

Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram

Mataram, 11-12 Oktober 2019

Original Research Paper

Implementasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Kelas XII SMK Negeri 1 Sumbawa Besar

Nining Andriani, I Gusti Made Sulindra*, I Made Sentaya, Faijah, Fatmawati

Sekolah Menengah Kejuruan
Negeri 1 Sumbawa Besar

*Correspondence Author:

sulindra.igustimade@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pendidikan karakter pada mata pelajaran produk kreatif kelas XII SMK Negeri 1 Sumbawa Besar tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini difokuskan pada nilai kerja keras, kreatif dan kecekatan pada pelajaran produk kreatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, menggunakan pendekatan fenomenologi. Untuk memperoleh data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap (1) reduksi data (2) penyajian data (3) menarik kesimpulan. Selanjutnya untuk melakukan uji keabsahan data dilakukan triangulasi sumber dimaksudkan untuk membandingkan dan mengecek kebenaran data yang diperoleh dari informan dengan informan lain dan triangulasi metode, dimaksudkan mengecek kebenaran data yang diperoleh dari informan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda. Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh hasil bahwa pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah melalui implementasi pendidikan karakter pada mata pelajaran produk kreatif berkembang bagus ini dilihat dari penerapan Nilai Kerja Keras yang dilakukan guru kepada siswa adalah (baik), siswa diajarkan untuk berwirausaha dengan guru memberikan dorongan kepada siswa untuk menjalankan usaha dengan sungguh- sungguh dan semangat. Begitupun dengan Nilai Kreatif yang diterapkan, guru adalah (baik) yaitu memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi dan memodifikasi berdasarkan ide mereka dan penerapan Nilai kecekatan (baik) yaitu guru memberikan dorongan agar siswa bekerja cepat, lincah dan mahir dalam setiap kegiatan untuk mencapai target sesuai yang direncanakan. Penerapan pendidikan karakter ini merubah siswa menjadi lebih kreatif untuk menciptakan produk- produk dan lebih bersungguh- sungguh dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran produk kreatif/ praktek.

Kata kunci: Karakter, Kerja Keras, Kreatif, Cekatan.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan org lain. Pendidikan bagi manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Dengan pendidikan, manusia mudah untuk dapat hidup dan berkembang sejalan dengan cita-citanya untuk maju. Pembangunan dibidang pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang memungkinkan para warganya untuk

dapat mengembangkan diri, baik yang berkenaan dengan aspek jasmani maupun rohani.

Salah satu peran penting pendidikan adalah sebagai agen pembentuk karakter bangsa (*agent of nation character building*), sehingga pendidikan dituntut untuk mampu membentuk ciri khas bangsa. Indonesia sebagai salah satu bangsa di dunia memiliki cita-cita untuk membentuk warga negara yang memiliki nilai luhur, sejahtera dan mampu bersaing di dunia internasional, Karakter yang dimiliki suatu bangsa sangat menentukan keberadaan bangsa tersebut dimata dunia. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga

sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia yang baik.

Karakter adalah manajemen untuk membangun budaya perilaku yang mulia bukan bersifat normatif, dan basi-basi. Karakter adalah pengawalan untuk membangun kebiasaan agar nilai-nilai kebenaran, bisa mengembangkan kebenaran dan terbiasa untuk selalu megamalkan kebenaran yang diyakininya. Oleh karena itu perlu adanya komitmen yang kuat dan terintegrasi antar seluruh *stakeholder* pendidikan untuk saling berbagi tanggung jawab serta bersama-sama mengembangkan nilai-nilai karakter pada peserta didik.

Penerapan nilai-nilai karakter harus diterapkan ke dalam semua jenjang pendidikan baik SD/MI, SMP/MTS maupun SMA/SMK/MA. Dewasa ini SMK menjadi salah satu sekolah formal yang banyak diminati karena melalui SMK dapat disalurkan kemampuan-kemampuan teknis dan secara spesifik untuk terjun didalam dunia kerja.

