

DESAIN ALUR MANAJEMEN PEMBELAJARAN ADLX, KOMPETENSI GURU DAN BUDAYA SEKOLAH SERTA PENGARUHNYA TERHADAP KARAKTER SISWA PADA SEKOLAH ISLAM TERPADU (SIT) IKHTIAR MAKASSAR

Syahrudin Yasen¹, Rosdiana Syamsuddin²

¹*Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia*

²*SMA Sekolah Islam Terpadu Ikhtiar Makassar*

✉ Corresponding Author:

Nama Penulis: Syahrudin Yasen

E-mail: syahrudinyasen1967@gmail.com

Abstract

This research is independent research conducted for the second time at SIT Ikhtiar, Makassar starting August-December 2023 in Makassar City, using quantitative methods with primary data collection techniques through questionnaires containing periodic Likert statements, and secondary data through interviews. The results of respondents' answers from primary data were then analyzed using the latest version of SPSS statistical tools. By using the null hypothesis, data analysis techniques were also carried out by testing reliability, validity, as well as classical assumptions, heteroscedasticity, multicorrelasticity and partial tests. From a population of more than 300 people including teachers and students, samples were drawn using the Slovin formula, resulting in a sample of 172 respondents, with a standard error of 0.05%. The research results show that: 1) Test the hypothesis of the ADLX Learning Management Flow Design, the ADLX Learning Flow Design has a positive and significant effect on student character. This is proven by the statistical output results where the $t_{count} > t_{table}$ value where t_{count} is 3.307 and for the t_{table} value = 1.6607 with a sig value. $0.001 < 0.05$; 2) The results of the hypothesis test on Teacher Competency have a positive and significant effect as proven by the statistical output where the $t_{count} = 1.6607$ with a sig value. $0.028 < 0.05$; 3) The School Culture variable has a positive and significant effect on Student Character, with statistical output where $t_{count} > t_{table}$ where t_{count} is 5.506 and for the t_{table} value = 1.6607 with a sig value. $0.000 < 0.05$; and 4) Simultaneous design of ADLX learning management flow, Teacher Competency and School Culture on character based on statistical analysis. Based on the results of the F test (simultaneous test), the F_{count} value is 27.373 with $F_{0.5;97;3}$ or what is known as F_{table} of 2.700 so that obtained $F_{count} > F_{table}$. The conclusions of this research are: 1) The design of the ADLX learning management flow provides improvements in student character; 2) Teacher competency Where every time there is an increase in teacher competency scores, it will provide an increase in student character; 3) School culture. Every time there is an increase in school cultural values, it will also increase the character of students and; 4) Simultaneously (at the same time) all the variables tested in this

research have a positive impact on improving the quality and character of students at SIT Ikhtiar Makassar City.

Keywords: *ADLX, Teacher Competency, School Culture and Student Character.*

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian mandiri yang dilakukan untuk kedua kalinya di SIT Ikhtiar, Makassar mulai Agustus-Desember 2023 di Kota Makassar, menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data primer melalui kuesioner yang berisi pernyataan berkala likert, dan data sekunder melalui wawancara. Hasil jawaban responden dari data primer kemudian dianalisis dengan menggunakan alat bantu statistik SPSS versi terkini. Dengan menggunakan hipotesis nol, juga dilakukan teknik analisis data dengan melakukan uji reliabilitas, validitas, juga asumsi klasik, heteroskedastisitas, multikorelatisitas dan uji parsial. Dari populasi 300 orang lebih yang meliputi guru dan siswa, ditarik sampel dengan menggunakan rumus slovin, maka diperoleh sampel sebanyak 172 responden, dengan standar eror 0,05%. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: 1) Uji hipotesis Desain Alur Manajemen Pembelajaran ADLX, Desain Alur Pembelajaran ADLX berpengaruh positif dan signifikan terhadap Karakter Siswa. Hal tersebut dibuktikan hasil output statistik dimana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang mana t_{hitung} adalah 3,307 dan untuk nilai $t_{tabel} = 1,6607$ dengan nilai sig. $0,001 < 0.05$; 2) Hasil uji hipotesis Kompetensi Guru berpengaruh positif dan signifikan yang dibuktikan output statistik di mana tabel = 1,6607 dengan nilai sig. $0,028 < 0.05$; 3) Variabel Budaya Sekolah berpengaruh positif dan signifikan terhadap Karakter Siswa, dengan output statistik dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang mana t_{hitung} adalah 5,506 dan untuk nilai $t_{tabel} = 1,6607$ dengan nilai sig. $0,000 < 0.05$; dan 4) Desain alur manajemen pembelajaran ADLX, Kompetensi Guru dan Budaya Sekolah secara simultan terhadap karakter berdasarkan analisis statistik bahwa Berdasarkan hasil uji F (uji simultan) diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 27,373 dengan $F_{0,5;97;3}$ atau disebut dengan F_{tabel} sebesar 2,700 sehingga diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$. Simpulan penelitian ini adalah: 1) Desain alur manajemen pembelajaran ADLX memberikan peningkatan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa; 2) Kompetensi guru, di mana setiap terjadi peningkatan nilai kompetensi guru, maka akan memberikan peningkatan pada karakter siswa; 3) Budaya sekolah, di mana setiap terjadi peningkatan nilai budaya sekolah akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa dan; 4) Secara simultan (bersamaan) bahwa semua variabel yang diuji dalam penelitian ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas dan karakter siswa pada SIT Ikhtiar Kota Makassar.

