

PENGEMBANGAN PROGRAM PENGUATAN KARAKTER KREATIF PADA ORGANISASI IKATAN PELAJAR MUHAMMADIYAH DI MI MUHAMMADIYAH 01 JOMBANG

Devi Meyla Pramesti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(devi.19026@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur kevalidan dan keefektivan program penguatan karakter kreatif pada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah. Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Sample pada penelitian ini yaitu siswa yang tergabung dalam organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah. Hasil dari pengembangan program penguatan karakter kreatif diukur melalui proses uji validasi, dengan validasi ahli program dilaksanakan 3 kali berdasarkan jumlah program yaitu *fun literasi* dengan presentase 91,4%, *upgrading* 88,5% dan *fun game* 82,8% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan validasi karakter kreatif mendapat hasil presentase 87,5% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya uji keefektivan yang telah dilakukan pada siswa, dengan hasil *fun literasi* (++++), *upgrading* (++++), *fun game* (++++) dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian terdahulu masih relevan dengan penelitian yang dilakukan melalui uji validitas dan keefektivan program. Temuan yang menarik pada penelitian ini ialah mampu menimbulkan kreativitas melalui aktivitas program. Dalam bidang ilmu pendidikan karakter, pengembangan program mampu berkontribusi dalam penguatan karakter kreatif pada siswa Sekolah Dasar. Pada konteks praktis, pengembangan program dapat dijadikan rekomendasi dalam rangka penguatan karakter kreatif.

Kata Kunci: Program, Karakter Kreatif, Ikatan Pelajar Muhammadiyah

Abstract

The purpose of this study is to examine the validity and effectiveness of a creative character reinforcement program within the Muhammadiyah Student Association. The research follows a Research and Development (R&D) approach, specifically using the ADDIE model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants in this study are students who are part of the Muhammadiyah Student Association. The results of the program's development were assessed through validation processes. The expert validation was conducted three times, corresponding to the number of program components. The fun literacy program received a validation percentage of 91.4%, upgrading received 88.5%, and fun game received 82.8%, indicating high validity. The validation of creative character received a percentage of 87.5%, also indicating high validity. Additionally, the effectiveness of the program was evaluated among the students, and it was found to be highly effective for the fun literacy program (++++), upgrading (++++), and fun game (++++). In conclusion, the previous research findings remain applicable to the current study as demonstrated by the validation and effectiveness tests conducted on the program. The research highlighted the program's ability to foster creativity through its activities. In the field of character education, this program's development contributes to the enhancement of creative character among elementary school students. From a practical standpoint, this program's development can be recommended as an effective strategy for reinforcing creative character.

Keywords: Program, Creative Character, Muhammadiyah Student Association

PENDAHULUAN

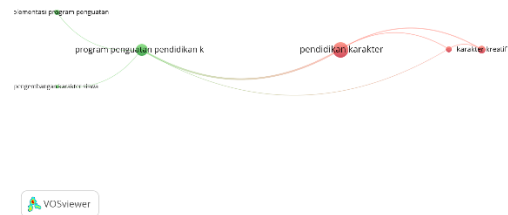
Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam membentuk kepribadian seseorang. Menurut (*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, n.d.) menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang 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”.

Jenjang Sekolah Dasar ialah dimana pendidikan karakter mulai diterapkan. Jika pendidikan karakter di berikan pada saat anak berada ditingkat dasar SD/MI, maka hal tersebut akan mudah diingat/melekat yang kemudian akan tampak dalam tingkah laku sehari-harinya (Listrianti, 2019). Salah satu tujuan implementasi pendidikan karakter adalah mewujudkan individu yang aktif dan kreatif (Budiman & Karyati, 2021).

Sumber daya tak terbatas yang dimiliki oleh diri manusia adalah daya kreatif, apabila potensi ini dieksplorasi dan dikelola dengan baik maka akan menghasilkan karya yang luar biasa. Kreativitas adalah kemampuan siswa untuk berpikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan cara atau hasil baru berdasarkan sumber daya yang tersedia. (Budiman & Karyati, 2021). Melalui kreativitas, siswa memiliki kemampuan untuk mengungkapkan dirinya, oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan mendasarkan pada nilai dan moral yang baik, hal ini bertujuan agar anak-anak dapat mengaktualisasikan diri dengan tepat melalui ekspresi kreativitas mereka. (Miranda et al., 2018).

Penguatan karakter senantiasa diupayakan, hal ini bertujuan untuk mengembangkan dan melengkapi generasi penerus dengan karakter yang baik, keterampilan literasi yang tinggi, serta kompetensi yang unggul dalam era revolusi industri keempat, hal ini termasuk kemampuan berpikir secara kritis dan analitis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. (Muhammad Zul Ahmadi, 2020). Pengembangan program merupakan salah satu upaya dalam penguatan karakter kreatif. Melalui program, adanya urgensi perubahan yang lebih baik pada diri siswa menjadi hal yang penting untuk menjadi output dari pendidikan karakter (Santoso, 2020).

Jika melihat data dari *harzing's publish or perish* yang kemudian dikonversi ke *vosviewer* dapat diketahui bahwa penelitian mengenai pengembangan program penguatan karakter kreatif masih perlu penelitian lebih lanjut, karena masih terbilang rendah.



Data penelitian sebelumnya mengatakan bahwa karakter kreatif tidak muncul secara spontan, melainkan memerlukan arahan dan bimbingan, salah satunya melalui penyediaan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. (Miranda et al., 2018). Melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tentang karakter, tetapi juga diharapkan untuk secara praktis mengaplikasikan nilai-nilai tersebut. Hal ini akan membantu dan mendorong siswa untuk memperkuat karakter mereka. (Leny Sri Wahyuni, 2018).

