

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Mei Vita Romadon Ningrum¹, Muhammad Iksan², dan Agus Sugiarto³

1. Dosen di Prodi Pend. Geografi Universitas Mulawarman Samarinda

2. Dosen di Universitas Samawa Sumbawa Besar, NTB

3. Guru Geografi di SMA N 2 Surakarta

Email: mei_vita88@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: (a) menghasilkan multimedia pembelajaran geografi yang mengintegrasikan dan membentuk karakter siswa yang terkait dengan nilai tanggung jawab, tangguh, cerdas, dan peduli, dan (b) mengetahui kelayakan dan keefektifan multimedia pembelajaran geografi tersebut untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Tahapan penelitian ini terdiri atas: analisis kebutuhan, desain pengembangan, pengembangan multimedia, dan validasi/evaluasi produk. Data penelitian ini dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, lembar tes hasil belajar, angket karakter siswa dan lembar jawaban dilema moral. Selanjutnya data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji analisis one sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan hal berikut ini: (a) Multimedia pembelajaran geografi berbasis pendidikan karakter hasil pengembangan dinilai layak dengan kriteria "baik" (4,21). (b) Multimedia pembelajaran geografi berbasis pendidikan karakter layak dan efektif dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan skor rerata siswa pada saat pre test dan post test yaitu sebesar 8,67 dengan persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar kognitif sebesar 53,3%. Pada aspek karakter, peningkatan skor rerata siswa pada saat pre test dan post test untuk nilai tanggung jawab adalah sebesar 0,73, nilai tangguh sebesar 3,4, nilai cerdas sebesar 3,2, dan nilai peduli sebesar 4,27. Melalui tes dilema moral, diketahui bahwa multimedia pembelajaran geografi efektif dalam meningkatkan perkembangan moral siswa. Untuk nilai tanggung jawab, rata-rata siswa berada pada perkembangan moral tingkat I tahap 2, nilai tangguh rata-rata siswa berada pada perkembangan moral tingkat II tahap 3, nilai cerdas rata-rata siswa berada pada perkembangan moral tingkat I tahap 2, nilai peduli lingkungan rata-rata siswa berada pada perkembangan moral tingkat I tahap 1, dan peduli sosial rata-rata siswa berada pada perkembangan moral tingkat II tahap 3.

Kata-kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, Pembelajaran Geografi, Pendidikan Karakter.

I. PENDAHULUAN

Berbagai kondisi krisis dan dekadensi moral yang terjadi menandakan bahwa ilmu pengetahuan, agama dan moral yang didapatkan di bangku sekolah belum berdampak terhadap perubahan perilaku

manusia Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena pendidikan di Indonesia lebih menitikberatkan pada pengembangan intelektual atau kognitif, sedangkan aspek softskill atau nonakademik sebagai unsur utama pendidikan karakter belum diperhatikan secara optimal. Dengan kata

lain, aspek-aspek lain yang ada dalam diri siswa yaitu aspek afektif dan kebajikan moral kurang mendapat perhatian. Hal tersebut mendorong berbagai pihak mencoba merumuskan berbagai strategi dan pendekatan guna menyeimbangkan anatar aspek kognitif, afektif, dan perilaku dengan harapan arah kemajuan pembangunan bangsa seiring jalan dengan kemajuan karakter masyarakatnya.

