masalah yang dihadapi dengan perjuangan subjek memainkan permainan hingga puas. Sebelum proses umpan balik berakhir, peneliti minta informasi kepada siswa kesulitan dari permainan dan bagaimana subjek menghadapinya kemudian direfleksikan dengan permasalahan yang subjek alami setiap harinya. Sehingga menimbulkan stimulus pada subjek untuk membuat strategi menghadapi permasalahan yang dihadapi.

Pemberian jalan keluar tersebut mempengaruhi karena termasuk dalam experiential learning. Experiential learning menurut Kolb (1999), merupakan proses pengetahuan diciptakan melalui transformasi dari pengalaman dalam diri individu. pengetahuan merupakan hasil dari kombinasi penyerapan dan transformasi pengalaman. Sehingga pemberian umpan balikan mampu digunakan sebagai

transformasi dari pengalaman hidup yang sudah terjadi pada subjek maupun persiapan pada pemecahan masalah yang akan terjadi pada hidupnya.

Subjek yang digunakan adalah anak sekolah dasar usia 9 -11 tahun, hal tersebut karena menurut Piaget usia itu adalah usia anak-anak menengah dan akhir (Santrock, 2011). Pada usia ini anak akan memasuki pada masa remaja yang tentunya pengalaman baru bagi subjek. Sehingga subjek dapat belajar memecahkan masalah sejak awal. Selain itu, pada tahapan ini anak berada pada masa operasional konkret dimana anak mampu berfikir secara logis selama ada contoh yang konkret dan spesifik (Santrock, 2011).

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian Gray (2011) yang menyatakan bahwa salah satu fungsi dari bermain adalah belajar bagaimana untuk membuat keputusan, memecahkan masalah, mengerahkan pengendalian diri, dan mengikuti aturan. Sehingga dengan bermain diusia sekolah dasar anak sudah mempersiapkan diri untuk masa perkembangan yang akan ia lalui. Selain itu penelitian Rachel (2012) menyimpulkan bahwa anak dalam bermain berkelompok lebih aktif membuat strategi pemecahan masalah. Selain itu kreatifitas anak dalam bermain juga mempengaruhi peningkatan pendidikan karakter berbasis kearifan soal budaya.

Walaupun penelitian ini mendapatkan hasil yang sesuai hipotesis, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kekurangan. Sebagaimana pengambilan subjek untuk setiap kelompok haruslah dengan variasi yang sama. Sedangkan jumlah subjek yang diambil hanya 9 anak disetiap kelompok. Sehingga anak yang tidak memasuki kelompok juga tetap diberi perlakuan yang sama agar tidak ada keirian.

Pemberian Posttest 1 dan posttest 2 terlalu singkat, waktu yang digunakan hanya berjarak dua hari. Tanggal yang diambil adalah tanggal setelah ujian sehingga pada eksperimen dua tidak dilaksanakan di sekolah melainkan dirumah. Subjek harus menunggu subjek lainnya agar intervensi dapat dilaksanakan. Sehingga waktu penialain sering kali terlambat untuk dimulai. Pada beberapa instansi memperoleh skor Pretest yang tinggi sehingga harus mencari instansi lain agar varian dari subjek sama.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah dilakukan persiapan, proses, dan pelaksanaan, pengumpulan data, serta analisis data penelitian tahun pertama ini, diperoleh hasil dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan dan kesenian tradisional terhadap pelaksanaan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal siswa SD inklusi di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.
- (2) Kelompok siswa SD inklusi ujicoba menunjukkan adanya peningkatan pada pretest ke posttest 1 dan posttest 2. Sementara pada kelompok kontrol tidak menunjukkan perubahan yang signifikan. Permainan tradisional (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, permainan kotak umpet, permainan engklek), dapat meningkatkan kemampuan pelaksanaan pendidikan karakter berbasis kearifan budaya lokal siswa SD inklusi di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.
- (3) Dari hasil penelitian peningkatan yang signifikan didapat setelah melaksanakan permainan tradisional (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, permainan kotak umpet, permainan engklek),
- (4) Permainan tradisional (permainan gebagsodor, permainan egrang, permainan dekak-dekak, permainan kotak umpet, permainan engklek), adalah permainan yang dapat melatih konsentrasi, strategi serta kesabaran anak apabila kalah ataupun tertinggal dengan teman lainnya.
- (5) Sejumlah 5 (lima) mahasiswa Prodi PLB PPs UNY yang terlibat dalam penelitian ini dapat menyelesaikan draf tesis yang dibuktikan dengan disetujui oleh komisi pembimbing;
- (6) Desain prototipe atau beberapa contoh peralatan/media model pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal.

- (7) Tersusun modul bahan ajar pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal.
- (8) Ditulis artikel ilmiah dimuat dalam jurnal terakreditasi nasional, dan jurnal internasional;
- (9) Ditulis buku ajar tentang pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal di Sekolah Dasar inklusi;
- (10) Rancangan HKI tentang desain meja dan tempat duduk dan meja belajar untuk anak autis.

B. Saran

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh, maka dalam rangka tindak lanjut dari hasil penelitian ini disarankan sebagai berikut:

1. Model pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal yang dikembangkan oleh tim peneliti UPY ini, perlu direplikasikan ke tempat/wilayah lain yang lebih luas atas dukungan pihak pemerintah dengan penyederhanaan- penyederhanaan yang dipandang perlu, sehingga hasilnya nanti dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk kebijaksanaan nasional.
2. Melihat pentingnya program pendidikan karakter, dan kenyataannya tidak setiap guru memahami konsep pendidikan karakter, maka pemerintah perlu menindaklanjuti program pendidikan karakter bagi para pengelola Sekolah Dasar baik dalam skala nasional maupun tingkat wilayah atau kedaerahan.
3. Peran instansi terkait ditingkat Kabupaten, Kecamatan, dan Desa yang diawali dengan baik, sebagai implementasi dari peran tersebut dengan mengajukan berbagai usulan program nyata baik bersifat jangka pendek maupun jangka panjang, sehingga program model pendidikan karakter ini dapat berhasil secara optimal dilingkungan sekolah dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- K. Al Musanna (2012), *Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat*, Gayo (Bagian-1) Lintas Gayo on May 28, 2012
- Borg R Walter, Gall Mredith D, (1989), *Educational research, an intruduction*, Routledge, New York.
- Binsar A. Hutabarat. (2010). *Karakter bangsa, dulu dan kini*, dari file://G/karakter_bangsa_dulu_dan_kini.html. diunduh 27 April 2010.
- Bogdan, Robert C, Biklen, Knopp Sari, (1982), *Qualitative Research fo Eduactin*, An Introduction to Theory and Methods, Allyn and Bacon, Boston London.
- Brownell, Ross. Colon. (2006). *Obstacles to program effectiveness in secondary special education leah wasburn-moses, preventing school failure*. Washington: Spring 2006. Vol.50, Iss. 3; pg. 21, 10 pgs.
- Denzin Lincoln, (2000), *Handbook of qualitative research*, Second Edition, Publication, Inc. International Educational and Professional Publisher, Thousand Oaks, London, New Delhi.
- Hers. Richard H (1980). *Model of moral education: An Appraisal*. New York: Longman Inc.
- Ki Tyasno Sudarto. (2007). "Pengembangan nilai-nilai luhur budi pekerti sebagai karakter bangsa" dari <file/H./Pengembangan%20Nilai-nilai%20Luhur%20Budi%20Pekerti>. Diakses tanggal 12 Maret 2010.
- Imam Ghazali, Fuad, (2005). *Structural equation modeling teori, konsep, dan aplikasi dengan program LISREL 8.54*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Margaret McLaughlin, (2003). *Special education in the school community*, University of Maryland at College Park P.O. Box 1492 Washington, DC 20013 Volume 2, No. 2, 2003
- Mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (2003). *Undang-undang RepublikIndonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Maksum dan Luluk YR. (2004). *Paradigma pendidikan universal di era modern dan post modern*, Yogyakarta: Penerbit Sarasin.

- Martin Hans. (2005). *Jebakan global*, Jakarta: Hasta Mitra-Institute For Global Justice.
- Magnis Suseno Frans. (1987). *Etika dasar; masalah-masalah pokok filsafat moral*, Jakarta: Penerbit Kanisius
- Mahmud Shubhi Ahmad. (2001). *Filsafat etika; Tanggapan kaum rasionalis dan Intuisionalis*. Jakarta: Serambi
- Nadraha, Taliziduhu. (2007). *Mengartikulasikan pendidikan nilai, budaya organisasi*, Jakarta: Rineka Cipta
- Permendiknas No. 70 Tahun 2009, *Tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Kecerdasan Istimewa*, Jakarta: Depdiknas
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005, *Tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta: Depdiknas.
- Prayitno. (2004). *Budi pekerti dan pendidikan. Kertas kerja seminar moral, pendidikan budi pekerti*, anjuran Pusat Kurikulum dan Sarana Pendidikan, Balitbang Dikbud, 2-3 Ogos 1994.
- Steger, Manfred B. (2006). *Globalisme bangkitnya ideologi pasar*, Yogyakarta: Lafadly Pustaka
- Sue Stubbs. (2002). *Inclusive education where there are few resources*. IDP Norway. The Atlas Alliance Global Support to Disabled People.
- UNESCO, 2000. *Education For All: Meeting Our Collective Commitments, Text adopted by the World Education Forum, Dakar, Senegal, 26-28 April 2000*. http://www.unesco.org/education/efa/ed_for_all/dakfram_eng.shtml.
- _____. 1994. *The Salamanca statement and frame work for action special needs education*. Paris. UNESCO.
- _____. 1991. *Education for all I, II & III*. Jomtien. Thailand World Conference on Education for all.

