



LAPORAN AKHIR PKM-M

Jagoan Nanggung: Tokoh-Tokoh dengan Jurusan “Pena Sakti” (Percaya Diri, Cinta Indonesia, Sopan Santun, Kerja Sama, dan Empati) sebagai Media Pengembangan Karakter Siswa-Siswi SDN Nanggung 01 melalui Seni Peran

Diusulkan Oleh:

Meilia Rachmawati	I24110049/2011	(Ketua Kelompok)
Ahmad Fauzan Rifai	F14110096/2011	(Anggota 1)
Endy Filintas Wiratama	G14120023/2012	(Anggota 2)
Nur Syahidah	G34120097/2012	(Anggota 3)
Syifa Nurul Ainisa	G54120031/2012	(Anggota 4)

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

BOGOR

2014

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : Jagoan Nanggung: Tokoh-Tokoh dengan
Jurus "Pena Sakti" (Percaya Diri, Cinta
Indonesia, Sopan Santun, Kerja Sama, dan
Empati) sebagai Media Pengembangan
Karakter Siswa-Siswi SDN Nanggung 01
melalui Seni Peran
2. Bidang Kegiatan : PKM-M
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Meilia Rachmawati
 - b. NIM : I24110049
 - c. Jurusan : Ilmu Keluarga dan Konsumen
 - d. Universitas : Institut Pertanian Bogor
 - e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jl. Belimbing II No. 7-8 RT 04/RW 12,
Taman Pagelaran Ciomas Bogor
16610/089606706869
 - f. Alamat email : meiliarachma@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 4 Orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Alfiasari, SP, M.Si
 - b. NIDN : 0018128106
 - c. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Kompleks Laladon Permai Blok F, No. 4,
Jl. Cempaka, Laladon, Ciomas,
Bogor/087770984741
6. Biaya Kegiatan Total : Rp10.000.000,00
 1. Dikti : Rp10.000.000,00
 2. Sumber lain : Rp. -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Bogor, 20 Juli 2014

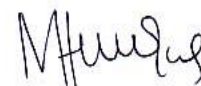
Menyetujui,

Ketua Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen

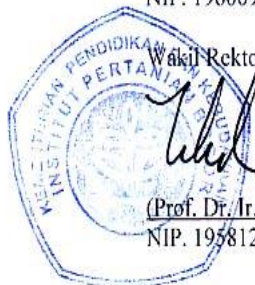
Ketua Pelaksana Kegiatan


(Prof. Dr. Ir Ujang Sumarwan, M.Sc)

NIP. 19600916 198601 1 001


(Meilia Rachmawati)

NIM. I24110049



Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

Dosen Pendamping

(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, M.S.)

NIP. 19581228 198503 1 003


(Alfiasari, SP, M.Si)

NIP. 19811218 200604 2 015

RINGKASAN

Pendidikan merupakan salah satu kunci bagi kemajuan bangsa. Pendidikan seharusnya bukan hanya menitik beratkan pada kemampuan intelektual tetapi juga kemampuan sosial emosional yang dapat mengasah kreatifitas anak. Namun kenyataannya tidak semua sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana tersebut terutama sekolah yang berada di desa. Hal tersebut juga terjadi pada SDN Nanggung 01 Bogor. SDN Nanggung 01 Bogor tidak memiliki sarana dan prasarana untuk kegiatan tersebut. Padahal kegiatan ini tidak hanya akan menambah kemampuan siswa-siswi tetapi juga dapat dijadikan suatu media untuk menerapkan karakter pada anak terutama anak usia sekolah.

Pendidikan karakter harus diterapkan melalui kegiatan-kegiatan pembiasaan, baik secara spontan maupun dengan keteladanan. Salah satu cara yang tepat melaksanakan pendidikan karakter adalah lewat media kesenian. Dalam setiap kesenian terdapat pesan-pesan moral yang bisa disampaikan dengan cara yang menyenangkan, karena sambil menikmati tontonan, tanpa terasa juga memasukkan nilai-nilai tuntunan. Bimbingan dan pendidikan karakter melalui seni peran misalnya, cukup signifikan untuk menyalurkan emosi peserta didik ke arah pembentukan pribadi yang baik. Dipahami, bahwa esensi seni pertunjukan adalah konflik manusia. Perhatian terhadap konflik kemanusiaan itulah yang menjadi dasar dari seni peran.

