

PENDIDIKAN KARAKTER ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI MEDIA CERITA BERBASIS *MOBILE LARNING* DENGAN MENGGUNAKAN *HANDPHONE*

Ahmad Mufid, Erlin Wahyu Timor Tiningsih

Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Sultan Fatah (UNISFAT)
Jl. Diponegoro No. 1B Jogoloyo Demak Telpn (0291) 686227

Abstrak : Perkembangan *handphone* yang awalnya hanya digunakan sebagai alat komunikasi, sekarang sudah bisa dimanfaatkan oleh kegiatan-kegiatan lainnya. Dalam perkembangannya, *handphone* ini digunakan oleh anak-anak sekolah dasar. Pengaruh negatif dari *handphone* yang mampu mengakses konten-konten yang tidak sesuai dengan umur anak sekolah dasar akan berdampak pada pendidikan karakter anak. *Handphone* ini perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran atau *mobile learning*. Dengan media cerita yang sangat disukai anak-anak, pendidikan karakter ini dapat diaplikasikan dengan menggunakan *handphone*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media cerita dalam pendidikan karakter dan untuk mengetahui penggunaan *mobile learning* dalam mendukung pembelajaran anak sekolah dasar dengan menggunakan *handphone*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengadakan survei untuk mengumpulkan data tentang pembelajaran pendidikan karakter melalui cerita di salah satu sekolah dasar, penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran, potensi pengembangan dan penggunaan *mobile learning* dalam pendidikan karakter anak-anak sekolah dasar. Langkah berikutnya melakukan analisis dengan metode analisis deskriptif dokumentatif agar didapatkan keluaran berupa program perencanaan *mobile learning* model cerita yang dapat diaplikasikan pada *handphone*. Hasil yang diharapkan pendidikan karakter anak sekolah dasar dengan media cerita berbasis *mobile learning* dengan menggunakan *handphone*.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, *Mobile Learning*, *Handphone*

PENDAHULUAN

Handphone saat ini merupakan salah satu hasil teknologi yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat bahkan sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dalam kegiatan sehari-hari. Saat ini pengguna *handphone* tidak hanya kalangan orang dewasa, namun anak-anak pun mulai mengenal *handphone* bahkan orang tua sengaja membelikan anaknya sebuah *handphone*.

Berdasarkan survei yang dibuat oleh BlogHer dan diikuti oleh 1.000 wanita. Dari ribuan responden itu terungkap, 1 dari 4 ibu mengaku anak-anak mereka mulai bermain-main

dengan *handphone* di usia dua tahun. Seperti dikutip dari NY Daily News, begitu menginjak empat tahun, 32% anak sudah mengenal dan memakai *smartphone*. 25% anak usia empat tahun dan lebih muda juga sudah memakai *iPod*.

Masih menurut survei tersebut, 60% anak saat berusia empat tahun sudah tahu bagaimana memakai komputer. Sementara 14% anak berusia empat tahun suka menghabiskan waktunya bermain-main dengan tablet (*iPad* dan sejenisnya). Ketertarikan anak pada *handphone* itu sepertinya dipengaruhi oleh orangtua mereka. Dari survei itu terungkap, 71% ibu tidak bisa

menghabiskan hari mereka tanpa menggunakan internet. Sementara 40% ibu mengaku hanya bisa bertahan beberapa jam tanpa melihat handphone mereka. Malah 23% ibu yang disurvei mengaku mereka menggunakan handphone sebagai mainan untuk mengalihkan perhatian anak-anak mereka. Meski begitu, sikap para ibu tersebut tetap tidak mengubah pendirian mereka soal kapan waktu yang tepat membelikan anak handphone. Dari polling itu diketahui, ibu-ibu akan mengizinkan anak mereka memiliki handphone di usia 13 tahun.

Handphone saat ini telah memiliki fitur-fitur yang canggih bahkan bisa mengakses internet sehingga banyak konten-konten yang tidak sesuai usia anak sekolah dasar. Hasil survey terhadap lebih dari 1000 orang tua pengguna facebook anak-anak di Amerika. Sebuah survei terbaru menunjukkan, bahwa 38 persen dari anak-anak yang memiliki akun di Facebook, merupakan hal yang tidak sesuai dengan aturan usia Facebook. Pada kenyataannya, kebanyakan dari pemilik akun tersebut masih berusia 12 tahun atau bahkan lebih muda. Hal tersebut diketahui lewat sebuah survey yang dilakukan oleh sebuah perusahaan bernama *Minor Minority*. (Berita Satu, 2012)

