

## **PENUMBUHAN BUDI PEKERTI SISWA SEKOLAH DASAR MENGUNAKAN PERANGKAT *MOBILE***

**Endang Widi Winarni**  
Universitas Bengkulu  
[endangwidiw@gmail.com](mailto:endangwidiw@gmail.com)

**Abstract:** *The purpose of this activity is to improve the capacity of elementary school teachers on the students' movement program using mobile learning, teacher's ability and skill in designing, implementing and the evaluating program of student's character growth movement and improving student's positive response about the movement program of character development. This activity is carried out through observation and modeling with four phases, namely: the phase of attention (attention phase), retention phase (retention phase), reproduction phase (reproduction phase), and motivation phase (motivation phase). The results show that there is an increase in teacher understanding about the assessment of students' character growth programs through mobile learning*

**Keywords:** movement of growth, character, and mobile devices

**Abstrak :** Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kapasitas guru Sekolah dasar tentang program gerakan penumbuhan budi pekerti siswa menggunakan pembelajaran *mobile*, kemampuan dan keterampilan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program gerakan penumbuhan budi pekerti siswa serta meningkatkan respon positif siswa tentang program gerakan penumbuhan budi pekerti. Kegiatan ini dilaksanakan melalui observasional dan *modelling* dengan empat fase, yaitu: fase perhatian (*attential phase*), fase retensi (*retention phase*), fase reproduksi (*reproduction phase*), dan fase motivasi (*motivation phase*). Hasil menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman guru tentang penilaian program penumbuhan budi pekerti siswa di dalam kelas melalui pembelajaran *mobile*

**Kata kunci :** penumbuhan budi pekerti, dan perangkat *mobile*

## PENDAHULUAN

Perkembangan emosi anak sekolah dasar telah mampu: (a) mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, (b) mengontrol emosi, (c) berpisah dengan orang tua, dan (d) mulai belajar tentang benar dan salah sebagai perwujudan karakter. Pertanyaannya bagaimana menumbuhkan karakter yang baik dalam diri anak-anak Borba (2008:12) menunjukkan cara membangun karakter atau kecerdasan moral yaitu melalui tujuh kebaikan utama: empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi, dan keadilan. Kecerdasan moral atau karakter dapat diajarkan, dicontohkan, disadarkan, dan didorong sehingga dicapai anak.

Pendidikan karakter dan budi pekerti saat ini menjadi sangat mendesak karena munculnya berbagai peristiwa yang sangat memprihatinkan misalnya: (1) siswa pernah mengalami kekerasan di sekolah sebanyak 84% dan pernah melakukan kekerasan di sekolah sebanyak 75% (sumber ICRW, 2015 dan Unicef, 2015 dalam Husnil, dkk, 2015: 11); (2) data kasus pornografi dan *cybercrime* yang terjadi di kalangan pelajar sampai Juli 2015 ada 1.111 kasus (sumber KPAI, 2015 dalam Husnil, dkk, 2015: 11); dan (3) data pengguna narkoba oleh pelajar

tahun 2015 sebesar 27,3% (sumber BNN, 2015 dalam Husnil, dkk, 2015: 11).

Sasaran untuk gerakan penumbuhan ini adalah: siswa, guru, tenaga kependidikan, orang tua/wali, komite sekolah, alumni, seniman/budayawan, pihak-pihak yang terkait dengan kegiatan pembelajaran di sekolah. *Mobile Learning* atau *M-Learning* merupakan bentuk transformasi pembelajaran dari komputer ke dalam sebuah perangkat elektronik *mobile* seperti PDA, dan *Smartphone*. Menurut Sarrab (2012) perangkat *mobile* dapat dibawa kemana saja sehingga membantu pemiliknya untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Selanjutnya Sutopo (2012) mengatakan bahwa keuntungan bagi pengguna *m-learning* adalah: (1) *Convenience*, pengguna dapat mengakses dari mana saja pada konten pembelajaran. (2) *Collaboration*, pembelajaran dapat segera dilakukan setiap saat secara *real time*. (3) *Portability*, penggunaan buku diganti dengan akses aplikasi yang dapat diatur dan dihubungkan. (4) *Compatilbility*, pembelajaran dirancang untuk digunakan pada perangkat *mobile*. (5) *Interesting*, pembelajaran yang dikombinasikan dengan perangkat lebih memudahkan dan menyenangkan.