Anak mempunyai kesempatan memerankan tokoh. Peran tokoh itu jika dihayatinya dengan baik, maka tanpa sadar prosesi itu akan membantu dalam proses pendewasaan diri. Mereka mengidentifikasikan diri dengan tokoh-tokoh yang dibawakannya, dan juga mengenal baik tokoh tersebut. Demikian pula, tahu secara persis nilai-nilai (moral) yang diperjuangkannya, sehingga mereka pun terlatih dalam upaya memecahkan problemnya sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan seni dapat membantu peserta didik ke arah pembentukan pribadi yang erat hubungannya dengan pembentukan sikap sosial. Anak akan menyadari bahwa masing-masing individu terjadi atas tiga dimensi, yakni sebagai makhluk ciptaan Tuhan, makhluk individu, dan makhluk sosial.

“Jagoan Nanggung: Tokoh dengan Jurus “Pena Sakti” (Percaya Diri, Cinta Indonesia, Sopan Santun, Kerja Sama, dan Empati) sebagai Media Pengembangan Karakter Siswa-Siswi SDN Nanggung 01 Bogor melalui Seni Peran” merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membentuk suatu karakter anak sekaligus memberikan sarana dan prasarana untuk anak dalam mengembangkan minat dan bakat di bidang seni. Metode pengembangan karakter dilakukan dengan memperkenalkan *icon* Jagoan Nanggung yang memiliki Jurus “Pena Sakti” yaitu percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati. Penerapan pengembangan karakter telah dilakukan selama pelatihan seni peran disetiap pertemuan. Pertemuan akan dilakukan selama enam kali, dan di akhir pertemuan akan diadakan pementasan seni di sekolah. Kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan jiwa yang unggul pada siswa siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor dengan tambahan kemampuan di bidang seni. Kegiatan ini juga menjadi suatu ekstrakurikuler berkelanjutan yang dapat diterapkan di SDN Nanggung 01 Bogor dan menjadi media anak untuk melatih dan menyalurkan seni serta menjadi sarana pendidikan karakter.

Kata kunci: Pendidikan, Anak Usia Sekolah, Karakter, Seni

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa dengan Jagoan Nanggung.

Laporan akhir ini dibuat agar dapat menjadi gambaran dan acuan pelaksanaan implementasi program yang telah dijalankan selama empat bulan. Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan baik secara moril dan materil pada pelaksanaan program ini. Ucapan khusus terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Alfiasari, SP, M.Si selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan dan arahan selama program ini.
2. Suhandi, S.Pd, Kepala Sekolah SDN Nanggung 01 yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan program.
3. Siswa-siswi SDN Nanggung 01 yang telah mengikuti kegiatan ini dengan antusias.
4. Pengawas SD dan TK Kecamatan Nanggung dan Komite Sekolah yang telah menyambut positif kegiatan yang dilaksanakan
5. Masyarakat Desa Nanggung yang telah memberikan dukungan pada kegiatan ini.
6. Prof. Dr. Ir. Ujang Sumarwan, M.Sc selaku Ketua Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen yang telah memberikan dukungan bagi mahasiswa dalam melaksanakan program kreativitas mahasiswa.
7. Direktorat Kemahasiswaan IPB yang telah aktif memberikan informasi dan arahan bagi perkembangan program ini.
8. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional yang telah memberikan kesempatan dan dana untuk melaksanakan program.

Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan ataupun kekurangan dalam melaksanakan program ini. Semoga kegiatan ini dapat bermanfaat tidak saja bagi Desa Nanggung namun Desa lainnya untuk membangun karakter bangsa yang lebih baik.