Dari fenomena diatas walaupun handphone memberikan manfaat yang banyak, namun efek dari pengaruh *handphone* inipun patut diwaspadai, terutama dalam pendidikan karakter anak sekolah dasar. Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal I UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Terdapat sembilan pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu: pertama, karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; kedua, kemandirian dan tanggungjawab; ketiga, kejujuran/amanah, diplomatis; keempat, hormat dan santun; kelima, dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong/kerjasama; keenam, percaya diri dan pekerja keras; ketujuh, kepemimpinan dan keadilan; kedelapan, baik dan rendah hati, dan; kesembilan, karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

Anak-anak Sekolah Dasar sangat menyukai cerita yang ternyata juga merupakan salah satu media yang efektif dalam pendidikan karakter, dimana dengan cerita ini anak dapat mengidentifikasi diri dan perbuatan dari isi cerita sehingga mampu merubah dan

membentuk karakter anak menjadi lebih baik.

Didalam dunia pendidikan penggunaan *handphone* sebagai media pembelajaran yang lebih dikenal dengan *mobile kearning (m-learning)*.mulai digalakkan. Munculnya *m-learning* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran merupakan peluang yang menggembirakan bagi dunia pendidikan di Indonesia. Dengan menggunakan perangkat bergerak (*handphone*), maka program *m-learning* akan semakin mudah dijangkau dan dimanfaatkan.

Jumlah pengguna *mobile* di Indonesia tercatat sebanyak 116 juta (Wireless Intelligent, per September 2008) dan menempati urutan ke-6 terbanyak di dunia. adalah hasil produksi dari luar negeri yang memiliki latar budaya yang berbeda dengan negara kita (Agus Triarso, 2010).

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan media cerita dalam pendidikan karakter.
2. Untuk mengetahui penggunaan *mobile learning* dalam mendukung pembelajaran anak Sekolah Dasar dengan menggunakan *handphone*.

TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan Karakter

Pendidikan merupakan usaha peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk mencapai tujuan pembangunan nasional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20. pasal 1 ayat 1 Tahun 2003 dinyatakan bahwa : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka

pendidikan karakter tidak akan efektif.

Pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi ini adalah bekal penting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan, karena seseorang lebih mudah dan berhasil menghadapi segala macam tantangan kehidupan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.

Anak Sekolah Dasar

Tahap-tahap perkembangan yang diungkapkan oleh Piaget, anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, kemampuan anak untuk berpikir secara logis semakin berkembang. Asalkan obyek yang menjadi sumber berpikirnya adalah obyek nyata atau konkret.

Menurut Sumantri dan Sukmadinata dalam Wardani (2012), karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Mobile Learning

Mobile Learning merupakan model pembelajaran yang dilakukan antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi yang mudah

dibawa pada saat pembelajar berada pada kondisi *mobile*/ponsel. Dengan berbagai potensi dan kelebihan yang dimilikinya, *Mobile Learning* diharapkan akan dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses dan hasil belajar peserta didik di Indonesia di masa datang. Program *mobile learning* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah program media pembelajaran berbasis ponsel/HP/mobile/.

Mobile Learning didefinisikan oleh Clark Quinn (Quinn 2000) sebagai : “*The intersection of mobile computing and e-learning : accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. E-Learning independent of location in time or space*”. Berdasarkan definisi tersebut maka *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Istilah *M-Learning* atau *Mobile Learning* merujuk pada penggunaan

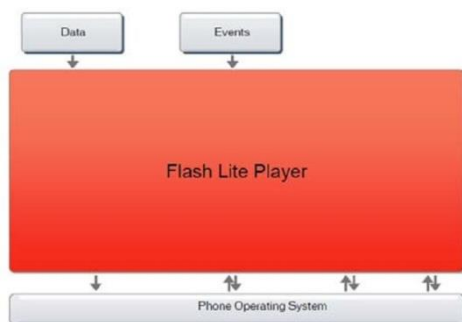
perangkat genggam seperti PDA, ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang akan banyak digunakan dalam belajar mengajar, dalam hal ini kita fokuskan pada perangkat *handphone* (telepon genggam).

Handphone

Handphone adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi. Saat ini *handphone* sudah beragam macamnya, walau fungsi utamanya adalah untuk menelepon/berbicara jarak jauh, fitur *handphone* sudah banyak berkembang. Mulai dari penambahan fitur kamera, MP3, bahkan jaringan internet.

Aplikasi Mobile Learning

Aplikasi dalam *mobile learning* menggunakan *Flash Lite* yaitu semacam aplikasi *built in* yang bisa menjalankan sebuah content berbasis *flash* pada ponsel (file swf). *Flash Lite* merupakan hasil kerja *Adobe* untuk mengadopsikan teknologi *Flash* ke dalam ponsel.