Lampiran: 1

**MODUL
MODEL PENDIDIKAN KARAKTER
BERBASIS KEARIFAN LOKAL
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR INKLUSI
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Tim Peneliti:

Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd.

Dr. Haryanto, M.Pd.

**PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2018**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya dan tentunya nikmat sehat sehingga penyusunan modul ini selesai sesuai dengan apa yang diharapkan. Tak lupa kami ucapkan terimakasih atas semua pihak yang ikut membantu penyusunan modul tentang pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya lokal. Penyusunan modul ini bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang pendidikan karakter baik itu dari sisi pengertian pendidikan karakter maupun keberadaan serta peran pendidikan karakter dalam membangun kemajuan sebuah bangsa khususnya guru dan siswa di Sekolah Dasar Inklusi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Karena keterbatasan waktu dan pendanaan modul dibatasi pada lima pembahasan, yaitu sebagai berikut:

Modul 1 Pendidikan karakter berbasis kearifan sosial budaya.

Modul 2 Nilai-nilai karakter dalam kearifan budaya lokal.

Modul 3 Seni budaya dan permainan tradisional anak-anak.

Modul 4 Keseniaandan budaya khas Yogyakarta.

Modul 5 Tembang dan dolanan anak sebagai media kebudayaan sosial.

Semoga apa yang kami sampaikan melalui modul ini dapat menambah wawasan baik itu untuk kami sebagai tim peneliti maupun dunia pendidikan pada umumnya. Kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan modul ini, oleh karena itu kami sangat mengharap adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan modul ini. Kami mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyusunan modul ini.

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	3
 Modul 1	
PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN SOSIAL BUDAYA LOKAL	4
A. Pendahuluan	4
B. Struktur Kurikulum Pelaksanaan PKBKSBL	5
C. Basis PKBKSBL	5
D. Tujuan PKBKSBL	6
E. Alokasi Waktu	6
F. Metode	6
G. Materi Pembelajaran	6
H. Peralatan dan Media	7
I. Langkah-langkah Proses Pembelajaran	7
J. Evaluasi	7
K. Refleksi	
 Modul 2	8
NILAI-NILAI KARAKTER DALAM KEARIFAN BUDAYA LOKAL .	8
A. Aspek PKBKSBL	9
B. Kearifan Budaya Lokal Dalam Kontek Pendidikan Karakter	12
C. Alokasi Waktu	12
D. Metode	12
E. Materi Pembelajaran	12
F. Peralatan dan Media	13
G. Langkah-langkah Proses Pembelajaran	13
J. Evaluasi	13
K. Refleksi	
 Modul 3	14
SENI BUDAYA DAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK	14
A. Pengertian Dolanan Anak	16
B. Jenis-jenis Permainan Tradisional	30

C. Alokasi Waktu	30
D. Metode	30
E. Materi Pembelajaran	30
F. Peralatan dan Media	30
G. Langkah-langkah Proses Pembelajaran	31
H. Evaluasi	31
I. Refleksi	
Modul 4	
KESENIAN DAN BUDAYA KHAS YOGYAKARTA	32
A. Berbagai Macam Keseniaan dan Budaya Khas Yogyakarta	32
B. Alokasi Waktu	36
C. Metode	36
D. Peralatan dan Media	36
E. Langkah-langkah Proses Pembelajaran	36
F. Evaluasi	36
G. Refleksi	36
Modul 5	38
TEMBANG DAN DOLANAN ANAK SEBAGAI MEDIA KEBUDAYAAN	38
SOSIAL	40
A. Pengertian Dolanan Anak	50
B. Jenis-jenis Permainan dan Tembang Tradisional	50
C. Alokasi Waktu	50
D. Metode	52
E. Peralatan dan Media	53
F. Langkah-langkah Proses Pembelajaran	53
G. Evaluasi	
H. Refleksi	54
DAFTAR PUSTAKA	

Modul 1

PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS KEARIFAN SOSIAL BUDAYA LOKAL

A. Pendahuluan

Sebelum berbicara tentang Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal (PKBKSBL) terlebih dahulu dibahas tentang Pendidikan Karakter secara Umum, Nilai utama karakter bangsa, Tujuan Pendidikan Karakter dan Manfaat. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal (PKBKSBL) selain merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari Gerakan Nasional Pendidikan Karakter Bangsa Tahun 2010 juga merupakan bagian integral Nawacita.

Dalam hal ini butir 8 Nawacita: Revolusi Karakter Bangsa dan Gerakan Revolusi Mental dalam pendidikan yang hendak mendorong seluruh pemangku kepentingan untuk mengadakan perubahan paradigma, yaitu perubahan pola pikir dan cara bertindak, dalam mengelola sekolah. Untuk itu, Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal (PKBKSBL) menempatkan nilai karakter sebagai dimensi terdalam pendidikan yang membudayakan dan memberadabkan para pelaku pendidikan.

B. Struktur Kurikulum Pelaksanaan PKBKSBL

Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal (PKBKSBL) tidak mengubah kurikulum yang sudah ada, melainkan optimalisasi kurikulum pada satuan pendidikan. PKBKSBL perlu dilaksanakan di satuan pendidikan melalui berbagai cara sesuai dengan kerangka kurikulum yaitu alokasi waktu minimal yang ditetapkan dalam Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum, dan kegiatan ekstrakurikuler yang dikelola oleh satuan pendidikan sesuai dengan peminatan dan karakteristik peserta didik, kearifan lokal, daya dukung, dan kebijaksanaan satuan pendidikan masing-masing.

Pelaksanaan PKBKSBL disesuaikan dengan kurikulum pada satuan pendidikan masing-masing dan dapat dilakukan melalui tiga cara, yaitu:

1. **Mengintegrasikan pada mata pelajaran** yang ada di dalam struktur kurikulum dan mata pelajaran Muatan Lokal (Mulok) melalui kegiatan intrakurikuler dan kokurikuler. Sebagai kegiatan intrakurikuler dan kokurikuler, setiap guru menyusun dokumen perencanaan pembelajaran berupa Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai mata pelajarannya masing-masing. Nilai-nilai utama PKBKSBL diintegrasikan ke dalam mata pelajaran sesuai topik utama nilai PKBKSBL yang akan dikembangkan/dikuatkan pada sesi pembelajaran tersebut dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing. Misalnya; mata pelajaran IPA untuk siswa SD mengintegrasikan nilai nasionalisme dengan mendukung konservasi energi pada materi tentang energi.

2. **Mengimplementasikan PKBKSBL melalui kegiatan ekstrakurikuler** yang ditetapkan oleh satuan pendidikan. Pada kegiatan ekstrakurikuler, satuan pendidikan melakukan penguatan kembali nilai-nilai karakter melalui berbagai kegiatan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan melalui kolaborasi dengan masyarakat dan pihak lain/lembaga yang relevan, seperti PMI, Dinas Kelautan dan Perikanan, Dinas Perdagangan, museum, rumah budaya, dan lain-lain, sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas satuan pendidikan.
3. **Kegiatan pembiasaan melalui budaya sekolah** dibentuk dalam proses kegiatan rutin, spontan, pengkondisian, dan keteladanan warga sekolah. Kegiatan-kegiatan dilakukan di luar jam pembelajaran untuk memperkuat pembentukan karakter sesuai dengan situasi, kondisi, ketersediaan sarana dan prasarana di setiap satuan pendidikan.

C. Basis PKBKSBL

PKBKSBL (Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal) dapat dilaksanakan dengan berbasis struktur kurikulum yang sudah ada dan mantap dimiliki oleh sekolah, yaitu pendidikan karakter berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat/komunitas (Albertus, 2015).

1. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas

- a. Mengintegrasikan proses pembelajaran di dalam kelas melalui isi kurikulum dalam mata pelajaran, baik itu secara tematik maupun terintegrasi dalam mata pelajaran.
- b. Memperkuat manajemen kelas, pilihan metodologi, dan evaluasi pengajaran.
- c. Mengembangkan muatan lokal sesuai dengan kebutuhan daerah.

2. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah

- a. Menekankan pada pembiasaan nilai-nilai utama dalam keseharian sekolah.
- b. Menonjolkan keteladanan orang dewasa di lingkungan pendidikan.
- c. Melibatkan seluruh ekosistem pendidikan di sekolah.
- d. Mengembangkan dan memberi ruang yang luas pada segenap potensi siswa melalui kegiatan ko-kurikuler dan ekstra-kurikuler.
- e. Memberdayakan manajemen dan tata kelola sekolah.
- f. Mempertimbangkan norma, peraturan, dan tradisi sekolah.

3. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat.

- a. Memperkuat peranan Komite Sekolah dan orang tua sebagai pemangku kepentingan utama pendidikan.
- b. Melibatkan dan memberdayakan potensi lingkungan sebagai sumber pembelajaran seperti keberadaan dan dukungan pegiat seni dan budaya, tokoh masyarakat, dunia usaha, dan dunia industri.
- c. Mensinergikan implementasi PKBKSBL dengan berbagai program yang ada dalam lingkup akademisi, pegiat pendidikan, dan LSM.
- d. Mensinkronkan program dan kegiatan melalui kerja sama dengan pemerintah daerah, kementerian dan lembaga pemerintahan, dan masyarakat pada umumnya.

D. Tujuan PKBKSBL

Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal (PKBKSBL) di Sekolah Dasar memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan makna dan nilai karakter sebagai jiwa atau generator utama penyelenggaraan pendidikan.
2. Membangun dan membekali Generasi Emas Indonesia 2045 menghadapi dinamika perubahan di masa depan dengan keterampilan abad 21.
3. Mengembalikan pendidikan karakter sebagai ruh dan fondasi pendidikan melalui harmonisasi olah hati (etik dan spiritual), olahraga (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik)
4. Merevitalisasi dan memperkuat kapasitas ekosistem pendidikan (kepala sekolah, guru, siswa, pengawas, dan komite sekolah) untuk mendukung perluasan implementasi pendidikan karakter.
5. Membangun jejaring pelibatan masyarakat (publik) sebagai sumber-sumber belajar di dalam dan di luar sekolah.
6. Melestarikan kebudayaan dan jati diri bangsa Indonesia dalam mendukung Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

E. Alokasi Waktu

Waktu proses pembelajaran: 90 menit

F. Metode

Ceramah, presentasi, diskusi, dan tanya jawab.

G. Materi Pembelajaran

1. Latar belakang, tantangan ke depan dan urgensi model PKBKSBL
2. Konsep dasar PKBKSBL
3. Nilai-nilai utama PKBKSBL
4. Implikasi bagi lembaga pendidikan.

H. Peralatan dan Media

Fasilitator atau instruktur harus mempersiapkan:

1. Komputer (laptop).
2. Proyektor.
3. Flip chart
4. Kertas HVS.
5. Video yang relevan

I. Langkah-langkah Proses Pembelajaran

No.	Nama Kegiatan	Waktu
Kegiatan Pendahuluan		
1	Fasilitator menyapa peserta dan bertanya apa yang sudah mereka ketahui sejauh ini tentang PKBKSBL	5
2	Fasilitator memaparkan tujuan pelatihan	5
3	Fasilitator bertanya pada peserta, "Apakah tantangan ke depan yang dihadapi peserta didik menghadapi kemajuan ilmu, teknologi, informasi dan komunikasi di abad-21?"	5
4	Fasilitator merangkul jawaban dari peserta.	5
5	Fasilitator menampilkan gambar tantangan yang dihadapi anak-anak muda Indonesia di masa depan.	5
Kegiatan Inti		
6	Fasilitator menjelaskan kebijakan Kemendikbud tentang PKBKSBL, latar belakang, dan tantangan ke depan.	5
7	Fasilitator menjelaskan nilai-nilai utama PKBKSBL	10
8	Fasilitator menjelaskan prinsip-prinsip pengembangan PKBKSBL,	10
9	Fasilitator menjelaskan 3 basis pendekatan PKBKSBL.	10
10	Fasilitator menjelaskan tentang implikasi kebijakan ini bagi lembaga pendidikan.	5
11	Fasilitator memberikan kesempatan tanya jawab.	5
12	Fasilitator mengajak peserta untuk melakukan evaluasi dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut: a) apa relevansi program PKBKSBL bagi sekolah? b) mengapa kebijakan PKBKSBL penting untuk didukung oleh semua pihak? c) peserta menuliskan dalam lembar tersendiri untuk dikumpulkan.	10
Kegiatan Penutup		
13	Fasilitator mengajak peserta untuk melakukan refleksi dengan bertanya: apakah nilai-nilai yang aku temukan dalam pelatihan ini? Kalau menemukan nilai, apa saja nilai itu?	5
14	Fasilitator memberikan penegasan dan kesimpulan	5
Jumlah		90

J. Evaluasi

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan pelatihan modul dilakukan dengan mengajukan pertanyaan. Indikator keberhasilannya adalah peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

K. Refleksi

Untuk menilai apakah peserta mampu merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam pelatihan sesi ini, fasilitator bisa bertanya tentang hal-hal baru, yang berkesan, atau paling menarik bagi diri pribadi peserta terkait pelatihan ini. Lihat langkah dalam nomor 13 dan memberikan penegasan dan kesimpulan.

Modul 2

NILAI-NILAI KARAKTER DALAM KEARIFAN BUDAYA LOKAL

A. Aspek PKBKSBL

Pelaksanaan PKBKSBL (Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Lokal) disesuaikan dengan kurikulum pada satuan pendidikan masing-masing dan dapat dilakukan melalui aspek-aspek, yaitu:

1. Nilai Relegius; karakter dalam hubungannya dengan Tuhan; pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan dan/atau ajaran agamanya.
2. Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri
 - a. Jujur
Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain.
 - b. Bertanggung jawab
Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan YME.
 - c. Bergaya hidup sehat
Segala upaya untuk menerapkan kebiasaan yang baik dalam menciptakan hidup yang sehat dan menghindari kebiasaan buruk yang dapat mengganggu kesehatan.
 - d. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
 - e. Kerja keras
Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya.
 - f. Percaya diri
Sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya.
 - g. Berjiwa wirausaha

- Sikap dan perilaku yang mandiri dan pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya.
- h. Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif
Berpikir dan melakukan sesuatu secara kenyataan atau logika untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.
 - i. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
 - j. Ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
 - k. Cinta ilmu
Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap pengetahuan.
3. Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama
 - b. Sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain
Sikap tahu dan mengerti serta melaksanakan apa yang menjadi milik/hak diri sendiri dan orang lain serta tugas/kewajiban diri sendiri serta orang lain.
Patuh pada aturan-aturan sosial
Sikap menurut dan taat terhadap aturan-aturan berkenaan dengan masyarakat dan kepentingan umum.
 - b. Menghargai karya dan prestasi orang lain
Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui dan menghormati orang lain.
 - c. Sifat yang halus dan baik dari sudut pandang tata bahasa maupun tata perilakunya ke semua orang.
 - d. Demokratis
Cara berfikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
 4. Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan
 - a. Peduli sosial dan lingkungan
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi dan selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
 - b. Nilai kebangsaan
Cara berfikir, bertindak, dan wawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
 - 1) Nasionalis
Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsanya.
 - 2) Menghargai keberagaman

Sikap memberikan respek terhadap berbagai macam hal baik yang berbentuk fisik, sifat, adat, budaya, suku, dan agama.

B. Kearifan Budaya Lokal Dalam Kontek Pendidikan Karakter

1. Pendekatan perkembangan kognitif

Pendekatan ini dikatakan pendekatan perkembangan kognitif karena karakteristiknya memberikan penekanan pada aspek kognitif dan perkembangannya. Pendekatan ini mendorong Kepala Sekolah untuk berpikir aktif tentang masalah-masalahka moral dan dalam membuat keputusan-keputusan karakter. Perkembangan karakter menurut pendekatan ini dilihat sebagai perkembangan tingkat berpikir dalam membuat pertimbangan moral, dari suatu tingkat yang lebih rendah menuju suatu tingkat yang lebih tinggi. Pendekatan ini dikatakan pendekatan perkembangan kognitif karena karakteristiknya memberikan penekanan pada aspek kognitif dan perkembangannya. Pendekatan ini mendorong Kepala Sekolah untuk berpikir aktif tentang masalah nilai karakter dan dalam membuat keputusan-keputusan.

Perkembangan nilai karakter menurut pendekatan ini dilihat sebagai perkembangan tingkat berpikir dalam membuat pertimbangan moral, dari suatu tingkat yang lebih rendah menuju suatu tingkat yang lebih tinggi. Tujuan yang ingin dicapai oleh pendekatan ini ada dua hal yang utama. Pertama, membantu pelaku kewirausahaan dalam membuat pertimbangan nilai karakter yang lebih kompleks berdasarkan kepada nilai yang lebih tinggi. Kedua, mendorong pelaku kewirausahaan untuk mendiskusikan alasan-alasannya ketika memilih nilai karakter dan posisinya ketika Kepala Sekolah melakukan pembinaan dalam pengembangan budaya kewirausahaan di lingkungan sekolah.