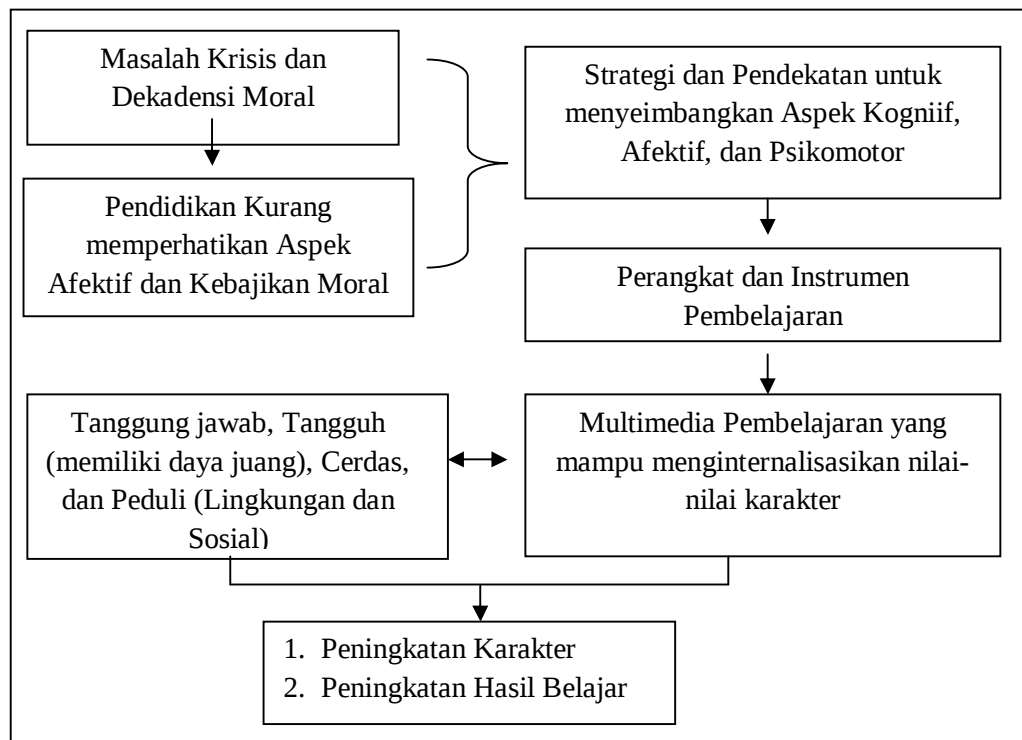
Pada tingkat satuan pendidikan, pendidikan karakter perlu diberi tempat yang luas lagi, hal tersebut didasarkan pada asumsi bahwa pada tingkat satuan pendidikanlah pembentukan karakter anak dapat dilakukan. Proses pembelajaran yang berlangsung perlu dirancang guna mendukung program tersebut, termasuk unsur-unsur lain yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung yang diperkirakan dapat berpengaruh terhadap perkembangan karakter peserta didik.

Keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya kesiapan perangkat atau instrumen pembelajaran. Instrumen pembelajaran mencakup Silabus dan RPP yang di dalamnya memuat berbagai hal yang dipersiapkan guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Kesiapan materi perlu dirancang oleh guru sebaik mungkin, tujuannya adalah agar pengetahuan yang diperoleh siswa sesuai dengan yang diharapkan. Selain materi, terdapat pula instrumen lain yang perlu dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, yaitu media pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran yang baik akan dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Keberadaan multimedia pembelajaran menjadi penting sebab dengan adanya multimedia maka materi pembelajaran dapat tersampaikan lebih konkret. Media yang baik adalah media yang mampu menghadirkan dan membangkitkan dimensi-dimensi kognitif, afektif dan perilaku siswa, sehingga melalui media tersebut akan diperoleh pengalaman belajar yang berkesan oleh siswa.

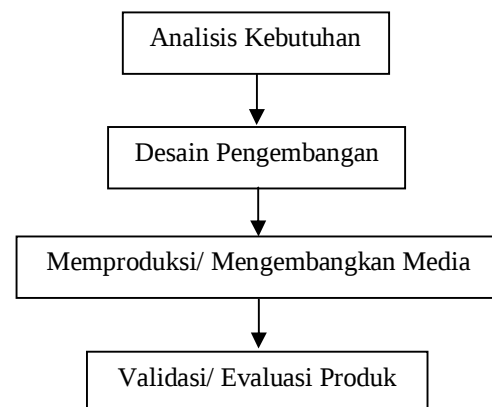
Perangkat multimedia pembelajaran yang dikembangkan perlu mencakup ketiga aspek seperti yang tersebut di atas, yaitu aspek kognitif, afektif, dan perilaku serta memberdayakan fungsi sosial dan membentuk karakter anak yang terkait dengan nilai-nilai tanggung jawab, cerdas, tangguh dan peduli lingkungan, sehingga desain pada pengembangannya pun perlu disesuaikan dengan nilai-nilai tertentu yang ingin diraih, sehingga multimedia yang dihasilkan akan menjadi multimedia yang berisi sarat dengan pesan-pesan dan muatan karakter yang mendukung peningkatan karakter siswa, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar tempat mereka hidup dan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk lebih memperjelas kerangka pikir dalam penelitian ini, berikut disajikan dalam bentuk gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1:
Kerangka Pikir Pengembangan Multimedia Berbasis Pendidikan Karakter