Penggunaan *gadget* dalam pemanfaatan pembelajaran dapat

menimbulkan rasa ketertarikan, interaktif, serta lebih mudah dan fleksibel. Warscahner dalam Sutrisno (2011) mengatakan teknologi mampu meningkatkan motivasi, keterampilan, struktur berpikir, komunikasi secara elektronik, serta lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut Noeshard dan Orngreen (2015) bahwa da keberpengaruhannya penggunaan *handphone* terhadap pembelajaran di kelas. Keberpengaruhannya itu terlihat dari kata penghubung yang dapat menggambarkan efektivitas pemanfaatan perangkat *mobile*, diantaranya yakni: (1) kepuasan, (2) kemampuan yang dibutuhkan, (3) sikap pengguna, (4) hasil yang diperoleh, (5) meningkatkan kesadaran, (6) penggunaan produk, (7) merasakan pengetahuan, kemampuan atau keterampilan. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan perangkat *mobile* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga keterampilan berpikir, komunikasi serta sikap siswa.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa gerakan penumbuhan hingga menjadi pembudayaan budi pekerti menjadi sangat nyata dan mendesak serta menjadi tanggungjawab berbagai pihak. Untuk itu diperlukan suatu alternatif pembelajaran menggunakan perangkat *mobile* yang dapat memuat nilai-nilai budi pekerti yang sesuai

untuk siswa sekolah dasar dan dapat diakses oleh seluruh sasaran dengan efektif, komprehensif, dan berkesinambungan. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan kepala sekolah serta guru-guru diperoleh beberapa permasalahan yang terjadi di sekolah mitra, antara lain 1) Pihak sekolah masih sangat membutuhkan adanya kemitraan dari berbagai lembaga terkait dalam rangka mencapai visi dan misi serta tujuan sekolah. 2) Beberapa orang guru telah melaksanakan interaksi dengan orang tua siswa menggunakan fasilitas *handphone*. Interaksi yang dilakukan terutama untuk menginformasikan tentang: (a) jadwal ulangan atau ujian, (b) ketuntasan hasil belajar, (c) pelanggaran aturan tata tertib sekolah, dan (d) informasi lainnya yang bersifat mendesak dan incidental. Oleh sebab itu, sekolah ini sangat memerlukan suatu alternatif pembelajaran menggunakan perangkat *mobile* yang memuat nilai-nilai budi pekerti yang sesuai untuk siswa sekolah dasar dan dapat diakses oleh seluruh sasaran dengan efektif, komprehensif, dan berkesinambungan

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui kegiatan observasional dan *modelling*

dengan empat fase, yaitu: fase perhatian (*attentive phase*), fase retensi (*retention phase*), fase reproduksi (*reproduction phase*), dan fase motivasi (*motivation phase*) (Winarni, dkk. 2011).

*Fase perhatian*, dilakukan dengan membentuk *Fokus Group Discussion* (FGD) yang berkaitan dengan: (1) pemahaman tentang nilai-nilai budi pekerti bagi siswa SD, (2) kapasitas masyarakat sekolah, (3) penyiapan perangkat pembelajaran *mobile*, dan (4) penyiapan instrumen untuk mengukur respon siswa terhadap program pembudayaan budi pekerti menggunakan pembelajaran dengan perangkat *mobile*. *Fase retensi*, dilakukan simulasi dan pelaksanaan program pembudayaan budi pekerti menggunakan perangkat *mobile* oleh tim. Masyarakat sekolah mitra mengamati kegiatan pemodelan yang dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan, hingga masyarakat sekolah mitra memiliki kemampuan untuk menggunakan perangkat *mobile* seperti rangkaian yang dimodelkan oleh tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat. *Fase reproduksi*, pada fase ini masyarakat sekolah sebagai mitra telah menunjukkan kemampuan tampil menjadi model baru atau mampu melakukan pengulangan melaksanakan gerakan pembudayaan budi pekerti menggunakan perangkat *mobile*

