

PROSIDING *Seminar Nasional*

HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

“Rekonstruksi Kurikulum dan Pembelajaran
Berbasis Karakter”



SEMNAS STKIP PGRI JOMBANG



PROSIDING
Seminar Nasional
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN



www.stkipjb.ac.id



ISSN 0244-3198

9 770244 319237

Jombang, 22 April 2017
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
Jl. Pattimura III/20 Jombang
Telp. (0321) 861319-854318 FAX (0321) 854319





PROSIDING

ISSN: 2443-1923

**SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
"REKONSTRUKSI KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER"
STKIP PGRI JOMBANG
22 APRIL 2017**

**VOLUME 3
Nomor 1 Tahun 2017**



HAK CIPTA

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
“REKONSTRUKSI KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER”
STKIP PGRI JOMBANG
22 APRIL 2017**

Editor:

Dr. Wiwin Sri Hidayati, M.Pd.	Pendidikan Matematika
Banu Wicaksono, S.S., M.Pd.	Pendidikan Bahasa Inggris
Anton Wahyudi, S.Pd., M.Pd.	Pendidikan Bahasa Indonesia
Basuki, S.Or., M.Pd.	Pendidikan Jasmani
Khoirul Hasyim, S.Pd., M.Pd.	Pendidikan Bahasa Inggris
Dr. Susi Darihastining, M.Pd.	Pendidikan Bahasa Indonesia
Wardani Dwi Wihastyanang, M.Pd.	Pendidikan Bahasa Inggris
Abd. Rozaq, S.Pd., M.Pd.	Pendidikan Matematika
Edy Setyo Utomo, S.Pd., M.Pd.	Pendidikan Matematika
Cahyo Tri Atmojo, S.Pd., M.M.	Pendidikan Ekonomi

Mitra Ahli:

Prof. Dr. Waras Kamdi, M.Pd.	Universitas Negeri Malang
Prof. Dr. Ismet Basuki, M.Pd.	Universitas Negeri Surabaya

Diterbitkan Oleh:
STKIP PGRI JOMBANG

Hak Cipta © 2017
STKIP PGRI JOMBANG

ISI DI LUAR TANGGUNG JAWAB EDITOR/PENERBIT



PERSONALIA

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN "REKONSTRUKSI KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER" STKIP PGRI JOMBANG 22 APRIL 2017

Steering Committee

Dr. Munawaroh, M.Kes.	Ketua STKIP PGRI Jombang
Dr. Heny Sulistyowati, M.Hum.	Wakil Ketua I STKIP PGRI Jombang
Dr. Nurwiani, M.Si.	Wakil Ketua II STKIP PGRI Jombang
Dr. Nanik Sri Setyani, M.Si.	Wakil Ketua III STKIP PGRI Jombang
Fahimul Amri, S.Pd., M.Pd.	Kaprodi Pendidikan Ekonomi
Drs. Suminto, M.Pd.	Kaprodi PPKn
Ir. Slamet Boediono, M.Si.	Kaprodi Pendidikan Matematika
Dr. Akhmad Sauqi Ahya, M.A.	Kaprodi Pendidikan Bahasa Indonesia
Muh. Fajar, S.S., M.Pd.	Kaprodi Pendidikan Bahasa Inggris
Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.	Kaprodi Pendidikan Jasmani

Organizing Committee

Dr. Wiwin Sri Hidayati, M.Pd.	Ketua
Anton Wahyudi, S.Pd., M.Pd.	Sekretaris
Fatchiyah Rahman, S.Pd., M.Pd.	Sie Bendahara
Hengky Muktiadji, S.T., M.Pd.	Sie Pendaftaran
M. Farhan Rafi, S.Pd., M.Pd.	Sie Kesekretariatan
Aang Fatihul Islam, S.Pd., M.Pd.	Sie Acara
Rahayu Prasetyo, S.Pd., M.Pd.	Sie Makalah dan Prosiding
Diana Mayasari, S.Pd., M.Pd.	Sie Makalah dan Prosiding
Saebani Wiyanto, S.Pd., M.Pd.	Sie Humas
Fatchiyah Rahman, S.Pd., M.Pd.	Sie Konsumsi
Danang Hentasmaka, S.Pd., M.Pd.	Sie Akomodasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga dapat menyelesaikan setiap hajat terutama dalam penyusunan artikel-artikel ini. Semoga dengan terselesainya artikel-artikel ini dapat dipergunakan sebagai salah satu acuan, petunjuk, maupun pedoman bagi pembaca dan pendidik dalam meningkatkan keprofesionalan guru dan mencetak peserta didik yang berkarakter.

Pendidikan karakter dewasa ini merupakan sebuah tuntutan untuk dapat meningkatkan kualitas moral dalam kehidupan manusia khususnya di Indonesia, terutama di kalangan peserta didik. Sekolah dituntut untuk memainkan peran dan tanggung jawab dalam menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan membantu para peserta didik membentuk dan membangun karakter dengan nilai-nilai yang baik. Pendidikan karakter diarahkan untuk memberikan tekanan pada nilai-nilai tertentu seperti rasa hormat, tanggung jawab, jujur, peduli, adil, dan membantu peserta didik untuk memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai dalam kehidupann sehari-hari.

Untuk mempersiapkan keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan dapat ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik harus mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan mampu menghayati nilai-nilai menjadi kepribadian dalam bergaul di masyarakat. Juga, diharapkan dapat mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta kehidupan bangsa yang lebih bermartabat.

Kegiatan Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan ini merupakan wujud usaha menanggapi dan upaya mengembangkan sumber daya manusia dalam menyiapkan generasi muda yang berkarakter. Untuk mewadahi para peneliti, akademisi dan para pengembangan sumber daya manusia terselenggarakan kegiatan seminar ini dengan Tema “Rekonstruksi Kurikulum dan Pembelajaran Berbasis Karakter”. Hasil pemikiran, kajian, dan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi para peneliti, pendidik dan para pengembang sumber daya manusia untuk menghasilkan generasi muda yang cerdas, kompetitif, dan berkarakter.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya seminar dan prosiding ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Khususnya kepada Prof. Dr. Waras Kamdi, M.Pd. (Guru Besar Universitas Negeri Malang) dan Prof. Dr. Ismet Basuki, M.Pd. (Guru Besar Universitas Negeri Surabaya) yang telah berkenan menjadi narasumber. Akhirnya, dengan mengharap Rahmat dan Ridha-Nya semoga hasil-hasil penelitian yang dirumuskan dalam prosiding ini dapat memberi inspirasi dan manfaat bagi perkembangan pendidikan dan pembelajaran di Indonesia dalam rangka menyiapkan anak bangsa yang cerdas, berkarakter dan berdaya saing dalam menghadapi arus globalisasi.

Salam,
Ketua Panitia

Dr. Wiwin Sri Hidayati, M.Pd.



DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Hak Cipta	ii
Personalia	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
<u>KEYNOTE SPEAKERS</u>	1 – 2
Rekonstruksi Kurikulum dan Penguatan Pendidikan Karakter <i>Prof. Dr. Waras Kamdi, M.Pd.</i>	3 – 11
Kerangka Dasar Kurikulum Program Studi <i>Prof. Dr. Ismet Basuki, M.Pd.</i>	12 – 37
Membaca Sastra, Memetik Gagasan Filosofis, dan Menuai Karakter <i>Dr. Siti Maisaroh, M.Pd.</i>	38 – 52
<u>PRESENTASI 1</u>	53 – 54
<i>Sub Tema: Pembelajaran Integratif</i>	
Konstruksi Pembelajaran Berbasis Karakter Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Disiplin di Perguruan Tinggi <i>Diah Puji Nali Brata & Winardi</i>	55 – 67
Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Karakter dan Perilaku Keagamaan Mahasiswa STKIP PGRI Jombang 2016-2017 <i>Mindaudah & Firman</i>	68 – 78
Model Tadzkirah dalam Menumbuhkan dan Mengembangkan Nilai- Nilai Karakter Anak Usia Dini <i>Ridwan</i>	79 – 90
Pendidikan Karakter dalam Proses Pembelajaran Kepala Sekolah dan Guru (Suatu Analisis Memimpin dengan Hati Nurani) <i>Wiwik Widiyati</i>	91 – 104
Gerakan Literasi Pada Anak Bermasalah dengan Hukum (ABH) Shalter Rumah Hati Melalui Model Pembelajaran Perilaku <i>Zuly Ika Damayanti & Susi Darihastining</i>	105 – 120
The Use of Movie Trailers in Teaching Narrative Texts <i>Umi Halimatus Saidah & Aang Fatihul Islam</i>	121 – 129
Implementasi <i>Contextual Teaching and Learning</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Roudlotun Nasyi'in Mojokerto <i>Afifatur Rohmah</i>	130 – 141

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Pulosari II Bareng Jombang Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay-Two Stray (TSTS)</i> <i>Agung Prasetya Adi</i>	142 – 150
Berbagai Variabel Pemicu Minat Berwirausaha Para Pewirausaha Muda di Jawa Timur <i>Agus Prianto</i>	151 – 170
Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Assisted Individualization</i> Pada Siswa Kelas VIII SMP Sunan Ampel Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Aidatul Fitriyah</i>	171 – 180
Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Melalui Model <i>Inside Outside Circle (IOC)</i> dalam Pembelajaran Matematika Kelas XI MIA 4 SMA Negeri Mojoagung Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Angger Dewi Purwati</i>	181 – 193
Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Logan Avenue Problem Solving (Laps-Heuristik)</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika <i>Ani Fitriyah</i>	194 – 202
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (<i>Cooperative Integrated Reading Composition</i>) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII <i>Ani Musfiroh</i>	203 – 212
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Peterongan Jombang Tahun Ajaran 2016/2017 <i>Anis Wahyu Rahmawati</i>	213 – 220
The Effectiveness Of Teaching Vocabulary By Using Word Wall On Vocabulary Mastery <i>Anita Soraya Yulita & Daning Hentasmaka</i>	221 – 229
Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think-Talk-Write</i> di SMPN 5 Jombang <i>Annisa Maya Sabrina</i>	230 – 239
An Analysis Directives Illocutionary Acts in English Teaching Learning At Tenth Grade of Sman 1 Ngimbang <i>Ari Wahyu Vidyanti</i>	240 – 245



The Effectiveness of Using Rod Puppet in Teaching Speaking at SMPN 1 Kertosono <i>Ariestia Wulandari</i>	246 – 253
Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Jombang <i>Arif Akhmadain</i>	254 – 260
The Effectiveness of Writing Diary in Teaching Writing Recount Text at The Eighth Grade Students of SMP Negeri 1 Kudu Jombang <i>Ayu Oktavia Vidayanti</i>	261 – 270
Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think Talk Write</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar <i>Ayu Rahmawati Hanifah</i>	271 – 282
Perbedaan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> dan Model Pembelajaran Langsung <i>Baiti Jannati</i>	283 – 296
Modifikasi Pembelajaran Media Bola Gantung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Mula Bawah (Servis) Sepak Takraw Pada Peserta Didik Kelas V SDN Terusan 3 Gedeg Mojokerto <i>Bambang Tri Hatmoko & Kahan Tony Hendrawan</i>	297 – 305
Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Course Review Horay</i> Pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar <i>Candra Juwita</i>	306 – 317
An Analysis on the Reflection of Javanese Politeness in Refusal Strategy by Javanese Speaker Studying EFL in STKIP PGRI Jombang <i>Choirotun Ni'mah</i>	318 – 327
The Use of Story Book: Moral Stories Media to Teach Reading Comprehension at The 8th Grade of SMP N 1 Mojoagung <i>Desi Puspitasari</i>	328 – 336
Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal <i>Superitem</i> Berdasarkan Tingkat Kemampuan Matematika Siswa di SMP Negeri 2 Tembelang Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Desi Wulandari</i>	337 – 349
Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Metode Pemberian Tugas Diskusi Kelompok dan Individual <i>Devi Kristianti</i>	350 – 361

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Peterongan Tahun Ajaran 2016/2017 <i>Dewi Puspita Sari</i>	362 – 369
Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Perak Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Cooperative Script</i> <i>Dian Kurniati</i>	370 – 380
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Strategi <i>Genius Learning</i> Pada Kelas V SDN Blimbing 2 Kesamben Jombang <i>Dwi Aprilia Surya Ningrum</i>	381 – 391
Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan dan Tanpa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe SNH (<i>Structured Numbered Heads</i>) SMAN Bandarkedungmulyo <i>Dwi Masito</i>	391 – 401
Analisis Kesalahan Siswa SMA Kelas XI dalam Memecahkan Masalah Ekstrim Fungsi Berdasarkan Kemampuan Matematika <i>Dwi Ratnasari</i>	402 – 411
Penerapan Teknik Tari Bambu Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Mts Negeri Sumobito <i>Efi Masruchah</i>	412 – 417
Improving Reading Skill By Using Cooperative Script Method at The Eight Grade Students of SMP Negeri 2 Kabuh Jombang <i>Eka Prasta Wati</i>	418 – 426
Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Mastery Learning Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN Bandarkedungmulyo Jombang <i>Eka Setyarini Nuur</i>	427 – 436
Upaya Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Melalui Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Komputer <i>Ekida Wimpi Noerairin</i>	437 – 445
Pengaruh Penerapan Alat Peraga Papega Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Perkalian Kelas IV-A MI Al-Ma'ruf Beyan <i>Endah Dwi Wahyuningsih</i>	446 – 456
Penerapan Metode Jarimatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tuna Netra Kelas III SLB Negeri Jombang <i>Endry Prihatma</i>	457 – 463



Pengaruh Pendekatan <i>Contextual Teaching And Learning</i> Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Materi Kesebangunan di Kelas IX SMPN 1 Wonosalam Tahun Ajaran 2016/2017 <i>Erin Marta Lina</i>	464 - 472
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran <i>Problem Solving</i> di SMP Negeri 1 Sumobito Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Erni Irawati</i>	473 - 477
Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Cooperative Scripts</i> dan Model Pembelajaran Langsung <i>Erwinnanda</i>	478 - 486
Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Model Bermain Peran Berbasis Nilai-Nilai Moral dan Pendidikan Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI MIA 5 SMA Negeri 1 Jombang <i>Esthiningsih</i>	487 - 500
Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui <i>Strategi Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here</i> <i>Esty Saraswati Nur Hartiningrum & Ayu Indah Wahyuningtiyas</i>	501 - 509
Pengaruh Metode Pembelajaran Kumon Terhadap Hasil Belajar Matematika Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Evi Rachma Wati</i>	510 - 518
Ketepatan Penggunaan Istilah Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Permainan Bola Besar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Kecamatan Bangkalan <i>Fajar Hidayatullah</i>	519 - 527
Peningkatan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Powerpoint Pada Siswa kelas IV SDN Alang-Alang Caruban I Jogoroto Jombang Tahun Pelajaran 2016-2017 <i>Fathur Rohman</i>	528 - 533
The Effectiveness Of Chain Story Game In Teaching Writing Of Recount Text (An Experimental Study at Eight Grade Students of SMPN 2 Jogoroto in the Academic Year 2016/2017) <i>Feni Fidayanti</i>	534 - 540
Perbedaan Hasil Belajar Matematika Dengan dan Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Course Review Horay</i> <i>Fithrotul Seftia</i>	541 - 548