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Produk yang dikembangkan berupa materi dan multimedia pengembangan pembelajaran Geografi di SMA yang terdiri dari materi pembelajaran lingkungan hidup dan multimedia pembelajaran interaktif yang layak sebagai sumber belajar pada mata pelajaran geografi. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan prosedural yang diadaptasi dari model Borg & Gall (1983) dan Dick & Carey (2005). Model ini dipilih karena dalam pengembangan ini peneliti mengikuti langkah-langkah pengembangan sesuai dengan model pengembangan yang telah ada, yang pada prinsipnya dilakukan melalui 4 tahapan utama, yaitu: 1) analisis kebutuhan (*need analysis*), 2) desain pengembangan, 3) memproduksi/ mengembangkan media, 4) evaluasi. Keempat tahapan tersebut dapat divisualisasikan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2:
Bagan Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran (Diadaptasi dari Borg & Gall (1983) dan Dick & Carey (2005))

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia pembelajaran geografi pada penelitian ini dibuat dengan program aplikasi antara lain:

Macromedia Flash 8, power-point 2007, ispring presenter 5, total video converter v. 3.5, AVS video editor 4.1, dan auto play 4. Target pengguna multimedia pembelajaran berbasis komputer ini adalah untuk siswa SMA. Multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* interaktif. Proses produksi multimedia pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sistematis karena didasarkan pada rancangan *prototype storyboard* yang

dibuat sebelumnya dan kesiapan bahan-bahan yang diperlukan sesuai dengan karakteristik pengguna.

Untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pengetahuan siswa setelah mempelajari produk multimedia yang dikembangkan, data hasil *pre test* dan *post test* dibandingkan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif seperti yang tersaji pada Tabel 1:

Tabel 1:
Kenaikan Hasil Belajar Geografi Pada Saat *Pre-Test* dan *Post Test*

Deskripsi	Nilai		Selisih	Keterangan
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>		
Mean	73,33	82	8,67	Meningkat
Median	73,33	83,33	10	Meningkat
Modus	80	83,33	3,33	Meningkat
Nilai Maksimum	80	90	10	Meningkat
Nilai Minimum	63,33	70	6,67	Meningkat

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terdapat peningkatan pada pilihan jawaban dalam bentuk skor *mean pre test* 73,33 dan *mean post test* menjadi 82 sehingga meningkat sebesar 8,67. Pada skor median *pre test* yaitu 73,33 menjadi 83,33 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 10. Untuk skor modus *pre test* yaitu sebesar 80 menjadi 83,33 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 3,33. Adapun nilai minimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 63,33 menjadi 70 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 6,67. Sedangkan nilai maksimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 80 menjadi 90 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 10. Hal ini berarti secara signifikan multimedia pembelajaran geografi berbasis pendidikan karakter efektif dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa.

a. Analisis Data Karakter Siswa

Aspek penanaman dan peningkatan nilai-nilai karakter merupakan variabel penting yang diteliti dalam penelitian ini. Diharapkan pengembangan produk multimedia ini akan mampu meningkatkan karakter

siswa terhadap nilai-nilai tanggung jawab, tangguh, cerdas dan peduli. Sejak awal pengembangan baik materi maupun pengembangan media yang dibuat telah berupaya mengintegrasikan nilai-nilai karakter di dalamnya, sehingga produk multimedia ini tidak hanya berupaya meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi geografi, namun juga meningkatkan karakter siswa, terutama pada nilai-nilai yang ingin dikembangkan.