dengan benar dan efektif. *Fase motivasi*, fase terakhir dari pelaksanaan kegiatan ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan masyarakat sekolah sebagai mitra untuk merancang gerakan pembudayaan budi pekerti secara komprehensif dan berkelanjutan. Dari setiap fase dan dari keseluruhan fase akan dilakukan evaluasi proses dan hasil yang dilakukan secara deskriptif dari respon serta partisipasi masyarakat sekolah di kedua mitra.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah observasi, dokumentasi, tes, dan penyebaran angket/kuesioner. Sedangkan instrumen yang akan digunakan adalah a) Kuesioner terstruktur digunakan untuk mengumpulkan data tentang: (1) kemampuan guru dalam merancang program gerakan penumbuhan budi pekerti bagi siswa SD, (2) penyiapan instrumen untuk mengukur budi pekerti siswa, (3) kemampuan guru dalam melaksanakan program gerakan penumbuhan budi pekerti menggunakan perangkat *mobile* seperti rangkaian yang dimodelkan oleh tim pelaksana, dan (4) kemampuan masyarakat sekolah dalam mengevaluasi proses dan hasil program gerakan penumbuhan budi pekerti. b) Member *check* dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data

tentang program kurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler pengembangan budi pekerti di sekolah mitra.c) Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang budi pekerti siswa setelah pelaksanaan program gerakan penumbuhan budi pekerti menggunakan perangkat *mobile*

## HASIL

Kegiatan diawali dengan sosialisasi program kepada guru dan kepala SD mengenai: (1) kemampuan guru dalam merancang program gerakan penumbuhan budi pekerti bagi siswa SD, (2) penyiapan instrumen untuk mengukur budi pekerti siswa, (3) kemampuan guru dalam melaksanakan program gerakan penumbuhan budi pekerti menggunakan perangkat *mobile* seperti rangkaian yang dimodelkan oleh tim pelaksana, dan (4) kemampuan guru dalam mengevaluasi proses dan hasil program gerakan penumbuhan budi pekerti.

Kegiatan sosialisasi diikuti oleh dua orang kepala sekolah dasar yaitu Kepala SDN 01 dan SDN 11 Kota Bengkulu dan 12 orang guru kelas IV dan V SDN 01 dan SDN 11 Kota Bengkulu. Namun demikian jumlah peserta mitra yang mengikuti pretes dan postes sebanyak 12 orang guru. Untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan

sosialisasi program maka tim melakukan pretes dan setelah pelaksanaan sosialisasi kegiatan dilakukan postes. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang mencakup 10 butir. Hasil pretes dan postes terhadap 12 orang guru yang mengikuti kegiatan sosialisasi disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Pretes dan Postes Guru dalam Kegiatan Sosialisasi Program Aplikasi Pendidikan Karakter Melalui Android`**

No	Aspek yang diukur	Rata-rata/Kategori		Peningkatan (%)
		Pretes	Postes	
1.	Pemahaman guru tentang sasaran utama dari pelaksanaan gerakan penumbuhan budi pekerti pada saat pembelajaran di dalam kelas.	4,42 (Sangat Baik)	4,67 (Sangat Baik)	4,5
2.	Pemahaman tentang tanggung jawab pendidik dan tenaga kependidikan pada satuan pendidikan terhadap penumbuhan budi pekerti siswa.	4,5 (Sangat Baik)	4,67 (Sangat Baik)	3,77
3.	Pemahaman guru tentang peran seniman/budaya	3,5 (Baik)	4 (Baik)	14,29