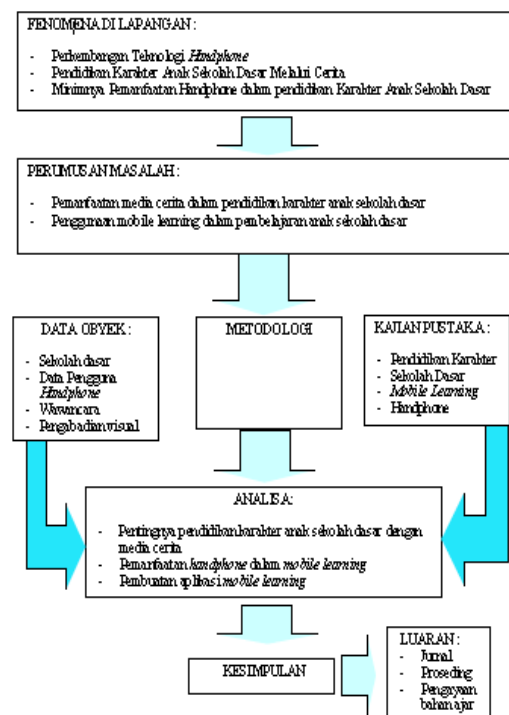
Gambar 1 : Arsitektur Flash Lite Player

PEMBAHASAN

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

- Survey, dilakukan untuk memperoleh data lapangan tentang materi pembelajaran karakter anak dengan menggunakan *handphone*.
- Analisis data, menggunakan analisis deskriptif.
- Perancangan, menggunakan storyboard dan desain input output.
- Pembuatan aplikasi menggunakan Macromedia Flash 8 dan Adobe Flash CS3.



Gambar 2 : Kerangka pikir penelitian

Berikut ini hasil survey dan analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini.

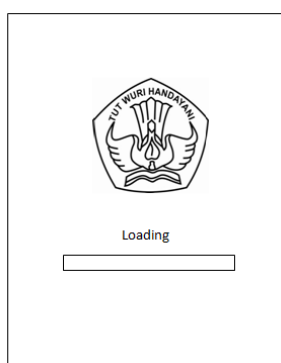
NO	Akumulasi jawaban									
	Nama	Kelas	A	Bobot A	B	Bobot B	C	Bobot C	D	Bobot D
1	M. Mardiana	VI	3	12	4	12	2	4	1	1
2	Hennovian	VI	-	-	4	12	5	10	1	1
3	M. Wahyu	VI	-	-	4	12	5	10	1	1
4	Akhis Nur Arifin	VI	2	8	1	3	5	10	2	2
5	Wawan Widarto	VI	4	12	3	9	2	4	1	1
6	Nur rahmah	VI	3	12	1	3	3	6	3	3
7	Syahrudin	VI	4	16	2	6	2	4	2	2
8	M. Nur Arifin	VI	2	8	4	12	3	6	1	1
9	Fani Handayani	VI	3	12	1	3	3	6	3	3
10	Rian Hadi	VI	4	12	2	6	3	6	1	1
11	Candra	VI	2	8	1	3	5	10	1	1
12	Roni datur	VI	-	-	3	9	2	6	5	5
13	Andi setiawan	VI	3	12	3	9	3	6	1	1
14	Nur lideyah	VI	3	12	1	3	2	4	4	4
15	Aza Khoirulhisa	VI	-	-	7	21	2	4	1	1
16	Putri Supriyatin	VI	1	4	2	6	4	8	3	3
17	Putri yasafi	VI	1	4	2	6	4	8	3	3
18	Rizki Nurul	VI	1	4	4	12	2	4	3	3
19	Seta dewyanti	VI	1	4	6	18	2	4	1	1
20	Ehena Wani	VI	2	8	5	15	3	6	-	-
21	Winda Fitriani	VI	1	4	6	18	3	6	-	-
Jumlah bobot			152	321	146	38	526			
Rata-rata nilai			7,2	8,8	7,0	1,8	24,8			

Gambar 3 : Hasil analisis data

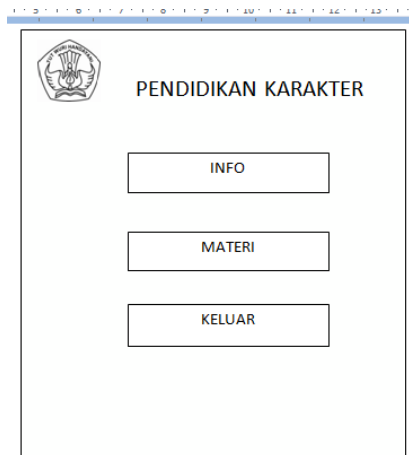
Desain Aplikasi

Desain loading dan menu utama

Pada desain intro dibawah ini pengguna akan diberikan suatu tampilan awal dari program yang akan digunakan. Layar ini dapat juga disebut dengan layar pembuka isi dari program yang ada didalamnya. Layar pembuka berupa opening yang akan diteruskan ketampilan Menu. Tampilan Desain yang penulis rancang seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4 : Desain loading



