



Pengembangan KIT IPA Materi Gerak Berbasis Project Based Learning Terintegrasi STEM Sebagai Sumber Belajar Inovatif

Zulkarnaen^{1*}, Satutik Rahayu¹, I Putu Artayasa¹

¹Program Studi Magister Pendidikan IPA, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.7942>

Received: 7 September 2024

Revised: 23 November 2024

Accepted: 30 November 2024

Abstract: This study aims to develop a science KIT for motion material based on Project-Based Learning (PjBL) integrated with the Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) approach. This science KIT is designed to improve critical thinking and problem-solving skills of junior high school students, especially in Motion and Force material. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model, consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The initial stage involves analyzing learning needs, including the limitations of conventional teaching materials and students' low ability to think critically and solve problems. At the design stage, the science KIT is designed based on Project-Based Learning (PjBL) integrated with the STEM approach. The development stage includes validation by experts and limited trials to assess the practicality and feasibility of the product, with an average validation score of 3.76 (Very Good) for the teaching module and 3.72 (Very Good) for the student worksheet (LKPD). The responses of teachers and colleagues to the learning device showed an average score of 3.70 (Very Good). The test results show that learning using KIT IPA is effective in improving students' critical thinking and problem-solving skills. This learning media is expected to increase students' active involvement, hone critical thinking skills, and solve problems through project-based learning.

Keywords: Science KIT, Movement Materials, Project Based Learning, STEM.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan KIT IPA materi gerak berbasis Project-Based Learning (PjBL) yang terintegrasi dengan pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM). KIT IPA ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa SMP, khususnya pada materi Gerak dan Gaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang terdiri dari tahapan Define, Design, Develop, dan Disseminate. Tahap awal melibatkan analisis kebutuhan pembelajaran, termasuk keterbatasan bahan ajar konvensional dan rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. Pada tahap desain, KIT IPA dirancang berbasis Project-Based Learning (PjBL) yang terintegrasi dengan pendekatan STEM. Tahap pengembangan mencakup validasi oleh ahli dan uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan dan kelayakan produk, dengan rata-rata skor validasi 3.76 (Sangat Baik) untuk modul ajar dan 3.72 (Sangat Baik) untuk lembar kerja peserta didik (LKPD). Respon guru dan rekan sejawat terhadap perangkat pembelajaran menunjukkan rata-rata skor 3.70 (Sangat Baik). Hasil pengujian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan KIT IPA ini efektif dalam pembelajaran. KIT IPA ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan memecahkan masalah melalui pembelajaran berbasis proyek.

Email: zulkarnaen@unram.ac.id

Kata Kunci: KIT IPA, Materi Gerak, Project Based Learning, STEM.

Pendahuluan

Rekonstruksi generasi bangsa berkarakter bukan hal yang mudah seperti membalikkan telapak tangan, akan tetapi membutuhkan waktu cukup lama, gagasan yang kaya masyarakat. Membangun karakter bangsa sebenarnya sudah resmi dirancang sejak tahun 2010 silam melalui gerakan nasional pendidikan karakter bangsa dan selanjutnya dilanjutkan dengan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada tahun 2016 (Atika et al., 2019). Akan tetapi sampai dengan saat ini belum terlihat hasil yang begitu signifikan dalam mengatasi kerusakan moral generasi bangsa ditengah era globalisasi yang semakin dinamis.

Pemerintah membuat program penguatan pendidikan karakter ini karena salah satu dari berbagai masalah dalam dunia pendidikan yaitu terdapat pada karakter siswa, permasalahan tersebut ditunjukkan adanya bullying antar siswa, kenakalan siswa, masalah terhadap kepedulian lingkungan dan kedisiplinan siswa yang kurang baik, hal ini menandakan moral siswa sekarang semakin memburuk (Utami, 2019).

Menurut (Rokhman et al, (2014) memaparkan terkait pendidikan karakter, istilah pendidikan disebutkan sebagai proses pengumpulan pengetahuan, sikap, dan tindakan yang baik, dimulai dengan membangun kesadaran, perasaan, kepedulian, intens, pengetahuan, keyakinan dan pembentukan pembiasaan.

Pendidikan karakter adalah sistem pendidikan yang berupaya untuk menanamkan dan mengembangkan karakter luhur pada siswa sehingga mampu menerapkan dalam kehidupan baik sebagai anggota keluarga maupun anggota masyarakat serta warga negara (Wibowo 2013). Menurut Putri (2018) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu usaha menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik untuk dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menentukan hal mana yang baik dan buruk bagi dirinya pribadi serta dapat diwujudkan dalam kehidupan.