No	Aspek yang diukur	Rata-rata/Kategori		Peningkatan (%)	No	Aspek yang diukur	Rata-rata/Kategori		Peningkatan (%)
		Pretes	Postes				Pretes	Postes	
	wan dalam tanggung jawab penumbuhan budi siswa.					budi pekerti			
4.	Pemahaman guru tentang rentang waktu penumbuhan budi pekerti siswa di sekolah dasar.	3,75 (Bik)	4,17 (Baik)	11,2	9.	Penguasaan penggunaan fasilitas media berbasis ICT dengan perangkat elektronik mobile misalnya smartphone di dalam kelas	2,17 (Kurang)	2,58 (Kurang)	18,89
5.	Pemahaman guru tentang perumusan tujuan penumbuhan budi pekerti siswa SD	3,5 (Baik)	3,83 (Baik)	9,4	10.	Penguasaan penggunaan media berbasis ICT dengan perangkat elektronik mobile misalnya smartphone untuk cakupan lebih luas tidak hanya di dalam kelas	2,58 (Cukup)	3 (Cukup)	16,28
6.	Pemahaman guru tentang perencanaan/pe rancangan dan pelaksanaan program penumbuhan budi pekerti siswa	3,17 (Cukup)	3,5 (Baik)	10,4					
7.	Pemahaman guru tentang penilaian program penumbuhan budi pekerti siswa di dalam kelas	3,42 (Cukup)	4,17 (Baik)	21,93					
8.	Penguasaan penggunaan fasilitas media infokus dalam pembelajaran terintegrasi penumbuhan	2,67 (Cukup)	3,17 (Cukup)	18,73					

Berdasarkan analisis hasil pretes dan postes pada Tabel 1, menunjukkan bahwa efektivitas kegiatan sosialisasi program terhadap kapasitas guru dalam penumbuhan budi pekerti di dalam kelas terjadi pada aspek “Pemahaman guru tentang penilaian program penumbuhan budi pekerti siswa di dalam kelas” yaitu mengalami peningkatan sebesar 21,93% dari hasil pretes sebesar

3,42 atau kategori cukup menjadi 4,17 kategori baik. Peningkatan terendah terjadi pada aspek Pemahaman guru tentang “Pemahaman tentang tanggung jawab pendidik dan tenaga kependidikan pada satuan pendidikan terhadap penumbuhan budi pekerti siswa” yaitu hanya sebesar 3,77%, yaitu dari skor rata-rata pretes sebesar 4,5 atau kategori sangat baik menjadi 4,67 atau kategori sangat baik. Kemudian peningkatan yang rendah kedua adalah pada aspek “Pemahaman guru tentang sasaran utama dari pelaksanaan gerakan penumbuhan budi pekerti pada saat pembelajaran di dalam kelas” yaitu hanya mengalami peningkatan sebesar 4,5% yaitu dari rata-rata skor pretes sebesar 4,42 atau kategori sangat baik menjadi 4,67 atau kategori sangat baik.

Kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas IVB SD Negeri 1 Kota Bengkulu. Keterlaksanaan pembelajaran diobservasi oleh Syarmayeni, M. TPd., Rita Sriminarni, S. Pd., Didi, M. Pd., Desi Andriani, M. TPd., dan Yepi Mardialis, M. TPd. Kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas IVD SD Negeri 11 Kota Bengkulu. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan program aplikasi pendidikan karakter melalui android dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2017.

Keterlaksanaan pembelajaran diobservasi oleh Cut Ratna Yanti, S.Pd. SD., Elka Trisna, S. Pd., Wilia Mulpira, S.Pd., dan Wasdi, S.Pd. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model *Discovery Learning*. Hasil observasi aktivitas guru disajikan pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Program Aplikasi Pendidikan Karakter Melalui Android**

No.	Kegiatan Pembelajaran pada Kegiatan Inti	Kategori
1	Guru menampilkan <u>powerpoint yang berisi gambar-gambar tentang keberagaman di Indonesia.</u>	<b>Sangat Baik</b>
2	Guru memfasilitasi siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai <u>gambar-gambar tentang keberagaman di Indonesia.</u>	<b>Baik</b>
3	Guru menampilkan Program aplikasi pendidikan karakter melalui android.	<b>Sangat Baik</b>
4	Guru membimbing siswa memperhatikan Program aplikasi pendidikan karakter melalui android.	<b>Sangat Baik</b>
5	Guru meminta siswa mencoba menjalankan aplikasi	<b>Sangat Baik</b>

No.	Kegiatan Pembelajaran pada Kegiatan Inti	Kategori
	pendidikan karakter melalui android ke depan kelas.	
6	Guru meminta siswa mengungkapkan apa yang ada pada aplikasi pendidikan karakter melalui android.	<b>Baik</b>
7	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran.	<b>Baik</b>

Berdasarkan hasil observasi pengamat, aktivitas siswa sudah terlaksana berdasarkan langkah-langkah model *Discovery Learning*. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan program aplikasi pendidikan karakter melalui android disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Program Aplikasi Pendidikan Karakter Melalui Android**