Bogor, Juli 2014

Penulis

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kunci bagi kemajuan bangsa. Pendidikan seharusnya bukan hanya menitik beratkan pada kemampuan intelektual tetapi juga kemampuan sosial emosional yang dapat mengasah kreatifitas anak. Namun kenyataannya tidak semua sekolah dapat menyediakan sarana tersebut terutama sekolah yang berada di desa. Hal tersebut juga terjadi pada SDN Nanggung 01 Bogor. SDN Nanggung 01 Bogor tidak memiliki kegiatan ekstrakurikuler padahal kegiatan pembelajaran tambahan di luar jam pelajaran penting untuk mengasah kemampuan anak.

Kegiatan ini tidak hanya akan menambah kemampuan siswa-siswi tetapi juga dapat dijadikan suatu media untuk menerapkan karakter pada anak terutama anak usia sekolah. Anak usia sekolah disebut juga usia kelompok, di mana anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dalam keluarga kepada kerja sama antar teman dan sikap-sikap kerja atau belajar (Atmodiwirjo 1983). Hal tersebut terlihat dari anak usia sekolah di Desa Nanggung. Hampir sebagian besar waktunya digunakan di luar rumah untuk bermain. Aktivitas tersebut dapat mengakibatkan anak mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya dan rentan memberikan pengaruh negatif pada anak seperti anak sering bertengkar, berbicara kurang sopan, bergaul dengan orang yang lebih dewasa dan sulit diatur. Perilaku tersebut terjadi karena kurangnya penerapan karakter yang baik pada anak.

Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak dini dan usia dini merupakan masa kritis pembentukan karakter seseorang (Megawangi 2009). Rancangan terbaik program keterampilan emosional adalah dimulai sejak dini, disesuaikan dengan usia, dilangsungkan sepanjang tahun ajaran dan dikaitkan dengan sekolah, rumah, dan masyarakat (Goleman 1996).

Pendidikan karakter ternyata tidak harus diajarkan di sekolah saja, tetapi harus diterapkan melalui kegiatan-kegiatan pembiasaan, baik secara spontan maupun dengan keteladanan. Salah satu cara yang tepat melaksanakan pendidikan karakter adalah lewat media kesenian. Dalam setiap kesenian terdapat pesan-pesan moral yang bisa disampaikan dengancara yang menyenangkan, karena sambil menikmati tontonan, tanpa terasa juga memasukkan nilai-nilai tuntunan.

Usulan Program Kreativitas Mahasiswa di bidang pengabdian masyarakat ini merupakan upaya untuk membentuk kecerdasan emosional melalui pendidikan karakter yang dituangkan dalam seni. Mengacu pada sembilan pilar karakter yang dipelopori oleh Ratna Megawangi, maka dipilihlah lima karakter positif yang sesuai dengan permasalahan yang ada pada masyarakat sasaran yaitu percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati yang akan dikombinasikan dengan seni peran.

Implementasi kegiatan ini diharapkan anak-anak siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor memiliki kecerdasan emosi yang tertuang dalam karakter sehari-hari sekaligus memiliki kemampuan untuk menyalurkan bakat dibidang seni sebagai salah satu penunjang untuk masa depan.

1.2 Perumusan Masalah

- a. Kegiatan pembelajaran di sekolah hanya berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif anak.

- b. Sebagian besar waktu di luar sekolah hanya dimanfaatkan untuk bermain, sehingga siswa-siswi tidak dapat mengembangkan diri melalui kegiatan diluar sekolah yang bernilai positif.
- c. Belum adanya wadah untuk menampung, mengeksplorasi, dan mengembangkan minat dan bakat siswa di bidang seni khususnya seni peran.
- d. Minimnya model pembelajaran yang dapat membangun emosi dan karakter anak.

1.3 Tujuan

- a. Membentuk suatu kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif tetapi juga kegiatan yang dapat mengolah karakter dan seni siswa.
- b. Memberikan fasilitas bagi siswa-siswi SDN Nanggung 01 Bogor untuk dapat mempelajari seni peran.
- c. Melalui seni peran, siswa-siswi dapat mengembangkan karakter percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati siswa-siswi SDN Nanggung 01 Bogor.