Menurut Pathul (2014) menyebutkan bahwa dalam melakukan implementasi nilai pendidikan karakter pada proses pembelajaran dapat dilakukan melalui strategi pembelajaran diantaranya ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, inkulkasi (*inculcation*), keteladanan (*modeling*), fasilitasi (*fasilitation*) dan praktik pengalaman belajar lapangan. Menurut Cahyaningrum (2017), pentingnya menanamkan nilai-

nilai pendidikan karakter untuk mempersiapkan siswa kelak sebagai manusia-manusia yang mempunyai identitas diri, sekaligus menuntun siswa untuk menjadi manusia berbudi pekerti.

Menurut Rifki (2013) bahwa penanaman nilai karakter sejatinya merupakan bagian penting yang menjadi tugas dan fungsi sekolah sebagai sebuah proses pembudayaan dan pemerdayaan nilai-nilai luhur dalam lingkungan satuan pendidikan (sekolah), lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Untuk merealisasikan penanaman nilai karakter yang dicita-citakan sangat dibutuhkan peran guru dalam mengelola pendidikan karakter yang benar-benar memiliki kekuatan dalam menciptakan suasana kondusif bagi tumbuh kembangnya nilai-nilai karakter yang diharapkan. Nurhayati (2017) mengatakan bahwa guru dapat menjadi inspirasi dan suri tauladan yang dapat mengubah karakter siswa menjadi manusia yang mengenal potensi dan karakternya sebagai makhluk tuhan yang sosial. Melalui penanaman karakter dilingkungan sekolah harapannya siswa dapat memiliki kecerdasan intelektual dan cara bersikap yang baik, menjadi pribadi yang memiliki ilmu dan pengetahuan yang tinggi saja tidak cukup, siswa juga harus dibekali dengan karakter yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Supraptiningrum dan Agustini (2015) menjelaskan bahwa untuk menanamkan karakter pada siswa dilakukan dengan pembiasaan melalui berbagai kegiatan, yaitu (1) kegiatan rutin yang dilakukan siswa secara terus menerus dan konsisten setiap saat; (2) kegiatan spontan yang dilakukan siswa secara spontan pada saat itu juga; (3) keteladanan merupakan perilaku dan sikap guru dan tenaga kependidikan dan siswa dalam memberikan contoh melalui tindakan-tindakan yang baik sehingga diharapkan menjadi panutan bagi siswa lain; (4) pengondisian dengan cara penciptaan kondisi yang mendukung keterlaksanaan pendidikan karakter.

Seiring dengan perkembangan zaman siswa saat ini masih mengalami rendahnya karakter yang menyebabkan banyak terjadi penyimpangan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Dari akibat rendahnya pendidikan karakter terhadap siswa menyebabkan terjadinya krisis moral seperti masalah sosial dimasyarakat, tawuran antar pelajar, penyalahgunaan narkoba, minum minuman keras, bullying dan hal-hal lainnya (Raminem, 2018). Rendahnya karakter pada siswa dapat menjadikan sebagai pribadi yang mudah cemas, labil emosinya, berperilaku agresif, rendah diri,

tidak memiliki kepekaan sosial dan egois (Najib, dkk., 2016).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di SDN 31 Cakranegara siswa masih kurang akan karakternya hal tersebut dapat dilihat dari karakter peduli lingkungan dan karakter disiplin yang dimiliki siswa, misalnya pada karakter peduli lingkungan seperti masih banyak siswa yang membuang sampah sembarangan, mencoret tembok dan meja, dan tidak menjaga kebersihan kelas. Sedangkan dari karakter disiplin seperti masih banyak sering terlambat, masih banyak yang berbicara kasar, dan masih ada siswa yang susah diatur, tidak mengikuti tata tertib, masih banyak yang tidak menggunakan seragam rapi dan lengkap.