Kata kunci: *ADLX, Kompetensi Guru, Budaya Sekolah dan Karakter Siswa*

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pemerintah sangat memprioritaskan akhlak dan karakter dalam perumusan tujuan pendidikan, sebagaimana yang termaktub dalam Undang Undang No.20 Tahun 2003

dinyatakan, bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Wujud pengamalan undang-undang terkait tujuan pendidikan tersebut, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi berupaya mengamalkan amanah tujuan pendidikan nasional, dengan mengeluarkan Keputusan bahwa Keputusan Kepala Badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 009/H/KR/2022 tentang dimensi, elemen, dan subelemen profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka. “Profil Pelajar Pancasila : 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) mandiri; 3) bergotong-royong; 4) berkebinekaan global; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif.

Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 tahun 2018, tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada Pendidikan dasar dan Pendidikan menengah, disebutkan bahwa: “Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler”.

Kualifikasi Kompetensi lulusan mencakup sikap spritual, sikap sosial, Pengetahuan dan Keterampilan. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial, yaitu Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Salah satu desain yang digunakan untuk mencapai kompetensi sikap spritual, sikap sosial serta perubahan sikap dan tingkah laku yang berkarakter yaitu Desain Alur Manajemen Pembelajaran Berbasis ADLX (*Active Deep Learner Experience*).

Bahgat (2018) menjelaskan, *Active Deep Learner Experience* (ADLX) adalah pendekatan manajemen alur pembelajaran yang dikenal dengan istilah the five framework, dengan 15 domain principal pembelajaran, yaitu sebuah pendekatan yang memadukan *Active Learning* dan *Deep Learning* yang dikemas dalam sebuah proses pembelajaran yang memberi pengalaman belajar sebagai seorang pembelajar bagi peserta didik.

Design alur pembelajaran berbasis ADLX (*Active Deep Learner Experience*) menggunakan Pendekatan yang berorientasi pada siswa. Dengan ADLX diharapkan peserta didik dapat aktif, secara fisik, jiwa, dan mentalnya, dengan usaha dari diri peserta didik. Sehingga tujuan dari pembelajaran, yang meliputi kompetensi Afektif, Skil dan Kognitifnya dapat tercapai. Pembelajaran dengan Desain ADLX, akan membawa perubahan tidak hanya pada kompetensi pengetahuan, dan keterampilan, namun diharapkan akan berdampak pada perubahan sikap, karakter Siswa

Oleh karena itu, Sekolah Islam Terpadu (SIT) Ikhtiar Makassar, merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Dasar Menengah Swasta yang menerapkan konsep Terpadu. Apakah Sekolah Islam Terpadu Itu? Muhab, Sukro, et al (2017: 6-7) menjelaskan, Sekolah Islam Terpadu pada hakikatnya adalah sekolah yang mengimplementasikan konsep pendidikan Islam berlandaskan Alqur'an dan As-Sunnah (Hadis Nabis Muhammad saw).

Apakah STI Ikhtiar sudah menerapkan keterpaduan manajemen dalam metode pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan ranah kognitif, afektif dan kognitif siswa Implikasi dari keterpaduan ini menuntut pengembangan pendekatan proses pengayaan pembelajaran yang variatif dan menggunakan media serta sumber belajar yang luas dan luwes. Manajemen pembelajaran menekankan penggunaan dan pendekatan yang memicu dan memacu optimalisasi pemberdayaan otak kiri dan otak kanan. Dengan pengertian ini, seharusnya pembelajaran di SIT dilaksanakan dengan pendekatan berbasis (a) problem solving yang melatih peserta didik berfikir kritis, sistematis, logis dan solutif (b) berbasis kreativitas yang melatih peserta didik untuk berfikir orsinal, luwes (fleksibel) dan lancer, dan imajinatif. Keterampilan melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat dan penuh maslahat bagi diri dan lingkungannya.