MI Muhammadiyah 01 Jombang merupakan salah satu Sekolah percontohan di Jawa Timur karena menginisiasi adanya ekstrakurikuler yaitu organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah di tingkat Sekolah Dasar yang sebelumnya tidak ada. Ikatan Pelajar Muhammadiyah merupakan salah satu organisasi otonom Muhammadiyah yang berada di Lembaga Pendidikan Muhammadiyah yang menempatkan penekanan yang kuat untuk membantu anggotanya mengembangkan kemampuan kreatif (Alfa Rezky Ramadhan, 2022). Maksud dan tujuan dari organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah ialah terbentuknya pelajar muslim yang berilmu, berakhlak mulia, dan terampil dalam rangka menegakkan dan menjunjung tinggi nilai-nilai ajaran Islam sehingga terwujud masyarakat Islam yang sebenar-benarnya (Anggaran Dasar IPM Bab III Pasal 6).

Upaya mewujudkan maksud dan tujuan IPM, tahun 2004 IPM mendeklarasikan diri sebagai Gerakan Kritis-Transformatif (GKT) sebagai paradigma gerakannya dengan ciri yaitu sadar, peka dan peduli terhadap segala fenomena sosial (Azaki Khoirudin, 2016). Selanjutnya dalam buku Ideologi IPM menjelaskan bahwa strategi gerakan yang diusung oleh IPM pada paradigma Gerakan Kritis-Transformatif ialah Gerakan Pelajar Kreatif sebagai aksi nyata IPM dalam menjawab kebutuhan pelajar dalam konteks kekinian. Gerakan Pelajar Kreatif digunakan untuk mewadahi pelajar berdasarkan pada minat dan bakat pelajar. Tak hanya itu, dalam kepribadian kader IPM pada poin ke-empat juga dapat diketahui bahwa IPM memiliki penekanan yang kuat terhadap karakter kreatif untuk anggotanya dengan

berbunyi bahwa kader IPM “Memiliki tradisi intelektual sehingga tercipta sikap kritis, inovatif dan kreatif sebagai landasan beramal kebajikan” (Azaki Khoirudin, 2016).

Hasil wawancara dengan pembina IPM pada tanggal 13 Februari 2023, bahwa organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah di MI Muhammadiyah 01 Jombang terdapat masalah. Pertama berdasarkan evaluasi program yang telah dilakukan, program yang telah terlaksana adalah Pelatihan Kader Taruna Melati 1 (PKTM 1), dimana dalam pelatihan tersebut memuat tentang materi ideologi (Al Islam, Kemuhammadiyah dan Ke IPM an), namun output dari program tersebut adalah merancang program kerja selama satu periode kedepan. Secara substansi program dengan outputnya masih belum relevan dengan ditambah kurangnya kesiapan anggota secara materi dan pendampingan, output tersebut belum dapat dijalankan sampai sekarang. Hal demikian berdampak terhadap kurangnya produktifitas anggota dalam menjalankan roda organisasi. Jika hal tersebut dibiarkan dan terjadi secara berkelanjutan, maka akan menimbulkan kekosongan program dalam kepemimpinan.

Kedua, Setelah diwawancara lebih lanjut oleh peneliti ternyata secara realita yang terjadi selama ini program yang mereka jalankan saat ini menjadi program bersama dalam Ikatan Pelajar Muhammadiyah. Padahal secara struktural, Ikatan Pelajar Muhammadiyah di MI Muhammadiyah 01 Jombang memiliki bidang yang sesuai dengan AD/ART Ikatan Pelajar Muhammadiyah seperti bidang Perkaderan, bidang Pengkajian Ilmu Pengetahuan, bidang Kajian Dakwah Islam, bidang Apresiasi Seni, Budaya dan Olahraga dan Pengembangan Kreativitas Kewirausahaan. Dimana dengan adanya bidang tersebut memudahkan dalam mendesain organisasi terutama dalam mendesain program, sebab tupoksi dalam bidang tersebut sudah jelas dan dapat diterjemahkan melalui sebuah program.

Ketiga, program yang ada adalah hasil program turun menurun dari tahun sebelumnya dan termasuk program eventual. Dengan demikian siswa tidak leluasa dalam mengeksplorasi kemampuannya dibidang yang lain padahal hadirnya bidang-bidang di IPM digunakan untuk mewartakan potensi dari anggotanya. Hadirnya Ikatan Pelajar Muhammadiyah di Sekolah tentu bukan hanya sesekali saja dampaknya, namun idealnya harus setiap hari memberi dampak kepada sekitar. Termasuk program yang dijalankan, bukan hanya eventual yang setiap tahun hanya berjalan satu kali melainkan harus berkelanjutan.

Idealnya adanya organisasi Ikatan pelajar Muhammadiyah di MI Muhammadiyah 01 Jombang mampu mengeksplorasi kreativitas siswa yang tergabung didalamnya. Kreativitas tersebut dapat tercermin dari

program kerja yang mereka jalankan adalah hasil dari pengetahuan, kebutuhan dan keinginan siswa yang didampingi oleh pembina IPM. Selain itu siswa juga mampu mengelompokkan program sesuai dengan bidang masing-masing. Pelibatan siswa mulai pengonsepan sampai implementasi juga menjadi pembelajaran dalam rangka penguatan karakter terutama kreatif.

Tiga temuan ini, dapat diketahui bahwa organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah berjalan namun belum ideal. Dari hal ini, diperlukan upaya perbaikan dalam rangka memperbaiki organisasi agar dapat dikatakan ideal. Langkah awal dalam alternatif penyelesaian adalah melalui pengembangan sumber daya manusia, jika sumber daya manusia paham terkait bidang yang dijalankan maka dapat memudahkan dalam mendesain ulang organisasi terutama terkait program yang akan dijalankan. Pengembangan sumber daya manusia yang dimaksud adalah melalui pengembangan program.