Data karakter siswa mengungkap kebiasaan, sikap, dan pemikiran siswa dalam mengambil suatu tindakan moral di kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini data karakter siswa didapat melalui penilaian terhadap diri sendiri (*self report*) dalam bentuk angket dan tes dilema moral. Berikut ini disajikan data hasil penelitian tentang keefektifan multimedia terkait dengan nilai-nilai karakter yang dikembangkan.

1) Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Angket Karakter Siswa Pada Nilai Tanggung Jawab

Berdasarkan tabel 2 di bawah, terdapat peningkatan pada skor total pilihan jawaban dalam bentuk skor mean *pre test* 34,40 dan mean *post test* menjadi 35,13 sehingga meningkat sebesar 0,73. Pada skor median *pre test* yaitu 34,00 menjadi 35,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 1,00. Untuk skor modus *pre test* yaitu sebesar 29 menjadi 33,00 pada

post test sehingga meningkat sebesar 4,00. Adapun nilai minimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 29,00 menjadi 30,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 1,00. Sedangkan nilai maksimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 41,00 menjadi 42,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 1,00.

Tabel 2:
Kenaikan Nilai Tanggung Jawab Pada Saat *Pre Test* dan *Post Test*

Deskripsi	Nilai Tanggung Jawab		Selisih	Keterangan
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>		
Mean	34.40	35.13	0,73	Meningkat
Median	34.00	35.00	1,00	Meningkat
Modus	29.00	33.00	4,00	Meningkat
Nilai Minimum	29.00	30.00	1,00	Meningkat
Nilai Maksimum	41.00	42.00	1,00	Meningkat

2) Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Angket Karakter Siswa Pada Nilai Tangguh

Berdasarkan Tabel 3 di bawah, terdapat peningkatan pada skor total pilihan jawaban dalam bentuk skor mean *pre test* 28,73 dan mean *post test* menjadi 31,13 sehingga meningkat sebesar 3,4. Pada skor median *pre test* yaitu 29,00 menjadi 31,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 2,00.

Untuk skor modus *pre test* yaitu sebesar 29 menjadi 37,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 8,00. Adapun nilai minimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 22,00 menjadi 26,00 pada *post test* sehingga meningkat 4. Sedangkan nilai maksimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 38,00 menjadi 38,00 pada *post test* sehingga tidak terjadi peningkatan atau tetap.

Tabel 3:
Kenaikan Nilai Tangguh Pada Saat *Pre Test* dan *Post Test*

Deskripsi	Nilai Tangguh		Selisih	Keterangan
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>		
Mean	28.73	31.13	3,4	Meningkat
Median	29.00	31.00	2	Meningkat
Modus	29.00	37.00	8	Meningkat
Nilai Minimum	22.00	26.00	4	Meningkat
Nilai Maksimum	38.00	38.00	0	Tetap

3) Cerdas

Berdasarkan Tabel 4 di bawah, terdapat peningkatan pada skor total pilihan jawaban dalam bentuk skor mean *pre test* 22,13

dan mean *post test* menjadi 25,33 sehingga meningkat sebesar 3,20. Pada skor median *pre test* yaitu 22,00 menjadi 25,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 3,00.

Untuk skor modus *pre test* yaitu sebesar 22 menjadi 23,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 1,00. Adapun nilai minimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 17,00 menjadi 20,00

pada *post test* sehingga meningkat sebesar 3. Sedangkan nilai maksimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 27,00 menjadi 30,00 sehingga meningkat sebesar 3,00.