Aplikasi Pembelajaran <i>E-Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK <i>Gama Ziza Lutfitasari & Ririn Febriyanti</i>	549 – 559
Improving Students' Writing Ability By Using Guided Question And Answer Technique At The Tenth Grade Of Ma Hasyim Asy'ari Jogoroto Jombang In Academic Years 2016/2017 <i>Gita Nilasari</i>	560 – 569
Penerapan Model <i>Realistic Mathematic Education</i> (RME) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Miftahul Ulum Cermenan Ngoro Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Gita Wariati & Oemi Noer Qomariyah</i>	570 – 582
The Effectiveness Of Cooking Academy Game In Teaching Writing On Procedure Text <i>Githa Herris Pratiwi</i>	583 – 590
Implementasi <i>Cooperative Learning Type Auditory Intellectually Repetition</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa MI Al-Asy'ari Keras Diwek Jombang <i>Heni Kartining Tias & Ama Noor Fikrati</i>	591 – 603
Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di MI Salafiyah Syafi'iyah Seblak Jombang <i>Ida Safitriah</i>	604 – 614
Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-APK 1, SMKN 1 Sooko <i>Idcha Kurniawati</i>	615 – 624
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GNT (Guide Note Taking) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pokok Himpunan di Kelas VII MTs Negeri Mojoagung Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Ifatul Umroh</i>	625 – 634
Penerapan Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VIII SMPN 1 Diwek <i>Ilma Nurfiatis Sholichah & Fatchiyah Rahman</i>	635 – 646
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (<i>Team Assisted Individualization</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas V SDN Kepuh Kembeng 1 Jombang <i>Ilya Qomariyah</i>	647 – 657
Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Dengan Variasi <i>Game</i> Kuis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi SMKN 2 Jombang Tahun Ajaran 2016/2017 <i>Imroatin Solichah</i>	658 – 667



Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think, Pair And Share</i> Pada Siswa Kelas X-1 SMA Kosgoro Sambeng Lamongan Tahun Pelajaran 2015/2016 <i>Imrok Atul Laili Musabihah</i>	668 – 678
Penerapan Teknik Pembelajaran <i>Thinking Aloud Pair Problem Solving</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas VIII MTs Darussalam <i>Indah Prasetya Ningsih</i>	679 – 690
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Twostay-Twostray</i> <i>Indana Zulfa</i>	691 – 704
Using Collaborative Strategic Reading (CSR) to Improve Students' Reading Comprehension of the Eleventh Grade of MA Al-Urwatul Wutsqo Bulurejo, Diwek Jombang <i>Indrawati</i>	705 – 713
Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Dengan dan Tanpa Menggunakan Pendekatan Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual di MI Kreatif Khoiriyah Sumobito Jombang <i>Irine Puspita Kurniawati</i>	714 – 720
Pengaruh Pendekatan Brain Based Learning (BBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Jombang <i>Juwita Dyah Maharani</i>	721 – 731
The Effectiveness of Student Team Achievement Division (STAD) in Teaching Reading Comprehension <i>Khoirun Nisa'</i>	732 – 741
Analisis Penalaran Siswa MAN Denanyar Jombang Dalam Memecahkan Masalah Matriks Berdasarkan Kemampuan Matematika <i>Khoirun Nisa</i>	742 – 754
Penerapan <i>Think Pair Share</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Jogoroto Jombang <i>Khusnul Khotimah</i>	755 – 764
Pengaruh Teknik Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIA MAN Denanyar Pada Materi Matriks <i>Kurnia Saraswati</i>	765 – 776
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A MTs Al-Anwar Paculgowang <i>Laila Wahidah Syarifah</i>	777 – 784
Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Miftahun Najah Melalui Penerapan Strategi <i>Active Learning</i> Tipe	785 – 796



***Everyone Is A Teacher Here* Pada Materi Operasi Hitung Aljabar
Tahun Pelajaran 2016/2017**

Lailatul Arifah

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik
Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V
MI** 797 – 808

Lailatul Qomariyah

**Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV MI
Tarbiyatunnasyiin 2 Paculgowang Diwrek Jombang** 809 – 818

Laili Azizatul Zakiyah

**The Effectiveness Of Quick On The Draw Technique In Teaching
Reading Recount Text** 819 – 827

Lailin Nadhifah & Ima Chusnul Chotimah

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head
Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi
Bilangan Bulat** 828 – 839

Laily Indra Rizqiya

**Analisis Pemahaman Konseptual Siswa Kelas V MI Tarbiyatul Aulad
Gedangan Terhadap Materi Luas Bangun Datar** 840 – 845

Lambang Ariyanata Sanjaya

**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted
Individualization* Terhadap Hasil Belajar Siswa Domain Afektif,
Psikomotor dan Kognitif Pada Materi Geometri Dimensi Tiga** 846 – 855

Lia Budi Trisanti

**Pengaruh Media Pembelajaran Gelas Hitung Pada Materi Perkalian
Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Pulosari II
Bareng Jombang Tahun Ajaran 2016/2017** 856 – 865

Linda Rahmawati

**Efektivitas Model Realistic Mathematics Education (RME) Pada
Materi Kesebangunan Kelas IX MTs Darussalam Sengon Jombang** 866 – 877

Lisanah

**Eksplorasi Penalaran Matematis: Studi Kasus Siswa SMP-Gaya
Kognitif Reflektif** 878 – 887

Lutfi Atul Azizah

**Analisis Keterampilan Komunikasi Matematika Tulis Siswa dalam
Menyelesaikan Soal Matematika Berdasarkan Kemampuan
Matematika** 888 – 900

M. Aldi Irfan



An Analysis of Intralingual Errors in Students' Writings Descriptive and Recount Text of Baiti Jannati Course <i>M. Kafid Amrulloh</i>	901 – 910
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (<i>Team Assisted Individualization</i>) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Bulat di Kelas V SDN Sumberteguh Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Mar'atus Sholicha</i>	911 – 921
Pemerolehan Fonologi, Morfologi, dan Sintaksis Anak Usia 2,5-3 Tahun <i>Mariam Ulfa</i>	922 – 934
Efektifitas Lattice Method dalam Pembelajaran Matematika <i>Masruroh & Safi'il Ma'arif</i>	935 – 944
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika <i>Miftahul Azzah</i>	945 – 955
Analisis Berpikir Reflektif Siswa Berkemampuan Matematika Minggu dalam Memecahan Masalah Matematika <i>Mirza Zulfia</i>	956 – 966
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MA Midanutta'lim Jogoroto Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Moh. Adi Nasrullah</i>	967 – 977
The Effectiveness of Scanning And Skimming Reading Strategies Inteachingreading Narrative Text <i>Muhammad Danialloh & Daning Hentasmaka</i>	978 – 986
Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) <i>Munawaroh</i>	987 – 995
Penanaman Jiwa Kewirausahaan melalui Permainan Pramuka <i>Nanik Sri Setyani</i>	996 – 1002
Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check dan Model Pembelajaran Konvensional <i>Nina Putri Fakrun Nisa</i>	1003 – 1014
Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika <i>Nita Purnama Sari</i>	1015 – 1022

Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Dan Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check Mts Miftahul Ulum <i>Nur Amalia</i>	1023 – 1030
Peningkatan Kapasitas Paru dan Kemampuan Kardiovaskuler Melalui Latihan Senam Aerobik Pada Mahasiswa Penjaskes Angkatan 2014 STKIP PGRI Jombang <i>Nur Iffah</i>	1031 – 1041
Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIII A MTs Miftahul Ulum Dero Kesamben <i>Nur Laily Fitriah</i>	1042 – 1056
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Mind Mapping <i>Nurul Fajrina</i>	1057 – 1066
Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) <i>Nurul Hidayah</i>	1067 – 1073
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division <i>Nurul Lailiyah</i>	1074 – 1083
Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI-B MI Negeri Medali Mojokerto Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Club <i>Nurul Mufrikhatuz Zuhro</i>	1084 – 1096
Konstru Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 4 Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Okti Agung Pambudi</i>	1097 – 1105
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas V SDN Kepuh Kembeng 1 Jombang <i>Ilya Qomariyah</i>	1106 – 1117
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Peserta Didik KELAS VIII B MTs Al-Anwar Paculgowang, Diwek Tahun Ajar 2016/2017 <i>Putri Arum Lu'luil Maknun</i>	1118 – 1123



The Effect of Comic Strip on Students Speaking Ability at Tenth Grade Students <i>Putri Kusnul Jannah</i>	1124 – 1134
An Analysis of Reference Focuses on Speech of President Obama and President Macri of Argentina At Parque De La Memoria On 24th March 2016 (A Pragmatic Study) <i>Rachma Yuliana Purnomo Putri</i>	1135 –1143
The Use of OK5R Strategy to Improve Students' Reading Ability in Narrative Text At X-IBB of SMAN 1 Kandangan <i>Rahmad Eko Yuwono</i>	1144 –1153
The Effectiveness of Mind Mapping in The Student's Writing Descriptive Text At Grade VIII In MTs. "Persiapan" Mojogebang Kemlagi Mojokerto <i>Ratih Kusuma Ayu</i>	1154 –1164
Penerapan Desain Pembelajaran Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas X Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Rezha Surya Mahardicka</i>	1165 –1177
The Effect of Edmodo on Teaching Reading At Tenth Grade Students of SMK PGRI 1 Jombang <i>Rezza Rizqi Vauziah</i>	1178 –1186
The Effectiveness of Using Word Wall to Students; Vocabulary Mastery in The Fifth Grade at SDN Kepanjen 2 Jombang <i>Riella Asokwaty</i>	1187 –1196
Strategi Pembelajaran Andragogi Sebagai Pembelajaran Mandiri Pada Mahasiswa Prodi Matematika STKIP PGRI Jombang <i>Rifa Nurmilah</i>	1197 –1205
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Everyone Is Teacher Here</i> Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Materi Operasi Hitung Aljabar Kelas VIII MTSN Mojoagung Tahun Ajaran 2016/2017 <i>Rina Hariyanti</i>	1206 –1216
Pengaruh Model Pembelajaran Self Directed Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sukorame Tahun Pelajaran 2015/2016 <i>Ririn Etika Sari</i>	1217 –1229
Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX Mts Negeri Sumobito Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Round Table <i>Riska Kurnia Syakina</i>	1230 –1239



Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Kedawong dengan Menerapkan Pendekatan Discovery Learning Pada Materi Kubus dan Balok <i>Robik Atul Khotimah</i>	1240 –1250
Model Pembelajaran Learning Cycle “5E” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik <i>Rohmah Indahwati</i>	1251 –1260
The Effectiveness of Using Picture Series in Teaching Speaking at The Ninth Grade of SMP Islam Al-Ishlah Trowulan <i>Roikhatul Janah</i>	1261 –1271
The Effectiveness of Using Real Object in Teaching Writing Procedure Text For Ninth Grade Students At SMPN Ngusikan Jombang in Academic Year 2016/2017 <i>Rosidin</i>	1272 –1280
The Comparison between Students Team-Achievement Division (STAD) and Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Technique to Students Reading Comprehension at SMA Islam Ngoro <i>Rosidiya Yusanti</i>	1281 –1290
Running Dictation Method in Teaching Listening at Second Grade of SMK Sultan Agung 2 Tebuireng <i>Ryan Yudhistyanto Putro</i>	1291 –1301
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Jombang <i>Shanti Nugroho Sulistyowati & Cahyo Tri Atmojo</i>	1302 –1310
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> terhadap Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Siswa SMA Negeri Kesamben <i>Sinta Ayu Cahyani & Mecca Puspitaningsari</i>	1311 –1318
The Effectiveness of Using Think Pair Share Technique in Teaching Descriptive Speaking for Tenth Grade of MA Al Ittihad Mojokerto <i>Siska Nur Hafida</i>	1319 –1327
The Effectiveness of Using Think-Pair-Share Strategies For Teaching Speaking in Recount Text to Tenth Grade of SMA Negeri Bandarkedungmulyo in Academic Year 2016/2017 <i>Siti Amana</i>	1328 –1338
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI Tata Busana SMKN 2 Jombang <i>Siti Nurul Hayati</i>	1339 –1350



The Effectiveness of Scaffolding Technique on Students' Writing Skill at SMA Negeri Bandarkedungmulyo Jombang <i>Sitrin Khumaroh</i>	1351 –1359
The Effect of Jeopardy Game to Student's Reading Achievement <i>Sri Wahyu Ningsih & Rosi Anjarwati</i>	1360 –1367
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Course Review Horay</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X di MAN Jombang Tahun Ajaran 2016/2017 <i>Stevany Mareta Nugraeni</i>	1368 –1379
Penerapan <i>Mastery Learning</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Sultan Agung 1 Tebuireng Jombang <i>Suharfanti Harjayani</i>	1380 –1389
Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Antara Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model Pembelajaran Langsung di SMK Negeri 2 Jombang <i>Rosy Susanti & Syarifatul Ma'ulah</i>	1390 –1399
The Effectiveness of Animation Video In Teaching Listening Procedure Text on The Eleventh Grade of SMK Muhammadiyah 3 Ngimbang <i>Tri Ratna Sari</i>	1400 –1408
Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Sawunggaling Jombang dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> Tahun Pelajaran 2016/2017 <i>Tri Wulandari</i>	1409 –1420
The Effectiveness of Pop up Media in Speaking Skill at The Eleventh Grade Students of SMK Tamansiswa Mojoagung <i>Tria Nandasari</i>	1421 –1430
Upaya Peningkatan Senam Irama Seribu Melalui Metode Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Pada Siswa Kelas V SDN Jogoloyo Sumobito Kabupaten Jombang Tahun Ajaran 2016-2017 <i>Umar Wahyudi & Basuki</i>	1431 –1441
Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Talking Stick</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK 10 Nopember Jombang <i>Vita Wahyuning Tyas</i>	1442 –1454
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 1 Jatirejo <i>Wiji Retno</i>	1455 –1462

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Inside Outside Circle</i> (IOC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III-B SDN Penggaron Mojowarno Jombang <i>Wiwik Ernawati</i>	1463 –1471
Teaching Recount Text By Using Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Strategy for Reading Comrehension at The Second Year Student of SMP Muhammadiyah 2 Mojoagung <i>Yuli Ana Astutik</i>	1472 –1481
Using Picture and Guided Questions to Improve Students' Writing Skill of Descriptive Text at Eight Grade Students of SMP Muhammadiyah 2 Mojoagung <i>Yuli Ani Purwanti</i>	1482 –1492
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Course Review Horay</i> (CRH) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Jombang Tahun Ajaran 2016/2017 <i>Yuliana Saridewi</i>	1493 –1503
The Use of Bananagrams Game in Teaching Vocabulary For The Fifth Grades Tudents of SDN Ngoro III Ngoro Jombang <i>Yuniati Hidayah</i>	1504 –1512
Jigsaw Sentence Puzzle as Media in Teaching Personal Pronoun at Grade VII of SMP Taman Siswa Mojokerto <i>Yusi Septiani</i>	1513 –1521
Analisis Berpikir Logis Siswa Berkemampuan Matematika Tinggi dalam Pemecahan Masalah Matematika <i>Zaenal Muttaqin & Jauhara Dian N. I.</i>	1522 –1531
Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Pengajaran Terbalik (Reciprocal Teaching) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Swadaya Kesamben <i>Zakaria & Wiwin Sri Hidayati</i>	1532 –1543
Pengaruh Guru Terhadap Anak Autism dalam Berkomunikasi di Sekolah Luar Biasa (SLB Kesamben) <i>Minggalia Dela Trissanty</i>	1544 –1559
Media Manipulatif Kemampuan Berbicara Siswa Tunagrahita di SDLB III Jombang <i>Rochmah Harsintayana & Heny Sulistyowati</i>	1560 –1569
Penamaan Sekolah Paud di Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang <i>Vivin Eviana</i>	1570 –1578