SIT Ikhtiar membawahi tiga jenjang pendidikan dasar dan menengah, berdiri tahun 2008, namun perlu terus dibenahi, meskipun dinilai sebagai sekolah unggulan dengan Akreditasi A (amat baik). Design alur manajemen pembelajaran yang diterapkan di SIT Ikhtiar belum tentu cocok diterapkan di Lembaga Pendidikan lain. Di sinilah diperlukan kajian dan penelitian ini untuk dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pengaruh desain pembelajaran ADLX (*Active Deep*

Learner Experience) terhadap karakter Siswa di SIT (Sekolah Islam Terpadu) Ikhtiar Makassar? 2) Bagaimana Pengaruh Kompetensi Guru terhadap karakter Siswa di SIT (Sekolah Islam Terpadu) Ikhtiar Makassar? dan 3) Bagaimana Pengaruh Budaya Sekolah terhadap karakter Siswa di SIT (Sekolah Islam Terpadu) Ikhtiar Makassar?

KAJIAN PUSTAKA

Sudjana dalam Rusman (2012: 379) menjelaskan, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Dalam proses belajar, ada guru dan siswa. Guru memberikan siswa dengan berbagai stimulus sehingga dapat aktif dalam pembelajaran. Rusman (2012: 379) mengemukakan, pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain yang meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperlihatkan diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan pendekatan dan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pollock (2018) mendefinisikan, belajar adalah pengalaman holistik, seperti pengalaman pelanggan dengan produk atau perusahaan. Segalanya penting. Kedalaman dan daya tahan pembelajaran dipengaruhi oleh pengalaman lengkap pembelajar, bukan hanya konten dan metode pengajaran. Setiap interaksi yang dimiliki peserta didik, baik dari sisi mental, fisik, dan emosional dengan materi, fasilitator, teman sebaya, latihan, permainan, teknologi, dan lingkungan kerja. Pengalaman yang terbangun dari interaksi ini dapat meningkatkan atau mengurangi pembelajaran, membuat siswa lebih dekat ke tujuan, atau justru menghambat kemajuan.

Learner experience adalah konsep utama dalam pendekatan ADLX. Bahgat dalam FIRST FRAMEWORK menjelaskan bahwa *learner experience* mengacu pada setiap interaksi yang terjadi di lingkungan belajar. Apakah itu terjadi dalam lingkungan akademik tradisional (kelas, sekolah) atau yang non-tradisional (di luar sekolah, lingkungan luar ruangan/outdoor). Apakah itu termasuk interaksi pendidikan klasik (siswa belajar dari guru) atau interaksi non-tradisional (siswa belajar melalui permainan dan aplikasi software interaktif).

ADLX menggunakan istilah *Learner ketimbang Learning*, dengan tujuan agar para guru dan fasilitator mengingat selalu bahwa yang menjadi fokus dalam pembelajaran adalah setiap siswa (*learner*), agar memiliki perhatian

dan kepedulian terhadap kebutuhan setiap siswa yang beragam. Berfokus utama kepada siswa sebagai seorang manusia seutuhnya (*as a whole human*) dengan segenap pemikiran dan perasaannya, bukan pada konten pelajaran atau kurikulum.

Pembelajaran aktif memiliki banyak bentuk dan dapat dilaksanakan dalam disiplin apa pun. Umumnya, siswa akan terlibat dalam kegiatan kecil atau besar yang berpusat di sekitar menulis, berbicara, pemecahan masalah, atau refleksi.



Gambar 1. Active Learning Strategies

Sumber: <https://cei.umn.edu/activelearning> (Akses, 12 Juli 2023)

Menurut Bahgat (2018: 38), sebuah pembelajaran tidak cukup hanya sekedar mengaktifkan siswa. Pembelajaran harus aktif dan juga mendalam (*deep*). Banyak pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa tetapi gagal membangun hubungan yang mendalam antara siswa dengan materi pembelajaran. Kelas terlalu aktif tetapi siswa tidak diberi kesempatan untuk menyimpulkan hal penting yang dipelajari, siswa tidak diajak untuk melakukan refleksi atas apa yang telah dipelajari.

Design alur Manajemen Pembelajaran dengan pendekatan ADLX ini, seorang guru ditekankan bisa memosisikan dirinya sebagai seorang fasilitator, yang berusaha membangun kemandirian dan rasa percaya diri siswa-siswanya, memberikan pendampingan sesuai dengan kondisi siswanya, memberikan stimulus pada siswa untuk dapat menetapkan target dan menemukan caranya masing-masing untuk bisa mencapai target.

Guru adalah komponen yang sangat penting dalam terselenggaranya proses pembelajaran. Dengan perkembangan zaman, tak bisa dipungkiri, guru sebagai salah satunya sumber ilmu, saat ini mulai mengalami perubahan. Siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi cepat, dan update, berupa video, tutorial, tulisan dari *google*, *youtube*, dan informasi dari media sosial lainnya. Sehingga Guru harus berubah, meningkatkan kompetensinya.