No.	Kegiatan Pembelajaran pada Kegiatan Inti	Kategori
1	Siswa mengamati <i>powerpoint</i> yang berisi gambar-gambar tentang keberagaman di Indonesia.	<b>Sangat Baik</b>
2	Siswa mengajukan pertanyaan mengenai gambar-	<b>Baik</b>

No.	Kegiatan Pembelajaran pada Kegiatan Inti	Kategori
	gambar tentang keberagaman di Indonesia.	
3	Siswa mengamati Program aplikasi pendidikan karakter melalui android.	<b>Baik</b>
4	Siswa memperhatikan Program aplikasi pendidikan karakter melalui android.	<b>Baik</b>
5	Siswa mencoba menjalankan aplikasi pendidikan karakter melalui android ke depan kelas.	<b>Baik</b>
6	Siswa mengungkapkan apa yang ada pada aplikasi pendidikan karakter melalui android.	<b>Baik</b>
7	Siswa bersama guru menyimpulkan materi	<b>Baik</b>

Hasil belajar siswa berupa hasil belajar aspek sikap siswa. Penilaian sikap siswa meliputi 4 (empat) sikap yaitu: sikap disiplin, sikap peduli lingkungan, sikap peduli sosial, dan tanggung jawab yang dikembangkan sesuai dengan program aplikasi pendidikan karakter melalui android. Jumlah butir pernyataan dalam penilaian sikap siswa yaitu 10 butir pernyataan dengan pilihan jawaban “Setuju” atau “Tidak Setuju”. Nilai *pretest* dan

*posttest* aspek sikap siswa akan dilihat persentase kenaikannya. Adapun hasil belajar aspek sikap siswa disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Belajar aspek sikap siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Program Aplikasi Pendidikan Karakter Melalui Android**

No.	Sikap/Nilai Karakter	Persentase Siswa yang Sudah Memiliki Persepsi/Sikap Positif pada	
		<i>Pretest (%)</i>	<i>Posttest (%)</i>
1	Disiplin	100	100
2	Peduli lingkungan	97,8	100
3	Peduli Sosial	58,33	60
4	Tanggung jawab	86,67	90

## PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari tabel 4, menunjukkan bahwa diantara empat aspek sikap yaitu disiplin, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Aspek sikap disiplin siswa mulai pretes hingga postes sudah mencapai 100%. Artinya dampak dari program edugame kedisiplinan tidak memberikan perubahan atau peningkatan. Aspek sikap yang paling besar mengalami peningkatan adalah tanggung jawab yang mengalami peningkatan sebesar 3,33%. Aspek sikap peduli lingkungan mengalami peningkatan

sebesar 2,2% sedangkan aspek sikap peduli sosial mengalami peningkatan sebesar 1,67%.

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan sosialisasi program kepada guru mitra sasaran. Operasional langkah kegiatan sosialisasi adalah dengan membentuk *Fokus Group Discussion* (FGD) yang berkaitan dengan: (1) pemahaman tentang nilai-nilai budi pekerti bagi siswa SD, (2) kapasitas masyarakat sekolah, (3) penyiapan perangkat pembelajaran *mobile*, dan (4) penyiapan instrumen untuk mengukur respon siswa terhadap program pembudayaan budi pekerti menggunakan pembelajaran dengan perangkat *mobile*.

Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa kapasitas guru mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan sosialisasi program penumbuhan budi pekerti berbasis android bagi siswa sekolah dasar. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek “Pemahaman guru tentang penilaian program penumbuhan budi pekerti siswa di dalam kelas” yaitu mengalami peningkatan sebesar 21,93% dari hasil pretes sebesar 3,42 atau kategori cukup menjadi 4,17 kategori baik. Namun pencapaian kategori sangat baik terjadi pada aspek “Pemahaman guru tentang “Pemahaman tentang tanggung jawab pendidik dan tenaga kependidikan

pada satuan pendidikan terhadap penumbuhan budi pekerti siswa” dan aspek “Pemahaman guru tentang sasaran utama dari pelaksanaan gerakan penumbuhan budi pekerti pada saat pembelajaran di dalam kelas”.