1.4 Luaran yang Diharapkan

- a. Adanya suatu pementasan seni peran yang memiliki karakter percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati.
- b. Terbentuknya Kegiatan Jagoan Nanggung sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang berkelanjutan di SDN Nanggung 01 Bogor yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk menyalurkan minat dan bakat di bidang seni.
- c. Terbentuknya siswa-siswi SDN Nanggung 01 Bogor yang memiliki kemampuan di bidang seni peran.

1.5 Kegunaan

- a. Melahirkan karakter percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor.
- b. Menggali dan mengolah minat dan bakat siswa-siswi SDN Nanggung 01 Bogor di bidang seni peran.
- c. Mengembangkan kebudayaan melalui seni peran.

BAB 2 GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

SDN Nanggung 01 Bogor terletak di Jln.Ace Tabrani Desa Nanggung Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor. SDN Nanggung 01 Bogor merupakan bagian dari gugus 2 sekolah di Desa nanggung dan merupakan salah satu sekolah yang favorit. SDN Nanggung 01 Bogor memiliki siswa-siswi kelas 4 sebanyak 63 orang, sedangkan kelas 5 sebanyak 52 orang. Siswa-siswi kelas 4 dan 5 tinggal disekitar Desa Nanggung, namun jaraknya bervariasi. Siswa-siswi yang tinggalnya jauh akan sulit untuk datang diluar jam pelajaran sekolah karena akses menuju sekolah yang cukup jauh dan melelahkan, karena itu peserta akan dibatasi di akhir kegiatan menjadi 40 orang saja yang akan mengikuti kegiatan ini. Siswa-siswi SDN Nanggung 01 Bogor berpotensi dilakukan pengembangan karakter dan seni. Selain keinginan yang ada dalam diri siswa-siswi SDN Nanggung 01 Bogor, orang tua, guru, masyarakat, dan pemerintahan pun mendukung adanya kegiatan yang bersifat membangun bagi siswa-siswi SDN Nanggung 01 Bogor. Hal ini terbukti dengan antusiasme yang ditunjukkan pada awal survei mengenai lokasi

kegiatan. Sayangnya, SDN Nanggung 01 Bogor saat ini tidak memiliki suatu wadah berupa kegiatan ekstrakurikuler misalnya, untuk mengembangkan minat dan bakat seni yang dimiliki oleh siswa-siswinya. Kurangnya penerapan karakter yang baik untuk membentuk kecerdasan emosional juga terlihat cukup jelas pada anak usia sekolah di Desa Nanggung.

BAB 3 METODE PENDEKATAN

Penentuan lokasi sasaran dilakukan dengan metode *purposive* dengan pertimbangan SDN Nanggung 01 tidak memiliki sarana dan prasana bagi mengembangkan karakter dan seni. Program ini disusun dengan melibatkan beberapa pihak yaitu TIM PKM, dosen pembimbing, SDN Nanggung 01 yang terdiri dari kepala sekolah, guru, dan siswa. Metode pendekatan yang digunakan terdiri atas beberapa tahap, yaitu analisis kebutuhan sasaran, pemilihan dan evaluasi teknik pembinaan, dan perencanaan program berkelanjutan. Berdasarkan pendekatan ini rangkaian program terdiri dari Hai Kebalan Yuk!, Nonton Bareng Jagoan (NOBAJA), *Outbound: Build Your Character!*, BBB: Berlatih Bercakap-cakap Bersama dan Ini Ekspresiku, Mana Ekspresimu!, BP: Bagi Peran, SULE: Satu Langkah Lebih Dekat, BP: Bagi Peran, SULE: Satu Langkah Lebih Dekat, Kostum Sang Jagoan, SELATA (Sebentar Lagi Tampil), *This Is It!* dan *Traing Of Trainer*. Program ini melibatkan empat puluh siswa-siswi 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor dan dilakukan selama lima kali pelatihan, satu kali pementasan dan satu kali pelatihan bagi trainer yang akan tersaji pada tabel 1. Peserta akan diberikan *pre test* sebelum pembinaan dan *post test* setelah pembinaan untuk menilai perubahan dan mengukur ketercapaian indikator keberhasilan.

Tabel 1. Deskripsi kegiatan

Min gg ke-	Jenis Kegiat an	Peserta/ Sasaran	Tujuan	Indikator Keberhasilan	Tempat	Media/ Peralatan
3.1 Persiapan Program						
1	Hai, Kenala n Yuk!	Siswa- siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggun g 01 Bogor sebanyak 40 orang	Memperkenalkan diri antara tim PKM dengan siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor	Peserta mengetahui <i>icon</i> “Jagoan Nanggung” yang dapat menjadi media karakter teladan, yaitu : percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati.	SDN Nanggung 01 Bogor	Maskot LCD Laptop <i>micro-phone</i> Kamera
3.2 Implementasi Program						
2	NOBAJ A: Nonton Bareng Jagoan	Siswa- siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggun g 01 Bogor	Memperkenalkan cerita kepada peserta sekaligus memberikan pengetahuan mengenai karakter	Peserta mengetahuicerita mengenai contoh setiap karakter melalui film.	SDN Nanggung 01 Bogor	Laptop <i>speaker</i> <i>micro-phone</i> LCD Kamera

		sebanyak 40 orang	percaya diri, cinta Indonesia, kerja sama, sopan santun dan empati.			
3	<i>Outbond: Built Your Character</i>	Siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor sebanyak 40 orang	Mengembangkan karakter siswa-siswi dengan <i>outbond</i> yang terdiri dari lima pos yang mewakili setiap karakter yaitu percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati.	Adanya perubahan perilaku peserta kearah yang lebih baik dan memenuhi karakter percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati.	SDN Nanggung 01 Bogor	Peralatan outbond Kamera
4	BBB: Berlatih Bercakap-cakap bersama	Siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor sebanyak 40 orang	Membuat peserta dapat berdialog dengan baik dalam seni peran dan membentuk salah satu jurus karakter Jagoan Nanggung yaitu sopan santun	Peserta dapat mempraktikkan percakapan yang baik dalam seni peran dan dalam kehidupan sehari-hari.	SDN Nanggung 01 Bogor	Naskah Kamera
5	Ini Ekspresi-ku, mana ekspresi-mu?	Siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor sebanyak 40 orang	Peserta dapat membedakan setiap ekspresi yang akan dimainkan dan membentuk salah satu jurus karakter Jagoan Nanggung yaitu percaya diri.	Peserta mampu menggunakan mimik wajah di setiap ekspresi yang berbeda-beda.	SDN Nanggung 01 Bogor	Gambar ekspresi wajah Kamera
6	SULE: Satu Langkah Lebih Dekat	Siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor	Melatih peserta cara berinteraksi yang baik dengan penonton dan membentuk salah satu jurus karakter Jagoan	Peserta lebih aktif dan mampu berempati terhadap perasaan penonton.	SDN Nanggung 01 Bogor	LCD Laptop <i>microphone</i> Kamera

		sebanyak 40 orang	Nanggung yaitu empati.			
7	BP: Bagi Peran	Siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor sebanyak 40 orang	Pembagian peran sesuai dengan hasil pelatihan sebelumnya, dilanjutkan dengan membaca dan mempelajari naskah.	Peserta dapat menjiwai dan mengkombinasikan seluruh elemen dalam seni peran.	SDN Nanggung 01 Bogor	Naskah Kamera
8	Kostum Sang Jagoan	Siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor sebanyak 40 orang	Memperkenalkan kostum yang akan digunakan ketika pementasan dan membuat properti sesuai dengan tema cinta Indonesia.	Peserta dapat mengetahui kostum dan properti yang digunakan saat pementasan sesuai dari tema yang akan diperankan.	SDN Nanggung 01 Bogor	Kaos polos, cat <i>acrylic</i> , kain batik, benang, jarum, crayon, tali, pita, peniti Kamera
9	Selata: Seberapa Lagi Tampil	Siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 Bogor sebanyak 40 orang	Peserta akan dilatih seni peran dan berpuisi, bernyanyi dan perkusi guna menunjang pementasan seni dan membentuk salah satu karakter Jagoan Nanggung yaitu kerja sama dan percaya diri.	Peserta dapat berlatih, menguasai setiap peran dan mempunyai karakter percaya diri dan kerja sama saat pementasan.	SDN Nanggung 01 Bogor	Naskah Kamera
10	<i>This is It</i>	Siswa-siswi kelas 4 dan 5 SDN Nanggung 01 sebanyak 40 orang	Menampilkan pementasan drama selama satu jam, yang akan mengundang seluruh siswa-siswi SDN Nanggung 01 Bogor, guru, orang tua serta	Peserta dapat memainkan peran dengan baik dan mempunyai karakter percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati.	SDN Nanggung 01 Bogor	Tenda <i>Sound</i> Kamera

			masyarakat sekitar sekolah.			
3.3 Keberlanjutan Program						
11	<i>Training of Trainer</i> (T.O.T) Jagoan Nanggung	Peserta T.O.T yaitu IPB Mengajar 2014.	Merupakan kegiatan sebagai upaya untuk mempertahankan dan melanjutkan kegiatan di Desa Nanggung.	Kegiatan pelatihan tetap dilaksanakan di SDN Nanggung 01 Bogor setiap minggu dan diadakan suatu pementasan seni peran.	SDN Nanggung 01 Bogor	Laptop <i>Speaker microphone</i> LCD Kamera Modul

BAB 4. PELAKSANAAN PROGRAM

4.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Program ini dilaksanakan selama empat bulai, dimulai tanggal 9 Maret 2014-30 Juni 2014. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Nanggung 01 Bogor.

4.2 Tahapan Pelaksanaan/ Jadwal Faktual Pelaksanaan

Kegiatan diawali dengan survey dan silaturahmi dengan Kepala Sekolah sekaligus memberitahukan kembali bahwa kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa akan dimulai pada tanggal 9 Maret 2014. Minggu selanjutnya kegiatan dilaksanakan di SDN Nanggung 01 yang akan diuraikan pada table berikut:

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Hari/Tanggal
1	Perkenalan dan (NOBAJA) Nonton Bareng Jagoan	Sabtu, 9 Maret 2014
2	<i>Outbound: Build Your Character!</i>	Sabtu, 22 Maret 2014
3	BBB: Berlatih Bercakap-cakap Bersama dan Ini Ekspresiku, Mana Ekspresimu!	Sabtu, 19 April 2014
4	BP: Bagi Peran, SULE: Satu Langkah Lebih Dekat, SELATA (Sebentar Lagi Tampil)	Sabtu, 3 Mei 2014
5	Penampilan di Acara IDEA , IPB	Minggu, 4 Mei 2014
6	Kostum Sang Jagoan dan SELATA (Sebentar Lagi Tampil)	Sabtu, 14 Juni 2014
7	SELATA (Sebentar Lagi Tampil)	Senin, 16 Juni 2014 Selasa, 24 Juni 2014
8	This Is It!	Rabu, 25 Juni 2014
9	<i>Training Of Trainer</i>	Senin, 30 Juni 2014

4.3 Instrumen Pelaksanaan

Program ini menggunakan beberapa instrumen seperti buku harian, perlengkapan kegiatan seperti karakter tiga dimensi, ATK, video, LCD, laptop, speaker, alat permainan, reward, kamera, naskah, kostum. Buku harian disusun berdasarkan konsep emosional. Naskah disusun berdasarkan konsep pengembangan karakter yang terdiri dari percaya diri, cinta Indonesia, sopan santun, kerja sama, dan empati.

4.4 Rekapitulasi Biaya

Peralatan Penunjang

Material	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan: Total (Rp)
5 Set Permainan	5 set permainan		49.500
5 Gambar Karakter	5 set	60.000	300.000
Sewa LCD	1 buah	50.000	50.000
Tenda	1 set	1.200.000	1.200.000
Sound	1 set	500.000	500.000
SUB TOTAL (Rp)			2.099.500

Bahan Habis Pakai

Material	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan: Total (Rp)
Pembuatan Buku Harian dan Kuesioner (Fotokopi)	520 lembar	100	52.000
Pulpen	4 pak	12.500	50.000
Print			6.000
Fotokopi			44.000
Kaos	46 paket		2.000.000
Akomodasi			44.000
Karton manila	6 buah	1.500	9.000
Kertas Kraft	4 buah	1.000	4.000
Lakban	1 buah	9.800	9.800
Cat Air	1 buah	6.500	6.500
Double Tape sedang	1 buah	5.000	5.000
Double Tape Kecil	1 buah	5.000	5.000
Crayon	1 buah	20.100	20.100
Kertas Minyak	1 buah	800	800
Gunting	1 buah	4.000	4.000
Refil Lem fox	1 buah	18.500	18.500
Print	2 paket	6.000	12.000
Solatip Kecil	1 buah	3.500	3.500
Tali Rafia	1 buah	10.000	10.000
Konsumsi			1.172.750
<i>Reward Karakter</i>	1 Paket	200.000	200.000
<i>Reward TOT</i>	25 paket		197.640
<i>Reward</i>	40 paket		165.500
SUB TOTAL (Rp)			4.040.090

Perjalanan

Material	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan: Total (Rp)
Transportasi			1.215.000
Konsumsi			764.000
Komunikasi	5 Paket	80.000	500.000
SUB TOTAL (Rp)			2.479.000

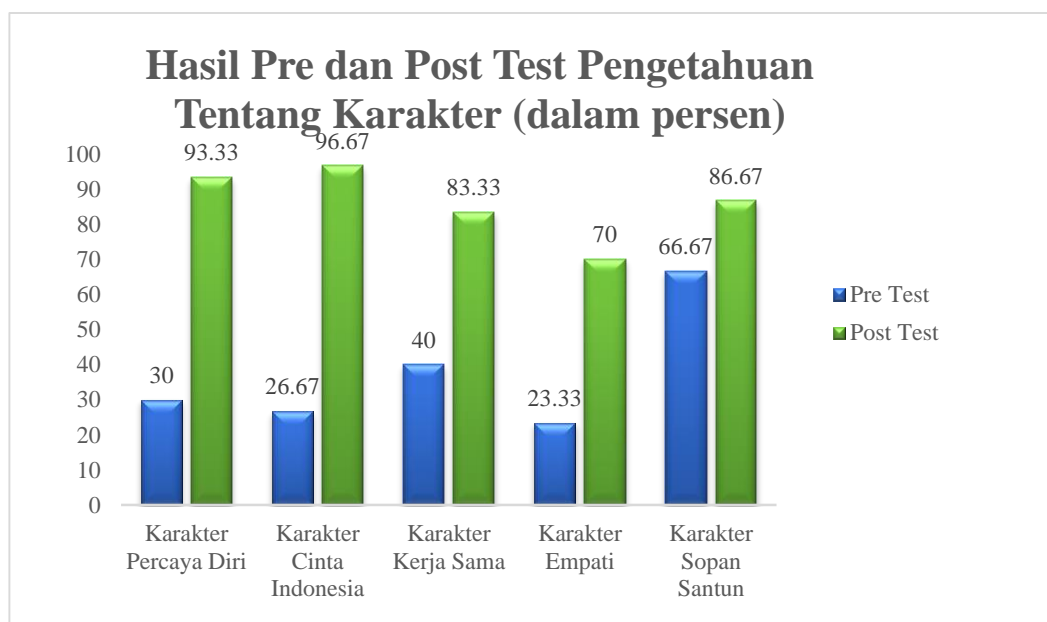
Lain-Lain

Material	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan: Total (Rp)
-----------------	------------------	--------------------------	-------------------------------

Draft Proposal	2 paket	2.500	5.000
Cetak Proposal	4 paket	2.500	10.000
Materai	1 buah	7.000	7.000
Poster	5 orang	24.000	120.000
Dokumentasi	1 paket		253.900
Sertifikat Peserta	40 lembar	2.500	100.000
Video	45	10.000	450.000
Sertifikat TOT	25 lembar	20	50.000
Draft Laporan	2 paket	2.500	5.000
Cetak Laporan	4 paket	2.500	10.000
SUB TOTAL (Rp)			1.013.900
TOTAL KESELURUHAN (Rp)			9.632.490

BAB V.HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil implementasi program sudah dilaksanakan keseluruhan dan mencapai target luaran sebesar 100%. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pementasan di akhir kegiatan. Pada awal pertemuan peserta diberikan pre-test kemudian dilanjutkan dengan memperkenalkan dengan tokoh Jagoan Nanggung yang memiliki pena sakti. Pena Sakti yang dimaksud adalah kekuatan karakter yang dimiliki oleh setiap jagoan. Di awal kegiatan peserta diingatkan kembali mengenai karakter tersebut dan contoh karakter tersebut yang dikombinasikan sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan. *Post test* dilakukan di akhir kegiatan yang menggambarkan peningkatan pengetahuan peserta terhadap karakter dengan menjawab pertanyaan mengenai contoh karakter. Hasil dapat dilihat dari grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Peserta tentang Karakter

Grafik di atas menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa-siswi SDN Nanggung 01 mengenai karakter yang cukup signifikan. Rata-rata peningkatan pengetahuan setiap karakter mencapai 50%. Peningkatan pengetahuan paling

tinggi yaitu pengetahuan mengenai cinta Indonesia yang meningkat sebesar 70%. Sebelum dilakukan program, peserta yang mengetahui karakter ini hanya 26,67% dan setelah dilaksanakan program meningkat menjadi 96,67%. Peningkatan pengetahuan tidak terlalu signifikan pada karakter sopan santun yaitu sebesar 20%.

Pendapat mengenai keberhasilan program ini juga disampaikan oleh Orang Tua Aji yang merasa perubahan karakter anaknya menjadi lebih sopan, Orang Tua Ulpi yang merasa anaknya menjadi lebih percaya diri dan Orang Tua Azizah yang menyatakan peningkatan prestasi Azizah.

Selain itu, siswa-siswi terasah bakatnya dengan terlaksananya pementasan seni sebagai sarana siswa-siswi untuk menunjukkan bakatnya di bidang seni peran. Program ini akan terus dikembangkan agar dapat menjadi suatu model pembelajaran karakter dengan terbentuknya ekstrakurikuler di SDN Nanggung 01 dan kerja sama dengan IPB Mengajar serta pembuatan modul kegiatan.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi program Jagoan Nanggung dapat disimpulkan bahwa program ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran karakter secara nyata. Siswa-siswi diarahkan agar dapat menerapkan langsung karakter melalui seni peran yang dimainkan. Program ini juga dapat menjadi sarana bagi pengembangan emosional siswa dimana siswa diajak untuk dapat mengembangkan bakatnya di bidang seni. Luaran program ini telah tercapai seluruhnya dengan dilaksanakannya pementasan seni serta peremian ekstrakurikuler sebagai bagian dari kegiatan diluar pembelajaran. Program ini pun mendapat dukungan tidak hanya dari kepala sekolah, guru dan orang tua tetapi juga Pengawas TK dan SD Kecamatan Nanggung dan Komite Sekolah.

Saran

Program ini perlu dikembangkan tidak hanya di SDN Nanggung 01 tetapi juga di sekolah lainnya (Pengawas TK dan SD Kecamatan Nanggung). Selain itu, perlu adanya keterlibatan aktif guru dan orang tua untuk mendukung program ini agar karakter dan bakat seni yang sudah terbentuk dapat melekat secara jangka panjang.

LAMPIRAN

Dokumentasi Kegiatan





Bukti Pengeluaran