Tabel 4:
Kenaikan Nilai Tangguh Pada Saat *Pre Test* dan *Post Test*

Deskripsi	Nilai Cerdas		Selisih	Keterangan
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>		
Mean	22.13	25.33	3,20	Meningkat
Median	22.00	25.00	3,00	Meningkat
Modus	22.00	23.00	1,00	Meningkat
Nilai Minimum	17.00	20.00	3,00	Meningkat
Nilai Maksimum	27.00	30.00	3,00	Meningkat

4) Peduli

Berdasarkan Tabel 5 di bawah, terdapat peningkatan pada skor total pilihan jawaban dalam bentuk skor mean *pre test* 26,06 dan mean *post test* menjadi 30,33 sehingga meningkat sebesar 4,27. Pada skor median *pre test* yaitu 26,00 menjadi 32,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 6,00. Untuk skor modus *pre test* yaitu

sebesar 24 menjadi 32,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 8,00. Adapun nilai minimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 22,00 menjadi 26,00 pada *post test* sehingga meningkat sebesar 4,00. Sedangkan nilai maksimum yang diperoleh pada *pre test* yaitu 30,00 menjadi 33,00 sehingga meningkat sebesar 3,00.

Tabel 5:
Kenaikan Nilai Peduli Pada Saat *Pre Test* dan *Post Test*

Deskripsi	Nilai Peduli		Selisih	Keterangan
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>		
Mean	26.06	30.33	4,27	Meningkat
Median	26.00	32.00	6	Meningkat
Modus	24.00	32.00	8	Meningkat
Nilai Minimum	22.00	26.00	4	Meningkat
Nilai Maksimum	30.00	33.00	3	Meningkat

b. Analisis Tingkat Perkembangan Moral Siswa

Berdasarkan Tabel 6 di bawah, rata-rata perkembangan moral siswa untuk nilai tanggung jawab berada pada tingkat 1 tahap 2, rata-rata nilai tangguh

berada 2 tahap tahap 3, rata-rata nilai cerdas berada pada tingkat 1 tahap 2, rata-rata nilai peduli lingkungan berada pada tingkat 1 tahap 1, dan rata-rata siswa nilai peduli sosial berada tingkat 2 tahap 3.

Tabel 6:
Klasifikasi Tahapan Perkembangan Moral Siswa

No	Tingkat dan Tahap Perkembangan Moral									
	<i>Tanggung Jawab</i>		<i>Tangguh</i>		<i>Cerdas</i>		<i>Peduli Lingkungan</i>		<i>Peduli Sosial</i>	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Pos Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	I (2)	II (4)	I (2)	II(3)	I(2)	I(2)	I (1)	I (2)	II(3)	II(3)
2	I(2)	I (2)	II(4)	II(4)	I(2)	I(2)	II(3)	II(3)	II(3)	II(3)
3	II (3)	II (4)	II(4)	II(4)	I(2)	I(2)	I (1)	I (1)	II(3)	II(3)
4	I (2)	I (2)	I(2)	II (3)	I(2)	I(2)	I (1)	I (1)	II(3)	II(3)
5	I (2)	I (2)	II(3)	II(3)	I(2)	I(2)	I (1)	I (1)	II(3)	II(3)
6	I (2)	II (4)	I (2)	I(2)	I(2)	I(2)	I(1)	I (1)	I(2)	II(3)
7	I (2)	I (2)	II(3)	II(3/4)	I(2)	I(2)	I(2)	I (2)	I(2)	I(2)
8	I (1)	I (1)	II(3)	II(4)	II(3)	II(3)	II(3)	II(4)	II(3)	II(3)
9	I (2)	I (2)	II(3)	II(3)	I(2)	I(2)	I (1)	I (1)	I (2)	II(3)
10	II(3)	I (2)	II(3)	II(3)	I (2)	I (2)	I (1)	I (1)	I (1)	I (1)
11	II(3)	II (4)	II(3)	II(3/4)	I (2)	I (2)	I (1)	I (1)	II(3)	II(3)
12	I (2)	I (2)	I(2)	II (3)	I(2)	I(2)	I (1)	I (1)	II(3)	II(3)
13	II(4)	II (4)	II(3)	II(3)	I(2)	I(2)	I (1)	I (1)	II(3)	II(3)
14	I(2)	I (2)	II(3)	II(3)	II(3)	II(3)	I (1)	I (1)	II(3)	II(3)
15	I(2)	I (2)	II(3)	II(3)	II(3)	II(3)	I (1)	II(3)	II(3)	II(3)

Keterangan:

I (1) = Tingkat 1 Tahap 1
I (2) = Tingkat 1 Tahap 2
II (3) = Tingkat 2 Tahap 3
II (4) = Tingkat 2 Tahap 4
III (5) = Tingkat 3 Tahap 5
III (6) = Tingkat 3 Tahap 6

Penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran

IV. KESIMPULAN

1. Multimedia pembelajaran geografi berbasis pendidikan karakter dikembangkan melalui empat langkah, yaitu: (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) melakukan desain pengembangan, (3) memproduksi/ mengembangkan multimedia, dan (4) melakukan validasi/evaluasi produk.
2. Multimedia pembelajaran geografi berbasis pendidikan karakter dinilai layak untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa dengan kriteria penilaian “baik” dengan skor rerata 4,21. Multimedia pembelajaran geografi berbasis

pendidikan karakter efektif dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa. hal ini dibuktikan dengan hasil perbandingan antara *pre test* dan *post test*. Untuk hasil belajar geografi skor rerata siswa pada saat *pre test* adalah sebesar 73,33, sedangkan pada *post test* nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa adalah 82 dengan persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa adalah sebesar 53,3%. Multimedia pembelajaran geografi berbasis pendidikan karakter efektif dipergunakan dalam meningkatkan karakter siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rerata

siswa pada saat *pre test* dan *post test*. Untuk nilai tanggung jawab, skor rerata *pre test* adalah 34,40 dan saat *post test* meningkat menjadi 35,13, terjadi peningkatan sebesar 0,73. Nilai tangguh mengalami peningkatan dari skor rerata 28,73 pada saat *pre test* menjadi 31,13 pada saat *post test*, terjadi peningkatan sebesar 3,4. Nilai cerdas mengalami peningkatan dari skor rerata 22,13 pada saat *pre test* menjadi 25,33 pada saat *post test*, terjadi peningkatan sebesar 3,2. Nilai peduli juga mengalami peningkatan, saat *pre test* skor rerata siswa adalah 26,0 dan pada saat *post test* meningkat menjadi 30,33, terjadi peningkatan sebesar 4,33. Melalui tes dilema moral diketahui bahwa multimedia pembelajaran geografi efektif dalam meningkatkan perkembangan moral siswa. Rata-rata perkembangan moral siswa untuk nilai tanggung jawab berada pada tingkat I tahap 2, rata-rata perkembangan moral siswa untuk nilai tangguh berada tingkat II tahap 3, rata-rata perkembangan moral siswa untuk nilai cerdas berada pada tingkat I tahap 2, rata-rata perkembangan moral siswa untuk peduli nilai lingkungan berada pada tingkat I tahap 1, dan rata-rata perkembangan moral siswa untuk nilai peduli sosial berada pada tingkat II tahap 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Azhar Arsyad. (1997). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Benninga, J.S., Berkowitz Marvin W., Kuehn Phyllis., Smith Karen. (2003). *The relationship of character education implementation and academic achievement in elementary school* [Versi elektronik]. Journal of research in character education I (1) 2003, pp.19-32.
- Berkowitz, Marvin W. & Bier, Melinda C. (2005). *What works in character education: a research-driven guide for educators*. The Procter & Gamble Company, and John E. & Frances G. Paper University of Missouri- St. Louis.
- Borg, Walter.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research: an introduction*. (4rd ed.). New York: Longman.inc.
- _____, (2007). *Educational research: an introduction*. (8rd ed.). New York: Pearson.inc
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. (2002). *E-education: konsep, teknologi dan aplikasi internet pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Caldwell, R. M. (1980). Improving learning strategies with computer-based education. *Teori into practice*, Volume XIX, No: 2, 141-143. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00405848009542888>
- Darmiyati Zuchdi. (2010). *Humanisasi pendidikan, menemukan kembali pendidikan yang manusiawi* (edisi ketiga). Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (Eds.). (2011). *Pendidikan karakter dalam perspektif teori dan praktik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22, Tahun 2006, Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.