PRESENTASI 2	1579 –1580
<i>Sub Tema: Pembelajaran Bahasa</i>	
A Study of Repetition In Barack Obama Speeches About Islamic State of Iraq and the Levant (A Stylistic Study) <i>Aizatul Farikhah & Masriatus Sholikhah</i>	1581 –1591
Figurative Language in the Lyric of “Maher Zain’s Songs” <i>Alful Laila</i>	1592 –1602
English-Indonesia Lexical Borrowing Words Used In Business And Economy Articles Of Kompas.Com <i>Ayu Sholihah</i>	1603 –1610
Overlapping in “The Late Late Show” with One Direction <i>Azmi Ulil Aufa & M. Saibani Wiyanto</i>	1611 –1620
Stylistics In Indonesian Novel “Laskar Pelangi” <i>Chalimah</i>	1621 –1632
Propaganda in Barack Obama’S Speeches: A Pragmatics Study <i>Dewi Indasyah</i>	1633 –1643
Dua Sisi Dunia Perselingkuhan Pada Antologi Artikel Suaranet.Com (Kajian Linguistik Formalistik dan Wacana Kritis) <i>Diana Mayasari</i>	1644 –1653
The Use of Deixis in Donald Trump’s Speech as Politeness Strategy <i>Dini Prahardiyanti Pribadi & Khoirul Hasyim</i>	1654 –1661
An Analysis of Nominal Suffixes in Feature Rubric of Jakarta Post Newspaper <i>Elok Dwi Cahyani</i>	1662 –1672
The Ambiguity of Deictic Expression We About Munas Golkar in Jakarta Post News <i>Fitri Nurul Anisah</i>	1673 –1683
Code Switching in Conversation of BBM (BlackBerry Messenger) Group <i>Irma Rahmawati</i>	1684 –1694
Deixis Inonedirection’s Song Lyric <i>Jelita Amlina</i>	1695 –1703
The Realization of Speech Act of Request By The Students of English Departement in STKIP PGRI Jombang <i>Lilin Agustiyani Putri</i>	1704 –1711

Associative Meaning on Science and Technology Articles of Www.Thejakartapost.Com <i>Murbianto Andri Nur Cahyo</i>	1712 –1722
A Sociolinguistic Study About Slang That Used in The “Wild Child” Movie <i>Nia Yunita Reza</i>	1723 –1734
An Analysis of Temporal Deixis on <i>Business’ Rubric</i> Headline News of Jakarta Post Newspaper <i>Nila Kumaroh</i>	1735 –1745
Compound Nouns in Headlines of <i>theguardian.com</i>: A Morphology Study <i>Nur Sholihah & Aang Fatihul Islam</i>	1746 –1754
An Analysis of Code Mixing in <i>Wheels and Heels</i> Novel by Irene Dyah Respati <i>Nur Fadilah</i>	1755 –1765
Wujud Kesopanan dengan Menggunakan Kalimat Imperatif dalam <i>Indonesia Lawyers Club</i> <i>Nurul Jannah</i>	1766 –1777
The Effectiveness Teaching Vocabulary by Songs <i>Retno Dwi Ayu Setyowati</i>	1778 –1785
Deixis in the Readers Forum Articles of the Jakarta Post Online Newspaper <i>Ryantau Haninda Arya Putri</i>	1786 –1796
Morphophonemics Beteen Korean And English On Konglish: Cross Linguistics Influence <i>Trislina</i>	1797 –1808
Deixis In The Press Conference Of Indonesia Delivered By President Susilo Bambang Yudhoyono and President Barrack Obama in Jakarta <i>Ulil Afsah</i>	1809 –1817
An Analysis of Deixis in Barack Obama’s Speech in Jerusalem, Israel on September 30th, 2016 <i>Yusmi Qori’ah</i>	1818 –1829
The Effectiveness of Teaching Writing Descriptive Text by Using Photograph of Instagram <i>Yusrotul Aulia Dewi</i>	1830 –1839



An Analysis of Code Switching in The “Sunshine Becomes You” Movie <i>Enny Maghfuroh</i>	1840 –1852
Code Switching in <i>Mimpi Sejuta Dolar</i>’s Film <i>Ilmi Muliya</i>	1853 –1865
Representative Acts Applied In <i>Wonderful Indonesia</i> Advertisement <i>Lailatul Fitriyah</i>	1878 –1886
Illocutionary Acts on Eggsy’s Main Character in The “<i>Kingsman</i>” Movie <i>Luluk Munadhifah</i>	1887 –1897
An Analysis of Presupposition in Brad Cohen <i>Front of The Class</i>’movie <i>M. Taufiqurrohman</i>	1898 –1907
The Flouting of Conversational Maxims in “The Swap” Movie Script: Pragmatics Study <i>Marwah</i>	1908 –1917
American Propaganda Machine: <i>Critical Discourse Analysis</i> <i>Muhammad Khanafi & M. Syaifuddin</i>	1918 –1926
Illocutionary Acts Employed By The Main Character In <i>Gifted Hands</i> Movie <i>Nurma Dewi Masitoh</i>	1927 –1938
<u>PRESENTASI 3</u> <i>Sub Tema: Pembelajaran Sastra</i>	1939 –1940
Kondisi Emosi Dasar Manusia dalam Novel Dua Malam Bersama Lucifer dengan Kajian Psikologi Sastra <i>Agus Prasetyo</i>	1941 –1952
Penerapan Metode Latihan (<i>Drill</i>) Dalam Pembelajaran Menulis Kritik Sastra pada Mahasiswa <i>Ana Yuliati</i>	1953 –1965
A Portrayed of Marxist in Females Character Daisy and Myrtle In <i>The Great Gatsby</i> Novel <i>Andri Sucahyono</i>	1966 –1974
Anthropomorphism of Ancient Greek Gods and Goddesses Found in <i>The Iliad</i> By Homer <i>Ani Masrukha</i>	1975 –1983
Robert Angier Obsession in <i>The Prestige</i> Film <i>Ardika Ayu Astuti</i>	1984 –1993