Pengembangan program ditujukan dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa. Program ini sebagai upaya untuk mengeksplorasi karakter kreatif pada diri siswa yang mampu dikembangkan pada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah. Sebab jika karakter kreatif siswa sudah tereksplorasi maka perbaikan-perbaikan organisasi akan mudah dilakukan.

Berbagai uraian dinamika organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah di MI Muhammadiyah 01 Jombang peneliti memilih judul penelitian “Pengembangan Program Penguatan Karakter Kreatif Pada Organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah di Mi Muhammadiyah 01 Jombang” sebagai upaya alternatif peningkatan kreativitas siswa dalam mendesain ulang organisasi secara ideal.

METODE

Metode yang diterapkan untuk penelitian ini adalah *Research and Development*. Peneliti memilih model pengembangan ADDIE yang memiliki Lima tahap yaitu : Analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis memiliki tahapan analisis kebutuhan dan kinerja. Selanjutnya pada tahap desain memiliki tahapan deskripsi program, tujuan program, jenis Program, metode, rancangan pelaksanaan, dan rancangan evaluasi. Sedangkan pada tahap pengembangan yaitu uji validasi dan revisi. Kemudian pada tahap implementasi memiliki tahapan monitoring dan evaluasi CIPP. Terakhir, tahap evaluasi memiliki tahapan mengevaluasi hasil proses analisis sampai implementasi.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 - 5 di MI Muhammadiyah 01 Jombang. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah siswa yang tergabung

dalam organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah di MI Muhammadiyah 01 Jombang. Data kuantitatif dan kualitatif merupakan jenis data yang dipergunakan pada penelitian ini. Data kuantitatif didapatkan berdasarkan hasil analisis data kevalidan dan keefektivan dimana data diubah menjadi bentuk nominal. Sedangkan data kualitatif didapatkan berdasarkan uji program di lapangan dan studi penelitian awal.

Instrument yang digunakan ialah lembar validitas dan keefektivan program. Tahap validasi terdiri dari validasi program dan karakter kreatif. Instrument penilaian yang digunakan adalah jenis kuisisioner yang terdapat skala penilaian, sedangkan instrument data keefektivan berdasarkan evaluasi CIPP (Contex, Input, Proses, Program). Instrumen penilaian berupa hasil observasi peneliti dan angket yang dibagikan kepada siswa.

Analisis Data yang digunakan pada lembar validasi adalah skala likert untuk memperoleh nilai kevalidan menggunakan rumus yaitu:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah melakukan validasi pada program dan karakter kreatif, peneliti dapat menentukan tingkat kevalidan program penguatan karakter kreatif pada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah. Berikut adalah kriteria kevalidan program :

Tabel 1. Standar Kriteria Kevalidan

| Presentase | Keterangan |
|-----------------|--------------------|
| 0,00% - 20,00% | Sangat Tidak Valid |
| 21,00% - 40,00% | Tidak Valid |
| 41,00% - 60,00% | Kurang Valid |
| 61,00% - 80,00% | Valid |

Sedangkan data pengujian kefektivan program kemudian ditransformasikan ke dalam T-skor. T-skor adalah nilai standar dimana rata-ratanya adalah 50 dan standar deviasinya adalah perkalian 10. Untuk menentukan T-skor masing-masing angka z dikalikan 10, kemudian ditambah 50. Rumus yang digunakan untuk menghitung T-skor adalah :

$$T = 10z + 50 \text{ (Kountour, 2005:94) Dimana, z dihitung dengan rumus : } Z = \frac{X-M}{SD}$$

Keterangan :

- Z = Nilai standar z-score
- X = skor hasil pengukuran
- M= rata-rata hasil pengukuran
- SD = standar deviasi

Kualitas skor pada masing-masing variable adalah positif dan negative yang dihitung menggunakan T-skor. Jika $T \geq 50$ adalah positif atau tinggi (+), dan sebaliknya. Jika jumlah skor positifnya lebih kecil daripada skor negatifnya maka hasilnya adalah negative (-) atau : $\sum + \geq \sum - = +$ (positif). Selanjutnya hasil dari

perhitungan tersebut dikonversikan ke kuadran glickman, Analisis kuadran glickman yang digunakan sehingga dapat menggambarkan beberapa kedudukan efektivitas implementasi program penguatan karakter.

Tabel 2. Standar Kriteria Keefektivan

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Kuadran I (Sangat Efektif) (++++)</p> | <p>Kuadran II (Cukup Efektif) (++++) (++++) (++++) (++++)) (++++) (++++) (++++)</p> |
| <p>Kuadran III (Kurang Efektif) (----) (----) (----) (----)</p> | <p>Kuadran IV (Sangat Tidak Efektif) (----)</p> |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan program penguatan karakter kreatif pada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah, dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berikut merupakan penjabaran dalam mengembangkan Program berdasarkan model pengembangan ADDIE.

Tahap *Analysis* (Analisis)

Langkah awal kegiatan penelitian dan pengembangan yakni dengan menganalisis sebuah permasalahan di lapangan, berikut tahapan analisis dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah analisis kebutuhan dan analisis kinerja.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan pembina IPM sehingga dapat diketahui jika terdapat permasalahan karakter anak tentang daya kreatif yang menjadi perhatian khusus. Dari hasil wawancara dengan pembina IPM MI Muhammadiyah 01 Jombang bahwa program yang selama ini dijalankan oleh Ikatan Pelajar Muhammadiyah masih menjadi program bersama padahal dalam structural anggota mereka memiliki bidang yang bertujuan untuk mengelompokkan berdasarkan potensi mereka dan memudahkan dalam mendesain organisasi.

