

EFEKTIFITAS PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS E-LEARNING PADA ANAK USIA DINI DI TK NEGERI PEMBINA KOTA SEMARANG

Istyarini¹, Rafika Bayu Kusumandari²

^{1,2}Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Corresponde author ✉ rafikabayu.unnes@gmail.com

Abstrak

Katakunci:

Pendidikan Karakter,
Budaya Jawa, Anak
Usia Dini

Penelitian ini bermaksud mengembangkan model pendidikan karakter berbasis e-learning untuk anak usia dini di TK Negeri Semarang. Sebagaimana uraian di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah: pengembangan model pendidikan karakter berbasis e-learning untuk anak usia dini di TK Negeri Semarang. Merujuk pada penelitian yang akan dilakukan, metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Hasil penelitian adalah Berdasarkan tabel hasil Paired Sample Statistics, rata-rata yang diperoleh dari percobaan tahap pertama adalah 49,70 dengan standar deviasi yang diperoleh sebesar 3.268 dan standar error rata-rata 1.033. Sedangkan pada eksperimen tahap kedua diperoleh hasil rata-rata 62,50 dengan standar deviasi 5,318 dan standar error mean 1,682. Nilai tersebut diperoleh dari 10 responden yang memasukkan data di setiap sekolah sampel. Uji Sampel Berpasangan Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai $t > t$ tabel ($0.064 > 0.062$) dan signifikansi < 0.05 ($0.00 < 0.05$), maka H_0 ditolak, maka terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan Bahan Ajar Multimedia sebesar 0,64.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan upaya perwujudan amanat Pancasila dan Pembukaan UUD 1945 untuk mendukung terwujudnya cita-cita pembangunan karakter, sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945 serta mengatasi permasalahan kebangsaan dewasa ini. Pemerintah menunjuk pendidikan karakter sebagai salah satu program prioritas pembangunan nasional dimana pendidikan karakter ditempatkan sebagai landasan untuk mewujudkan visi pembangunan nasional, yaitu "mewujudkan masyarakat yang bermoral, beretika, berbudaya, dan berlandaskan falsafah pancasila." Pendidikan karakter akan lebih bermakna jika dilakukan sejak usia dini. Pada usia awal 0-6 tahun, otak berkembang sangat pesat hingga mencapai 80 persen (Kusumandari, dkk. 2015).

Pendidikan karakter secara sederhana dapat diartikan sebagai pembinaan perkembangan karakter pada anak dan juga siswa (Howard et al, 2004). Pendidikan karakter anak usia dini berkaitan dengan banyak dimensi, antara lain kejujuran, kasih sayang, kesetiaan, rasa hormat, kepercayaan, tanggung jawab (Chou, dkk, 2014:528). Dengan kata lain, merupakan penyemangat sehingga dapat meningkatkan karakter generasi muda (Silay,

Nur, 2014:5). Pendidikan karakter sangat penting untuk membangun masyarakat yang bermoral, dan merupakan upaya sadar untuk menumbuhkan kebajikan. Komponen psikologis pendidikan karakter mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku moralitas seperti, pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral (Lickona, 1999). Anderson (2000) menyatakan bahwa karakter didefinisikan sebagai keunggulan moral dan ketegasan dimana integritas mengacu pada kepatuhan yang kuat terhadap kode nilai moral (Anderson, 2000). Karakter yang baik terdiri dari keutamaan-keutamaan dimana keutamaan adalah kualitas manusia yang baik secara objektif seperti, kebijaksanaan, kejujuran, kebaikan, dan disiplin diri. Kebajikan memberikan standar untuk mendefinisikan karakter yang baik (Chowdhury, 2016). Terminologi memang menjadi rumit oleh perubahan sejarah, afiliasi politik dan konotasi publik (Berkowitz & Bier, 2007), dan isu-isu seputar pendidikan karakter terbelah oleh persaingan sedemikian rupa sehingga kerangka acuan kadang-kadang tampak bekerja seperti kata kode, yang mengkhianati tertentu. komitmen ideologis dan politik (Lapsley & Navarez, 2006). Karena pendidikan karakter (sebagai, lebih luas, pendidikan) mengacu pada bidang studi yang komprehensif, literatur ini terdiri dari karya teoretis dan berbasis penelitian yang menawarkan perspektif interdisipliner, yang diambil dari disiplin ilmu pendidikan, psikologi, pedagogi, filsafat dan sosiologi. (Pattaro, 2016: 8). Pendidikan karakter pada anak usia dini akan lebih mengena. Usia dini merupakan “golden age” bagi seseorang, artinya ketika seseorang pada saat itu mendapatkan pendidikan yang layak, maka diperoleh kesiapan belajar yang baik dan salah satu kunci utama keberhasilan belajar ke jenjang berikutnya (Kusumandari & Sukirman, 2017).