Radical Rethinking of Subjectivity, Sexuality and Representation of Lili Elbe in Danish Girls Film (A Study of Queer Criticism) <i>Arif Hasbullah & Banu Wicaksono</i>	1994 –1999
Robert Angier Obsession in The Prestige Film Referential Deixis of <i>The Lottery's</i> Short Story By Shierly Jackson <i>Deby Mega Eriska</i>	2000 –2010
Personality Structure of The Main Character in “<i>The Sheriff's Pregnant Wife</i>” Novel <i>Elshe Viggi Yuhana</i>	2011 –2022
A Portrayed of Marxist in Females Character Daisy and Myrtle in The Perjuangan Karakter Utama Wanita Terhadap Kesetaraan Politik di Film “The Soong Sisters”: Feminisme <i>Eriyani Meiliawati</i>	2023 –2032
A Struggle by the Main Woman Character on Women's Suffrage Movement in Film “Suffragette”: Liberal Feminism Study <i>Ernawati</i>	2033 –2044
Deconstruction Analysis of Macho Concepts at Character of Gregory in <i>Seventh Son</i> Film <i>Gita Purnama Sari</i>	2045 –2055
Psychoanalysis Toward <i>Keeping Mum</i> Movie Directed By Niall Johnson <i>Gita Trisanti Wardani</i>	2056 –2062
Paul Morel's Love to His Mother in <i>Sons and Lovers</i> Novel by D.H. Lawrence <i>Ina Lestari</i>	2063 –2074
Romance Formulas in “When Harry Met Sally” Film <i>Julia Khoirun Nisa</i>	2075 –2081
Lavinia Mannon Characterization Formed by Electra Complex Symptoms in Drama Script Mourning Becomes Electra by Eugene O'Neill <i>Kartika Shinta Melati & Erma Rahayu Lestari</i>	2082 –2093
The Effectiveness of Drama in Teaching Speaking on Narrative <i>Khusnul Dwi Anggraini</i>	2094 –2106
Tataran Fonologi Kidungan dalam Kesenian Ludruk <i>Silfia Dwi Anggraini & Anton Wahyudi</i>	2107 –2126

Penanaman Jiwa Kewirausahaan melalui Permainan Pramuka

Nanik Sri Setyani¹ (nanik.stkipjb@gmail.com)

Abstrak

Tujuan penelitian ini ada dua, antara lain (1) menjelaskan media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan; (2) menjelaskan kelebihan dan kelemahan media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang memiliki karakteristik deskripsi secara langsung sebagai sumber data penelitian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini, antara lain peneliti membuat deskripsi atau gambaran mengenai sifat serta fenomena yang berhubungan dengan berbagai hal yang akan diselidiki yaitu yang berkaitan dengan media permainan pramuka. Hasil penelitian ini antara lain (1) media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 dapat digunakan sebagai alat atau media penanaman jiwa kewirausahaan karena ditinjau dari isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan sudah tepat; (2) kelebihan media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah (a) permainan Pramuka Penggalang sudah menggunakan model kerja kelompok; (b) unsur dasar penanaman jiwa kewirausahaan sudah muncul di semua permainan; (3) kelemahan media permainan yang digunakan pada kegiatan Pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah (a) model permainannya belum memberi kesempatan untuk bermain maksimal oleh karena kesempatan diskusi sebelum bermain tidak diberikan; (b) belum diajari untuk membentuk pimpinan di setiap permainan; (c) permainan belum disetting harus ada kelompok yang berhasil; dan (d) belum diajari untuk mengevaluasi secara sederhana setelah bermain.

Kata Kunci: Penanaman jiwa kewirausahaan, media permainan, Pramuka Penggalang

Abstract

The objectives of this research are two, among others (1) to explain the game media used in Scout Penggalang activities in 2016 that can be linked with entrepreneurship spirit planting; (2) describes the advantages and disadvantages of the game media used in Scout Operations in 2016 that can be associated with entrepreneurial spirit planting. This study uses qualitative methods that have the characteristics of the description directly as a source of research data. The steps undertaken by researchers in this study, among others, researchers create a description or description of the nature and phenomena associated with various things to be investigated that is related to the media game scout. The results of this study include (1) game media used in Scouts Penggalang activities in 2016 can be used as a tool or media of entrepreneurship soul planting because of the content of the message, how to explain the message, and the characteristics of the recipient of the message is correct; (2) the advantages of game media used in Scout Operations in 2016 that can be attributed to entrepreneurship entrepreneurship are (a) Scout game Penggalang already using group work model; (B) the basic ingredients of entrepreneurial spirit planting have appeared in all games; (3) the disadvantages of game media used in Scout Operations in 2016 that can be attributed to entrepreneurship entrepreneurship are (a) the game model has not given the opportunity to play optimally because the discussion opportunity before play is not given; (B) have not been taught to form a leader in every game; (C) the game has not been set up there must be a successful group; And (d) have not been taught to evaluate simply after playing.

Keywords: Planting entrepreneurial spirit, game media, Scouts Penggalang

¹Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur

Pendahuluan

Dalam rangka membina dan mengembangkan jiwa kewirausahaan di kalangan kaum muda khususnya Pramuka sebagai realisasi Inpres Nomor: 4 Tahun 1995 tentang gerakan nasional memasyarakatkan dan membudayakan kewirausahaan, maka diperlukan media pembelajaran yang menanamkan nilai kewirausahaan yang menarik bagi anggota pramuka. Nilai-nilai kepramukaan adalah nilai-nilai positif yang diajarkan dan ditanamkan kepada para anggota pramuka. Nilai-nilai ini merupakan nilai moral yang menghiasi perilaku anggota pramuka

Penelitian ini sangat mendukung tujuan pemerintah yang sudah dicanangkan yaitu pada tahun 2025 muncul wirausaha muda yang tangguh. Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan kewirausahaan sejak dini. Untuk mencapai tujuan tersebut, akan dilakukan survei dan wawancara yang mendalam tentang: a) Bagaimana penggunaan media permainan pramuka yang sudah dilaksanakan dapat digunakan sebagai alat/media penanaman jiwa kewirausahaan; b) Apakah kelebihan dan kelemahan media tersebut,

Pengembangan jiwa kewirausahaan sangat cocok jika diawali dengan kegiatan pramuka karena pendidikan kepramukaan adalah proses pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia pramuka melalui penghayatan dan pengamalan nilai-nilai kepramukaan. Menurut pasal 3, Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka, gerakan pramuka berfungsi sebagai wadah untuk mencapai tujuan pramuka melalui: 1) pendidikan dan pelatihan pramuka; 2) pengembangan pramuka; 3) pengabdian masyarakat dan orang tua; dan 4) permainan yang berorientasi pada pendidikan. Kepramukaan merupakan organisasi kependuan baik waktu maupun kegiatannya banyak dilakukan di alam bebas. Tujuan dari gerakan pramuka adalah membentuk setiap anggota agar memiliki kepribadian yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berjiwa mulia, taat, disiplin, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa, membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia dan mengamalkan Pancasila.

Dasa darma dapat dijabarkan bahwa dalam kepramukaan banyak sikap hidup atau pola tingkah laku yang mencerminkan upaya pembenihan jiwa kewirausahaan. Misalnya dasa darma ke tujuh yaitu bersikap hidup sederhana, dapat membuat perencanaan setiap akan melakukan tindakan dan yang ke delapan, berani mengambil keputusan. Tidak pernah ragu-ragu dalam bertindak. Menjalankan segala sesuatu dengan sikap bersungguh-sungguh dan berani bertanggung jawab.

Selain itu kegiatan-kegiatan dalam kepramukaan yang mengajarkan tentang inovatif, kreatif, dan bekerja secara efisien dan efektif dalam hubungannya upaya memupuk jiwa kewirausahaan adalah perkemahan, baris-berbaris, api unggun. Dilihat dari macam-macam kegiatan perkemahan tersebut, nilai yang terkandung adalah kepramukaan mengajarkan kepada anggotanya betapa pentingnya untuk memahami sebuah proses untuk kemudian menemukan sebuah solusi atau keputusan dan juga menjadikan anggotanya lebih terbuka dan lebih peka baik ketika berinteraksi dengan orang maupun memanfaatkan peluang lewat pembelajaran pengalaman-pengalaman mereka di lapangan.