Pendidikan yang diarahkan pada kreativitas meningkatkan pengertian dan apresiasi mengenai berbagai gagasan baru, sesama manusia, dan dunia secara umum. Orang yang kreatif senang ide baru dan memiliki apresiasi yang tinggi, saat menemukan ide baru, baik yang dihasilkannya maupun orang lain. Kreatifitas membuka pikiran dan menjadikan motivasi hidup lebih tinggi. Sebab, dia tidak takut kehilangan peluang, karena orang kreatif bisa menciptakan peluang sendiri. Dia tidak takut menghadapi masalah. Karena orang kreatif memiliki kemampuan menyelesaikan masalah yang tinggi. Dia juga tidak hidup dalam kebosanan, karena bisa menciptakan berbagai hal yang membuat dirinya tidak bosan (Aisyah. R. 2013). Sekolah sebagai lembaga formal penyelenggara pendidikan, memiliki tugas untuk menanamkan pendidikan wirausaha kepada para siswa. Kompetensi Keahlian Tata Boga merupakan bagian dari pendidikan menengah yang bertujuan menyiapkan siswa atau tamatannya untuk: (1) Memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian pariwisata, khususnya Tata

Boga, (2) Mampu memilih karir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian pariwisata, khususnya Tata Boga, (3) Menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun masa yang akan datang dalam lingkup keahlian pariwisata, khususnya Tata Boga, dan (4) Menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif.

Sebagai sekolah kejuruan SMK pada umumnya memiliki mata pelajaran yang spesifik diberikan kepada siswa untuk mengembangkan bakat minatnya dengan berwirausaha. Salah satu hal yang dikembangkan pada mata pelajaran produk kreatif adalah menggairahkan siswa untuk menciptakan sebuah produk yang berasal dari barang-barang yang mudah ditemui dimasyarakat untuk dijadikan barang-barang yang ternilai ekonomis, atau kata lain dapat dijual. Pembelajaran nilai karakter pada pelajaran produk kreatif merupakan bagian dari penginternalisasian nilai-nilai kewirausahaan ke dalam pembelajaran sehingga hasilnya diperoleh kesadaran akan pentingnya nilai kewirausahaan, dan pembiasaan terhadap nilai-nilai kewirausahaan ke dalam tingkah laku sehari-hari siswa melalui proses pembelajaran.

Menurut Buchori Alma. 2014, bahwa kewirausahaan atau *entrepreneurship* adalah proses yang membawa tanah, tenaga kerja dan modal bersama-sama dengan mengambil resiko yang terlibat dalam suatu proses produksi barang atau jasa untuk menghasilkan laba, tanah, tenaga kerja dan modal yang merupakan sumber daya pasif yang dapat menghasilkan barang dan jasa yang diinginkan.

Melalui pengembangan karakter kewirausahaan diharapkan dapat merubah pola pikir peserta didik bahwa tidak selamanya setelah selesai dari bangku sekolah tidak melamar pekerjaan namun bisa menciptakan lapangan pekerjaan bagi orang lain untuk menjalankan usahanya tersebut. Pola pikir yang selalu berorientasi menjadi karyawan dirubah menjadi berorientasi menjadi mencari karyawan.

Melihat kondisi sekarang, ketersediaan SDM yang berkarakter merupakan kebutuhan yang amat vatal. Hal ini dilakukan untuk mempersiapkan tantangan global dan daya

saing bangsa. Memang tidak mudah untuk menghasilkan SDM yang sesuai dengan harapan undang-undang pendidikan. Persoalannya adalah hingga saat ini SDM Indonesia masih belum mencerminkan cita-cita pendidikan yang diharapkan. Sehingga dengan produk kreatif diharapkan mampu menciptakan SDM yang bukan hanya mencari kerja tetapi juga bisa menciptakan lapangan kerja buat masyarakat lain.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Sumbawa Besar, peneliti melihat pengimplementasian pendidikan karakter di sekolah ini kurang terlaksana, ini bisa dilihat dari sikap siswa yang kurang kerja keras dalam praktek/kegiatan, seperti kurang semangatnya siswa dalam praktek dan menerima materi yang di sampaikan guru, kemudian kurangnya kreatifitas siswa dalam menciptakan produk, di sini terlihat siswa kadang ada yang tidak memunculkan ide-ide mereka untuk menciptakan sebuah produk, sehingga siswa hanya memproduksi produk yang sama, tidak adanya pengembangan pada produknya dan kurangnya kecekan atau kemahiran siswa dalam praktek. Sedangkan seperti yang kita tahu pada sekolah kejuruan, praktek merupakan suatu yang sangat penting dalam pembelajaran sehingga ketika siswa kurang dalam penerapan karakter ini bagaimana bisa terwujud tujuan dari pendidikan karakter ini. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mencoba menganalisis bagaimana implementasi pendidikan karakter pada kelas XII pada mata pelajaran produk kreatif SMK Negeri 1 Sumbawa Besar.