Fakta di lapangan ini dapat terjadi karena Kementerian Pendidikan Nasional telah memprogramkan penumbuhan budi pekerti berkesinambungan di sekolah. Kemudian Kemendikbud juga telah mendefinisikan pendidikan karakter sebagai pendidikan nilai, budi pekerti, moral, watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengambil keputusan yang baik, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Demi tercapainya pendidikan karakter, Kemendikbud Republik Indonesia membuat kebijakan “Gerakan penumbuhan budi pekerti”. Salah satu ikhtiar menerjemahkan visi Kemendikbud 2014-2019, yaitu membentuk insan dan ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter. Penumbuhan budi pekerti tak cukup hanya diterapkan di sekolah tetapi sebagai proses menyeluruh, maka dipraktikkan di sekolah, rumah, maupun lingkungan sekitar, dari sisi waktu, berarti senantiasa dilaksanakan setiap waktu; dari sisi pelaku, berarti dilakukan

oleh semua pelaku pendidikan. Husnil, dkk (2015:10) menyatakan bahwa penumbuhan diharapkan menjadi pembudayaan melalui tahapan: diajarkan, dibiasakan, menjadi kebiasaan, dilatih konsisten, menjadi karakter, dan akhirnya menjadi budaya.

Kegiatan pengabdian selanjutnya adalah melakukan pemodelan implementasi pembelajaran tematik terpadu berbasis android untuk program penumbuhan budi pekerti siswa sekolah dasar. Dalam implementasinya selama pembelajaran maka terjadi skenario pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sudah menunjukkan kategori sangat baik adalah: (1) Guru menampilkan *powerpoint* yang berisi gambar-gambar tentang keberagaman di Indonesia. (2) Guru menampilkan Program aplikasi pendidikan karakter melalui android. (3) Guru membimbing siswa memperhatikan Program aplikasi pendidikan karakter melalui android. (4) Guru meminta siswa mencoba menjalankan aplikasi pendidikan karakter melalui android ke depan kelas. Sedangkan kegiatan guru dalam pembelajaran yang masih dalam kategori baik adalah: (1) Guru memfasilitasi siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar-gambar tentang keberagaman di Indonesia. (2) Guru meminta siswa mengungkapkan apa yang ada pada aplikasi

pendidikan karakter melalui android. Dan (3) Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Dampak dari rangkaian kegiatan pembelajaran tersebut adalah menyebabkan terjadinya peningkatan nilai karakter pada siswa yaitu: peningkatan terbesar terjadi pada karakter sikap peduli lingkungan yaitu mengalami peningkatan sebesar 9,26% . Peningkatan terkecil terjadi pada nilai karakter sikap disiplin yaitu hanya mengalami peningkatan sebesar 2,53%. Namun demikian nilai karakter disiplin mencapai persentase tertinggi yaitu pada mitra ke 1 mencapai 100% dan pada mitra kedua mencapai 97,53%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penumbuhan budi pekerti disiplin sudah membudaya di sekolah.

Kegiatan pembelajaran seperti uraian di atas selaras dengan rangkaian program penumbuhan karakter atau budi pekerti luhur, mengingat bahwa karakter terdiri dari tiga unjuk perilaku yang saling berkaitan yaitu tahu arti kebaikan, mau berbuat baik, dan tindakan nyata berperilaku baik (Lickona,1992:51). Proses pembelajaran yang diharapkan dapat menyelamatkan dan menumbuh kembangkan nilai-nilai karakter bangsa yaitu pembelajaran tematik terpadu.

Pembelajaran tematik yang disusun untuk program penumbuhan budi pekerti ini

telah diselaraskan dengan tuntutan kurikulum 2013 dan dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran abad 21 yaitu pembelajaran untuk pendidikan karakter berbasis multi media. Pendidikan karakter adalah proses memfasilitasi, membimbing, mendorong, memberi semangat, menemani, mengarahkan, menguatkan, dan mencontohkan atau meneladankan kepada peserta didik bagaimana seluruh potensinya dapat diaktualisasikan secara optimal menjadi berbagai bentuk kapabilitas yang akan membentuk karakter atau kepribadian siswa (Budimansyah, 2011). Menurut Zuriah (2007), pendidikan karakter haruslah mampu menyadarkan peserta didik tentang eksistensi dirinya dan tentang realitas sosialnya, dan untuk selanjutnya, dengan kesadarannya, peserta didik bersama-sama pendidik melakukan perubahan ke arah kehidupan yang lebih baik. Untuk ini perlu ada proses penyadaran kejiwaan, sosial, moral, dan spiritual, pemberdayaan, pembinaan, pengembangan, dan perluasan perangkat sistem norma dan nilai ke dalam tatanan nilai dan keyakinan (*value and belief system*) peserta didik secara layak dan manusiawi.