Kajian Pustaka

Kata media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Munadi, 2008:7-8). Keberhasilan menggunakan media pembelajaran tergantung pada isi

pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Untuk itu dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Dalam rangka membina dan mengembangkan jiwa kewirausahaan di kalangan kaum muda khususnya Pramuka sebagai realisasi Inpres Nomor : 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan, maka diperlukan media pembelajaran yang menanamkan nilai kewirausahaan yang menarik bagi anggota pramuka. Penggalang adalah sebuah golongan setelah pramuka Penggalang. Anggota pramuka penggalang berusia dari 11-15 tahun. Kode Kehormatan bagi Pramuka penggalang, terdiri atas: (1) janji yang disebut Trisatya, (demi kehormatanku aku berjanji akan bersungguh-sungguh): a) menjalankan kewajibanku terhadap Tuhan, Negara Kesatuan Republik Indonesia dan mengamalkan Pancasila; b) menolong sesama hidup dan mempersiapkan diri membangun masyarakat; c) menepati Dasadarma; (2) ketentuan moral yang disebut Dasadarma, selengkapnya berbunyi: a) takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; b) cinta alam dan kasih sayang sesama manusia; c) patriot yang sopan dan kesatria; d) patuh dan suka bermusyawarah; e) rela menolong dan tabah; d) rajin, trampil dan gembira; e) hemat, cermat dan bersahaja; f) disiplin, berani dan setia; g) bertanggungjawab dan dapat dipercaya; h) suci dalam pikiran, perkataan dan perbuatan.

Jiwa wirausaha dewasa ini sangat penting ditanamkan sejak dini untuk menyiapkan anak dalam menghadapi kompetisi dan sukses menjadi pengusaha. Keterampilan emosional sangat penting dan membantu anak menjadi lebih baik, kata peneliti psikiatri anak dari New York University Langone's Child Study Center, Andrea Vazzana (*Entrepreneur.com.*). Ada lima tips untuk menumbuhkan jiwa wirausaha dalam diri anak: (1) latih anak untuk memecahkan masalah secara efektif. Ketika anak menemukan masalah, seharusnya diajak saling bertukar pikiran untuk mencari kemungkinan solusi, menimbang pro kontra, dan memilih pilihan terbaik. ; (2) bantu anak belajar dari kegagalan. Latih anak untuk dapat menerima kritik. Biasanya anak lebih sensitif terhadap kritik, untuk itu orang tua disarankan untuk menyelipkan kata-kata pujian ; (3) latih anak membuat keputusan. Latih anak membuat keputusan dengan cara mengajukan dua pilihan ; (4) menumbuhkan rasa keahlian dalam mengambil risiko. Dengan mengatur tingkat kesulitan dan sang anak berhasil melaluinya, akan memberikan rasa percaya diri untuk mengambil risiko. Perlahan anak akan ahli dalam setiap keputusan yang diambil; (5) ajarkan anak untuk memberikan pendapat. Seharusnya anak-anak diajarkan untuk memberikan pendapat secara konstruktif dengan dilatih memberikan alasan yang jelas.

Media pembelajaran yang menanamkan nilai kewirausahaan dan menarik bagi anggota pramuka dapat berupa permainan yang tidak melanggar kode kehormatan bagi Pramuka penggalang. Dalam penelitian ini akan digali bagaimana media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka penggalang yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan (melalui pengamatan lima tips).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif/ deskriptif yang memiliki karakteristik alami sebagai sumber data langsung. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian sebagai berikut: membuat deskripsi atau gambaran mengenai sifat serta fenomena yang berhubungan dengan yang akan diselidiki yaitu tentang media permainan pramuka.

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu: (1) kuesioner, yaitu peneliti menghimpun bahan-bahan keterangan atau data dengan

mengadakan pengamatan dan pencatatan seputar kegiatan pramuka, khususnya media permainan yang sudah dilaksanakan di beberapa SDN di kecamatan Jombang. (2) wawancara, yaitu peneliti melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait, yaitu wawancara dengan guru/pembina pramuka penggalang tentang media permainan pramuka.

Untuk memperkuat hasil temuan perlu dilakukan proses triangulasi. Menurut Sugiyono (2010:85) triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Peneliti mengadakan triangulasi untuk menguji kredibilitas data dengan cara melakukan triangulasi teknik yaitu peneliti melakukan wawancara dengan guru/pembina pramuka tentang media permainan pramuka penggalang, melalui *Focus Group Discussion* (FGD).

Hasil

Hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan pramuka penggalang dapat digunakan sebagai media penanaman jiwa kewirausahaan karena ditinjau dari isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan sudah tepat. Adapun permainan tersebut adalah: (1) permainan pramuka yang dapat melatih anak untuk **memecahkan masalah secara efektif** adalah (a) **Pipa Bocor**, karena dalam permainan ini masing-masing kelompok diminta berlomba mengeluarkan bola pancing yang ada dalam pipa bocor dengan menggunakan air. Cara menuangkan air ke dalam pipa hanya boleh menggunakan gelas aqua yang telah disediakan dengan waktu yang telah ditentukan. Pemakaian dalam permainan ini adalah kerjasama kelompok, strategi menyelesaikan masalah dan kepemimpinan; (b) **Naga Buta**, karena dalam permainan ini masing-masing orang dalam suatu kelompok akan ditutup mata kecuali satu orang saja sebagai instruktur. Orang yang ditutup matanya akan diberikan suatu jalur untuk dilewati dan menemukan bola naga. Permainan ini menggambarkan bahwa sesulit apapun masalah itu jika dikerjakan secara bersama-sama dan dalam satu komando maka akan menghasilkan suatu cara yang dapat digunakan untuk menggapai tujuan dalam menyelesaikan masalah tersebut. (2) permainan pramuka yang dapat melatih anak untuk **belajar dari kegagalan** adalah: (a) **Botol Keseimbangan**, karena dalam permainan ini, apabila botol tumpah atau menjadi tidur maka setiap kelompok akan kembali di garis start. (b) **Estafet Karet**, karena sama dengan botol keseimbangan, jika karet yang dibawa jatuh maka harus memulai dari awal; (3) permainan pramuka yang dapat melatih anak **membuat keputusan** adalah: (a) **Kereta Buta**, karena pemimpin permainan ini harus berani mengambil keputusan atau tindakan yang akan dilakukan untuk para anggotanya, entah dibawa ke arah kanan atau kiri sesuai instruksi dari pemimpin. (b) **Sirgerendem**, karena pemain yang menjadi atau yg ditutup matanya harus berani membuat keputusan atas apa yang dipegang. Harus menyebutkan nama orang yang dipegang sesuai ciri-ciri yang dimilikinya (diberi informasi kelompok); (4) permainan pramuka yang dapat melatih anak memiliki **keberanian mengambil risiko** adalah: (a) **Kereta Buta**, karena anggota permainan ini tidak mengetahui arah dan jalan yang akan ditempuh. Mereka harus percaya dan berani mengambil resiko apapun yang akan dilewati sesuai dengan instruksi pemimpin; (b) **Estafet Air**, karena apabila air dalam ring tumpah maka akan mengenai kepala atau badan mereka dan air yang dijaga atau dipindahkan akan berkurang sedikit demi sampai wadah yang paling belakang. (5) permainan pramuka yang dapat melatih anak memberikan pendapat adalah: (a) **Tersesat di Laut**, karena peserta dibagi dalam kelompok kecil. Setiap peserta diberi lembar penugasan dan mengisi kolom pendapat anda dalam waktu lima menit, dengan ketentuan tidak bekerja sama/diskusikan dengan peserta lain. Kemudian tiap kelompok membentuk lingkaran dan masing-masing peserta dalam kelompok mengajukan pendapat,

secara bermusyawarah diputuskan urutan yang disepakati kelompok dalam waktu sepuluh menit, dan dituliskan pada kolom pendapat regu.