Dalam undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang guru dan dosen, pasal 8, 9 dan 10., berbunyi: Pasal 8: "Guru wajib memiliki kualifikasi

akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Pasal 9: “Kualifikasi akademik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma empat”. Pasal 10: “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”.

Dengan adanya undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, wajib hukumnya seorang guru memiliki kompetensi, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional dalam menjalankan tugas sebagai seorang guru. Dalam undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang guru dan dosen, ada 4 kompetensi yang dibutuhkan: 1) kompetensi pedagogik; 2) kompetensi kepribadian; dan 3) kompetensi sosial.

Budaya adalah konfigurasi perilaku dan hasil perilaku yang dipelajari, yang elemen-elemen komponennya dimiliki bersama dan ditransmisikan oleh anggota masyarakat tertentu. Dari kedua pendapat ahli tentang pengertian budaya, dapat dipahami bahwa budaya tidak muncul dengan sendirinya, merupakan hasil karya dari manusia, yang hidup ditengah-tengah masyarakat, dipelajari dan diteruskan oleh anggota masyarakat tertentu.

Dalam Panduan Praktis Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter berbasis Budaya Sekolah Kemendikbud, 2018, mendefinisikan budaya sekolah adalah keseluruhan corak relasional antar individu di lingkungan pendidikan yang membentuk tradisi yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan spirit dan nilai-nilai karakter yang dikembangkan di sekolah. Tradisi itu Mewarnai kualitas kehidupan sekolah termasuk kualitas belajar, bekerja, lingkungan, interaksi warga sekolah dan suasana akademik Budaya sekolah bertujuan mendukung terbentuknya penjenamaan sekolah (*school branding*) sebagai keunggulan, keunikan dan daya saing sekolah.

Dijelaskan pula dalam Panduan PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) Kemendikbud, delapan cara implementasi penguatan pendidikan karakter berbasis budaya sekolah: (1) Melakukan pembiasaan nilai-nilai utama; (2) memberikan keteladanan antar warga sekolah; (3) melibatkan seluruh pemangku kepentingan; (4) membangun dan dan mematuhi norma; (5) mengembangkan penjenamaan sekolah; (6) mengembangkan kegiatan literasi; (7) Mengembangkan minat, bakat, dan potensi melalui kegiatan dan ekstrakurikuler; dan (8) melakukan pendampingan.

Pembiasaan nilai-nilai utama, sekolah dapat melakukannya dengan mengembangkan berbagai bentuk pembiasaan untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, kemandirian, gotong royong dan integritas. Kegiatan pembiasaan bisa dilakukan secara harian, mingguan, bulanan, semesteran atau tahunan. Bentuk kegiatan pembiasaan antara lain membaca doa,

menyanyikan lagu Indonesia Raya, membaca buku non pelajaran selama 15 menit sebelum memulai pembelajaran, melaksanakan upacara bendera, kerja bakti, membersihkan sekolah, perayaan hari besar nasional dan keagamaan, study karya wisata, pentas seni, budaya, dan lain-lain.

Dalam kamus Bahasa Indonesia, karakter berarti: 1) tabiat; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain; watak; 2) angka, ruang, simbol khusus yang dapat dimunculkan pada layar dengan papan ketik berkarakter mempunyai tabiat; mempunyai kepribadian; berwatak.

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2010) karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau juga kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut. Kebajikan tersebut terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, hormat kepada orang.

Menurut Simon Philips (2018:15), karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan.

Dalam Desain Induk Pendidikan Karakter 2010—2025, program pendidikan karakter pada konteks mikro dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Induk Pendidikan Karakter

Keteladanan guru dalam alur manajemen pembelajaran merupakan metode pendidikan utama, terutama penciptaan lingkungan pergaulan. Karena teori ekologi (lingkungan) dari dulu sampai sekarang masih sangat berpengaruh untuk ikut membentuk karakter seseorang, termasuk penciptaan lingkungan di satuan pendidikan formal dan nonformal dengan design akur manajemen pembelajaran, yaitu: 1) penugasan, 2) pembiasaan, 3) pelatihan, 4) pengajaran, 5) pengarahan, serta 6) keteladanan. Semuanya

mempunyai pengaruh yang tidak kecil dalam pembentukan karakter peserta didik.