Tidak ada yang menyangkal bahwa karakter merupakan aspek yang penting untuk kesuksesan manusia di masa depan.

Karakter yang kuat akan membentuk mental yang kuat. Menurut Thomas Lickona, karakter merupakan sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral. Karakter adalah atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis, dan kompleksitas mental dari seseorang, suatu kelompok, atau bangsa. Menurut Ramly (2011: 32-37), nilai-nilai karakter yang dikembangkan di sekolah yaitu meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli sosial, dan peduli lingkungan.

## KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi program penumbuhan budi pekerti berbasis android dapat meningkatkan “Pemahaman guru tentang penilaian program penumbuhan budi pekerti siswa di dalam kelas. Pencapaian kategori sangat baik terjadi pada aspek “Pemahaman guru tentang “Pemahaman tentang tanggung jawab pendidik dan tenaga kependidikan pada satuan pendidikan terhadap penumbuhan budi pekerti siswa” dan aspek “Pemahaman guru tentang sasaran utama dari pelaksanaan gerakan

penumbuhan budi pekerti pada saat pembelajaran di dalam kelas”. Implementasinya pembelajaran tematik penumbuhan budi pekerti menggunakan perangkat mobile dapat dilaksanakan dengan kategori sangat baik pada: (1) Guru menampilkan *powerpoint* yang berisi gambar-gambar tentang keberagaman di Indonesia. (2) Guru menampilkan Program aplikasi pendidikan karakter melalui android. (3) Guru membimbing siswa memperhatikan Program aplikasi pendidikan karakter melalui android. (4) Guru meminta siswa mencoba menjalankan aplikasi pendidikan karakter melalui android ke depan kelas. Pelaksanaan pembelajaran tematik penumbuhan budi pekerti menggunakan perangkat mobile meningkatkan nilai karakter pada siswa yaitu: peningkatan terbesar pada karakter sikap peduli lingkungan dan terkecil terjadi pada nilai karakter sikap disiplin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borba, Michele, Ed. D. 2008. *Membangun Kecerdasan Moral*. Tujuh Kebajikan Utama untuk Membentuk Anak Bermoral Tinggi. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Budimansyah, Dasim, dkk. 2011. *Pendidikan Karakter: Nilai Inti Bagi Upaya Pembinaan Kepribadian Bangsa, Penghormatan 70 tahun Prof. H. Endang Somantri, M.Ed.*

- Laboratorium PKn UPI. Bandung: Widya Aksara Press.
- Husnil, Muhammad, dkk. 2015. *Panduan Budi Pekerti*. Sekretariat Ditjen Dikdasmen. Jakarta Pusat.
- Lickona, T. 1992. *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books, New York.
- Noeshard, Signe Schack, and Orngreen. 2015. *The Effectiveness of E-Learning: An Explorative and Integrative Review of the Definitions, Methodologies, and Factors that Promote E-Learning Effectiveness*. The electroic Journal of E-Learning, Vol. 12, page 278 – 290.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti pasal I ayat 2
- Ramly, Mansyur. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sarrab, Mohammed., Elgamel, Laila., Aldabbas, Hamza. 2012. *Mobile Learning (M-Learning) and Educational Environments*. International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS), 3, V, page 31 – 38.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutrisno. 2014. *Pengantar Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: GP. Press. Jakarta.
- Winarni, Endang Widi, Hasnawati, dan Ismartono. 2011. *Penerapan Pendekatan Value Clarification dengan Media Komputer untuk Pengembangan Karakter dan Multiple intelegences Siswa di SDN 08 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Laporan Penelitian Lesson Study.
- Zuriah, N. 2007. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerta dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Bumi Aksara.