METODE KEGIATAN

Dalam penelitian ini, pendekatan yang dilakukan ialah termasuk pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, di gunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, tehnik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif / kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Adapun jenis penelitian yang di gunakan adalah fenomenologi, artinya suatu penelitian dengan strategi *inquiry*

yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik mengutamakan kualitas data serta di sajikan secara naratif.

Penelitian ini berlokasi penelitian adalah letak dimana penelitian dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang di perlukan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Upaya untuk menentukan lokasi penelitian merupakan kegiatan yang sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan penelitian. Lokasi penelitian yang dimaksud disini adalah tempat dimana sebenarnya mengungkap fenomena dari objek yang diteliti untuk diperoleh data atau informasi yang diperlukan. Dalam melaksanakan penelitian ini peneliti mengambil lokasi penelitian di sekolah SMK Negeri 1 Sumbawa Besar. Karena di sekolah ini cocok untuk melakukan penelitian ini dilihat dari hasil observasi bahwa sekolah ini telah menerapkan mata pelajaran kewirausahaan yang diganti dengan produk kreatif. Sedangkan Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April sampai Juni 2019 dimulai dari kegiatan persiapan sampai penelitian dan analisis data. Dalam melakukan penelitian ini diperlukan data untuk mendukung kegiatan penelitian. Adapun data yang gunakan peneliti meliputi data primer dan sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah cerita atau catatan-catatan dari para saksi mata pada saat peristiwa/ kejadian terjadi (guru, siswa, dan kepala sekolah)

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah cerita atau catatan-catatan mengenai peristiwa yang tidak disaksikan langsung oleh narasumber, melainkan melaporkan yang ditulis oleh yang menyaksikan peristiwa tersebut.

Subjek dan objek dalam dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian yaitu peserta didik dan adapun objek penelitian yaitu nilai kerja keras, nilai kreatif dan nilai cekatan. Sedangkan tehnik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan untuk

mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. (a) Observasi, Pada tehnik observasi ini peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan pengamatan dilapangan sehingga dengan menggunakan observasi ini , maka data yang di peroleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. (b) Wawancara, Adapun wawancara yang di gunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas sehingga peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis- garis besar permasalahan yang di tanyakan. (c) Dokumen, Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan seperti catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan dan kebijakan.

Dokumen berbentuk gambar antara lain foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen berbentuk karya antara lain karya seni yang berupa gambar, patung, film, dan lain- lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penellitian kualitatif.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk di jadikan alat pengumpul data dari sumber bahan tertulis berupa dokumen resmi, misalnya data guru, siswa, sejarah berdirinya sekolah dan lainnya. Instrumen penelitian, Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. 1. Peneliti sebagai instrumen juga harus divalidasi. 2. Seberapa jauh peneliti siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. 3. Peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawancara terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian baik secara akademik maupun logistik. Pihak yang

melakukan validasi adalah peneliti sendiri melalui evaluasi diri seberapa jauh pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang teliti, serta kesiapan dan bekal untuk memasuki lapangan. 4. Peneliti sebagai *human instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulannya atas temuannya.

Sedangkan Tehnik analisis data, Analisis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan analisis model interaktif. Analisis interaktif terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan/verifikasi (Miles & Huberman dalam Sugiono. 2013.). Reduksi data diartikan sebagai “proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan”. Setelah data dikumpulkan dengan teknik wawancara, observasi, dan analisis dokumen, dilakukanlah reduksi data. Reduksi data dalam penelitian ini terdiri atas beberapa langkah, yaitu (1) menajamkan analisis, (2) menggolongkan atau pengkategorisasian, (3) mengarahkan, (4) membuang yang tidak perlu dan (5) mengorganisasikan data sehingga simpulan-simpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi (Milles & Huberman dalam Sugiyono. 2013). Data yang dikumpulkan dipilih dan dipilah berdasarkan rumusan masalahnya, kemudian dilakukan seleksi untuk dapat mendeskripsikan rumusan masalah. Setelah reduksi data, langkah berikutnya dalam analisis interaktif adalah penyajian data. Penyajian data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dalam bentuk teks naratif, yang merupakan rangkaian kalimat yang disusun secara logis dan sistematis, sehingga mampu menyajikan permasalahan dengan fleksibel, tidak “kering”, dan kaya data. Namun demikian,

pada penelitian ini data tidak hanya disajikan secara naratif, tetapi juga melalui berbagai matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga peneliti dapat melihat yang sedang terjadi. Dengan demikian, peneliti lebih mudah dalam menarik simpulan (Milles & Hubberman dalam Sugiyono. 2013).