Media penanaman jiwa kewirausahaan melalui permainan pramuka penggalang tahun 2016 terinci dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1

Identifikasi Permainan Pramuka Penggalang sebagai Media Penanaman Jiwa Kewirausahaan

N o.	Permainan Penggalang	Isi Pesan	Cara menjelaskan pesan	Karakteristik penerima pesan	Simpulan
1.	Pipa Bocor	memecahkan masalah	melalui kerja keras bersama tim dengan dasar kecepatan bertindak	Anggota kelompok memiliki tenaga kerja yang sama	Tepat digunakan
2.	Naga Buta	memecahkan masalah	melalui kerja keras bersama tim dengan dasar ketepatan bertindak	Anggota kelompok memiliki loyalitas untuk bekerjasama	Tepat digunakan
3.	Botol Keseimbangan	belajar dari kegagalan	Kerjasama dengan dasar kesabaran	Anggota kelompok memiliki tenaga kerja yang sama	Tepat digunakan
4.	Estafet Karet	belajar dari kegagalan	Kerjasama dengan dasar ketelitian	Anggota kelompok memiliki loyalitas untuk bekerjasama	Tepat digunakan
5.	Kereta Buta	membuat keputusan	Kerjasama dengan dasar komando	Anggota kelompok memiliki loyalitas untuk bekerjasama	Tepat digunakan
6.	Sirgerendem	keberanian mengambil risiko	Kerjasama dengan dasar informasi yang dihimpun sebelumnya	Anggota kelompok memiliki informasi yang lengkap	Tepat digunakan
7.	Tersesat di Laut	Kemampuan menyampaikan pendapat	Kerjasama dengan dasar diskusi kelompok	Anggota kelompok memiliki bahan diskusi yang lengkap	Tepat digunakan

Sumber: hasil olahan peneliti, 2017

Berdasar tabel 1 dapat disimpulkan bahwa Media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka penggalang tahun 2016 dapat digunakan sebagai alat/media penanaman jiwa kewirausahaan karena ditinjau dari isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan sudah tepat dapat mengukur keberhasilan penanaman jiwa kewirausahaan.

Kelebihan media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah:a) permainan pramuka penggalang sudah menggunakan model kerja kelompok. Hal ini didukung dari hasil wawancara “...untuk permainan pramuka banyak dilakukan di tingkatan penggalang, sedangkan nyanyian sering dilakukan di tingkatan siaga...”. Media permainan pramuka penggalang selalu dilakukan secara berkelompok;b) unsur dasar penanaman jiwa kewirausahaan sudah muncul di semua permainan. Permainan pramuka penggalang selalu ada masalah yang harus dipecahkan. Hal ini didukung hasil wawancara, “...selalu ada aturan permainan yang diberikan, agar permainan menjadi menarik...”. Aturan seringkali harus mengulang dari awal jika terjadi kesalahan, sehingga belajar dari kegagalan yang dilakukan

dapat digunakan sebagai pertimbangan mengatur strategi (tidak akan mengulang kesalahan yang sama). Unsur berkelompok yang pasti dilakukan adalah proses pengambilan keputusan. Kemampuan keberanian mengambil risiko, kemampuan menyampaikan pendapat

Kelemahan media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah: a) model permainannya belum memberi kesempatan untuk bermain maksimal karena kesempatan diskusi sebelum bermain tidak diberikan. Skenario permainan tidak pernah dikondisikan sejak awal. Hal ini didukung hasil wawancara "...permainan dijelaskan sesuai dengan scenario yang telah disiapkan, siswa langsung mempraktekkan dengan berbagai kesalahan yang muncul, itulah kelucuan mereka... yang membuat mereka tertawa. Karena tujuan permainan adalah kegembiraan." Konsep ini bisa lebih bermanfaat jika skenario permainan disusun seperti pembelajaran di kelas. Panduan Rencana Program Pembelajaran (RPP) diawali dengan pendahuluan, isi/proses dan penutupan. Jika permainan deprogram seperti RPP maka keberhasilan mereka bermain akan diikuti kebermaknaan, tentunya tidak meninggalkan kegembiraan; b) belum diajari untuk membentuk pimpinan di setiap permainan. Karena pimpinan/ketua langsung terkondisi secara otomatis, tanpa proses pengkondisian kelompok. Akibatnya pimpinan/ketua tidak dapat memimpin/mengkomando dengan maksimal. Hal ini didukung hasil wawancara "... siswa dikumpulkan diberi penjelasan cara bermain secara singkat, kemudian dipersilahkan bermain...". Jika disusun seperti RPP kemungkinan akan lebih berjalan maksimal, karena di pendahuluan pimpinan/ketua diberi kesempatan untuk menyusun strategi bermain. ; c) permainan belum di setting harus ada kelompok yang berhasil. Karena tujuan permainan hanya sekedar kegembiraan, maka permainan tidak harus ada yang berhasil. Hal ini didukung hasil wawancara "... kami tidak mengharuskan ada yang berhasil, yang penting mereka menikmati kegembiraan ... tertawa lepas ...". Konsep jiwa kewirausahaan akan membuat semangat jika ada kelompok yang berhasil, karena dipakai sebagai contoh bagi kelompok lain yang belum berhasil; d) belum diajari untuk mengevaluasi secara sederhana setelah bermain. Hasil wawancara "...setelah bermain mereka dikumpulkan untuk ditutup dengan doa pulang...". Proses evaluasi adalah penting, karena proses ini membuat kelompok yang belum berhasil mampu menemukan kekurangan kelompok mereka, dengan harapan permainan berikutnya lebih berhasil. Selain itu kakak pembina memiliki kesempatan untuk menyampaikan pesan pesan yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan.

Simpulan

Simpulan penelitian: (1) media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka penggalang tahun 2016 dapat digunakan sebagai alat/media penanaman jiwa kewirausahaan karena ditinjau dari isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan sudah tepat ;(2) kelebihan media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah: a) permainan pramuka Penggalang sudah menggunakan model kerja kelompok; b) unsur dasar penanaman jiwa kewirausahaan sudah muncul di semua permainan; (3) kelemahan media permainan yang digunakan pada kegiatan pramuka Penggalang tahun 2016 yang dapat dikaitkan dengan penanaman jiwa kewirausahaan adalah: a) model permainannya belum memberi kesempatan untuk bermain maksimal karena kesempatan diskusi sebelum bermain tidak diberikan; b) belum diajari untuk membentuk pimpinan di setiap permainan;c) permainan belum di setting harus ada kelompok yang berhasil; d) belum diajari untuk mengevaluasi secara sederhana setelah bermain.

Rekomendasi,

Pembina pramuka sebaiknya memanfaatkan media permainan secara maksimal, dengan cara memprogram permainan berbasis jiwa kewirausahaan. Agar permainan pramuka tidak hanya sekedar bermain yang bertujuan untuk selingan/ kegembiraan, namun memiliki tujuan yang lebih bermanfaat untuk perkembangan jiwa kewirausahaan sejak dini.

Daftar Pustaka

- <http://bisnis.news.viva.co.id/news/read/374744-lima-cara-tumbuhkan-jiwa-wirausaha-pada-anak>, dikutip Iwan Kurniawan, Jumat, 14 Desember 2012 | 07:03 WIB
- <https://www.entrepreneur.com/article/225233>, *How to Raise Entrepreneurial Kids*, Jumat 14 Desember 2012. nomor 2, Juni 2014.
- Inpres Nomor: 4 Tahun 1995 tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter (ebook)*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Keputusan Ketua Kwartir Nasional Gerakan Pramuka nomor 142 tahun 2014 tentang Panduan Pelatihan Dasar Kewirausahaan dalam Gerakan Pramuka
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebab Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta