

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA BERBASIS KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENGUATKAN *SOFTSKILL* SISWA

Puji Winarti^{1*}

¹Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman, Ungaran, Semarang, Indonesia

Abstrak: Mutu Sumber daya manusia dalam dunia kerja sangat ditentukan oleh pendidikan yang bermutu, baik pada tingkat dasar, menengah maupun tinggi. Pendidikan memegang peranan kunci dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa. Apabila dicermati, maka rasio kebutuhan *soft skill* dan *hard skill* di dunia kerja menunjukkan bahwa yang membawa orang di dalam sebuah kesuksesan, 80% ditentukan oleh *soft skill* yang dimilikinya dan 20% oleh *hard skill*. Namun sistem pendidikan di Indonesia saat ini, *soft skill* hanya diberikan rata-rata 10% saja dalam kurikulum (Sailah, 2008). Penguatan *Soft skill* tersebut hendaknya dilakukan pada semua mata pelajaran di Sekolah termasuk mata pelajaran IPA. Salah satu cara untuk menguatkan *Soft skill* siswa dalam mata pelajaran IPA adalah dengan menggunakan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan dapat menguatkan *Softskill* siswa. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap investigasi awal, tahap desain, tahap realisasi dan tahap tes, evaluasi dan revisi. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah silabus, RPP, bahan ajar, LDS, lembar observasi aspek *Softskill* siswa. Dalam tahap tes, evaluasi dan revisi dilakukan ujicoba terbatas dengan menggunakan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan pada materi pengolahan dan pemanfaatan limbah dikelas XI SMK NU Ungaran. Pengambilan data *Softskill* siswa diukur dengan menggunakan metode tes *essay* dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 82% siswa mencapai *Softskill* dengan kategori kuat dan sangat kuat.

Kata Kunci : Perangkat Pembelajaran IPA, Kewirausahaan, *Softskill* siswa

PENDAHULUAN

Penerapan teknologi baru dalam industri mengandung konsekuensi peningkatan permintaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi guna mendukung peningkatan produktivitas. Mutu SDM sangat ditentukan oleh pendidikan yang bermutu, baik pada tingkat dasar, menengah maupun tinggi. Pendidikan memegang peranan kunci dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa.

Hal ini tentu saja membawa konsekuensi bagi lembaga pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkompentensi (berkualitas) dalam arti yang luas dan mampu memenuhi permintaan pasar kerja, dimana penguasaan berbagai teknologi baru dan keterampilan termasuk *soft skill* semakin dituntut. Apabila dicermati, maka rasio kebutuhan *soft skill* dan *hard skill* di dunia kerja menunjukkan bahwa yang membawa orang di dalam sebuah kesuksesan, 80% ditentukan oleh *soft skill* yang dimilikinya dan 20% oleh *hard skill*. Namun sistem pendidikan di Indonesia saat ini, *soft skill* hanya diberikan rata-rata 10% saja dalam kurikulum (Sailah, 2008).

e-mail : pujiwinartirulian@gmail.com

P-ISSN: 1411-5433

E-ISSN: 2502-2768

© 2014 Saintifika; Jurusan PMIPA, FKIP, Universitas Jember

<http://jurnal.unej.ac.id/index.php/STF>

Senada dengan hal itu, Samani M (2013) mengungkapkan pendidikan di Indonesia tampaknya terlalu teoritik, seperti di awang-awang, tidak bisa membumi, dan memisahkan dari kehidupan sehari-hari. Melihat kondisi ini, berarti pendidikan di negara kita selama ini belum membekali peserta didik bagaimana menghadapi kehidupan nyata di tengah masyarakat, sehingga menyebabkan mereka tidak tahu apa yang harus dikerjakan, kecuali belajar dengan buku untuk mendapatkan selebar ijazah.

Oleh karena itu perlu dilakukan pembenahan pada kurikulum pendidikan di Indonesia baik dari segi muatan materi maupun pelaksanaan pembelajarannya. Kurikulum di Indonesia harus lebih menekankan pada pembekalan *softskill* untuk siswa. Pembekalan *softskill* harus dilakukan pada semua mata pelajaran, tak terkecuali mata pelajaran IPA.

Pendidikan IPA akan selalu berkaitan dengan kehidupan alam yang menjadi tempat hidup siswa sehingga membantu siswa untuk memahami fenomena alam yang ada dalam kehidupannya. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran IPA akan sangat membantu siswa dalam kehidupannya jika implikasinya lebih mementingkan aplikatif daripada teoritik.

Penguatan *softskill* siswa dalam pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis kewirausahaan. Perangkat pembelajaran berbasis kewirausahaan adalah perangkat pembelajaran yang dalam penyajian materi maupun pelaksanaan pembelajarannya lebih menekankan pada nilai-nilai kewirausahaan yang akan ditumbuhkan pada siswa. Seseorang yang berjiwa wirausaha memiliki kebiasaan berpikir kreatif. Bekal jiwa kewirausahaan ini sangat penting untuk menguatkan *Softskill* siswa. Hal ini dimaksudkan agar selain memiliki *skill* untuk membuat produk siswa juga dapat berwirausaha dengan produk yang dihasilkannya, sehingga *Softskill* yang dimiliki siswa menjadi lebih kuat.

Penerapan perangkat pembelajaran berbasis kewirausahaan dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat menguatkan *softskill* siswa. Oleh karena itu pengembangan perangkat IPA yang dapat menguatkan *softskill* siswa perlu dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran IPA.

Beberapa penelitian tentang penggunaan bahan ajar berbasis kewirausahaan terbukti dapat meningkatkan *lifeskill* ataupun membekali *lifeskill* peserta didik. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Kusuma dan K. Siadi (2010) dan penelitian Marwanti (2008). Kedua penelitian tersebut mendapatkan fakta bahwa penggunaan bahan ajar berbasis wirausaha dapat meningkatkan *lifeskill* dan kompetensi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, pada penelitian ini akan dikembangkan suatu perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan untuk menguatkan *Softskill* siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan yang dapat menguatkan *Softskill* siswa yang telah dikembangkan valid dan praktis?
- 2) Apakah penggunaan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan dapat menguatkan *Softskill* siswa dalam pembelajaran IPA?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) model Plom (Hobri, 2009) yang dilakukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan untuk menguatkan *Softskill* siswa. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi silabus, RPP, bahan ajar, sedangkan instrumen penelitian yang dikembangkan adalah soal tes essay dan lembar observasi siswa. Pengembangan perangkat pembelajaran ini menggunakan penelitian pengembangan model Plom yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) tahap investigasi awal (*preliminary investigation*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap realisasi/konstruksi (*realization/construction*), (4) tahap tes, evaluasi, dan revisi (*test, evaluation, and revision*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap investigasi awal : Kegiatan penelitian pengembangan ini diawali dengan tahap investigasi awal (*preliminary investigation*). Tahap investigasi awal bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Kegiatan dalam tahap investigasi awal ini meliputi Analisis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada mata pelajaran IPA, analisis siswa, analisis materi, analisis kompetensi yang harus dicapai dan mengkaji penelitian yang relevan untuk menjawab permasalahan yang ada dan studi pustaka tentang teori-teori pendukung.

Analisis kurikulum pada mata pelajaran IPA menghasilkan adanya penambahan KD baru tentang cara-cara pemanfaatan limbah. KD baru yang ditambahkan yaitu tentang cara-cara memanfaatkan limbah untuk kepentingan praktek kewirausahaan. Penambahan KD baru

ini ditambahkan sebagai tindak lanjut dari KD sebelumnya yaitu KD tentang cara-cara penanganan limbah.

Analisis siswa digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis sikap siswa menghasilkan perubahan pada kegiatan pembelajaran yang dibuat agar siswa lebih aktif sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

Analisis materi ditujukan untuk memilih dan menetapkan, merinci dan menyusun secara sistematis materi ajar yang relevan untuk diajarkan berdasarkan analisis kurikulum. Dalam penelitian ini dilakukan pengembangan materi dengan menambahkan satu kompetensi dasar yaitu pemanfaatan limbah. Hal ini dilakukan agar siswa tidak hanya memiliki kemampuan menangani limbah saja tetapi juga dapat memanfaatkan limbah khususnya untuk kepentingan berwirausaha.

Analisis kompetensi ditujukan untuk mengkonversikan kompetensi dari analisis materi menjadi sub-sub kompetensi (kompetensi dasar) yang akan dicapai, yang dinyatakan dalam penguasaan *content* dan *performance* siswa.