- Dick, W., Carey, L., & Carey, James O. (2005). *The systematic design of instruction* (4rd ed.). New York: Harper- Collins.
- Doni Koesoema, A. (2010). *Pendidikan karakter, strategi mendidik anak di zaman global*. Jakarta: Gramedia.
- Elkind, David H. & Sweet, Freddy. (Sept/Oct 2004). How to do character education. Artikel. Diambil pada tanggal 10 Nopember 2011 dari: <http://www.wilderdom.com/Character.html>.
- Kohlberg, Lawrence. (1995). *Tahap-tahap perkembangan moral* (Terjemahan John de Santo & Agus Cremers SVD). Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Lickona, Thomas. (1991). *Educating for character*. How our schools can teach respect and responsibility. New York: Bantam Books.
- Lickona, Thomas, E. Schaps & C. Lewis. (2010). *Eleven principles of effective character education*. (Rev. ed.). Washington, D.C: Character Education Partnership.
- Mukminan. (2006). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nucci, Larry P. Narvaez, Darcia. (2008). *Handbook of moral and character education*. Rotledge: New York and London.
- Nursid Sumaatmadja. (1988). *Studi geografi: suatu pendekatan dan analisa keruangan*. Bandung: Alumi.
- Paul Suparno, dkk. (2002). *Pendidikan budi pekerti di sekolah- suatu tinjauan umum*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pusat Kurikulum. (2010). *Bahan pelatihan penguatan metodologi pembelajaran berdasarkan nilai-nilai budaya untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa: Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta, Kementerian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2011). *Pedoman pelaksanaan pendidikan karakter: Berdasarkan pengalaman di satuan pendidikan rintisan*. Jakarta, Kementerian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Saifuddin Azwar. (2010). *Tes prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Smaldino Sharon E, Deborah L Lowther, & James D Russel. (2011). *Instructional technology and media for learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. (terjemahan arif rahman). pearson prentice hall. (buku asli diterbitkan Tahun 2008).
- Stedje, Lauree Beth. (2010). *Nuts and bolts of character education*. Oklahoma: Character First.
- Stevenson, N. (2006). *Young person's character education handbook*. United States of Amerika: JIST.
- Uno, Hamzah. B & Lamateggo, Nina. (2011). *Teknologi komunikasi & informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Lampiran:

TAHAP PERKEMBANGAN MORAL KOHLBERG

Tingkat dan Tahap	Makna Tahap		Perspektif Sosial Setiap Tahap
	Yang dimaksud dengan Benar	Alasan untuk Berbuat Benar	
Tingkat I: Prakonvensional			
Tahap 1: Moralitas Heteronomi (Orientasi Hukuman dan Ganjaran)	Taat pada hukum karena takut dihukum: patuh semata-mata karena ingin berbuat patuh, menghindari hukuman fisik atau kerusakan hak milik.	Menghindari hukuman, kekuasaan, penguasa yang lebih tinggi.	Pandangan egosentrik. Tidak mempertimbangkan keinginan orang lain atau menyadari bahwa orang lain berbeda dengan dirinya, tidak menghubungkan dua pandangan secara fisik, tidak dari dorongan psikologisnya. Bingung dalam membedakan antara pandangan penguasa dan pandangan sendiri
Tahap 2: Individualisme, Tujuan Instrumental, dan Pertukaran (Orientasi Relativitas-Instrumentasl)	Menaati peraturan jika sesuai dengan kepentingannya sendiri, bertindak untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan dan membiarkan orang lain bertindak demikian juga. Benar juga berarti keadilan atau pertukaran, perlakuan, perjanjian yang adil.	Memenuhi kebutuhan atau keinginan sendiri dengan kesadaran bahwa orang lain juga memiliki keinginan.	Pandangan individualistik yang konkret. Menyadari bahwa setiap orang memiliki keinginan yang hendak dicapainya, yang mungkin saling bertentangan: kebenarannya bersifat relatif.
Tingkat II: Konvensional			
Tahap 3: Harapan Bersama Antarpribadi, Hubungan, dan Persesuaian Antarpribadi (orientasi kelompok)	Berbuat sesuai dengan harapan orang-orang yang dekat dengan dirinya atau sesuai dengan harapan orang pada umumnya mengenai anak, saudara, dan teman yang baik. Menjadi orang yang baik itu penting dan bermakna memiliki motif yang baik, menunjukkan perhatian pada orang-orang lain. Hal ini juga berarti menjaga hubungan dengan sesama: percaya, loyal. Hormat. dan bersyukur.	Keinginan untuk menjadi orang yang baik menurut pandangan diri maupun pandangan orang lain, memerhatikan orang-orang lain, percaya akan hukum Tuhan, keinginan menjaga peraturan dan penguasa yang memiliki perilaku yang baik.	Pandangan individual dalam hubungan dengan individu-individu lain. Menyadari perasaan, persetujuan, dan harapan bersama yang mengutamakan keinginan individu, bertenggang rasa.