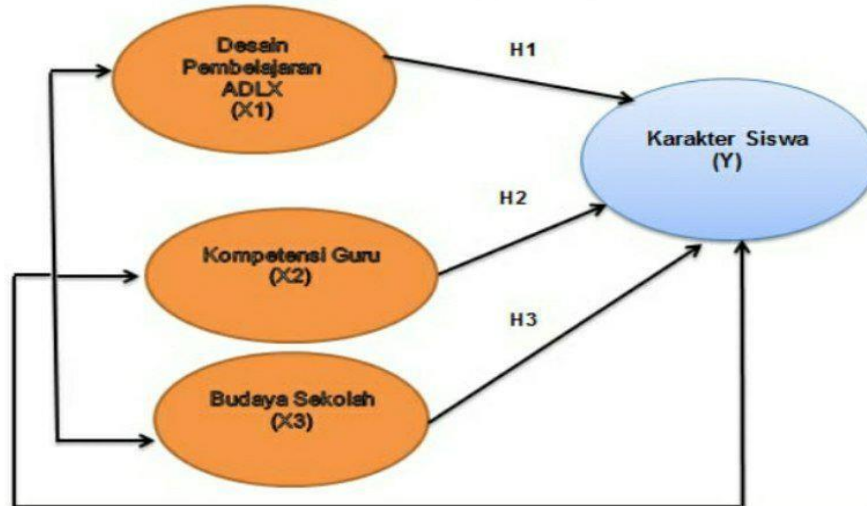
Dalam desain Induk seperti dikemukakan Simon dituliskan beberapa kriteria untuk dasar penilaian keberhasilan pendidikan karakter, sebagai berikut: 1) Meningkatnya kesadaran (secara kualitatif) akan pentingnya pendidikan karakter di lingkungan peserta didik, pendidik dan tenaga Pendidikan; 2) Meningkatnya kejujuran peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan; 3) Meningkatnya rasa tanggung jawab peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan; 4) Meningkatnya kecerdasan peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan; 5) Meningkatnya kreativitas peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan; 6) Meningkatnya kepedulian peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan; 7) Meningkatnya kegotongroyang peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan; 8) Meningkatnya kebersihan, kesehatan, dan kebugaran peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan; 9) Jumlah satuan pendidikan formal dan non formal (kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat/PKBM, kursus, majelis taklim) yang telah mengimplementasikan program pendidikan karakter menurut kabupaten/kota dan provinsi; 10) Jumlah mata pelajaran/kuliah yang telah mengintegrasikan pendidikan karakter di satuan Pendidikan; 11) Jumlah satuan pendidikan yang menerapkan sistem penilaian yang memasukkan komponen karakter; 12) Jumlah perpustakaan, taman bacaan atau sejenisnya yang mengaplikasikan pendidikan karakter; 13) Jumlah peserta didik yang telah memperoleh pembelajaran berkaitan dengan pendidikan karakter (seperti pendidikan akhlak mulia di satuan pendidikan formal atau wawasan kebangsaan dan cinta tanah air di satuan pendidikan nonformal; 14) meningkatnya perilaku santun yang mencerminkan etika hidup di dalam kehidupan masyarakat sehari-hari; 15) Menurunnya tingkat kenakalan remaja dan pemuda (seperti tawuran pelajar/mahasiswa, pergaulan bebas, pelecehan seksual, pemalakan, dan penyalahgunaan narkoba) secara kualitatif dan; 16) meningkatnya ketertiban, dan kedisiplinan peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan.

Kerangka Konseptual

Salah satu pilar pengembangan karakter di sekolah adalah proses KBM (kegiatan belajar mengajar). Dengan Pendekatan ADLX (*Active Deep Learner Experience*) Pembelajaran yang *active learning* dan *Deep Learning*, siswa terhubung dengan usahanya sendiri, terhubung fisik, jiwa dan emosinya dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran yang memberikan *experience learning* kepada learner dan *Deep Learning*, pembelajaran yang mendalam, tersimpan dalam long-term memory siswa, yang mampu membawa perubahan sikap,

real change. Dengan desain ADLX pada desain pembelajaran KBM di kelas, akan membawa perubahan pada sikap, *knowledge* dan *skill* siswa.

Berdasar paparan tersebut, maka penulis menyusun kerangka konseptual penelitian yang mencerminkan hubungan di antara variabel Desain Alur Pembelajaran ADLX, Kompetensi Guru dan Budaya Sekolah, sebagaimana pada gambar berikut ini:



Gambar 3. Hubungan variabel Desain Alur dengan Pembelajaran ADLX

Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian belum jawaban yang empirik. Hipotesis pada penelitian ini adalah: 1) Desain Alur Manajemen Pembelajaran ADLX (*Active Deep Learner Experience*) berpengaruh terhadap karakter siswa SIT Ikhtiar Makassar; 2) Kompetensi Guru SIT berpengaruh terhadap karakter siswa SIT Ikhtiar Makassar; 3) Budaya Sekolah berpengaruh terhadap karakter siswa SIT Ikhtiar Makassar.

METODE

Jenis penelitian survei ini memfokuskan pada pengungkapan hubungan kausal antar variabel, yaitu suatu penelitian dialah yang diarahkan untuk menyelidiki hubungan sebab berdasarkan pengamatan terhadap akibat yang

terjadi dengan tujuan memisahkan pengaruh langsung dan pengaruh tidak langsung suatu variabel penyebab terhadap variabel akibat. Variabel sebab-akibat tersebut adalah Desain Pembelajaran ADLX (*Active Deep Learner Experience*) (X_1), Kompetensi Guru (X_2), Budaya Sekolah (X_3). terhadap karakter siswa (Y).

1. Populasi dan Sampel. Populasi penelitian ini sebanyak 300 orang siswa SIT Ikhtiar Makassar dengan melakukan penarikan sampel dengan rumus slovin, sehingga sampel penelitian 172 orang dengan standar eror 5% atau 0,05.
2. Jenis dan Sumber Data. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:
 - 1) Data Primer diperoleh secara langsung dari sumber melalui kuesioner dan hasil wawancara; Data sekunder diperoleh buku referensi, dokumentasi atau hasil penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian.
3. Teknik Pengumpulan Data. Pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner), dengan tiga jenis angket, yaitu: a) Angket Desain Alur Manajemen Pembelajaran ADLX Angket Desain pembelajaran ADLX digunakan untuk mengukur Pengaruh Desain Pembelajaran ADLX terhadap karakter siswa. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang dijawab oleh setiap siswa yang menjadi responden penelitian; b) Angket kompetensi digunakan untuk mengukur kompetensi Guru yang ada pada SIT Ikhtiar Makassar. Angket berisi beberapa pertanyaan atau pernyataan yang dijawab oleh responden penelitian; c) Angket Budaya Sekolah, digunakan untuk mengukur indikator Budaya sekolah yang ada di SIT Ikhtiar; d) Angket karakter siswa digunakan untuk mengukur karakter siswa. Angket berisi beberapa pertanyaan dan atau pernyataan yang dijawab oleh responden penelitian. Juga melalui dokumentasi.
4. Teknik Analisis. Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Definisi Operasional Variabel

Pengembangan instrumen ditempuh melalui beberapa cara, yaitu: (1) mendefinisikan operasional variabel penelitian, (2) menyusun indikator variabel penelitian, (3) menyusun kisi-kisi instrumen, (4) melakukan uji coba instrumen; dan melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen. Definisi operasional dimaksudkan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti. Masri (2003: 46-47) memberikan pengertian tentang definisi “operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel, dengan kata lain definisi operasional adalah semacam petunjuk pelaksanaan bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Berikut definisi operasional variabel penelitian ini.

Pengertian Desain Pembelajaran ADLX (*Active Deep Learner Experience*) adalah suatu Pendekatan Pembelajaran yang *Active Learning* dan *Deep Learning*, dikemas dalam sebuah proses pembelajaran yang memberi pengalaman belajar sebagai seorang pembelajar bagi siswa. Kompetensi adalah suatu hal yang menggambarkan kualifikasi dan kemampuan seseorang, baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif, kemampuan dan kewenangan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban profesinya di bidang pendidikan secara bertanggung jawab dan layak. Budaya Sekolah adalah keseluruhan corak relasional antar individu di lingkungan pendidikan yang membentuk tradisi yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan spirit dan nilai-nilai karakter yang dikembangkan di sekolah.

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau juga kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut. Kebajikan tersebut terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, hormat kepada orang.

Instrumen yang digunakan peneliti adalah dengan membuat sejumlah daftar pernyataan yang berpedoman kepada penggunaan Skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi terhadap indikator Desain Pembelajaran ADLX, Kompetensi Guru, Budaya Sekolah dan Karakter siswa. Dengan skala likert tersebut, penulis menyusun item-item instrumen penelitian dan menetapkan sikap yang diteliti.

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Desain Alur Pembelajaran ADLX (X1) terhadap Karakter Siswa (Y)

Uji hipotesis Desain Alur Manajemen Pembelajaran ADLX, Desain Alur Pembelajaran ADLX berpengaruh positif dan signifikan terhadap Karakter Siswa. Hal tersebut berdasarkan output statistik di mana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang mana t_{hitung} adalah 3,307 dan untuk nilai $t_{tabel} = 1,6607$ dengan nilai sig. $0,001 < 0,05$. Dengan pengertian lain bahwa Desain Alur pembelajaran ADLX memberikan dampak terhadap karakter siswa, khususnya pada Sekolah Islam Terpadu (SIT) Ikhtiar Makassar, dengan indikator: 1) Individualisasi yang terdiri dari dua elemen yaitu akomodir keunikan dan ciptakan peluang; 2) Interaksi yang terdiri dari dua elemen yaitu multi arah dan sukses bersama; 3) Observasi yang terdiri dari dua elemen yaitu pastikan pencapaian dan optimalkan hasil; dan 4) refleksi terdiri dari dua elemen yaitu ambil hikmah dan tindak lanjut.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Reza Syehma Bahtiar (2016) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara desain pembelajaran

ASSURE (X) terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga ditunjang oleh penelitian Annisa (2021) yang meneliti Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa, dimana dalam hasil penelitiannya didapatkan simpulan 78% Pembelajaran Terpadu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.

Menurut Teori Humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri..

B. Kompetensi Guru (X2) terhadap karakter siswa (Y)

Hasil uji hipotesis Kompetensi Guru berpengaruh positif dan signifikan dengan dibuktikan output statistik di mana tabel = 1,6607 dengan nilai sig. $0,028 < 0.05$. Dengan pengertian lain bahwa Kompetensi guru memberikan dampak terhadap karakter siswa, khususnya pada Sekolah Islam Terpadu (SIT) Ikhtiar Makassar. Indikator Variabel Kompetensi Guru. Kompetensi itu sendiri terdiri atas kompetensi kepribadian, pedagogic, professional, dan sosial.

Kompetensi Kepribadian terdiri dari atas: a) pemahaman Islam yang utuh; b) berakhlak karimah; c) memiliki kemampuan dan integritas memimpin, kepribadian khusus; 2) Kompetensi pedagogik terdiri atas: a) memahami karakteristik peserta didik b) penguasaan teori-teori pendidikan, perencanaan pembelajaran c) penguasaan media d) sumber belajar e) mampu mengembangkan strategi pembelajaran f) mampu merancang lingkungan pembelajaran g) Internalisasi nilai islam h) mampu mengembangkan pengembangan evaluasi pembelajaran i) laporan hasil belajar j) mampu melakukan penelitian tindakan kelas. 3) Kompetensi Profesional meliputi: a) memiliki penguasaan akademis yang baik b) memahami sekolah islam terpadu c) memahami kebijakan pendidikan nasional, memahami kode etik guru JSIT. 4) Kompetensi Sosial meliputi: a) memiliki kemampuan berkomunikasi b) memiliki kemampuan bekerjasama c) memiliki pemahaman dan terlibat dalam organisasi profesi d) memiliki kompetensi kesalihan sosial. Berdasarkan nilai angket yang diperoleh total skor 19- 26 pada kompetensi Kepribadian, Pedagogik dan profesional. Artinya Guru SDIT Ikhtiar memiliki kompetensi yang baik. sehingga bisa memberikan dampak pada Karakter siswa. Dapat disimpulkan, semakin baik Kompetensi Guru, maka semakin baik juga karakter siswa. Hasil Penelitian ini relevan dengan penelitian Metoddyus Tri Brata (2016) yang menyatakan, terdapat hubungan positif dan signifikan antara Kompetensi Kepribadian Guru dengan Karakter Peserta Didik.

Sejalan dengan teori Stephen Robbin (2007) yang menyatakan kompetensi adalah kemampuan (ability) atau kapasitas seseorang untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan, dan kemampuan ini ditentukan dua faktor, yaitu kemampuan intelektual dan fisik. Guru yang

senantiasa meningkatkan kompetensi dalam melaksanakan tugasnya akan semakin maksimal dalam mengajar, sehingga akan berdampak pada karakter siswa.

C. Pengaruh Budaya Sekolah (X_3) terhadap karakter siswa (Y)

Variabel Budaya Sekolah berpengaruh positif dan signifikan terhadap Karakter Siswa. Hal ini berdasarkan output statistik di mana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang mana t_{hitung} adalah 5,506 dan untuk nilai $t_{tabel} = 1,6607$ dengan nilai sig. 0,000 < 0,05. Dengan pengertian lain, budaya sekolah memberikan dampak terhadap karakter siswa, khususnya pada Sekolah Islam Terpadu (SIT) Ikhtiar Makassar dengan indikator Variabel Budaya Sekolah yaitu nilai-nilai budaya Islam yang diaplikasikan di SDIT Ikhtiar yaitu: Disiplin Waktu yang meliputi: 1) Disiplin berpakaian; 2) 6S (senyum, salam, salim, sapa, sopan, santun); 3) Antri; 4) Tertib di Masjid; 5) Tertib di Toilet; 6) Mandiri dan tanggung jawab; dan 7) Menjaga kebersihan.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Ansar (2020) di mana yang menunjukkan terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara budaya sekolah terhadap pembentukan karakter siswa. Sejalan dengan teori yang dikemukakan Zamroni (2011), budaya sekolah adalah nilai-nilai, prinsip-prinsip, tradisi-tradisi dan kebiasaan yang terbentuk dalam perjalanan panjang sekolah, dikembangkan sekolah dalam jangka waktu yang lama dan menjadi pegangan serta diyakini oleh seluruh warga sekolah. Ketika siswa dibiasakan dengan kebiasaan islami, adab-adab Islami, setiap hari dan terevaluasi, akan sangat berdampak terbentuknya karakter Islami pada siswa.

