

	International Conference on Actual Islamic Studies		
	Vol. 2, No. 1,	September 2023	e-ISSN: 2988-7925

EFFECT OF ACTIVE DEEP LEARNER EXPERIENCE, LEARNING FLOW DESAIN ,TEACHERS' COMPETENCE AND SCHOOL CULTURE ON STUDENTS CHARACTER AT SDIT IKHTIAR MAKASSAR

Rosdiana Syamsuddin¹

rosdianasyan@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:

*Active Learning;;
Deep Learning;
Karakter*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh Desain pembelajaran ADLX (*Active Deep Learner Experence*), Kompetensi Guru, dan Budaya Sekolah terhadap Karakter. penelitian ini dilakukan di Sekolah Islam Terpadu Ikhtiar Makassar, menggunakan metode survey dengan teknik korelasional. Uji coba dianalisis dengan menggunakan uji validitas menggunakan rumus korelasi Product Moment dan Uji reabilitas menggunakan test Alpha Cronbach. Selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis yaitu normalitas dengan rumus Kolmogorov Smirnov dan uji linearitas regresi. Sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji korelasi sederhana, korelasi berganda serta teknik regresi yang terdiri dari regresi linear dan ganda. Dalam penelitian ini, Siswa sejumlah 100 orang dan guru 30 orang sample yang dipilih. Hasil Penelitian menemukan bahwa 1) Desain pembelajaran ADLX memiliki pengaruh yang positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai desain pembelajaran ADLX maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa sebesar 0,579, 2) Kompetensi guru memiliki pengaruh yang positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai kompetensi guru maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa sebesar 0,393, 3) Menunjukkan bahwa budaya sekolah memiliki pengaruh yang positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai budaya sekolah maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa sebesar 1,570, 4) Terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama (simultan) antara desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah terhadap karakter siswa dimana F_{hitung} sebesar 27,373 dengan $F_{0,5;97;3}$ atau disebut dengan F_{tabel} sebesar 2,700 sehingga diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$.

Abstract

Keywords:

Active Learning;;
Deep Learning;
Character

This study aimed to determine and analyze the influence of ADLX (Active Deep Learner Experience) learning design, teachers' competence, and school culture on students' character. The trial was analyzed using the validity test using the Product Moment correlation formula and the reliability test using the Cronbach Alpha test. Furthermore, the analysis requirements test was carried out, namely normality with the Kolmogorov Smirnov formula and regression linearity test. While the hypothesis testing using simple correlation test, multiple correlation and regression techniques consisting of linear and multiple regression. In this study, 100 students and 30 teachers were selected as samples. The results of the study found that 1) ADLX learning design gave positive influence, meant that every time increasing existed in the value of ADLX learning design, it gave an increase in students' character by 0.579, 2) teachers' competence gave positive influence, meant that every time there was an increase in the value of teachers' competence, it provided an increase also in the character of students by 0.393, 3) indicated that school culture gave a positive influence, meaning that every time there was an increase in the value of school culture, it also increased the character of students by 1.570, 4) There was a significant influence simultaneously between ADLX learning design, teachers' competence and school culture on students' character where F_{count} was 27,373 with $F_{0,5;97;3}$ or called F_{table} was 2,700 so that $F_{count} > F_{table}$.

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai salah satu tempat pendidikan, yang akan menjalankan proses pembelajaran sangat diharapkan mampu menjalankan fungsinya dengan maksimal. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya sebagai objek, namun diharapkan dapat aktif dalam mengembangkannya potensi dirinya. Guru membantu peserta didik bisa menggali potensinya dan menciptakan peluang untuk berkembang.

Dunia Pendidikan telah melakukan banyak pembenahan dan terobosan dalam menghasilkan keluaran yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional. Pendekatan Pembelajaran seperti yang di kemukakan oleh Killen, Roy (dalam Rusman : 2012) mengemukakan bahwa ada dua pendekatan dalam kegiatan pembelajaran yaitu *teacher centered approaches* (berorientasi pada guru), dan *student centered approach* (berorientasi pada siswa).