Kegiatan analisis yang ketiga adalah menarik simpulan dan verifikasi. Langkah awal dalam penarikan simpulan dan verifikasi dimulai dari penarikan simpulan sementara. Penarikan simpulan hasil penelitian diartikan sebagai penguraian hasil penelitian melalui teori yang dikembangkan. Dari hasil temuan ini kemudian dilakukan penarikan simpulan teoretik (Milles & Hubberman dalam Sugiyono. 2013). Kemudian simpulan perlu diverifikasi dengan baik dan dapat dipertanggungjawabkan. Namun, jika simpulan masih kurang baik, maka peneliti dapat melakukan proses pengambilan data dan verifikasi, sebagai landasan penarikan simpulan akhir. Adapun Uji keabsahan data

Untuk memperoleh tingkat keabsahan data dalam penelitian, teknik yang digunakan antara lain:

1. Teknik pemeriksaan keabsahan data

Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Tetapi perlu diketahui bahwa kebenaran realitas data menurut penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada konstruksi manusia yang dibentuk dalam diri seseorang sebagai hasil proses mental setiap individu dengan berbagai latar belakang. Oleh karena itu bila terdapat 10 peneliti dengan latar belakang yang berbeda meneliti pada objek yang sama akan mendapatkan 10 temuan dan

semuanya dinyatakan valid, kalau apa yang ditemukan itu tidak berbeda dengan kenyataan yang terjadi pada objek yang diteliti.

2. Uji kredibilitas.

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, dan triangulasi.

- a. Perpanjangan pengamatan

Peneliti kembali lagi ke lapangan, melakukan pengamatan lagi, dan wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.

- b. Meningkatkan ketekunan

Melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa dapat di rekam secara pasti dan sistematis.

- c. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi tehnik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber.

2. Triangulasi tehnik

Triangulasi tehnik menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data yang Sama dengan tehnik yang berbeda.

3. Triangulasi waktu

Waktu juga sering memengaruhi kredibilitas data. Data yang di kumpulkan dengan tehnik wawancara pada pagi hari tentu masih Segar dan belum banyak masalah sehingga memberikan data yang lebih valid dan kredibel. Pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan wawancara, observasi, atau tehnik lain

untuk pengecekan dalam waktu atau situasi yang berbeda.

Dalam Penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber. Ini dimaksudkan untuk mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Pendidikan Karakter

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa latar belakang penerapan pendidikan karakter ialah karna peraturan pemerintah sejak K13 diterapkan pemerintah sudah mengeluarkan peraturan pendidikan karakter wajib untuk diterapkan yang ingin menjadikan pendidikan karakter ini untuk membentuk akhlak mulia bagi siswa dan kehidupannya menjadi lebih baik.

Peran guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya terhadap keberhasilan pendidikan karakter di sekolah, bahkan sangat menentukan berhasil – tidaknya peserta didik dalam mengembangkan pribadinya secara utuh. Di katakana demikian dikarenakan guru yang merupakan pigur utama, serta contoh dan teladan bagi peserta didik. Oleh karna itu, dalam penerapan pendidikan karakter guru harus mulai dari dirinya sendiri agar apa-apa yang dilakukannya dengan baik menjadi baik pula pengaruhnya terhadap peserta didik. Pendidik sulit untuk menghasilkan sesuatu yang baik, tanpa dimulai oleh guru-gurunya yang baik. Untuk itu, terdapat beberapa hal yang harus dipahami guru dari peserta didik, antara lain kemampuan, potensi, hobi, sikap, kepribadian, kebiasaan, latar belakang keluarga dan kegiatan di sekolah (Mulyasa, 2012:63).

2. Tujuan Penerapan Pendidikan Karakter

Hasil wawancara tentang tujuan penerapan pendidikan karakter, bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk watak, akhlak, dan budi pekerti yang baik dengan menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa, karna selama ini guru hanya menyibukkan dengan mengasah otak dengan ilmu pengetahuan tanpa

menyertakan dengan pendidikan karakter. Padahal pendidikan karakter merupakan bekal untuk siswa dalam bermasyarakat.