Tahap 4: Sistem Sosial dan Suara Hati Nurani (Orientasi hukum & ketertiban)	Melaksanakan tugas-tugas yang telah disetujui, hukum ditepati, kecuali dalam ekstrem yakni jika hukum tersebut bertentangan dengan tugas-tugas sosial yang sudah pasti. Benar berarti juga memberikan bantuan kepada masyarakat, kelompok, atau lembaga.	Untuk menjaga agar lembaga berjalan secara menyeluruh dan menghindari pelanggaran sistem, jika setiap orang melaksanakan sistem tersebut. Suara hati nurani penting sekali untuk memenuhi tanggung jawab seseorang (mudah terkacaukan dengan tahap 3, percaya pada peraturan dan penguasa)	Membedakan pandangan masyarakat dari persetujuan atau motif antarpribadi. Menggunakan pandangan sistem yang mendefinisikan peran dan peraturan, mempertimbangkan hubungan individual dalam kerangka sistem .
Tingkat III: Pasca Konvensional atau Memiliki Prinsip			
Tahap 5: Kontrak Sosial atau Hak Milik dan Hak Individual (Orientasi kontrak social & legalistik)	Menyadari bahwa masyarakat memiliki berbagai nilai dan pendapat, dan bahwa kebanyakan nilai dan peraturan mereka bersifat relatif bagi kelompok mereka. Peraturan yang bersifat relatif biasanya menjunjung tinggi kemauan rakyat secara keseluruhan karena mereka memiliki kontrak sosial. Beberapa nilai dan hak yang tidak bersifat relatif (misalnya hak hidup dan kebebasan) harus dijunjung tinggi dalam setiap masyarakat, bagaimanapun pendapat kelompok mayoritas.	Kewajiban untuk mematuhi undang-undang karena kontrak sosial seseorang untuk membuat dan mematuhi undang-undang demi kesejahteraan dan perlindungan hak-hak semua orang. Rasa komitmen terhadap kontrak sosial, kebebasan, keluarga, kesetiakawanan, kepercayaan, dan kewajiban untuk bekerja. Perhatian terhadap undang-undang dan kewajiban didasarkan pada perhitungan rasional atas keseluruhan kepentingan, yang terbaik untuk sebagian besar orang.	Mengutamakan perspektif sosial. Kesadaran rasional setiap individu akan nilai dan hak sebelum membuat kontrak sosial.

Tahap 6: Prinsip-prinsip Etis Universal. (Orientasi Etis Universal)	Mengikuti prinsip-prinsip etis pilihan pribadi. Undang-undang khusus atau persetujuan sosial biasanya valid karena didasarkan pada prinsip-prinsip tersebut. Jika undang-undang tidak sesuai dengan prinsip-prinsip ini, orang tetap bertindak sesuai dengan prinsip (meski harus melanggar undang-undang). Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah prinsip-prinsip universal mengenai keadilan, persamaan hak kemanusiaan, dan menghargai martabat manusia sebagai individu.	Kepercayaan sebagai pribadi rasional dalam hal validitas prinsip-prinsip moral yang bersifat universal dan komitmen pribadi terhadap hal itu.	Perspektif pandangan moral yang berasal dari persetujuan sosial. Perspektif bahwa individu rasional menyadari hakikat moralitas atau menyadari kenyataan bahwa orang memiliki tujuan dan harus diperlakukan sesuai tujuannya.
---	--	---	---