Pendekatan Pembelajaran *student centered approach*, didesain agar proses pembelajaran melibatkan siswa, tidak hanya berfokus pada guru, siswa aktif, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. *Active Deep Learner eXperience* (ADLX) adalah pendekatan yang dikenalkan oleh Mohamed Bahgat, founder of SeGa Group, dalam bukunya yang berjudul *FIRST FRAMEWORK, 5 Domains, 15 Principles*. Sebuah pendekatan yang memadukan dua pendekatan belajar yang penting, Active Learning dan Deep Learning yang dikemas dalam sebuah proses pembelajaran yang memberi pengalaman belajar sebagai seorang pembelajar bagi peserta didik.

Pembelajaran yang *Active Learning* memberikan pengalaman belajar kepada siswa, siswa terhubung secara aktif, fisik mereka hadir di kelas, mental dan emosinya. Terhubung secara utuh, fisik, mental dan emosi. Upaya terhubung secara utuh ini, dilakukan dengan usaha dari siswa, siswa aktif dalam proses pembelajaran, mengalami secara langsung sehingga dapat memperoleh tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang *Deep Learning*, yaitu pembelajaran yang mendalam bagi siswa, mampu memberikan dampak setelah proses pembelajaran dilakukan. Dalam *Deep Learning*, siswa mendapatkan dampak pembelajaran yang dilakukan di kelas, sehingga akan membawa perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Sebuah desain pembelajaran yang berbasis ADLX , didesain mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa , terhubungnya siswa secara utuh, dan adanya dampak yang mendalam yang mampu memberikan perubahan dalam diri siswa, perubahan terhadap *attitude, knowledge dan skill*.

Guru sebagai salah satu sumber informasi dalam kelas, mentransfer ilmu dan mendidik siswa, sangat berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan dalam kelas. Guru yang memiliki integritas dan moralitas, akan sangat berpengaruh dalam mencetak generasi terbaik. Sehingga kompetensi guru dalam mengajar sangat diperlukan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh kedalam empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional Menurut Glasser (dalam Rusman : 2012) berkenaan dengan kompetensi guru, ada 4 hal yang harus dikuasai guru, yaitu menguasai

bahan pelajaran, mampu mendiagnosa tingkah laku siswa, mampu melaksanakan proses pembelajaran, dan mampu mengevaluasi hasil belajar siswa.

Guru yang memiliki kompetensi tersebut, akan mampu mengajar dengan baik, sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Bukan hanya menyampaikan bahan pelajaran, namun guru yang berkompetensi mampu mengobservasi daya serap siswa, sejauh mana pemahaman yang siswa peroleh sehingga pembelajaran akan berdampak perubahan pada siswa. Interaksi yang terbangun antara guru, siswa, manajemen sekolah dan orang tua, akan sangat berperan dalam mencapai tujuan pendidikan. Sekolah yang membangun interaksi yang baik, budaya sekolah yang mendukung pembiasaan yang baik bagi siswa menjadi hal yang sangat dibutuhkan.

Menurut Brooks dan Gooble (2010: 65) menyatakan bahwa dalam menjalankan pendidikan karakter terdapat tiga elemen yang penting untuk diperhatikan yaitu prinsip, proses dan prakteknya dalam pembelajaran, harus diterapkan di seluruh sekolah (*school-wide approach*). Pada elemen prinsip, Pendidikan karakter akan maksimal jika dilaksanakan pada siswa, guru, staff, keluarga, lingkungan sekolah rumah dan masyarakat sekitarnya. Sebuah nilai karakter yang terealisasi dalam kehidupan sehari-hari, tercermin dalam ketauladanan, akan membuat murid lebih mudah membudayakan karakter tersebut.