Keberhasilan suatu proses penerapan pendidikan karakter ditentukan oleh bagaimana guru menerapkan pendidikan karakter tersebut sehingga siswa mempunyai akhlak yang baik dan memiliki kemampuan untuk menjauhi perbuatan tercela. sehingga siswa memiliki sifat yang berakhlak baik atau terpuji. Sehingga tujuan pendidikan karakter tercapai.

3. Penerapan Nilai Kerja Keras

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru menerapkan nilai kerja keras dengan mempraktekkan langsung kepada siswa dengan mencoba menjadi pengusaha dari hasil kreasi mereka, pada saat melakukannya di sini guru memberikan dorongan agar siswa berungguh- sungguh dalam mengerjakan kegiatannya sehingga mempunyai hasil yang maksimal seperti yang ditargetkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Furqan Hidayatullah (2010: 29) mengemukakan kerja keras sebagai kemampuan mencurahkan atau mengerahkan seluruh usaha dan kesungguhan, potensi yang dimiliki sampai akhir masa suatu urusan hingga tujuan tercapai. Adapun indikator pendidikan karakter kerja keras adalah bekerja ikhlas dan sungguh- sungguh, bekerja melebihi target dan produktif.

4. Penerapan nilai kreatif

Kreatif menjadi salah satu segemen terpenting yang harus dimiliki seseorang kreatif bukan hanya sebagai modal awal dalam memulai, tetapi dapat mendorong meningkatkan hasil yang didapatkan.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penerapan nilai kreatif yang dilakukan guru yaitu dengan memberikan langsung tugas praktek kepada siswa dan membiarkan siswa berkreatifitas sebisanya pada produk yang ada maupun menciptakan produk yang baru, di sini guru melatih kreatifitas yang ada pada diri siswa dan belajar untuk mengembangkan kreatifitas yang ada pada diri mereka dan

mengeluarkan ide- ide yang ada pada pemikirannya. Contohnya mereka menghasilkan kacang apung dan mengukir buah berdasarkan kreatifitas mereka.

Hal ini sesuai dengan pendapat Aisyah. R (2013) mengemukakan bahwa berpikir kreatif berhubungan dengan imajinasi, eksperimental, ekspresi, transedensi diri, kejutan, pembangkitan, dan daya temu (Liliasari, 2013: 60). Kemampuan kreatif dapat dikatakan merupakan sebuah pemikiran yang berhubungan dengan imajinasi siswa dalam tujuan untuk dapat memperbaiki sistem dalam pembelajaran sehingga muncul ide-ide baru guna memecahkan setiap permasalahan yang muncul.

5. Penerapan nilai kecekatan

Nilai kecekatan merupakan Cepat mengerti, pintar, cerdas, mahir melakukan sesuatu, tangkas, dan cakap. Nilai kecekatan ini setidaknya harus dimiliki setiap individu, dengan nilai kecekatan seseorang bisa menghasilkan sesuatu yang memuaskan dari setiap produksinya dikarenakan cepat dan mahirnya dalam memproduksi sesuatu.

Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penerapan kecekatan yang dilakukan guru ini dengan memberikan tugas untuk diprktekan disini lah guru mengambil kesempatan untuk menerapkan nilai kecekatan itu, dengan mendorong agar siswa melakukan semuanya dengan cepat dan tepat waktu. Sehingga menghasilkan siswa yang cakap, cepat dan lincah dalam menjalankan tugas atau usahanya sehingga menghasilkan sesuatu yang memuaskan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Zainal Aqib (2010) tentang kecekatan yaitu Cepat mengerti, pintar, cerdas, mahir melakukan sesuatu, tangkas, cakap. Dengan nilai kecekatan yang diterapkan guru ini membiasakan siswa melakukan sesuatu dengan cepat dan mahir dalam melakukan sesuatu yang mereka kerjakan.

6. Siswa menghasilkan kreatifitas

Kreatifitas merupakan hasil dari pemikiran seseorang yang dituangkan menjadi sebuah produk baru baik produk yang tidak pernah ada maupun produk yang sudah ada tapi dimodifikasi menjadi produk baru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber tentang siswa menghasilkan kreatifitas dapat disimpulkan bahwa tidak semua menghasilkan kreatifitas dalam pembelajaran, tapi di sini guru berusaha mengembangkan kreatifitas yang ada pada siswa dengan melihat peluang yang ada sehingga siswa mempunyai ide produk apa yang akan di produksi. Dalam menghasilkan kreatifitas peran guru sangat penting untuk memberikan dorongan pada siswa untuk menciptakan ide- ide baru dan menuangkan dalam sebuah produk. Seperti produk kacang apung, kue pey dan lain sebagainya

7. Siswa bersungguh- sungguh dalam mengerjakan tugas.

Dalam pembelajaran biasanya guru memberikan tugas untuk mengevaluasi hasil dari pelajaran tersebut, sehingga terlihat mana siswa yang bersungguh- sungguh mengerjakan tugas atau tidak dalam mengerjakan tugas dari guru tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian tentang apakah siswa bersungguh- sungguh dalam mengerjakan tugas dapat disimpulkan bahwa dalam mengerjakan tugas siswa bersungguh- sungguh dan antusias meskipun ada sebagian kecil yang tidak bersemangat, karna di dalam tata boga ini rata- rata tugas yang diberikan guru adalah praktek, sehingga ketika siswa bermalas- malasan dalam mengerjakan tugas jelas tidak akan bisa menyelesaikan tugas atau praktek tersebut.

Dalam tata boga ini praktek merupakan suatu yang penting sehingga ketika siswa tidak bersungguh- sungguh mengerjakan prakteknya siswa tidak bisa menyelesaikan setiap tugas- tugasnya, dan tidak mendapatkan hasil apa- apa sedangkan tata boga itu merupakan jurusan yang langsung praktek atau terjun lapangan

langsung sehingga membutuhkan kecepatan dan kesungguhan dalam setiap kegiatannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh hasil bahwa pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah melalui implementasi pendidikan karakter pada mata pelajaran produk kreatif berkembang bagus ini dilihat dari penerapan Nilai Kerja Keras yang dilakukan guru kepada siswa adalah (baik), siswa diajarkan untuk berwirausaha dengan guru memberikan dorongan kepada siswa untuk menjalankan usaha dengan sungguh- sungguh dan semangat. Begitupun dengan Nilai Kreatif yang diterapkan, guru adalah (baik) yaitu memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi dan memodifikasi berdasarkan ide mereka dan penerapan Nilai kecekatan (baik) yaitu guru memberikan dorongan agar siswa bekerja cepat, lincah dan mahir dalam setiap kegiatan untuk mencapai target sesuai yang direncanakan. Penerapan pendidikan karakter ini merubah siswa menjadi lebih kreatif untuk menciptakan produk- produk dan lebih bersungguh- sungguh dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran produk kreatif/ praktek.

B. Saran

Saran yang dapat diajukan berdasarkan kesimpulan di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah hendaknya selalu mengontrol kegiatan guru dalam pelaksanaan pendidikan karakter dengan Cara meminta laporan penilaian karakter siswa dari guru- guru secara berkala. Selain itu, kepala sekolah juga dapat membuat seminar tentang pendidikan karakter yang ditunjukkan kepada para guru.

2. Bagi guru

Guru untuk kedepannya dapat memberikan penanaman nilai- nilai karakter yang lebih terhadap peserta didik terkait dengan pelaksanaan pendidikan karakter di kelas sehingga dengan begitu peserta didik bisa mempunyai pemahaman nilai- nilai karakter yang diintegrasikan dengan pembelajaran ke dalam kehidupan sehari- hari, dan guru lebih bervariasi dalam menanamkan atau memberikan materi khususnya terkait dengan pendidikan karakter sehingga siswa tidak merasa bosan.

3. Siswa

Siswa diharapkan bisa lebih menanamkan nilai- nilai karakter dalam kegiatan di sekolah dan selanjutnya juga bisa dipertahankan untuk diimplemetasikan di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM UNSA yang telah memberikan dukungan dalam melakukan penelitian ini, juga kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberi dukungan *financial* terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. (2010). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.

Aisyah, R. (2013). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP melalui Pembelajaran Matematika dengan Strategi Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT)*. UPI: Tidak diterbitkan.

Buchori Alma. (2014). *Managemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung. Alfabeta

Farah Bahroini Nanda. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI Jasa Boga SMK Negeri 7 Malang*. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang.

Hardianti, W. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Mind Map*. Unpas Bandung: Tidak diterbitkan.

Hidayatullah M. Furqon. 2010. *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta. Yuma Pustaka

Miles & Hubberman (Sugiyono). 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. Pustaka Setia.

Mulyasa. E. (2012). Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013. Bandung. Pt Remaja Rosdakarya Offset

Septiawati Tanti. 2017. Implementasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII MTSN 1 Sumbawa Besar. Sumbawa Besar. Universitas Samawa.