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan studi pendahuluan untuk menentukan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai penyelesaian permasalahan dalam penelitian yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa pelajaran IPA khususnya materi cara-cara penangan limbah khususnya hanya disampaikan secara teoritik saja dan tidak pernah sekalipun dilakukan praktik. Selain itu siswa juga tidak pernah dibekali mengenai nilai-nilai kewirausahaan sehingga *softskill* siswa cenderung rendah. Hasil studi pendahuluan ini sama seperti penelitian yang dilakukan oleh El-Ghohary, dkk (2012) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran sains dan teknologi hanya sedikit yang mengaitkan dengan unsur-unsur kewirausahaan, padahal pelaksanaan pembelajaran dengan mengaitkan unsur – unsur kewirausahaan menurut beberapa penelitian sangatlah penting untuk membantu mengembangkan *skill* siswa.

Analisis kebutuhan akan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan untuk menguatkan *softskill* siswa diperoleh dari hasil wawancara yang diberikan kepada guru pada saat observasi awal.

Tahap Desain (*Design*) : Tahapan kedua pada penelitian pengembangan ini adalah tahap *design*. Tahap ini merupakan tindak lanjut dari tahap investigasi awal. Dalam tahap ini dilakukan kegiatan-kegiatan merancang rencana, program, atau persiapan perangkat

pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan yang dapat menguatkan *softskill* dalam pembelajaran IPA pada siswa SMK kelas XI. Pada tahap *design* ini peneliti merancang perangkat pembelajaran dan alat evaluasi yang dibutuhkan untuk menjawab hasil analisis yang muncul pada tahap investigasi awal.

Silabus yang dibuat pada tahap desain ini adalah silabus IPA yang berbasis kewirausahaan. Pengembangan silabus pada tahap ini terlihat dari adanya penambahan kompetensi dasar (KD) baru yaitu KD tentang cara-cara pemanfaatan limbah untuk kepentingan praktik kewirausahaan. Penambahan KD baru ini ditambahkan sebagai tindak lanjut dari KD sebelumnya yaitu KD tentang cara-cara pengolahan limbah. selain itu pengembangan silabus berbasis kewirausahaan juga terlihat dari adanya penambahan kolom nilai-nilai kewirausahaan yang akan dimunculkan pada silabus.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kemudian disusun dua bagian berdasarkan silabus yang telah dikembangkan. Pengembangan RPP untuk KD 4 yaitu mengenai cara-cara penanganan limbah dibuat tiga pertemuan masing-masing 2x 45 menit. Sementara untuk KD 5 yang merupakan KD yang ditambahkan dibuat untuk 6x tatap muka, dengan alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 x 45 menit. Penentuan jumlah tatap muka berdasarkan analisis waktu efektif yang ada di SMK tempat penelitian terutama untuk kelas XI.

Pengembangan bahan ajar IPA berbasis kewirausahaan dibuat berdasarkan pertimbangan bahwa materi pemanfaatan limbah yang diberikan merupakan materi baru, maka dibutuhkan suatu bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar tersebut harus dapat memberikan gambaran jelas pada siswa mengenai cara pembuatan produk dari limbah, cara pengemasan serta harus dapat memotivasi siswa agar muncul keinginan untuk berwirausaha. Maka bahan ajar yang dibuat disertai dengan cerita-cerita nyata tentang orang-orang yang sukses berwirausaha dengan jalan memanfaatkan limbah. Dengan seperti itu diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berwirausaha sehingga *softskill* siswa meningkat.

Alat evaluasi yang dikembangkan pada penelitian ini berupa tes *essay* dan lembar observasi *softskill* siswa.

Tahap Realisasi/Konstruksi (*Realization/Construction*): Tahap realisasi/ konstruksi adalah tahap pembuatan dari desain yang telah direncanakan pada tahap desain. Hasil penelitian pada tahap design adalah munculnya *draft* 1 tentang silabus, RPP, bahan ajar, alat evaluasi, angket respon siswa, lembar validasi dan lembar observasi mengenai *soft skill* siswa.

Tahap Tes, Evaluasi, dan Revisi (*Test, Evaluation, and Revision*): Dalam tahap ini dilakukan 2 kegiatan utama yaitu kegiatan validasi dan melakukan ujicoba terbatas terhadap perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan hasil validasi.

(1) Kegiatan Validasi

Kegiatan validasi meliputi validasi isi dan validasi konstruk yang kemudian dianalisis dan direvisi jika diperlukan. Validasi dilakukan setelah desain awal *draft* 1 yang dibuat pada tahap realisasi terbentuk. Validasi dilakukan oleh para validator (ahli). Pendapat validator digunakan untuk menguji validitas. Para validator akan memberikan pendapat atau masukan apakah perangkat pembelajaran, bahan ajar dan alat evaluasi yang telah ada dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, atau mungkin diperbaiki secara total.

Validator pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 2 orang pakar yaitu Prof. Dr Supartono, M.S. dan Dr. Harnina Bintari, M.S. Validasi pakar terutama dilakukan untuk validasi isi perangkat pembelajaran serta instrumen yang akan digunakan. Kategori rata-rata perangkat pembelajaran dan instrumen yang telah divalidasi oleh ahli mencapai rata-rata 3,12. Simpulannya adalah perangkat pembelajaran dan instrumen yang dikembangkan valid dan dapat digunakan pada kelas uji coba terbatas dengan revisi kecil. Setelah dilakukan revisi kemudian perangkat pembelajaran yang dikembangkan di kembalikan untuk divalidasi kembali oleh pakar dan hasil validasi mencapai rata-rata 3,36. Simpulannya adalah perangkat pembelajaran yang dibuat berada pada kategori valid dan dapat digunakan.

(2) Tahapan Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk memperoleh informasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan yang telah dikembangkan dan divalidasi. Uji coba terbatas ini dilakukan pada 8 siswa kelas X1. 9 SMK NU Ungaran yang dipilih secara acak.

Hasil uji coba terbatas berupa masukan atau evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan. Pada pertemuan pertama pelaksanaan pembelajaran berjalan cukup lancar, tetapi ada sedikit kesulitan pada saat siswa mengidentifikasi jenis sampah. Banyak siswa yang molor masuk kelas sehingga banyak waktu dipembelajaran yang terbuang dan tidak efektif. Solusi yang diambil untuk mengatasi hal ini adalah dengan memberi batasan waktu pada siswa pada pengidentifikasian sampah. Selain itu pemberian sanksi pada siswa yang terlambat masuk kelas dirasa cukup efektif untuk mengontrol waktu pembelajaran.

Pada pertemuan kedua ada evaluasi yaitu waktu 2 jam pelajaran tidak cukup untuk presentasi 8 kelompok, maka solusi yang diambil adalah menggabungkan 2 kelompok yang

membahas materi yang sama untuk presentasi secara perwakilan sehingga waktu yang dibutuhkan lebih sedikit. Sedangkan pada pertemuan kelima dan keenam tidak ada hambatan yang berarti dan keterlaksanaan praktik siswa cukup lancar. Hasil skor observasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran IPA dengan menggunakan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan mencapai 3,76 dengan kriteria keterlaksanaannya sangat baik dalam pembelajaran.

Validitas dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran IPA berbasis Kewirausahaan

Validitas perangkat pembelajaran menunjukkan kevalidan perangkat pembelajaran yang dibuat peneliti. Berdasarkan hasil validasi, kategori rata-rata perangkat pembelajaran dan instrumen yang telah divalidasi oleh ahli mencapai rata-rata 3,12. Simpulannya adalah perangkat pembelajaran dan instrumen yang dikembangkan valid dan dapat digunakan pada kelas uji coba terbatas dengan revisi kecil. Setelah dilakukan revisi kemudian divalidasi kembali maka didapatkan hasil validasi dengan rata-rata 3,36. Artinya perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria Validitas.

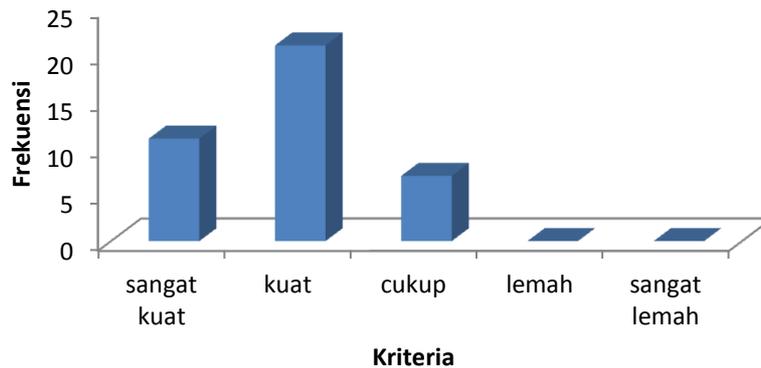
Untuk memenuhi kriteria praktis, perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan yang telah divalidasi diujicobakan di kelas terbatas. Dari uji coba terbatas setelah melakukan revisi akhirnya didapatkan perangkat pembelajaran IPA yang keterlaksanaan pembelajarannya termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga kriteria kepraktisan telah terpenuhi.

Softskill Siswa

Pengujian besarnya *Softskill* dilakukan dengan menilai aktivitas siswa dalam pembuatan produk. Dalam penelitian ini maka dilakukan pembuatan produk berbasis limbah pengolahan kedelai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti maupun observer pada saat siswa melakukan praktik pembuatan produk maka didapatkan data bahwa dari 39 siswa kelas XI.8 SMK NU Ungaran yang mendapat pembelajaran IPA dengan menggunakan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan didapatkan 32 siswa yang mendapatkan nilai *Softskill* dengan kategori kuat dan sangat kuat. Dari data yang telah didapatkan maka dapat dikalkulasi bahwa siswa yang mendapat nilai *Softskill* dengan kategori kuat dan sangat kuat sebesar 82,05% .

Hasil observasi *Softskill* siswa secara lengkap disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Ketercapaian Kriteria *Softskill* Siswa

Hasil penelitian ini juga sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Doboli, dkk (2010) yang mengatakan bahwa pengembangan model pembelajaran kewirausahaan dapat menumbuhkan *skill* siswa. Menguatnya *softskill* siswa diharapkan dapat dijadikan bekal oleh siswa untuk membantu kehidupannya setelah lulus dari bangku sekolah. Hal ini dimungkinkan karena penguatan *softskill* siswa menggunakan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan dapat memberikan pengetahuan dan ketrampilan baru untuk siswa sehingga dapat dikembangkan untuk kehidupannya kedepan. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Debby, dkk (2009) yang menyatakan bahwa pengembangan potensi kewirausahaan adalah penting untuk membantu siswa setelah menyelesaikan pendidikannya dan terjun ke dunia kerja.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan untuk menguatkan *Softskill* siswa dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan perangkat pembelajaran maka perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan untuk menguatkan *Softskill* siswa dapat dikatakan telah memenuhi kriteria perangkat pembelajaran yang valid dan praktis.
2. Perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan untuk menguatkan *Softskill* siswa yang telah dikembangkan dapat menguatkan *Softskill* siswa. hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa yang mendapatkan nilai *Softskill* dengan kategori baik dan sangat baik adalah sebesar 81%.

Saran yang dapat diberikan terkait dengan penelitian ini adalah :

1. Selain pada materi penanganan limbah, penggunaan perangkat pembelajaran IPA berbasis kewirausahaan untuk menguatkan *Softskill* siswa sebaiknya dikembangkan dan diterapkan pada materi IPA yang lain. Tentunya dengan perbaikan dan penyesuaian sesuai kebutuhan.
2. Penelitian dengan cakupan yang lebih luas perlu dilakukan guna menambah data empiris agar hasil penelitian lebih meyakinkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Debby, J.R., F. R Christny., A. M Revolson., Z. W. Johana. (2009). Pengembangan Potensi Kewirausahaan Mahasiswa Biologi di bidang Peternakan melalui Pemagangan di PT Kawanua Kahuripan Pantera. *ABDIMAS*, 2(4). 4 Desember 2009.
- Doboli S., Gerda L.K., John Impagliazzo, Xiang Fu, Edward H. Currie . 2010. A Model of Entrepreneurship Education for Computer Science and Computer Engineering Students. *40th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference* . 978-1-4244-6262-9/10/\$26.00 ©2010 IEEE October 27 - 30, 2010, Washington, DC.
- El-ghohary H., S. O’leary, P. Radway. 2012. Teaching on Science and Tecnology Degrees on Students Attitudes in Developing Economies: the Case of Egypt. *International Journal of Online Marketing*. 2(1): 25-37.
- Hobri. 2009. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Developmental Research)*. Tersedia di <http://hobri.blog.unej.ac.id> (diakses 18-1-2011).
- Kusumo, E & K. Siadi. 2010. Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berorientasi Chemo-entrepreneurship untuk Meningkatkan Hasil belajar dan Life skill Mahasiwa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 4(1): 544-551
- Marwanti. 2009. Peningkatan Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan melalui Penerapan Pembelajaran Keterampilan Wirausaha Bidang Boga Sebagai Bekal Kecakapan Hidup (*Life Skill*). *Inotek*,13(2). Agustus 2009
- Sailah, Ilah. 2008. Pengembangan *Softskill* di Perguruan Tinggi. Bogor : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Samani, M. 2013. Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.