Pendidikan karakter, merupakan proses yang membutuhkan waktu. Tidak secara instan terbentuk. Memulai sebuah kebiasaan, membutuhkan pengulangan berkali-kali. Proses yang membutuhkan waktu dan konsisten. Pendidikan karakter, dipraktekkan dalam pembelajaran. Hakikat sekolah adalah murid mendapatkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap. Pembelajaran yang menekankan perubahan pada sikap, sehingga akan melaksanakannya dan menjadi karakter bagi siswa. Thomas Lickona (dalam Sofyan dkk : 2018: 47) berpendapat bahwa karakter adalah suatu nilai dalam tindakan yang dimulai dari kesadaran batin yang dapat diandalkan untuk menggapai situasi dengan cara yang menurut moral baik.

Langkah awal agar karakter dapat terlihat dalam tindakan adalah adanya kesadaran.. Siswa sadar dan paham akan pentingnya nilai moral, kebaikan, sikap yang baik, yang akhirnya mampu menggerakkannya dalam bentuk tindakan. Proses dari kesadaran, pemahaman dan aplikasi karakter membutuhkan pembiasaan, sehingga dari pembiasaan akan menjadi budaya dan menjadi karakter dalam diri. Maria Montessori (dalam Subaedah :2017: 36-37) memaparkan bahwa agar Pendidikan Berhasil ada beberapa prinsip: 1). Menghargai anak 2) Pemikiran yang cepat menyerap (*absorbent mind*) 3) *Sensitive periods* 4) Lingkungan yang disiapkan 5) Pendidikan diri sendiri.

Setiap anak memiliki keunikan masing-masing. Ketika pendidik memahami keunikan setiap anak dan menghargai keunikan tersebut, akan mampu melejitkan potensi anak, lebih maksimal. Dalam desain alur Pembelajaran ADLX, pada salah satu elemennya, kunci suksesnya adalah guru mampu mengakomodir keunikan anak dan menciptakan peluang. Anak yang terdengar, akan memberikan efek positif dalam perkembangan jiwa dan karakternya. Lingkungan menjadi bagian yang penting dalam suksesnya pendidikan. Dengan lingkungan yang disiapkan oleh pendidik, memungkinkan siswa dapat bereksplorasi, berekspresi mandiri. Berbagai karakter positif yang akan dibiasakan ke siswa memerlukan persiapan lingkungan. Sehingga dengan adanya pembiasaan, akan menjadi karakter dan membudaya.

Sekolah Islam Terpadu, menjadi salah satu alternatif orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Sistem *full day school*, muatan kurikulum perpaduan kurikulum Dinas Pendidikan dan

Kurikulum Kekhasan JSIT, dirancang agar mampu menghasilkan siswa yang berakhlak, berkarakter sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasioanal. Semakin banyaknya fenomena kemorosotan akhlak, baik ditingkat remaja dan anak usia SD, Peneliti termotivasi untuk meneliti apa yang bisa mempengaruhi terbentuknya karakter siswa, sehingga nilai yang diajarkan pada pendidikan karakter, bisa membudaya, nilai-nilai moral dan akhlak yang diajarkan pada siswa dapat terlihat pada perubahan sikap siswa.

Sekolah Dasar Islam Terpadu Ikhtiar, menjadikan siswa yang berkarakter menjad salah satu point jaminan mutu sekolah. Berbagai program, pendekatan pembelajaran, peningkatan kompetensi Guru, program PBI (Program bina Insan khas JSIT) pendampingan Sekolah oleh lembaga Konsultasi, dilakukan untuk mencapai salah satu point jaminan mutu, siswa yang berkarakter. Sehingga Peneliti tertarik untuk menganalisa sejauh mana usaha yang telah dilakukan tersebut memberikan pengaruh terhadap karakter siswa. Dalam Penelitian ini, Peneliti akan membahas 3 variabel, apakah memberikan pengaruh terhadap pendidikan karakter siswa. ketiga variabel tersebut adalah Desain Pembelajaran ADLX (Active Deep Learner Experience), Kompetensi Guru Dan Budaya Sekolah .

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan pendekatan korelasional. Penelitian ini bersifat korelasional karena penelitian berusaha menyelidiki hubungan antara beberapa variabel penelitian yaitu budaya sekolah dan kompetensi kepribadian guru sebagai variabel bebas dan karakter peserta didik sebagai variabel terikat. Studi korelasi ini akan menggunakan analisis korelasi dan regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Asumsi Kiasik

Uji Normalitas

Uji normalitas dapat dilihat menggunakan grafik dan menggunakan uji Kolmogorov smirnov. Apabila menggunakan grafik dilihat jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas, seperti tampak pada gambar berikut ini:

**Gambar 1: Grafik normal
probability plot
Normal P-P Plot of Regression Standardized**

Dari gambar tersebut, terlihat bahwa titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal, serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal. Sehingga model regresi layak dipakai untuk prediksi karakter siswa.

Uji Multikolineritas timbul sebagai akibat adanya hubungan kausal antara tiga variabel bebas atau lebih atau adanya kenyataan bahwa tiga variabel penjelas atau lebih bersama-sama dipengaruhi oleh variabel ketiga dengan menggunakan SPSS release 24 yang dapat disajikan pada

Uji Multikolineritas yang berada di luar model. Menurut Agus (2009:78) yang menyatakan jika nilai variance inflation factor (VIF) tidak lebih dari 10 maka model terbebas dari multikolineritas. Berikut ini akan disajikan hasil olahan data uji multikolineritas Tabel berikut ini:

Tabel 1: Uji Multikolineritas

Variabel bebas	VI F	Keterangan
----------------	------	------------

Coefficients

	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22.018	12.001		1.835	.070
	ADLX	-.143	.109	-.152	-1.302	.196
	Kompetensi Guru	-.083	.110	-.076	-.748	.456
	Budaya Sekolah	.054	.179	.036	.304	.762
Desain Pembelajaran ADLX			1,348	Tidak Terjadi Multiko		
Kompetensi Guru			1,018	Tidak Terjadi Multiko		
Budaya Sekolah			1,368	Tidak Terjadi Multiko		

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan nilai VIF yang kurang dari 10, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolineritas.

Uji Heterokedastisitas

Tabel 2: Hasil Uji Gletjer

Berdasarkan tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. untuk setiap variabel (Desain pembelajaran ADLX, Kompetensi guru, dan Budaya sekolah) lebih besar dibandingkan dengan 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa model regresi memenuhi syarat untuk memprediksi karakter siswa.

Uji Hipotesis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda dalam peneitian ini menggunakan bantuan aplikasi software SPSS 25. Hasi analisis regresi linear berganda sebagai berikut:

Tabel 3: Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Variabel	Koefisien	Uji t		Uji F		R Square
		t _{hitung}	Sig.	F _{hitung}	Sig.	
Konstanta	21,064	1,099	0,275	27,373	0,000	0,461

Desain Pembelajaran ADLX	0,579	3,307	0,001
Kompetensi Guru	0,393	2,226	0,028
Budaya Sekolah	1,570	5,506	0,000

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda diperoleh model regresi sebagai berikut :

$$Y = 21,064 + 0,579X_1 + 0,393X_2 + 1,570X_3$$

Penjelasan Model :

- Konstanta = 21,064 ; nilai 21,064 menunjukkan bahwa jika desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru, dan budaya sekolah bernilai 0 maka karakter siswa bernilai sebesar 21,064.
- $X_1 = 0,579$; nilai 0,579 menunjukkan bahwa desain pembelajaran ADLX memiliki pengaruh yang positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai desain pembelajaran ADLX maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa sebesar 0,579.
- $X_2 = 0,393$; nilai 0,393 menunjukkan bahwa kompetensi guru memiliki pengaruh yang positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai kompetensi guru maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa sebesar 0,393.
- $X_3 = 1,570$; nilai 1,570 menunjukkan bahwa budaya sekolah memiliki pengaruh yang positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai budaya sekolah maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa sebesar 1,570.

Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menunjukkan apakah desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah masing-masing (parsial) mempunyai pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap karakter siswa. Berdasarkan uji t diperoleh nilai t_{hitung} untuk masing-masing variabel secara berturut-turut sebesar 3,307, 2,226, dan 5,506 dengan $t_{0,025;97}$ atau disebut dengan t_{tabel} sebesar 1,6607 sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat diperoleh kesimpulan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial antara desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah.

Uji Bersama (Uji F)

Uji F digunakan untuk menunjukkan apakah desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah mempunyai pengaruh secara bersama-sama (simultan) yang signifikan atau tidak terhadap karakter siswa. Berdasarkan hasil uji F pada table 9 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.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi atau R Square digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah terhadap karakter siswa. Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa besarnya R^2 adalah 0,461, hal ini berarti sebesar 46,1% karakter siswa dapat dijelaskan oleh faktor desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah sedangkan sisanya sebesar 53,9% dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Scale: Karakter Siswa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	52

Scale: Desain ADLX

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.946	21

Scale: Budaya Sekolah**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.873	16

Scale: Kompetensi Guru**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.854	21

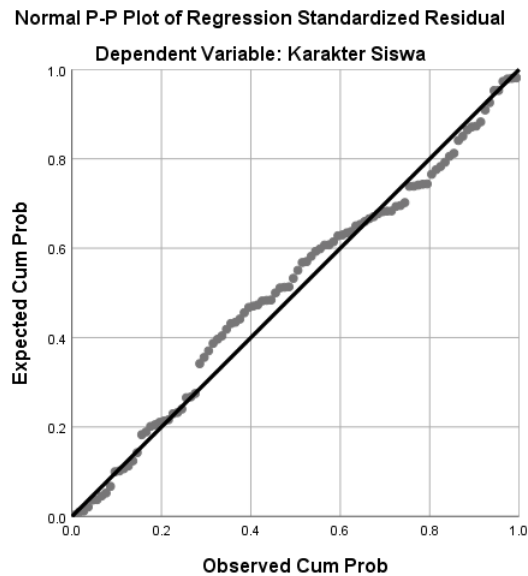
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		12.39676060
Most Extreme Differences	Absolute		.080
	Positive		.053
	Negative		-.080
Test Statistic			.080
Asymp. Sig. (2-tailed)			.111 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.



Gambar 1: Grafik normal probability plot
Normal P-P Plot of Regression Standardized

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.679 ^a	.461	.444		12.58897	2.141

a. Predictors: (Constant), Budaya Sekolah, Kompetensi Guru, ADLX

b. Dependent Variable: Karakter Siswa

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13014.302	3	4338.101	27.373	.000 ^b
	Residual	15214.288	96	158.482		
	Total	28228.590	99			

a. Dependent Variable: Karakter Siswa

b. Predictors: (Constant), Budaya Sekolah, Kompetensi Guru, ADLX

Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics
-------	-----------------------------	---------------------------	---	------	-------------------------

		B	Std. Error	Beta			Toleranc e	VIF
1	(Constant)	21.064	19.174		1.099	.275		
	ADLX	.579	.175	.288	3.307	.001	.742	1.348
	Kompetensi Guru	.393	.176	.168	2.226	.028	.983	1.018
	Budaya Sekolah	1.570	.285	.483	5.506	.000	.731	1.368

a. Dependent Variable: Karakter Siswa

Coefficients

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22.018	12.001		1.835	.070
	ADLX	-.143	.109	-.152	-1.302	.196
	Kompetensi Guru	-.083	.110	-.076	-.748	.456
	Budaya Sekolah	.054	.179	.036	.304	.762

a. Dependent Variable: abs_ error

KESIMPULAN

Desain pembelajaran ADLX memiliki pengaruh yang positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai desain pembelajaran ADLX maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa Kompetensi guru memiliki pengaruh yang positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai kompetensi guru maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa Budaya sekolah memiliki pengaruh yang positif artinya setiap terjadi peningkatan nilai budaya sekolah maka akan memberikan peningkatan pula pada karakter siswa Terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama (simultan) antara desain pembelajaran ADLX, kompetensi guru dan budaya sekolah terhadap karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

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,

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016, *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

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,

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia no 22 tahun 2020* , Jakarta: Kemendikbud

Kementrian Pendidikan Nasional, *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