Pembiasaan-pembiasaan yang dilakukan guru seperti : membiasakan siswa membuang sampah pada tempatnya, menaati aturan sekolah, mengucapkan salam ketika bertemu guru, berdoa sebelum dan sesudah belajar, melakukan imtaq setiap hari jumat, serta menjaga kebersihan kelas. Akan tetapi dalam merencanakan, melaksanakan atau mempraktikkan dan mengevaluasi tentu ada kendala/kesulitan yang dihadapi oleh guru penanaman nilai karakter pada siswanya. Ditambah lagi dengan adanya berbagai macam faktor yang dialami siswa seperti faktor lingkungan dan faktor keluarga, ini salah satu yang bisa mempengaruhi pembentukan karakter mereka juga. Sehingga karakter siswa belum sepenuhnya terbentuk dengan baik. hal itulah peneliti terdorong melakukan penelitian mengenai kesulitan guru dalam menanamkan nilai pendidikan karakter pada siswa.

Tahapan dalam penanaman nilai karakter yaitu tahap perencanaan, tahap melaksanakan atau mempraktikkan penanaman nilai karakter dan tahap evaluasi nilai karakter. adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter karakter siswa menurut Narwati (2013) adalah faktor internal dan eksternal, faktor internal terdiri dari naluri, adat atau kebiasaan, kemauan, dan keturunan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari pendidikan dan lingkungan.

Metode

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development* (R & D)). Model yang digunakan untuk mengembangkan E-Modul IPA berbasis PBL adalah model 4D, yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *Define* (pendefinisian), *Design* (mendesain), *Development* (mengembangkan) dan *Disseminate* (penyebaran). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar instrumen validasi yang dinilai

oleh validator ahli dalam bidangnya. Teknik analisis validasi menggunakan rumus *Aiken's V* (1985).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan KIT IPA Project Based Learning Berbasis STEM sebagai sumber belajar peserta didik. Untuk mengetahui kelayakan e-book IPA dilakukan tahap validasi dilakukan oleh 3 validator yang ahli dibidangnya masing-masing. Pada tahap desain, peneliti menyusun produk KIT IPA Project Based Learning Berbasis STEM dengan cara membuat flowchart dan storyboard. Kemudian mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto, video, animasi, dan gambar. Semua bahan yang terkumpul, selanjutnya dimasukkan kedalam aplikasi program komputer Adobe Flash dengan mengacu pada flowchart dan storyboard. Pembuatan flowchart dan storyboard bertujuan untuk memberikan gambaran bentuk dan isi tampilan pada media berbasis android. Flowchart dan storyboard menjadi acuan pertama peneliti untuk mengembangkan KIT IPA.

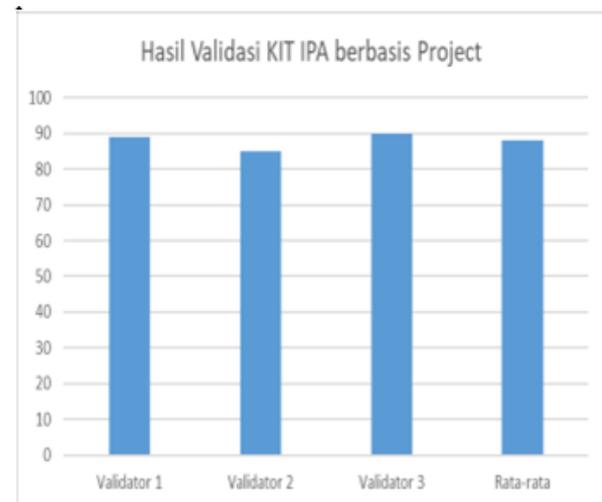
Hasil produk KIT IPA Project Based Learning Berbasis STEM yang dibuat kemudian dikemas dalam sebuah aplikasi pembelajaran sebagai desain produk untuk mendukung proses pembelajaran. Media berbasis android juga dilengkapi dengan fitur petunjuk penggunaan yang memudahkan siswa untuk memahami media yang dikembangkan. Soal tes yang dirancang didalam KIT IPA berbasis PBL berupa assessment untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa KIT IPA Project Based Learning Berbasis STEM. Produk media pembelajaran ini dibuat dan dirancang sendiri oleh peneliti, dengan tujuan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan juga sebagai sumber belajar mandiri yang sewaktu-waktu dapat digunakan oleh siswa di luar sekolah. Project yang dimasukkan ialah KIT IPA berbasis STEM, gambar produknya disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. KIT IPA materi gerak

Hasil Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan KIT IPA berbasis project STEM. Validasi ini dilakukan oleh 3 orang ahli, diantaranya satu ahli materi dan dua ahli media. Hasil validasi disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil validasi KIT IPA berbasis project STEM.