Gambar 5 : Desain Menu Utama

Desain Info

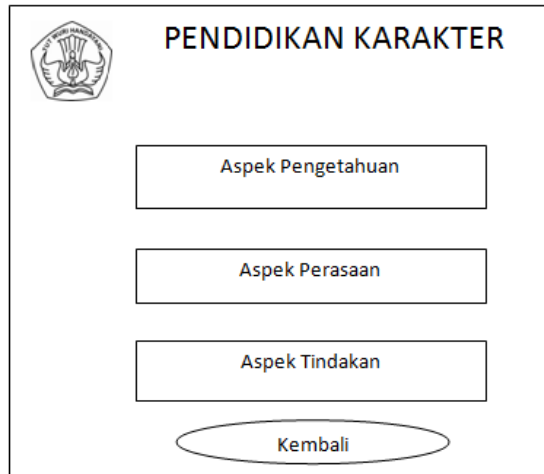
Pada Menu Utama bila mengklik Menu Info maka akan muncul desain tampilan seperti gambar dibawah ini



Gambar 6 : Desain Info

Desain Materi

Pada Menu Utama bila mengklik menu desain tampilan materi seperti gambar dibawah ini.



Gambar 7 : Desain Materi Pendidikan Karakter

Desain Materi Aspek Pengetahuan



Gambar 8 : Desain Aspek Pengetahuan

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Simlitabmas Dikti yang telah mendanai dan P3M Unisfat Demak yang telah membantu kelancaran dalam pelaksanaan penelitian ini.

SIMPULAN

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa 62% anak Sekolah Dasar tertarik atau membutuhkan media pembelajaran (handphone) untuk pembentukan karakter anak. Pendidikan karakter yang dibuat aplikasi softwarenya adalah 1) aspek kognitif, 2) aspek perasaan, dan 3) aspek tindakan.

Penelitian ini masih sangat sederhana, sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat dimasukkan materi-materi yang lebih kompleks dan menarik sehingga dapat diimplementasikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine Eva Maria S, Agnes Advensia C, Elizabeth Lucky Maretha, *Mobile Learning Sebagai Media Komunikasi Yang Efektif Dari Pemerintah Kota Semarang Kepada Masyarakat*. http://bappeda.semarang.go.id/uploaded/publikasi/MOBILE_LEARNING_G_-_EVA_MARIA.pdf, diunduh pada tanggal 3 Maret 2013 pukul 11.05 WIB
- Agus Triarso, Pengembangan Mobil Edukasi (m-edukasi), <http://m-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2010-ad>, diunduh pada tanggal 3 Maret 2013 pukul 12.05 WIB

- Djan Ismulyana, Ruvendi Ramlan, *Prediksi Perpindahan Penggunaan Merek Handphone di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE Binaniaga*, Jurnal Ilmiah Binaniaga Vol.02 No.1 Tahun 2006
- Juhernaiddi, *Hakikat Pembelajaran Efektif*, <http://juhernaiddi.wordpress.com/2011/07/23/hakikat-pembelajaran-efektif/> Di unduh pada tanggal 3 Maret 2013 pukul: 08.15 WIB.
- Muh. Tamimuddin H., M.T., *Mengenal Mobile Learning (m-learning)*, http://mtamim.files.wordpress.com/2008/12/mlearn_tamim.pdf, diunduh pada tanggal 3 Maret 2013 pukul 10.20 WIB
- Prof . Suyanto Ph.D., *Urgensi Pendidikan Karakter*, <http://www.mandikdasmen.depdiknas.go.id/web/pages/urgensi.html>, Diunduh pada 2 Maret 2013, pukul 14.30 WIB
- Sulaeman, S.Pd., M.Pd., *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran Melalui Mobile Learning*, <http://www.ispi.or.id/2011/03/20/revolusi-dan-inovasi-pembelajaran-melalui-mobile-learning/> Di unduh pada 2 Maret 2013 pukul: 15.05 WIB.
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20. pasal 1 ayat 1 Tahun 2003
- Andreas. (2009). *Pengantar Multimedia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Hikmah, Nurul. (2009). *Bahan ajar berbasis Mobile Learning*, Jakarta: Gramedia.
- Siagian, Sondang P. (2002). *Kiat Meningkatkan Pembelajaran E-Learning*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Holmes. (2006). *Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning*, Bandung: Alfabeta.
- Istiadi. (2008). *Mengenal lebih dekat handphone anda*, Jakarta: Gramedia.
- Nazawee. (2005). *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