Tak hanya itu, program yang ada adalah hasil program turun menurun dari tahun sebelumnya dan termasuk program eventual. Dengan demikian siswa tidak leluasa dalam mengeksplorasi kemampuannya dibidang yang lain padahal hadirnya bidang-bidang di IPM digunakan untuk mawadahi potensi dari anggotanya. Dari hal itu daya kreatif siswa yang seharusnya tersalurkan melalui organisasi masih belum mampu dikembangkan dengan baik.

Adanya organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah di MI Muhammadiyah 01 Jombang sejak tahun 2006 berpotensi baik dalam meningkatkan karakter terutama

kreatif. Namun hal demikian masih belum terekplorasi dengan baik sebab adanya permasalahan diatas padahal banyak potensi yang mampu dikembangkan.

Dalam hal ini, potensi baik tersebut dapat dikembangkan melalui peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah melalui sebuah program. Karakter kreatif merupakan karakter dimana siswa memiliki kemampuan dalam berpikir dan melakukan sesuatu yang menghasilkan cara atau hasil baru berdasarkan sesuatu yang dimiliki (Budiman & Karyati, 2021).

Dalam hal ini, penguatan sumber daya manusia menjadi fokus penting yang bisa dilakukan. Salah satu upaya melalui suatu program dapat memuat nilai kreativitas seperti halnya fun literasi, upgrading dan fun game.

Selanjutnya adalah analisis kinerja sebagai bentuk konfirmasi kepada siswa apakah mereka membutuhkan program dalam rangka mengeksplorasi karakter kreatif tersebut. Dari hasil konfirmasi mereka menyatakan membutuhkan sebab mereka merasakan kerinduan dengan program-program Ikatan Pelajar Muhammadiyah. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap design, peneliti mengembangkan deskripsi program, tujuan program, jenis program, metode, pengorganisasian, rancangan kegiatan dan rancangan evaluasi yang dijabarkan sebagai berikut :

Deskripsi program pada program Fun Literasi merupakan program pengenalan aktivitas literasi yang menyenangkan. Kreatifitas yang dimaksud adalah mengembangkan daya imajinasi siswa dimana siswa mampu berpikir tanpa batas, seluas luasnya dalam merespon suatu stimulasi. Sedangkan Upgrading merupakan aktivitas pelatihan berupa materi dan diskusi. Selanjutnya Fun game merupakan serangkaian game yang dikemas secara menarik dan menyenangkan untuk memuat nilai kreativitas.

Tujuan program pada program Fun literasi ini adalah mengembangkan kreativitas melalui daya imajinasi siswa dengan berpikir tanpa batas. Sedangkan Upgrading adalah meningkatkan karakter kreatif dalam hal mendesain program organisasi. Selanjutnya Fun Game adalah meningkatkan karakter kreatif melalui hal yang menyenangkan.

Jenis Program pada fun literasi adalah mendongeng. Mendongeng membuat siswa mampu mendengar dengan seksama tentang cerita yang disampaikan, merangsang siswa untuk bertanya apabila tidak memahami cerita, siswa mampu menjawab pertanyaan, siswa dapat menceritakan kembali dan mengekspresikan apa yang didengar dan diceritakan sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Kreativitas yang dimaksud adalah dongeng dapat mengembangkan daya imajinasi siswa dimana siswa

mampu berpikir tanpa batas, seluas luasnya dalam merespon suatu stimulasi

Jenis program pada Upgrading adalah materi dan diskusi. Materi yang dipaparkan yaitu terkait tupoksi bidang dan tips merancang program kerja di Ikatan Pelajar Muhammadiyah, agar siswa mengetahui tupoksi bidang yang akan mereka jalankan selama satu periode dan dapat menyusun program kerja yang sesuai dengan tupoksi bidang serta menyenangkan. Diskusi kelompok akan membahas terkait kelanjutan dari materi tersebut yaitu tentang merancang program kerja

Jenis program pada Fun game adalah membuat bangunan dan ekspresi kreatif. Dalam game membuat bangunan siswa dibuat kelompok kemudian diberikan beberapa tusuk sate dan styrofoam. Dari bahan tersebut siswa diminta untuk membuat sebuah bangunan. Selanjutnya, mengekspresikan kreatif siswa melalui karya tangan siswa yang dilakukan secara berama dengan cara menempelkan tangan yang sudah dibalut warna pada kain yang telah disediakan.

Metode yang digunakan dalam Fun literasi adalah Ceramah dan Tanya jawab. Upgrading adalah ceramah dan diskusi. Fun game adalah berkelompok.

Pengorganisasian meliputi narasumber dan peserta, sebagai berikut :

Narasumber ditunjuk oleh pengelola dengan kriteria sebagai berikut: Memiliki keahlian sesuai materi yang disampaikan. Dan dapat berasal dari PC/PR/PW/PP IPM, guru/tenaga kependidikan, Muhammadiyah maupun ortomnya, serta orang-orang yang dianggap ahli.

Peserta program adalah siswa MI Muhammadiyah 01 Jombang yang tergabung dalam Ikatan Pelajar Muhammadiyah
Rancangan Kegiatan

Fun Literasi : Panitia mempersiapkan kebutuhan mendongeng, Fasilitator mengkondisikan peserta, Narasumber mulai mendongeng, Siswa merespon melalui tanya jawab, Siswa mengekspresikan melalui bercerita, Siswa menyimpulkan hasil kegiatan.

Upgrading : tahap materi, Panitia menyiapkan keperluan materi, Fasilitator memberikan pengantar materi, Narasumber menyampaikan materi beserta tanya jawab, Fasilitator memberikan penguatan materi. Selanjutnya tahap diskusi, Panitia menyiapkan perlengkapan diskusi seperti kertas plano dan spidol, Fasilitator mengelompokkan berdasarkan bidang, Fasilitator menjelaskan terkait pembahasan diskusi, Fasilitator mendampingi dalam diskusi

Fun Game : tahap membuat bangunan, Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, Setiap kelompok akan disediakan tusuk sate dan styrofoam, Setiap kelompok memikirkan konsep membangun bangunan melalui tusuk sate dan styrofoam, Setelah itu, setiap kelompok mulai mengekspresikan imajinasi yang telah difikirkan dalam

bentuk karya. Sedangkan tahap Ekspresi Kreatif, Siswa disediakan kain dan warna. Setiap siswa mewarnai tangan mereka sesuai dengan keinginan, Tangan yang berwarna tersebut ditempelkan pada kain yang telah disediakan sebagai wujud ekspresi kreatif.

Rancangan Evaluasi

Rancangan evaluasi program penguatan karakter kreatif berdasarkan pada evaluasi CIPP yaitu context, Input, proses dan program. Aspek evaluasi tersebut memiliki indikator masing-masing yang disesuaikan dengan kebutuhan program.

Fun literasi memiliki beberapa aspek diantaranya yaitu : pertama, context yang dinilai dari kesesuaian program dan target berdasarkan rencana, analisis kebutuhan dan kesesuaian dengan Sekolah Dasar. Kedua, Input berdasarkan Narasumber yang dipilih, Kepesertaan, Metode yang dijalankan, Rangkaian kegiatan, Fasilitator. Ketiga, Proses melalui monitoring program dan angket peserta. Terakhir yaitu program berdasarkan indikator kreativitas yaitu : Berpikir lancer, mengimajinasikan apa yang telah didengar. Berpikir luwes, mengimajinasikan cerita dari berbagai sudut pandang. Berpikir orisinal, Mencetuskan pesan-pesan yang tercipta dari sebuah cerita. Mengelaborasi, Mengelaborasi gagasan yang menjadi sebuah kesimpulan akhir. Mengevaluasi, Menyepakati atas kebenaran kesimpulan yang telah dibuat.

Upgrading memiliki beberapa aspek diantaranya: pertama, context yang dinilai dari kesesuaian Program dan target berdasarkan rencana, analisis kebutuhan dan kesesuaian dengan Sekolah Dasar. Kedua, Input berdasarkan Narasumber yang dipilih, Kepesertaan, Metode yang dijalankan, Rangkaian kegiatan, Fasilitator. Ketiga, berdasarkan proses melalui monitoring program dan angket peserta. Terakhir yaitu Program melalui indikator kreativitas yaitu Berpikir lancar, Mengeksplorasi gagasan yang bervariasi. Berpikir luwes, Mengeksplorasi gagasan dari berbagai sudut pandang. Berpikir orisinal, Menciptakan program kerja baru. Mengelaborasi, mengonsep program dari ide-ide yang tercipta. Mengevaluasi, Menyesuaikan program yang telah dibuat dengan bidang yang dijalankan

Fun game memiliki beberapa aspek diantaranya : pertama, context yang dinilai dari kesesuaian program dan target berdasarkan rencana, analisis kebutuhan dan kesesuaian dengan Sekolah Dasar. Kedua, Input berdasarkan Kepesertaan, Metode yang dijalankan, Rangkaian kegiatan, Fasilitator. Ketiga proses melalui monitoring program dan angket peserta. Terakhir program melalui indikator kreativitas yaitu : Berpikir lancar, Memahami masalah dan mampu Mengeksplorasi gagasan dalam penyelesaian masalah. Berpikir luwes, Melihat penyelesaian masalah dari berbagai sudut pandang. Berpikir orisinal, Menciptakan hasil karya yang baru

sesuai dengan gagasan yang mereka cetuskan. Mengelaborasi, Menggabungkan konsep dari berbagai gagasan menjadi sebuah karya. Mengevaluasi, Menilai karya yang telah dibuat sudah sesuai dengan yang diperintahkan.

Development (Pengembangan)

Pada proses pengembangan melalui tahap validasi tim ahli program ikatan pelajar muhammadiyah dan ahli karakter kreatif. Selanjutnya juga melalui tahap revisi. Berikut penjabaran dua tahapan tersebut, sebagai berikut :

Validasi Tim Ahli

Validasi ahli karakter kreatif dalam penelitian pengembangan ini dipilih dari dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memang memiliki spesialisasi dalam karakter kreatif dengan minimal jenjang pendidikan S2. Adapun hasil validasi karakter kreatif memperoleh skor 87,5%. maka program penguatan karakter kreatif yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dan layak digunakan.

Ahli program dalam penelitian pengembangan ini dipilih dari Pimpinan Daerah Ikatan Pelajar Muhammadiyah Kabupaten Jombng yang berpengalaman dalam mendesain dan melaksanakan program Ikatan Pelajar Muhammadiyah. Adapun hasil validasi program memperoleh skor fun game sebesar 91,4%, upgrading 88,5% dan fun game 82,8%.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut program penguatan karakter kreatif yang dikembangkan dalam kategori sangat valid dan layak digunakan.

Revisi

Ahli karakter kreatif memberikan saran dan tanggapan sebagai revisi meliputi penulisan dalam buku panduan hendaknya membuat penkodean yang konsisten dan kata yang digunakan dicetak miring apabila menggunakan bahasa non Indonesia.

Revisi pada program Fun literasi adalah jika kegiatan ini berdampak baik maka perlu adanya kegiatan - kegiatan yang lebih menarik lainnya untuk Ikatan Pelajar Muhammadiyah yang berfokus pada literasi, sehingga literasi bukan hanya dimaknai sebagai membaca saja.

Revisi atau tanggapan pada program Upgrading adalah langkah awal yang baik untuk mengenalkan Ikatan Pelajar Muhammadiyah meskipun secara gambaran umum. Namun ahli program meyakini bahwa upgrading mampu membuat mereka merasa tertarik pada Ikatan Pelajar Muhammadiyah.

Revisi atau tanggapan pada program Fun game adalah cocok diimplementasikan dengan subjek penelitian siswa Sekolah Dasar karena anak dengan usia tersebut menyukai kegiatan yang menyenangkan.

Implementation (Implementasi)

Pada proses implementasi program dimonitoring agar mengetahui keadaan yang sebenarnya dilapangan. Dari

hasil monitoring siswa yang mengikuti program berjumlah 20 yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan.

Narasumber yang diundang untuk menyampaikan didalam forum program dinilai berkompeten karena mampu menyampaikan dengan baik sehingga peserta semakin penasaran dan memantik pertanyaan. Selain itu secara penyampaian narasumber mampu interaktif sehingga peserta tidak mengantuk.

Sumber daya fasilitator kurang, sehingga peran fasilitator masih belum maksimal. Padahal berbagai aktivitas membutuhkan pendampingan intens untuk ketercapaian program.

Selain monitoring, pada tahap implementasi juga dievaluasi berdasarkan contex, input, proses dan program, sebagai berikut :

Contex

Hasil perhitungan statistika evaluasi berdasarkan contex berdasarkan beberapa aspek, diantaranya: kesesuaian implementasi dengan design yang dibuat, dalam hal ini berpacu kepada rancangan kegiatan ternyata sesuai dengan implementasi. Selanjutnya kesesuaian program dengan analisis kebutuhan yaitu program yang dijalankan mampu menjawab kebutuhan yang terjadi. Kemudian, tercapainya target dalam program ialah ketercapaian tujuan program. Terakhir kesesuaian jika diimplementasikan di Sekolah Dasar yaitu program yang diterapkan dapat diikuti dan dipahami dengan baik oleh peserta. Hasil yang didapatkan bernilai positif sehingga dalam hal ini evaluasi berdasarkan contex dikatakan efektif.

Tabel 3. Hasil evaluasi contex

| No | Aspek | F. Literasi | Upgrading | F. Game |
|--------------|----------------------------------|-------------|-----------|---------|
| 1 | Kegiatan berjalan sesuai rencana | 58.66 | 35.00 | 55.00 |
| 2 | Target sesuai analisis kebutuhan | 41.34 | 55.00 | 35.00 |
| 3 | target tercapai dalam program | 58.66 | 55.00 | 55.00 |
| 4 | target sesuai dengan SD | 41.34 | 55.00 | 55.00 |
| HASIL | | + | + | + |

Input

Hasil perhitungan statistika evaluasi berdasarkan contex berdasarkan beberapa aspek, diantaranya: kompetensi narasumber yang menyampaikan didalam forum dapat dikatakan berkompeten karena interaktif sehingga memantik peserta untuk bertanya. Selanjutnya kesesuaian peserta dengan kebutuhan program, dalam hal ini seluruh peserta merupakan anggota dari organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah. Kemudian kesesuaian metode yang telah dibuat, dalam hal ini seluruh peserta dapat mengikuti metode yang telah direncanakan dengan baik. Rangkaian alur tersistematis sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Terakhir, peran fasilitator pada saat

program berlangsung mampu mendampingi peserta dengan baik.

Berdasarkan aspek tersebut, evaluasi input pengembangan program karakter kreatif bernilai positif sehingga dapat terbilang efektif.

Tabel 4. Hasil evaluasi input

| No | Aspek | F. Literasi | Upgrading | F. Game |
|--------------|----------------------------------|-------------|-----------|---------|
| 1 | Narasumber yang dipilih kompeten | 57.30 | 54.47 | |
| 2 | peserta sesuai kebutuhan | 57.30 | 54.47 | 55.00 |
| 3 | kesesuaian metode | 39.05 | 54.47 | 55.00 |
| 4 | rangkaian sesuai rencana | 57.30 | 32.11 | 55.00 |
| 5 | peran fasilitator | 39.05 | 54.47 | 55.00 |
| HASIL | | + | + | + |

Process

Evaluasi berdasarkan proses ini diambil dari angket yang dibagikan kepada siswa yang mengikuti program. Hal ini digunakan untuk mengetahui respon peserta selama mengikuti program. Indikator angket meliputi ketertarikan peserta mengikuti program, dampak baik dalam mengikuti program, penilaian terhadap narasumber dan fasilitator yang mendampingi.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik angket yang dibagikan kepada siswa menyatakan bahwa program positif dan terbilang efektif.

Tabel 5. Hasil evaluasi process

| No | Nama | F. Literasi | Upgrading | F. Game |
|--------------|------|-------------|-----------|---------|
| 1 | Ark | 27.3 | 24.26 | 51.72 |
| 2 | Kik | 59.27 | 50.56 | 48.6 |
| 3 | Zhi | 56.08 | 54.32 | 39.23 |
| 4 | Sec | 49.68 | 50.56 | 54.84 |
| 5 | Ary | 62.47 | 58.08 | 51.72 |
| 6 | Bel | 59.27 | 58.08 | 36.11 |
| 7 | Hak | 36.08 | 39.29 | 64.2 |
| 8 | Ard | 56.08 | 46.81 | 57.96 |
| 9 | Far | 46.48 | 54.32 | 54.84 |
| 10 | Kay | 56.08 | 58.08 | 61.08 |
| 11 | Han | 46.48 | 46.81 | 42.35 |
| 12 | Sah | 56.08 | 54.32 | 51.72 |
| 13 | Sal | 43.28 | 50.56 | 32.99 |
| 14 | Rir | 52.88 | 54.32 | 61.08 |
| 15 | Akm | 59.27 | 65.59 | 57.96 |
| 16 | Rar | 52.88 | 54.32 | 51.72 |
| 17 | Hai | 43.28 | 46.81 | 36.11 |
| 18 | Far | 33.69 | 28.02 | 51.72 |
| 19 | Hab | 36.89 | 46.81 | 61.08 |
| 20 | Nay | 59.27 | 58.08 | 32.99 |
| HASIL | | + | + | + |

Program

Evaluasi berdasarkan program ini diambil dari observasi peneliti pada saat program berlangsung yang meliputi beberapa aspek kreativitas, diantaranya : berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, mengelaborasi dan mengevaluasi. Berdasarkan aspek tersebut evaluasi program bernilai positif atau terbilang efektif.

Tabel 6. Hasil evaluasi program

| No | Nama | F. Literasi | Upgrading | F. Game |
|--------------|------|-------------|-----------|----------|
| 1 | Ark | 50.89 | 51.93 | 50.98 |
| 2 | Kik | 68.76 | 67.41 | 60.78 |
| 3 | Zhi | 41.96 | 36.46 | 41.18 |
| 4 | Sec | 41.96 | 59.67 | 60.78 |
| 5 | Ary | 50.89 | 44.2 | 60.78 |
| 6 | Bel | 50.89 | 44.2 | 41.18 |
| 7 | Hak | 50.89 | 51.93 | 41.18 |
| 8 | Ard | 50.89 | 44.2 | 41.18 |
| 9 | Far | 33.02 | 59.67 | 31.39 |
| 10 | Kay | 50.89 | 36.46 | 31.39 |
| 11 | Han | 68.76 | 44.2 | 60.78 |
| 12 | Sah | 59.83 | 51.93 | 50.98 |
| 13 | Sal | 41.96 | 59.67 | 50.98 |
| 14 | Rir | 50.89 | 44.2 | 41.18 |
| 15 | Akm | 41.96 | 28.73 | 50.98 |
| 16 | Rar | 41.96 | 59.67 | 60.78 |
| 17 | Hai | 59.83 | 51.93 | 60.78 |
| 18 | Far | 33.02 | 44.2 | 50.98 |
| 19 | Hab | 59.83 | 59.67 | 50.98 |
| 20 | Nay | 50.89 | 59.67 | 60.78 |
| HASIL | | + | + | + |

Evaluation (Evaluasi)

Hasil evaluasi berdasarkan validasi program fun literasi 91,4%, upgrading 88,5 % dan fun game 82,8% dan validasi karakter kreatif sebesar 87,5 maka program ini dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam rangka penguatan karakter kreatif pada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah di MI Muhammadiyah 01 Jombang.

Evaluasi keefektifan berdasarkan evaluasi CIPP (Context, Input, Proses, dan Program) sebagai berikut : Hasil evaluasi context : positif (+), Hasil evaluasi input : positif (+), Hasil evaluasi proses : positif (+), Hasil evaluasi program : positif (+). Dari hasil evaluasi tersebut yang bernilai (+,+,+,+) maka program penguatan karakter kreatif dapat dikatakan efektif.

Berdasarkan evaluasi validasi dan keefektifan maka dapat diambil kesimpulan bahwa program fun literasi, upgrading dan fun game dapat dikatakan layak untuk dijadikan rekomendasi program penguatan karakter kreatif pada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah.

Pembahasan

Hasil penelitian terdahulu tentang program penguatan karakter kreatif relevan dengan penelitian yang saat ini dilakukan. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji

validasi dan uji keefektifan yang dilakukan dan dapat dikategorikan program penguatan karakter kreatif valid dan efektif. Seperti halnya menurut Tayibnapis dalam (Mahmudah, 2018) bahwa program adalah apa pun yang dilakukan seseorang dengan harapan memiliki dampak atau menghasilkan sesuatu. Program ini telah memberikan dampak bagi siswa yaitu tereksplornya kreativitas siswa melalui aktivitas yang ada pada program tersebut. Sehingga melalui program, adanya urgensi perubahan yang lebih baik pada diri siswa menjadi hal yang penting untuk menjadi output dari pendidikan karakter (Santosa, 2020).

Program penguatan karakter kreatif mampu memunculkan kreativitas peserta melalui aktivitas program. Kreativitas yang dimaksud merupakan kemampuan untuk menghasilkan atau memproduksi barang atau ide-ide baru berdasarkan pengalaman, wawasan, atau hubungan mereka dengan orang lain dan lingkungan (Anjaryani, 2018). Pada implementasi program penguatan karakter kreatif peserta mampu menghasilkan hal-hal berikut seperti pada program fun literasi, peserta mampu mengimajinasikan dan menceritakan kembali cerita dongeng yang telah didengar sehingga mendapatkan satu kesimpulan yang disepakati.

Program Upgrading, setiap bidang mampu menghasilkan program kerja selama satu periode. Seperti halnya bidang perkaderan memiliki program fortasi, bidang Pengembangan Ilmu dan Pengetahuan memiliki program informasi madding, bidang Kajian Dakwah Islam memiliki program ngaji bersama, bidang Apresiasi, Seni, Budaya dan Olahraga memiliki program Fun Football, dan bidang Pengembangan Kreativitas dan Kewirausahaan memiliki program market day. Seluruh program yang telah dibuat ini perlu pendampingan dari Pembina dan Pimpinan Daerah setempat agar dapat terlaksana sehingga mampu menjadi pembelajaran untuk periode depan.

Terakhir, pada kegiatan fun game siswa dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok mampu membuat bangunan dari tusuk sate dan sterofoam. Kelompok 1 membuat bangunan rumah, kelompok 2 bangunan kost, dan kelompok 3 bangunan masjid. Selanjutnya pada kegiatan ekspresi kreatif mereka mampu membuat karya bersama berupa tempelan tangan yang diberi pewarna kemudian ditempel ke kain putih.

Implikasi dari pengembangan program kepada pendidikan karakter ialah mampu menginovasi aktivitas yang dilakukan siswa sehingga menjadi aktivitas yang memuat nilai karakter. Sehingga penguatan karakter bisa terjadi melalui aktivitas yang sederhana dan melalui program-program organisasi. Dari hal ini, dapat diketahui bahwa organisasi khususnya Ikatan Pelajar Muhammadiyah dapat menjadi salah satu tempat yang dapat dimanfaatkan untuk penguatan karakter.

Hasil penelitian berupa temuan diatas memberikan kontribusi khususnya kepada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah dalam mengembangkan sumber daya manusia terutama kreativitas anggota. Seperti halnya menurut (Alfa Rezky Ramadhan, 2022) bahwa IPM adalah organisasi yang berfokus mengembangkan sumber daya manusia khususnya dalam hal daya kreatif. Sebab menurut (Miranda et al., 2018) karakter kreatif tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Keterbatasan program dapat dijadikan evaluasi untuk implementasi program kedepannya. Seperti halnya, kurang maksimalnya sumber daya dan peran fasilitator. Kurang adanya komunikasi lebih intens dengan pimpinan daerah Ikatan Pelajar Muhammadiyah setempat dalam rangka mensupport tercapainya tujuan program. program tidak hanya teraksana sekali, melainkan berkelanjutan agar penguatan karakter lebih mengena dalam segala aspek. Keterbatasan tersebut hendaknya menjadi upaya perbaikan dalam rangka penguatan karakter khususnya kreatif melalui sebuah program. sehingga, apabila dikemudian hari program ini diterapkan kembali maka hasil yang didapat lebih maksimal dan tercapai tujuan programnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai program penguatan karakter kreatif pada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah, kesimpulan yang didapat yaitu :

Hasil penelitian terdahulu masih relevan dengan penelitian yang dilakukan. Hal demikian dapat diketahui melalui uji validitas dan keefektivan program yang menyatakan hasil sangat valid dan sangat efektif.

Temuan yang menarik pada penelitian ini ialah Program penguatan karakter kreatif mampu menimbulkan kreativitas melalui aktivitas program.

Dalam bidang ilmu pendidikan karakter, pengembangan program mampu berkontribusi dalam penguatan karakter kreatif pada siswa Sekolah Dasar.

Pada konteks praktis, pengembangan program dapat dijadikan rekomendasi dalam rangka penguatan karakter kreatif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan R & D model ADDIE dengan judul pengembangan program penguatan karakter kreatif pada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah di MI Muhammadiyah 1 Jombang, maka saran yang dapat digunakan adalah sebagai berikut :

Bagi Ikatan Pelajar Muhammadiyah, program yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan kembali sebagai penguatan karakter kreatif, sehingga seluruh

anggota organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah dapat mengeksplorasi kreativitasnya melalui program yang ada.

Program penguatan karakter kreatif dikembangkan dengan harapan dapat disebarluaskan dan digunakan pada organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah di Sekolah Dasar lainnya. Program ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Bagi peneliti selanjutnya, sebelum melakukan implementasi pada pengembangan yang direncanakan, akan lebih baik jika mengadakan lokakarya bersama PD IPM setempat agar pimpinan tahu dari segi proses sampai implementasi sehingga program sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- AD/ART *Ikatan Pelajar Muhammadiyah*. (n.d.).
- Alfa Rezky Ramadhan. (2022). *Pendekatan Appreciative Inquiry dalam Proses Perencanaan Program Ikatan Pelajar Muhammadiyah*.
- Azaki Khoirudin. (2016). *Ideologi Gerakan Ikatan Pelajar Muhammadiyah*. <http://www.ipm.or.id>
- Budiman, A., & Karyati, D. (2021). Jurnal PGSD Membentuk Karakter Kreatif: Bergerak Melalui Stimulus Permainan Tradisional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 1–11.
- INY Wage, N. A. I. S. (2020). Evaluasi Efektivitas Program Penguatan Pendidikan Karakter Ditinjau Dari Contexts, Input, Process Dan Produk. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, Vol. 4 No. 2. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3401>
- Leny Sri Wahyuni. (2018). *Peran Strategis Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Listrianti, F. (2019). URGENCY OF CHARACTER EDUCATION IN MIN 1 PROBOLINGGO. *Jurnal Pedagogik*, 06(01). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Mahmudah, H. (2018). *Evaluasi Program Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Program Studi Di Prodi Manajemen Pendidikan Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Mahmudi, I. (2011). *CIPP: Suatu Model Evaluasi Program Pendidikan* (Vol. 6, Issue 1). <http://www3>.
- Mei Wahyuni, A. M. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Collaborative Learning Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Miranda, D., Prodi, D., Paud, P. G., & Untan, F. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kreativitas*.
- Muhammad Zul Ahmadi, H. H. M. A. (2020). *Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah*.
- Santoso, S. M. R. C. B. U. (2020). *Urgensi Pendidikan Karakter Pada Masa Pandemi Covid 19*.

Sri Sumarni. (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan Lima Tahap*.
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.).



UNESA
Universitas Negeri Surabaya