KIT IPA berbasis project STEM memperoleh skor rata-rata 88% dengan kriteria layak. Hal ini menunjukkan bahwa KIT yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPA. Pada KIT juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, hal ini bertujuan agar siswa atau pengguna lebih mudah dan paham terkait bagaimana cara penggunaan KIT tersebut.

Pembelajaran IPA tidak terlepas dari media alat peraga dan Kit IPA [1]. Kit adalah seperangkat alat yang menyediakan materi dan pengajaran inkuiri dengan format siap digunakan oleh para guru dalam pengajaran sains mereka [2]. Sependapat dengan hal tersebut Maswindah [3] menyebutkan Kit merupakan gabungan dari bahan pembelajaran yang terdapat lebih dari satu jenis media yang diorganisasi menjadi satu bahasan. Tanpa adanya alat peraga dan Kit, informasi yang disampaikan guru tidak sepenuhnya sampai pada pemahaman siswa. Apalagi, IPA memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan pada perolehan pengalaman langsung dari benda-benda konkret untuk mencapai kompetensi yang ingin diraih. IPA juga berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam dengan secara ilmiah dan sistematis menggunakan alat peraga dan Kit. Sebab IPA bukanlah kumpulan fakta-fakta dan teori saja,

tetapi IPA merupakan sebuah proses menemukan dengan tujuan membentuk keterampilan dan sikap ilmiah. Dengan melibatkan siswa dalam sebuah proses menemukan dengan tujuan membentuk sikap ilmiah, pembelajaran IPA secara tidak langsung mengupayakan pembelajaran terpusat pada siswa. Salah satu upaya tersebut adalah dengan mengawinkan pembelajaran IPA dengan hiburan (entertainment) sehingga terbentuk pembelajaran IPA yang menyenangkan bagi siswa yang tergolong usia anak-anak (science edutainment).

Adanya perkembangan IPTEK dan ide yang muncul mendorong adanya pemanfaatan hasil-hail teknologi dan pemikiran kreatif dalam pembelajaran. Sehingga guru dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat teknologi tersebut di sekolah, minimal menggunakan alat yang murah dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan [3]. Selain itu, tujuan proses belajar mengajar akan tercapai apabila ditunjang beberapa faktor, menurut Ramdani [4] faktor tersebut ialah media pendidikan. Sebab media dapat membantu guru dan siswa dalam proses penanaman materi pembelajaran dan meningkatkan efisiensi proses dan mutu pembelajaran.

Media Kit IPA sangat mudah. Sebab menurut Marlina [5] cara memilih media yang benar selain relevan, juga memiliki pembiayaan yang terjangkau sebab media pembelajaran tidak harus yang mahal untuk diambil manfaatnya bagi pembelajaran. Selain itu ketersediaan bahan pembuatan dipasaran akan memudahkan guru menciptakan media pembelajaran. Pemanfaatan media yang mudah juga akan mempermudah guru dan siswa menggunakannya. (2) Dari segi kepraktisan media terkait relevansi media dengan kurikulum, materi dan karakteristik siswa. Media Kit Sifat Cahaya Berbasis Science Edutainment dapat dikatakan praktis. Kelebihan media mengenai beberapa fungsi media Kit adalah untuk memperjelas informasi menggunakan media berbentuk benda, membantu keterbatasan kemampuan, ruang, dan tenaga dalam pembelajaran, merangsang motivasi siswa, memudahkan pemahaman konsep siswa, serta memberikan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. (3) Media Kit Sifat Cahaya Berbasis Science Edutainment dalam penggunaannya juga menggunakan basis Science Edutainment, dimana pembelajaran konsep sifat-sifat cahaya dikawinkan dengan permainan edukasi yang dilakukan setiap siswa akan melakukan percobaan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil validasi dan penilaian produk pada penelitian ini selaras dengan penelitian oleh

Dismarianti, et al [6], menyatakan bahwa e-modul memiliki kategori valid dan layak digunakan, dengan perolehan skor sebesar 95% oleh ahli media, 82% oleh ahli bahasa, dan 87% oleh ahli materi. Penilaian oleh guru dan siswa memperoleh kategori sangat tinggi, masing-masing 95% dan 90%.

Penelitian serupa oleh Jh [7], menyatakan bahwa hasil validasi produk mendapatkan hasil skor 87,5% oleh ahli materi, 85,7% oleh ahli media, dan 90,3% pada uji skala besar pada siswa. Selain itu pada penelitian ini juga dilakukan pengukuran terhadap hasil tes siswa yang meningkat, sehingga secara keseluruhan produk memiliki kategori valid praktis dan efektif. Penelitian serupa lainnya oleh Rizqiyani, et al [8] menjelaskan bahwa, e-modul interaktif yang dikembangkan memperoleh skor validasi materi sebesar 83,32% dengan kategori layak, dan validasi materi sebesar 93,76% dengan kategori sangat layak. Penilaian oleh siswa sebagai respon pengguna mendapatkan skor 78,5% dengan kategori "Baik". Berdasarkan hasil penelitian yang ada dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul interaktif layak digunakan di lapangan dan mendapatkan respon yang baik dari siswa.

Penggunaan media pembelajaran maupun sumber belajar yang digunakan siswa harus disesuaikan dengan Kurikulum yang ditetapkan. E-modul IPA dengan flip PDF Profesional sebagai produk akhir dalam penelitian ini disusun menggunakan pendekatan problem based learning (PBL). Hal ini disesuaikan dengan tujuan Kurikulum 2013 yaitu mempersiapkan manusia Indonesia yang memiliki pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, afektif, dan mampu berkontribusi pada kehidupan berbangsa, bermasyarakat, bernegara, dan peradaban dunia. Pembelajaran berbasis masalah diperlukan untuk mengatasi permasalahan di dunia nyata. PBL merupakan sebuah model kurikulum yang dirancang untuk mempelajari masalah kehidupan nyata, bersifat terbuka, dan menghasilkan banyak penafsiran atau bersifat kompleks [9-10]. Maryati [11] mendefinisikan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada kerangka kerja teoritik konstruktivisme berfokus pada masalah yang digunakan sehingga peserta didik tidak hanya mempelajari konsep saja tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. PBL memiliki karakteristik tersendiri yaitu menggunakan masalah sebagai konteks individu.

Kesimpulan

KIT IPA project based learning berbasis STEM yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak (sangat valid), sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan KIT IPA layak digunakan di sekolah untuk sebagai sumber belajar siswa.

Referensi

- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan Pengantar Pendidikan Karakter. *24(1)*. 105-113.
- Arifudin, Syahid. (2015). Peranan Guru Terhadap Pendidikan Karakter Siswa di Kelas V SDN 1 Siluman. *Jurnal Pendidikan Karakter Vol 3, No. 1:175-185*.
- Cahyaningrum, Sapti . E , Sudaryanti. S, & Purwanto. N. A. (2017). Pengembangan Nilai-nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Darmawan, D. & Mardikaningsih. R. (2022). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Hail Belajar dengan Kualitas Kmunikasi. *ARBITRASE: Jurnal Simki Pedagogia, 4(1), 11-23*.
- Najib. M. Dkk. (2016). Manajemen Strategik Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. Yogyakarta: Gava Media
- Ningsih & Tutuk. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter. Purwokerto: CV, STAIN Press
- Nurhayati, Yetti. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan 5.2 : 165-180*.
- Putri., D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pedidikan Dasar. 2(1), 37-50*.
- Raminem. (2018). Penanaman Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Selama Melalui Dongeng. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Karakter vol. 1, No, 1: 1-8*
- Rifki, Muchamad, et al. (2016). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter melalui Metode Keteladanan Guru di Sekolah. *Jurnal Basicedu*.
- Rizanti, W. N., Jamaluddin., & Jufri, A . W (2023). Peningkatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Bahan Ajar IPA Berbantuan Media Game. *Jurnal Of Classroom Action Research, 5(1), 114-120*. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2931>.
- Rokhman, F., Hum, M. Syarifudin, A., & Yulianti. (2014). Character Edecation for Golden Generation 2045 (National Character Building for Indonesian Golden Years). *Procedia- Social and Behavioral Sciences, 141, 1161-1165*.
- Saputar, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Untuk Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Of Classroom Action Research, 4(2), 61-70*. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1684>.
- Setiawati, H., Rachamayani, I., & Jaelani, A. K. (2022). Pemetaan Metode Pembelajaran yang Diterapkan Guru dalam Mengembangkan Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Of Classroom Action Researc, 4(4)*. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2334>
- Sundari . (2015). Kesulitan Guru Dalam Menenamkan Nilai Karakter Siswa di Sekolah. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam 5.2: 138-151*.
- Supraptiningrat, Agustini. (2015). Membangun Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun V, No. 2*
- Utami, S. W. (2019). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Pendidikan, 4(1), 63-66*.
- Wibowo, A. (2017). Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.