D. Pengaruh Desain Alur Manajemen Pembelajaran ADLX (X_1), Kompetensi Guru (X_2) dan Budaya Sekolah (X_3) secara simultan terhadap karakter Siswa (Y)

Pada bagian ini, menguji hipotesis desain alur pembelajaran ADLX, Kompetensi Guru dan Budaya Sekolah secara simultan terhadap karakter berdasarkan analisis statistik bahwa Berdasarkan hasil uji F diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 27,373 dengan $F_{0,5;97;3}$ atau disebut dengan F_{tabel} sebesar 2,700 sehingga diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama (simultan) antara desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah terhadap karakter siswa. Ketika Skor Variabel Desain Pembelajaran ADLX meningkat, Kompetensi Guru Meningkat, dan Budaya Sekolah Meningkat, akan memberikan Pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan karakter siswa, khususnya pada Sekolah Islam Terpadu (SIT) Ikhtiar Makassar.

PENUTUP

1. Simpulan

- a. Desain pembelajaran ADLX berpengaruh positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai desain pembelajaran ADLX, maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa.
- b. Kompetensi guru berpengaruh positif dan signifikan, yang artinya setiap terjadi peningkatan nilai kompetensi guru maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa.
- c. Budaya sekolah berpengaruh positif dan signifikan, yang artinya setiap terjadi peningkatan nilai budaya sekolah maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa
- d. Secara simultan (bersamaan) bahwa Desain Alur Manajemen Pembelajaran ADLX, Kompetensi Guru dan Budaya Sekolah berpengaruh positif dan signifikan terhadap Karakter Siswa, khususnya pada Sekolah Islam Terpadu (SIT) Ikhtiar Kota Makassar.

2. Saran

Budaya Sekolah salah satu yang mempengaruhi terbentuknya Pembiasaan Karakter, sehingga membutuhkan pembiasaan yang berulang, sehingga budaya sekolah terus di evaluasi pelaksanaannya serta kerjasama dengan semua stakeholder sekolah. Kompetensi Guru sangat diperlukan dalam pengembangan pengetahuan dan skill Guru sebagai fasilitator dan coach sehingga program pelatihan, peningkatan SDM membutuhkan perhatian agar semakin berkualitas. Untuk mendapatkan ADLX dalam pembelajaran guru memaksimalkan berbagai strategi pembelajaran agar siswa mendapatkan *learner experience*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Quran Al-Karim dan Terjemahnya Hadits, Syarah Hadits Arbain Imam Annawawi Bahgat, Mohamed M. (2018). First Framework. 5 Domains, 15 Principles, SeGa Group LLC.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, KBBI Daring <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Bahan Ajar Training Of Trainer (TOT) Implementasi Kurikulum 2013. Pendekatan Strategi Pembelajaran SD/SMP/SMA/SMK, Jakarta: Kemendikbud,

- (2016). Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- (2016). Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dasar dan Menengah, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,
- (2020). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no 22 tahun 2020 , Jakarta: Kemendikbud
- , Desain Induk Pendidikan Karakter 2010—2025
- Maryama, Eva. (2016). Pengembangan Budaya Sekolah, Tarbawi, Vol. 2 No. 2
- Muhab, Sukro., et al. (2017). Standar Mutu Kekhasan Sekolah Islam Terpadu, Jakarta: JSIT Indonesia
- Mustofo. (2017). Budaya Sekolah Islam (BUSI) Studi Kasus di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang, Nadwa Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 11 Nomor 2.
- Nashih Ulwan, Abdullah. (2018). Pendidikan anak dalam Islam, Sukoharjo: Insan Kamil.
- Nasution (2003). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara
- Omeri, Nopan. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam dunia Pendidikan, Manajer Pendidikan, Vol. 9 No.3
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 tertuang Profil Pelajar Pancasila
- Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018 Nomor 37, tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
- Rukhyati, Evy dan Ahmad Muflihin. (2019). Pengaruh Penerapan Kurikulum Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di SDIT Permata Bunda, Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol.2 No.2
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran, Depok: Rajawali Press Sugiyono, 2018, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D, Bandung: Alfabeta
- Sofyan, dkk. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter, Surabaya: Jakad Publishing

Syafaruddin (2005). Manajemen Lembaga Pendidikan Islam, Ciputat : Ciputat Press Jakarta

Tafsir, Ahmad (2011). Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam, Bandung: Remaja Rosdakarya

Tim Pengembang Konten POP JSIT. (2020). Knowledge Book Desain Alur Pembelajaran ADLX dengan pendekatan Terpadu, Jakarta

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang guru dan dosen Zaenab, 2017, Strategi Taktis Pendidikan Karakter, Jakarta : Rajawali Press.