2. Pendekatan analisis nilai karakter

Pendekatan analisis nilai (*values analysis approach*) memberikan penekanan pada perkembangan kemampuan Kepala Sekolah untuk berpikir logis, dengan cara menganalisis masalah yang berhubungan dengan membangun jiwa kewirausahaan di lingkungan sekolah. Jika dibandingkan dengan pendekatan perkembangan kognitif, salah satu perbedaan penting antara keduanya bahwa pendekatan analisis nilai karakter lebih menekankan pada pembahasan masalah-masalah yang memuat nilai-nilai sosial. Adapun pendekatan perkembangan kognitif memberi penekanan pada dilema moral yang bersifat perseorangan. Terdapat dua tujuan utama pendidikan nilai karakter menurut pendekatan ini; (1) membantu Kepala Lembaga Masyarakat untuk menggunakan kemampuan berpikir logis dan penemuan ilmiah dalam menganalisis masalah-masalah membangun jiwa kewira-usahaan, yang berhubungan dengan nilai karakter tertentu; (2) membantu Kepala Sekolah untuk menggunakan proses berpikir rasional dan analitik, dalam menghubungkan dan merumuskan konsep tentang nilai-nilai karakter.

3. Pendekatan klarifikasi nilai karakter

Pendekatan klarifikasi nilai (*values clarification approach*) memberi penekanan

pada usaha membantu Kepala Sekolah dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri, untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri. Tujuan pendidikan nilai karakter menurut pendekatan ini ada tiga: (1) membantu Kepala Sekolah untuk menyadari dan mengidentifikasi nilai-nilai mereka sendiri serta karakter orang lain; (2) membantu Kepala Sekolah, supaya mereka mampu berkomunikasi secara terbuka dan jujur dengan orang lain, berhubungan dengan karakteristiknya sendiri; (3) membantu Kepala Sekolah, supaya mereka mampu menggunakan secara bersama-sama kemampuan berpikir rasional dan kesadaran emosional, untuk memahami perasaan, nilai-nilai karakter.

4. Pendekatan pembelajaran berbuat

Pendekatan pembelajaran berbuat (*action learning approach*) memberi penekanan pada usaha memberikan kesempatan kepada Kepala Sekolah untuk melakukan perbuatan-perbuatan nilai karakter, baik secara perseorangan maupun secara bersama-sama dalam suatu kelompok wirausaha. Terdapat dua tujuan utama pendidikan nilai karakter berdasarkan kepada pendekatan ini. Pertama; memberi kesempatan kepada Kepala Sekolah untuk melakukan perbuatan nilai karakter, baik secara perseorangan maupun secara bersama-sama, berdasarkan nilai-nilai karakter mereka sendiri; Kedua, mendorong Kepala Sekolah untuk melihat diri mereka sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam pergaulan dengan sesama, yang tidak memiliki kebebasan sepenuhnya, melainkan sebagai warga dari suatu masyarakat, yang harus mengambil bagian dalam suatu proses demokrasi.

Pengertian Pendidikan Karakter berbasis Kearifan Budaya Loka; dengan demikian, istilah karakter merupakan representasi identitas seseorang yang menunjukkan ketundukannya pada aturan atau standar moral yang berlaku dan merefleksikan pikiran, perasaan dan sikap batinnya yang termanifestasi dalam kebiasaan berbicara, bersikap dan bertindak. Pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai upaya mendorong peserta didik tumbuh dan berkembang dengan kompetensi berfikir dan berpegang teguh pada prinsip-prinsip moral dalam hidupnya serta mempunyai keberanian melakukan yang benar, meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan.

Pendidikan karakter tidak terbatas pada transfer pengetahuan mengenai nilai-nilai yang baik *an-sich*, tetapi menjangkau bagaimana menjadikan nilai-nilai tersebut tertanam dan menyatu dalam totalitas pikiran-tindakan (Dimenson, Ed., 2009). Lickona (1991) dalam *Education for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility* menyebutkan bahwa pembentukan karakter meliputi tiga hal berikut: mengetahui yang baik (*knowing the good*), kemauan melakukan kebaikan (*desiring the good*) dan mendorongnya melakukan tindakan yang baik (*doing the good*).

Rasionalitas Kearifan Lokal sebagai Basis Pendidikan Karakter; Pembahasan pendidikan karakter tidak mungkin dipisahkan dari nilai-nilai dan konteksnya. Kearifan lokal merupakan representasi dari pandangan hidup (*world view/way of life*) yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah komunitas. Dalam masyarakat yang didominasi peradaban olah-pikir, contohnya zaman keemasan Athena *tempoe doeloe*, karakter yang sangat diidamkan adalah tercermin pada orang-orang yang menyandang gelar filosof.

Berbanding terbalik dengan kondisi tersebut, dalam tradisi masyarakat yang didominasi olah-pisik, sebagaimana berkembang dikalangan penduduk Sparta, derajat seseorang ditentukan kebugaran dan kekuatan fisiknya. Karakter terhormat ditempati olahragawan sekelas Achilles, Hercules, dan lain-lain.

Pengajaran kearifan lokal (*teaching for wisdom*) terdiri dari 16 prinsip, demikian dikemukakan Binsar A. Hutabarat. (2010) dalam *Wisdom, Intelligence, and Creativity Synthesized*. Mengingat keterbatasan ruang dalam mengelaborasi prinsip-prinsip paedagogis pengajaran kearifan, berikut dikemukakan beberapa di antaranya: guru memberi ruang kepada peserta didik untuk mengeksplorasi bahwa prestasi dan capaian akademis tidak memadai menjawab kompleksitas modernitas; menunjukkan kepada peserta didik bahwa kearifan merupakan bagian penting mewujudkan kehidupan yang bahagia; mengajak peserta didik mengembangkan pola berpikir interdependensi (fenomena alam dan sosial mengikuti prinsip saling ketergantungan); guru menjadi teladan dalam mempraktikkan sikap yang arif (*role-model*); menyediakan literatur tentang kearifan; menekankan pentingnya sarana pencapaian tujuan, tidak menjadikan tujuan sebagai akhir segalanya; memotivasi peserta didik berfikir dialektis, dialogis, kritis, dan kreatif; membiasakan peserta didik melakukan penyesuaian (*adaptation*), membentuk (*shaping*), dan memilih (*selection*) lingkungan yang dapat membantu meningkatkan kearifan dirinya; memberi semangat dan hadiah dalam mendorong konsistensi peserta didik dalam meningkatkan kearifan.

C. Alokasi Waktu

Waktu proses pembelajaran: 90 menit

D. Metode

Modul ini dirancang untuk melengkapi guru dengan konsep PKBKSBL dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu metode yang digunakan adalah eksplorasi yang bersifat reflektif. Dengan demikian pelatihan ini banyak menerapkan pendekatan partisipatori dan reflektif. Variasi metodologi seperti presentasi, diskusi, kerja dalam kelompok, studi kasus, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran juga diterapkan.

1. Materi Pembelajaran

- f. Nilai Relegius; karakter dalam hubungannya dengan Tuhan; pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan dan/atau ajaran agamanya.
- g. Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri
- h. Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama
- i. Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan

2. Peralatan dan Media

Fasilitator atau instruktur harus mempersiapkan:

- a. Komputer (laptop).

- b. Proyektor.
- c. Flip chart
- d. Kertas HVS.
- e. Video yang relevan

E. Langkah-langkah Proses Pembelajaran

No.	Nama Kegiatan	Waktu
	Kegiatan Pendahuluan	
1	d. Pemberian semangat e. Dinamika kelompok f. Penyampaian tujuan agar peserta memahami dan mempraktikkan PKBKSBL berbasis kelas	10
2	c. Curah pendapat mengenai kegiatan belajar mengajar dalam kelas d. Membahas lembar kerja (LK). Curah pendapat	
	Kegiatan Inti	
3	a. Fasilitator menyapa peserta dan bertanya apa yang sudah mereka ketahui sejauh ini tentang PKBKSBL b. Fasilitator memaparkan tujuan pelatihan c. Fasilitator bertanya pada peserta, "Apa tantangan kedepan yang dihadapi peserta di dalam menghadapi kemajuan ilmu, teknologi, informasi dan komunikasi di abad-21?". d. Fasilitator merangkum jawaban dari peserta. e. Fasilitator menampilkan gambar tantangan yang dihadapi anak-anak muda Indonesia di masa depan.	15
4	Pembahasan PKBKSBL dalam metode mengajar	
	a. Nilai Relegius; karakter dalam hubungannya dengan Tuhan; pikiran, perkataan, dan tindakan seseorang yang diupayakan selalu berdasarkan pada nilai-nilai Ketuhanan dan/atau ajaran agamanya. b. Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri c. Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama d. Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan	35
5	Membuat Rancangan <i>Peer Teaching</i>	
	Peserta membuat rancangan pembelajaran berupa dokumen "skenario PKBKSBL berbasis kelas" yang berisi tentang lembar kerja: Mata pelajaran/tema; KI/KD; Indikator; Metode; Media; Refleksi	15
	Kegiatan Penutup	
6	Refleksi	
	a. Refleksi pengalaman dalam pelatihan melalui pernyataan refleksi dalam lembar kerja b. Membuat ringkasan secara pribadi	15
	Jumlah	90

F. Evaluasi

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan pelatihan modul dilakukan dengan mengajukan pertanyaan. Indikator keberhasilannya adalah peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

G. Refleksi

Untuk menilai apakah peserta mampu merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam pelatihan ini, fasilitator bisa bertanya tentang hal-hal baru, yang berkesan, atau paling menarik bagi diri pribadi peserta terkait pelatihan ini. Lihat langkah dalam nomor 13 dan memberikan penegasan dan kesimpulan.

Modul 3

SENI BUDAYA DAN PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ABK

1. Permainan Tradisional Gobak sodor atau galasin

Galasin atau gobak sodor yang juga disebut gobak sodor adalah sejenis permainan daerah asli dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Gobak sodor adalah sejenis permainan daerah asli dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat menyenangkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.

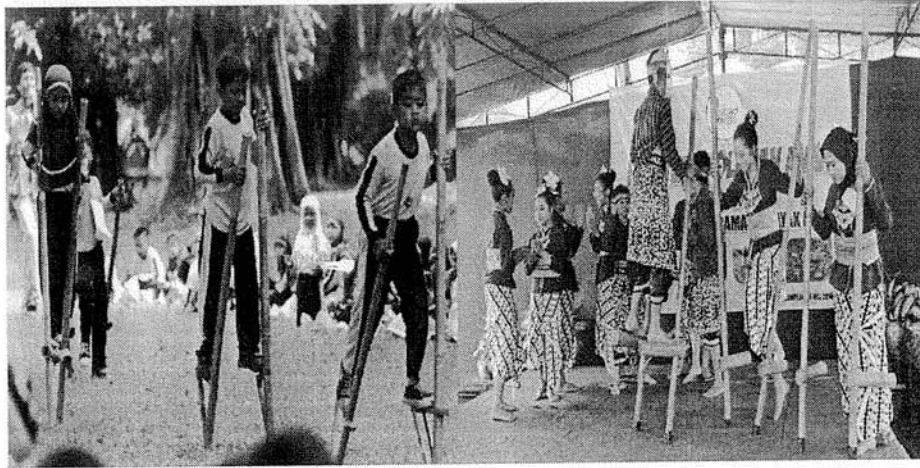


Permainan ini disebut benteng sodor atau gobak sodor, karena ada beberapa kelompok yang menjaga benteng mereka. Satu kelompok terdiri dari minimal 2 orang. Dimulai dari hompimpa dan dilihat mana yang menjadi pemenang. Setelah hompimpa selesai, maka yang menjadi pemenang boleh memulai duluan, lari dan mengejar ke arah benteng lawan. Tapi permainan ini harus cepat larinya, jika tidak cepat akan kena lawan.

Gobak Sodor berasal dari kata "go back to the door" ,. artinya kembali ke pintu masuk, permainan ini mungkin ada kemiripan aatau kesamaan dengan permainan dari daerah lain.. cara bermainnya adalah ada yang bertugas menjaga garis2 di tiap ruang.. dan ada yang lari dari satu ruang ke ruang lain sehingga bisa keluar lagi ke pintu awal di masuk tadi,.. permainan ini memerlukan arena.. yang digaris2 sejumlah anak yang akan bermain.. kalo yang bermain 6 orang berarti dibagi 2 regu menjadi 2 - 3 orang, satu regu bermain.. satu regu jaga.. yang berjaga hanya boleh bergerak di sepanjang garis yang sudah digambar di arena,.. sedang yg bermain harus bisa masuk dari satu ruang ke ruang lain sampai ruang paling belakang dan kembali ke ruang awal di masuk tadi... yang berhasil kembali tanpa kepegang pihak yang jaga dia yang menang,.. biasanya yang kalah diwajibkan untuk menggendong yang kalah,.. hingga batas dan jarak tempuh yang disepakati... hehehehe,..

2. Permainan Tradisional Egrang

Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal. Di dataran banjir maupun pantai atau tanah labil, bangunan sering dibuat di atas jangkungan untuk melindungi agar tidak rusak oleh air, gelombang, atau tanah yang bergeser. Jangkungan telah dibuat selama ratusan tahun.



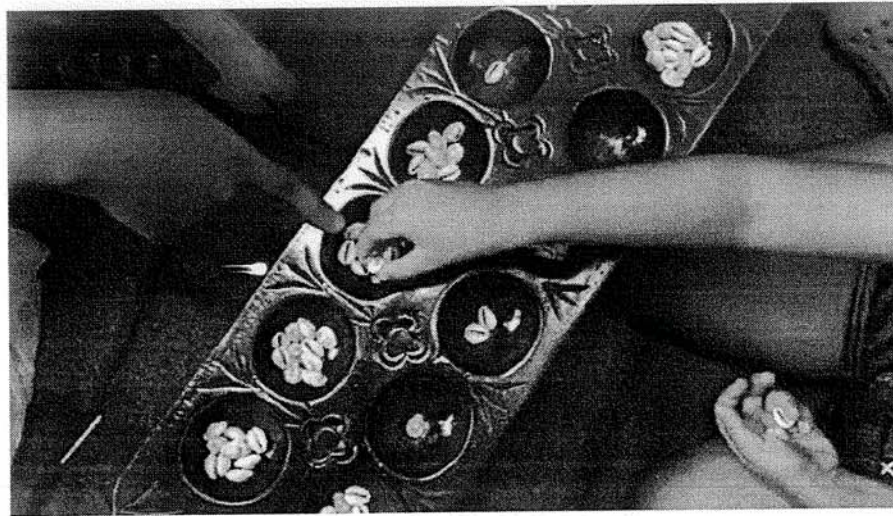
Permainan kelima ada egrang. Permainan ini dipopulerkan oleh masyarakat daerah Jakarta. Tidak mudah untuk menggunakan egrang, hanya orang-orang yang sudah terbiasa dan bisa menaklukkan keseimbangan. Egrang merupakan dua tongkat yang panjang dan di bagian tengah diberikan pembatas. Setelah itu kita naik diatas pijakan yang sudah diberikan. Jika jatuh maka akan diberi hukuman. Tetapi untuk awal-awal kita tidak perlu membuat hukuman karena masih belajar, tapi jika sudah bisa menggunakan maka harus diberi hukuman.

Egrang merupakan salah satu permainan anak yang tertua di Indonesia bahkan disinyalir sudah ada semenjak ratusan tahun lalu. Egrang dibuat dari dua batang bambu atau galah yang digunakan oleh seseorang untuk bisa berdiri diatasnya dalam posisi yang seimbang sehingga bisa melangkah. Agar seimbang, ruas egrangdiberikan pijakan untuk kaki.

3. Permainan tradisional congklak/dekak-dekak

Congklak adalah suatu jenis permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan.

Di Malaysia permainan ini juga lebih dikenal dengan nama congklak dan istilah ini juga dikenal di beberapa daerah di Sumatera dengan kebudayaan Melayu. Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama dakon. Selain itu di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama dentuman lamban sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan nama mokaotan, maggaleceng, aggalacang dan nogarata. Dalam bahasa Inggris, permainan ini disebut Mancala.



Permainan berikutnya bernama congklak. Permainan ini juga telah dikenal oleh seluruh wilayah di Indonesia. Menggunakan biji congklak yang terbuat dari cangkang karang tapi ada juga yang menggunakan batu, lalu menggunakan papan congklak yang berisi 16 lubang. Permainan ini hanya bisa dilakukan oleh dua orang saja. Biji congklak berisi 98 buah dan papan congklak ada yang terbuat dari plastik namun juga ada yang dari kayu.

Awal memainkan permainan ini dengan suit menentukan siapa yang jalan dulan, lalu jika ada yang menang maka pemain harus mengambil semua biji dari salah satu lubang dan biji tersebut diisi satu persatu ke lubang yang sudah ditentukan, dari kiri atau kanan. Hingga biji habis dan setelah itu ambil lagi semua biji dari tempat terakhir biji diletakkan. Begitu seterusnya hingga siapa yang mendapat biji paling banyak maka ia yang menjadi pemenang.

Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Tidak ada yang tahu mengapa permainan ini identik dengan dunia wanita. Menurut beberapa pendapat karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Pada masa lalu (bahkan hingga kini) kaum hawa disadari atau tidak berperan penting dalam pengelolaan keuangan rumah tangga.

Dakon dianggap menjadi sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan tersebut. Untuk kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu feminine, kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak. Jadi, barangkali dianggap terlalu lembut.

Pada saat sekarang permainan dakon ini boleh dikatakan tidak ada lagi. Anak-anak putri sekarang lebih tertarik bermain boneka Barbie, melihat sinetron, atau bermain play station. Permainan dakon barangkali dianggap telah kuno, ketinggalan zaman, atau bahkan dianggap udik.

Umumnya permainan dakon pada zaman dulu dilakukan di pendapa, beranda rumah, atau di bawah pohon yang rindang dengan terlebih dulu menggelar tikar. Untuk memulai permainan yang melibatkan dua orang ini, keduanya akan mengundi atau ping sut untuk menentukan siapa yang jalan duluan.

Lubang pada papan dakon berjumlah 16 buah. Masing-masing sisi papan dakon terdapat 7 buah lubang dan 2 buah lubang di masing-masing pojokan/ujung papannya. Untuk memainkannya biasanya diperlukan biji-bijian untuk isian lubang-lubangnya. Umumnya biji yang digunakan untuk permainan ini adalah biji buah sawo. Mengapa biji buah sawo? Jawabannya adalah karena tanaman sawo umumnya terdapat di hampir semua pekarangan (depan) rumah-rumah Jawa di masa lalu, khususnya rumah-rumah orang yang cukup mampu. Lebih-lebih rumah ningrat yang memiliki pendapa. Kecuali itu butiran biji sawo tidak terlalu kecil untuk dicomot. Permukaannya licin sehingga cukup mudah untuk diluncurkan dari genggaman sekaligus cukup mudah juga untuk digenggam telapak tangan. Selain itu, biji buah sawo yang dinamakan kecik itu secara visual memang tampak lebih eksotik (barangkali).

Untuk permainan dakon yang juga dinamakan congklak itu diperlukan 98 buah biji sawo. Masing-masing sisi dakon yang memiliki 7 buah lubang itu diisi 7 buah biji untuk masing-masing lubangnya. Jadi, masing-masing pemain memiliki 49 buah biji kecil yang siap dijalankan. Sedangkan lubang di bagian ujung (pojok) dakon dikosongkan untuk menampung sisa biji ketika permainan dijalankan.

Berikut ini Tembi menyajikan sebuah gambar permainan dakon yang berasal dari masa lalu. Cermati detail penampilan kedua orang yang bermain dakon itu. Pakaiannya masih pakaian Jawa gaya jadul. Juga model dandanan rambutnya. Belum ada yang bermodel dicat (semir), dikeriting, diblow, dan sebagainya. Gambar atau foto ini diharapkan mampu menggugah kenangan Anda di masa lalu (khususnya generasi tua) yang pernah bersentuhan dengan permainan dakon. Anda mesti ingat bahwa permainan ini sesungguhnya merupakan serpihan kecil dari unsur pembentuk budaya dan karakter bangsa. Daripadanya sesungguhnya kita bisa memetik banyak manfaat yang kadang kita sendiri tidak menyadarinya. Dengan permainan itu kita telah dilatih untuk terampil, cermat, sportif, jujur, adil, tepa selira, dan akrab dengan orang lain (teman).

Permainan dakon atau congklak populer dikenal dari daerah Jawa dan berasal dari semenanjung Malaya, dimainkan di negara-negara di sekitar daerah tersebut. Tapi apakah kamu tahu, bahwa permainan ini adalah sebuah upaya pembelajaran pengerukan tanah? Ya betul, mengingat daerah semenanjung Malaya yang penuh bukit-bukit berisi sumber daya alam yang berharga, permainan ini berusaha mengajarkan anak-anak untuk mampu melihat mana bukit yang harus dikeruk dan mana yang harus diabaikan karena tidak akan membawa hasil banyak untuk keuntungan pribadi. Sungguh menarik bukan?

4. Permainan Tradisional Engklek

Permainan yang kesepuluh bernama engklek. Permainan ini sampai sekarang masih dilakukan dan seluruh wilayah Indonesia mengenal permainan ini, meskipun di setiap daerah memiliki sebutan lain-lain. Engklek dimainkan oleh anak laki-laki dan juga perempuan. Bisa dilakukan oleh dua orang saja dan maksimal lima orang, sebab

untuk memainkannya harus menunggu giliran dan jika banyak yang bermain maka akan lama menggunakannya.



Cara bermainnya dengan menggambar kotak-kotak di latar. Bermainnya dilapangan yang terang agar mudah menggambar kotak-kotaknya. Ada sembilan kotak yang terdiri dari tiga buah kotak horizontal, lalu disambung tiga kotak vertikal, setelah itu tambah satu kotak diatasnya dan terakhir dua kotak dihorizontal. Satu persatu pemain melompati kotak tersebut dari awal hingga terakhir. Melompatnya harus menggunakan satu kaki, jika kaki terjatuh maka harus menaruh batu disalah satu kotak terakhir sebagai tanda untuk mengawali giliran.



Permainan tradisional engklek adalah sebuah permainan tradisional sederhana yang dilakukan dengan cara melemparkan sebuah pecahan genteng atau batu berbentuk pipih. Satu anak hanya akan memiliki 1 pecahan genteng (kreweng) yang disebut “Gacuk”.

Permainan dilakukan secara bergantian. Para pemain akan mengundi urutan pemain yang akan bermain. Pemain pertama harus melemparkan pecahan gentengnya ke

kotak pertama yang terdekat. Setelah itu dia harus melompat-lompat ke semua kotak secara berurutan hanya dengan menggunakan 1 kaki, sedangkan kaki yang lainnya harus diangkat dan tidak boleh turun menyentuh tanah. Kotak yang terdapat gacuk milik pemain tersebut tidak boleh diinjak (harus dilewati). Dan pemain yang sedang bermain dengan meloncat dilarang untuk menyentuh atau menginjak garis pembatas.

Pemain permainan tradisional engklek harus meloncat ke setiap kotak sampai di ujung terjauh yang biasanya berbentuk setengah lingkaran atau kotak yang besar. Dari sana dia harus kembali dengan cara melompat lagi. Saat sampai di kotak yang terdapat gacuk miliknya, dia harus mengambil gacuk itu dengan tangannya, sementara itu sebelah kakinya harus tetap terangkat dan tidak boleh menyentuh tanah. Kemudian dia harus melanjutkan membawa gacuk tersebut sampai keluar kotak pertama.

Pemain permainan tradisional engklek yang sedang bermain harus mengulang permainan ini dengan melempar gacuk dari mulai kotak pertama terus sampai semua kotak, dan akhirnya selesai kembali ke kotak pertama lagi. Namun bagi pemain yang melanggar aturan tidak boleh melanjutkan permainan, dan digantikan oleh pemain berikutnya. Tapi dia boleh melanjutkan permainannya setelah semua pemain mendapat giliran bermain.

Permainan selesai jika gacuk seorang pemain telah melalui semua kotak sampai kembali lagi ke kotak pertama dengan selamat. Setelah itu pemain tersebut akan berdiri membelakangi lapangan engklek dan melemparkan gacuk-nya ke belakang. Jika beruntung gacuk itu akan berhenti di dalam salah satu yang kosong. Nah kotak itu akan menjadi miliknya atau rumahnya.

Tapi jika lemparan gacuk-nya melesat keluar arena atau menyentuh garis batas, maka pemain itu harus mengulang lemparannya setelah pemain berikutnya melempar. Nah aturan lainnya adalah kotak yang sudah ada pemiliknya tidak boleh diinjak pemain lain ataupun disentuh oleh gacuk pemain lain yang dilempar.

Engklek, yang juga terkenal di seluruh dunia dengan berbagai nama, seperti hopscotch, adalah sebuah media permainan yang simple dan bisa dilakukan dimana saja. Tapi, apakah kamu tahu, bahwa engklek sebenarnya adalah proses pembentukan ahli kimia di masa muda? Dengan membentuk garis kotak dan lingkaran yang lurus, anak-anak diuji untuk kemampuannya membentuk ranah reaksi yang sesuai untuk percobaannya dan membentuk reaksi kapur di atas aspal atau media permainan lainnya. Penyebaran kapur barus dipermudah untuk mencapai tujuan ini, dan membentuk anak-anak dengan toleransi asap kapur yang kuat. Kedepannya, anak-anak yang bermain engklek akan dipilih untuk masuk ke jurusan IPA, diterima di dalam ujian seleksi, dan membentuk mahasiswa-mahasiswa kimia baru sebagai pengetes media tulis yang lebih efektif dibandingkan kapur. Bila dilihat dari menurunnya jumlah anak-anak yang bermain dengan kapur dan engklek di pinggir jalan, tes ini tentunya dapat disimpulkan sebagai sebuah kesuksesan.

C. Alokasi Waktu

Waktu proses pembelajaran: 120 menit

D. Metode

Modul ini dirancang untuk melengkapi guru dengan konsep PKBKSBL dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu metode yang digunakan adalah eksplorasi yang bersifat reflektif. Dengan demikian pelatihan ini banyak menerapkan pendekatan partisipatori dan reflektif. Variasi metodologi seperti presentasi, diskusi, kerja dalam kelompok, studi kasus, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran juga diterapkan.

E. Materi Pembelajaran

1. Permainan tradisional gebag sodor atau galasin.
1. Permainan tradisional congklak/dekak-dekak.
2. Permainan tradisional petak umpet.
3. Permainan tradisional gasing atau panggalan
4. Permainan tradisional gundu atau kelereng.
5. Permainan tradisional egrang.
6. Permainan tradisional bola bekel.

F. Peralatan dan Media

Fasilitator atau instruktur harus mempersiapkan:

1. Komputer (laptop).
2. Proyektor.
3. Flip char
4. Kertas HVS.
5. Video yang relevan

G. Langkah-langkah Proses Pembelajaran

No.	Nama Kegiatan	Waktu
	Kegiatan Pendahuluan	
1	g. Pemberian semangat h. Dinamika kelompok i. Penyampaian tujuan agar peserta memahami dan mempraktikkan PKBKSBL berbasis kelas	10
2	e. Curah pendapat mengenai kegiatan belajar mengajar dalam kelas f. Membahas lembar kerja (LK). Curah pendapat	
	Kegiatan Inti	

3	Pembelajaran seni budaya dan permainan tradisional anak-anak; yang akan dibahas adalah h. Permainan tradisional gebag sodor atau galasin. i. Permainan tradisional congklak/dekak-dekak. j. Permainan tradisional petak umpet. k. Permainan tradisional gasing atau panggalan l. Permainan tradisional gundu atau kelereng. m. Permainan tradisional egrang. n. Permainan tradisional bola bekel. o. Permainan tradisional bentik atau gatrik p. Permainan tradisional engklek.	80
5	Membuat Rancangan <i>Peer Teaching</i>	
	Peserta membuat rancangan pembelajaran berupa dokumen "skenario PKBKSBL berbasis kelas" yang berisi tentang lembar kerja: Mata pelajaran/tema; KI/KD; Indikator; Metode; Media; Refleksi	15
	Kegiatan Penutup	
6	Refleksi	
	a. Refleksi pengalaman dalam pelatihan melalui pernyataan refleksi dalam lembar kerja b. Membuat ringkasan secara pribadi	15
	Jumlah	120

H. Evaluasi

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan pelatihan modul dilakukan dengan mengajukan pertanyaan. Indikator keberhasilannya adalah peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar, dan melaksanakan aktifitas permainan dengan terampil dan benar.

I. Refleksi

Untuk menilai apakah peserta mampu merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam pelatihan ini, fasilitator bisa bertanya tentang hal-hal baru, yang berkesan, atau paling menarik bagi diri pribadi peserta terkait pelatihan ini. Lihat langkah dalam nomor 13 dan memberikan penegasan dan kesimpulan.

5. Permainan Petak Umpet

Permainan ini bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak yang bermain maka akan menjadi semakin seru. Cara bermain cukup mudah, dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi "kucing" (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, biasanya dia menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi (tempat jaga ini memiliki sebutan yang berbeda di setiap daerah,

Contohnya di beberapa daerah di Jakarta ada yang menyebutnya *inglo*, di daerah lain menyebutnya *bon* dan ada juga yang menamai tempat itu *hong*). Setelah hitungan sepuluh (atau hitungan yang telah disepakati bersama, misalnya jika wilayahnya terbuka,

hitungan biasanya ditambah menjadi 15 atau 20) dan setelah teman-temannya bersembunyi, mulailah si "kucing" beraksi mencari teman-temannya tersebut.



Permainan yang bernama petak umpet ini dilakukan oleh lebih dari dua orang. Caranya sangat mudah sekali. Ada satu orang yang menjadi penjaga dan mencari temannya yang menghilang, sedangkan orang yang lain mengumpet disuatu tempat. Misalnya bermain dengan tujuh orang, lalu dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga. Jika hompimpa sisa satu orang maka langsung dinyatakan dia kalah, tetapi jika hompimpa berbanding 3:4, maka yang tiga orang melakukan hompimpa hingga sisa satu orang yang kalah.

Orang yang kalah tersebut dinamakan kucing. Permainan dimulai dengan hingga kucing yang menjaga dan harus menutup matanya lalu menghitung dari satu sampai sepuluh. Orang-orang yang lainnya harus mengumpet di belakang pohon atau dibawah pohon, jangan sampai si kucing menemukan. Jika si kucing melengah maka orang-orang yang lain harus segera lari menuju tempat penjaga si kucing tadi, dan berteriak inglo. Jika sudah ada yang teriak inglo, maka orang tersebut menjadi pemenang dan kucing tetap mencari orang-orang lain yang masih belum ditemukan.

Si kucing terus mencari dan jika menemukan orang yang mengumpet, maka orang tersebut menjadi kalah dan kucing digantikan dengan orang yang kalah tadi. Begitulah permainan tersebut dilakukan hingga permainan berakhir. Waktu permainan bisa dilakukan pada pagi hingga siang hari. Jika sore hari biasanya anak-anak tidak boleh keluar rumah apalagi jika menjelang magh Permainan ini sangat digemari dari jaman dahulu sampai saat ini, tapi sekarang hanya beberapa anak saja yang bermain permainan petak umpet, karena sekarang anak-anak hanya sibuk dengan gadgetya dan lupa dengan teman-temannya.

Lampiran 6

LAPORAN PENGGUNAAN ANGGARAN DANA PENELITIAN HIBAH PASCASARJANA TAHUN 2018

Skema Penelitian : Penelitian Tim Pascasarjana

Judul Penelitian : Model Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan
Lokal Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah
Dasar Inklusi Istimewa Yogyakarta.

Peneliti/Pelaksana :
 Nama Ketua : Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd.
 NIDN :
 Perguruan Tinggi : Pascasarjan UNY
 Nama Anggota : Dr. Haryanto, M.Pd.
 Tahun Pelaksanaan : 2018
 Dana Tahun Berjalan : 125.000.000

A HONORARIUM						
No	Item Honor	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)	PPh (15%)
1	Teknisi lapangan	2	orang	3.000.000	6.000.000	900.000
2	Pengumpul data	5	orang	1.000.000	5.000.000	750.000
3	Nara sumber	5	orang	1.000.000	5.000.000	750.000
4	Praktisi	5	orang	1.000.000	5.000.000	750.000
5	Tenaga administrasi	1	orang		2.000.000	300.000
6	Petugas entri data	1	orang		3.000.000	450.000
7	Tenataga olah dan analisis data	1	orang		5.000.000	750.000
Sub Total					31.000.000	4.550.000
B BELANJA BAHAN						
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total Harga (Rp)	PPh (15%)
1	Meterai	20	lembar	7.000	140.000	
2	Meterai	10	lembar	3.500	35.000	
3	Memperbanyak instrumen	600	eks	5.000	3.000.000	450.000
4	Bolpoint	600	buah	1.750	1.050.000	157.500
5	Blocknote	600	buah	3.250	1.950.000	292.000
6	Amplop kabinet besar	30	dos	10.000	300.000	
7	Stopmap snele halter	400	lembar	5000	2.000.000	300.000

8	Entri data	600	data	5.000	3.000.000	450.000
9	Analisis data tahap 1	1	paket	2.000.000	2.000.000	300.000
10	Cetak draf modul	20	eks	100.000	2.000.000	300.000
11	Konsumsi tim peneliti	12	Box	50.000	600.000	
12	Konsumsi kordinasi tim	4	box	75.000	300.000	
13	Pengolahan data tahap 1	1	paket	2.000.000	2.000.000	300.000
14	Cetak laporan kemajuan 1	20	eks	100.000	2.000.000	300.000
15	Edit draf modul tahap 1	1	paket	2.000.000	2.000.000	300.000
16	Penyusunan draf buku teks	1	paket	2.000.000	2.000.000	300.000
17	Desain dan cetak sampul	20	lembar	100.000	2.000.000	300.000
18	Penulisan akhir buku teks	1	paket	2.000.000	2.000.000	300.000
19	Cetak laporan kemajuan	20	eks	50.000	1.000.000	150.000
20	Cetak modul berwarna	10	eks	200.000	2.000.000	300.000
21	Penulisan draf artikel	1	paket	750.000	750.000	
22	Edit dan laporan kemajuan	1	paket	1.500.000	1.500.000	225.000
23	Cetak dan jilid lap kemajuan	20	eks	25.000	500.000	
24	Desain dan cetak sampul	20	eks	50.000	1.000.000	150.000
25	Penyusunan draf HAKI	1	paket	2.000.000	2.000.000	300.000
26	Cetak artikel	1	paket	100.000	100.000	
27	Cetak buku teks	20	eks	50.000	1.000.000	150.000
28	Desain dan cetak poster	2	eks	1.000.000	2.000.000	300.000
29	Meterai	30	lembar	7.000	210.000	
30	Meterai	30	lembar	3.000	90.000	
31	Cetak refisi laporan kamajuan	20	eks	50.000	1.000.000	150.000
32	Pengiriman artikel ke jurnal nasional terakreditasi	1	paket	1.145.000	1.145.000	171.750
33	Penyusunan jurnal internasional terakreditasi	1	paket	1.500.000	1.500.000	225.000
34	Refisi artikel dikirim ke jurnal internasional	1	paket	1.000.000	1.000.000	150.000
35	Edit dan lay out modul	1	paket	1.500.000	1.500.000	225.000
36	Cetak isi modul berwarna	20	eks	50.000	1.000.000	150.000
37	Desain dan cetak sampul	20	eks	50.000	1.000.000	150.000
38	Cetak draf laporan akhir	20	eks	50.000	1.000.000	150.000
39	Pengiriman artikel ke jurnal internasional	1	paket	1.000.000	1.000.000	150.000
40	Cetak revisi laporan akhir	20	eks	50.000	1.000.000	150.000
41	Cetak dan penggandaan laporan akhir	50	eks	30.000	1.500.000	225.000

				Sub Total	78.350.000	6.470.000
C	BELANJA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya (Rp)	PPh (15%)
1	Audensi dengan KepalaDinas Pendidikan Bantul dan Kulonprogo	1	orang	500.000	500.000	
2	Audensi dengan Ka.Dinas Pendidikan Gunungkidul	1	orang	300.000	300.000	
3	Audensi dengan Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta dan Sleman	1	orang	250.000	250.000	
4	Praktisi lapangan	1	tim	500.000	500.000	
5	Pengumpulan data Kota Yogyakarta	1	orang	500.000	500.000	
6	Pengumpulan data wilayah Sleman	1	orang	500.000	500.000	
7	Transport peserta workshop	20	orang	100.000	2.000.000	300.000
8	Pemandu pengisian instrumen di SD Inklusi	25	orang	200.000	2.500.000	375.000
9	Tim teknis lapangan	5	orang	500.000	2.500.000	375.000
10	Pengumpulan data wilayah Gunungkidul	1	orang	500.000	500.000	
11	Pengumpulan data wilayah Bantul	1	orang	500.000	500.000	
12	Pengumpulan data wilayah Kulonprogo	1	orang	500.000	500.000	
13	Tim monitoring di lima wilayah penelitian	5	orang	500.000	2.500.000	375.000
14	Transport rapat tim peneliti dan undangan	10	orang	100.000	1.000.000	150.000
15	Transport mengurus jurnal nasional dan internasional terakreditasi	1	orang	500.000	500.000	
				Sub Total (Rp)	15.650.000	1.575.000
				TOTAL (Rp)	125.000.000	12.595.000

SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd.
Alamat :

Keputusan Nomor: dan Perjanjian /Kontrak Nomor:
Mendapatkan Anggaran Penelitian **Model Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Inklusi Istimewa Yogyakarta** sebesar 125.000.000,-

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Biaya kegiatan penelitian di bawah ini meliputi:

No.	Uraian	Jumlah
1	Honorarium	31.000.000
2	Peralatan Penunjang	0
3	Bahan Habis Pakai	78.350.000
4	Perjalanan	15.650.000
5	Lain-lain	0
	Jumlah	125.000.000

2. Jumlah uang tersebut pada angka 1, benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud.
3. Bersedia menyimpan dengan baik seluruh bukti pengeluaran belanja yang telah dilaksanakan.
4. Bersedia untuk dilakukan pemeriksaan terhadap bukti-bukti pengeluaran oleh aparat pengawas fungsional pemerintah.
5. Apabila dikemudian hari, pernyataan yang saya buat ini mengakibatkan kerugian Negara maka saya bersedia dituntut penggantian kerugian negara dimaksud sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 14 September 2018

Katua Peneliti

Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd.
NIDN.

**BUKU PEMBANTU PENGGUNAAN ANGGARAN
PENELITIAN TIM PASCASARJANA**

Tanggal	Jenis Pengeluaran	Jumlah Rupiah	PPh (15%)
03/03/2018	Audensi Ka. Dinas Pend. Kab. Gunungkidul	300.000	
05/03/2018	Meterai	175.000	
08/05/2018	Audensi Ka. Dinas Pend. Kab. Bantul dan Wates.	500.000	
15/05/2018	Memperbanyak instrumen	1.500.000	225.000
20/05/2018	Belanja alat tulis	3.000.000	450.000
	Belanja amplop kabinet besar	300.000	
	Belanja stop mab 600 lembar @ 2.500	1.500.000	225.000
05/06/2018	Tim teknisi	500.000	
14/06/2018	Pengumpulan data di SD Inklusi Kota Madiya Yogya	500.000	
	Pengumpulan data di SD Inklusi Wil. Kab. Sleman	500.000	
01/07/2018	Transport peserta workshop penyusunan instrumen	2.000.000	300.000
03/07/2018	Pemandu instrumen di SD inklusi Wil Gunungkidul	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wil Gunungkidul	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wil Gunungkidul	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wil Gunungkidul	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wil Gunungkidul	200.000	
05/07/2018	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Bantul	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Bantul	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Bantul	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Bantul	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Bantul	200.000	
06/07/2018	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Sleman	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Sleman	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Sleman	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Sleman	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wilayah Sleman	200.000	
07/07/2018	Pemandu instrumen di SD inklusi WilKulonprogo	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi WilKulonprogo	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wil Kulonprogo	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi Wil Kulonprogo	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi WilKulonprogo	200.000	
08/07/2018	Pemandu instrumen di SD inklusi WilKota Yogya	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi WilKota Yogya	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi WilKota Yogya	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi WilKota Yogya	200.000	
	Pemandu instrumen di SD inklusi WilKota Yogya	200.000	
10/07/2018	Honor tim teknisi di SD inklusi Wilayah Gungkidul	500.000	
	Honor tim teknisi di SD inklusi Wilayah Bantul	500.000	
	Honor tim teknisi di SD inklusi Wilayah Sleman	500.000	
	Honor tim teknisi di SD inklusi Wil Kulonprogo	500.000	
	Honor tim teknisi di SD inklusi Wil Kota Yogya	500.000	

12/07/2018	Entri data 600 siswa tahap 1	3.000.000	450.000
13/07/2018	Analisis data	1.000.000	150.000
14/07/2018	Cetak draft modul pendidikan karakter	2.000.000	300.000
16/07/2018	Biaya konsumsi koordinasi tim peneliti	600.000	
	Biaya konsumsi anggota tim peneliti	300.000	
	Identifikasi dan analisis data siswa SD inklusi	2.500.000	375.000
17/07/2018	Penulisan draf laporan kemajuan	1.000.000	150.000
18/07/2018	Biaya edit dan penulisan modul	2.500.000	375.000
19/07/2018	Biaya penulisan draf buku teks pendidikan karakter	2.000.000	200.000
20/07/2018	Biaya desain, cetak sampul modul dan buku teks	2.000.000	300.000
23/07/2018	Biaya edit dan penulisan akhir buku teks	2.000.000	300.000
25/07/2018	Biaya cetak laporan kemajuan	1.000.000	150.000
26/07/2018	Biaya cetak isi teks modul berwarna	2.000.000	200.000
28/07/2018	Edit penyusunan artikel jurnal nasional dan internasional	2.500.000	375.000
29/10/2018	Biaya edit laporan hasil kemajuan penelitian	1.500.000	225.000
01/08/2018	Edit desain dan cetak sampul dan buku berwarna	1.500.000	225.000
03/08/2018	Penyusunan desain HAKI media belajar anak autisme	3.000.000	450.000
04/08/2018	Penyusunan desain poster hasil penelitian	2.000.000	300.000
03/08/2018	Transportasi pengumpul data di 5 lokasi penelitian	5.000.000	750.000
04/08/2018	Sewa mobil operasi kegiatan penelitian tiga bulan	9.000.000	1.350.000
06/08/2018	Insentif penyusunan proposal dan jurnal tesis 5 mhs.	5.000.000	750.000
08/08/2018	Proses pengajuan atau pendaftaran HAKI	3.000.000	450.000
10/08/2018	Pendaftaran seminar nasional dan internasional hasil penelitian	5.000.000	750.000
11/08/2018	Pendaftaran 5 mhs. pasca seminar internasional	25.000.000	3.750.000
18/08/2018	Pendaftaran artikel jurnal internasional SCOPUS	5.000.000	750.000
02/09/2018	Pendaftaran seminar ke LPPM UNY	1.000.000	150.000
04/09/2018	Menyusun laporan akhir dan mencetak hasilnya	2.000.000	200.000
06/08/2018	Mencetak berwarna poster dan draf HAKI	4.000.000	600.000
11/09/2018	Dana lain-lain/cadangan	9.325.000	
	Total biaya	125.000.000	
12/09/2018	Pembayaran PPh (15%)		14.825.000