Pada pelaksanaan pendidikan karakter bagi anak usia dini disesuaikan dengan karakteristik masing-masing sekolah dan penekanan dari masing-masing lembaga penyelenggara pendidikan anak usia dini. Apalagi masa kanak-kanak yang merupakan masa bermain akan lebih menyenangkan jika pembelajarannya memanfaatkan e-learning. Kemajuan teknologi sekarang sangat cepat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang diciptakan telah membuat perubahan besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang (Kusumanadri & Istyarini, 2022). Penelitian ini bermaksud mengembangkan model pendidikan karakter berbasis e-learning untuk anak usia dini di TK Negeri Pembina Kota Semarang. Permasalahan dalam penelitian ini adalah: pengembangan model pendidikan karakter berbasis e-learning untuk anak usia dini berbasis di TK Negeri Pembina Kota Semarang.

METODE

Merujuk pada tujuan yang ingin dicapai, program penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. menurut Sugiyono (2017:8) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dikarenakan data yang akan diolah merupakan data rasio dan yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pendidikan karakter berbasis e-learning pada pendidikan anak usia dini di TK Negeri Pembina Kota Semarang. Pendekatan yang digunakan adalah Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:53), metode deskriptif didefinisikan sebagai suatu rumusan masalah yang berkenaan dengan pernyataan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel mandiri adalah variabel yang berdiri sendiri, bukan variabel independen, karena kalau variabel independen selalu dipasangkan dengan variabel dependen)”. Teknik

pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah: dokumentasi, studi pustaka, wawancara dan angket. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi

HASIL PENELITIAN

a. Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Anak Usia Dini

Bahan Ajar Multimedia juga termasuk dalam alat peraga yang merupakan media bahan ajar guru yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan Ajar Multimedia diharapkan dapat memudahkan kinerja guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dalam Bahan Ajar Multimedia juga telah disertakan bahan pendamping bagi guru sebagai pedoman dalam penyampaian isi dan media serta bahan pendukung pendamping pembelajaran. Kegunaan Bahan Ajar Multimedia dalam proses pembelajaran sebagai berikut: (1) pedoman bagi guru yang akan mengarahkan seluruh aktivitasnya dalam proses pembelajaran. (2) dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit/nyata sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa. (3) Untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, berarti guru dapat memberikan pelajaran perbedaan antara kedua jenis pasar tradisional dan pasar modern tanpa harus membawa siswa ke pasar langsung karena hanya dengan menggunakan topik Bahan Ajar Multimedia perbedaan dalam pasar tradisional dan modern, siswa dapat memahami. (4) informasi yang disampaikan dalam pelajaran yang tepat akan meninggalkan kesan mendalam bagi siswa untuk lebih mudah memahami dan lebih memperhatikan dalam proses kegiatan belajar mengajar..

Produk Bahan Ajar Multimedia telah disesuaikan dengan penggunaannya yaitu siswa TK kelas B. Dalam pembuatan produk ini pembuatan MPI, peneliti menerapkan ilmu yang telah dipelajari dan selanjutnya mengembangkan mata kuliah dengan membuat Bahan Ajar Multimedia yang berbeda dengan MPI yang sudah ada untuk pembuatan Bahan Ajar Multimedia. Bahan Ajar Multimedia memanfaatkan Microsoft Power Point dalam pembuatannya dan juga memanfaatkan Adobe Flash CS6 dalam pembuatan game edukasinya. Bahkan dilengkapi dengan Bahan Ajar Multimedia untuk Guru dan materi pendamping serta tambahan media pendamping dan media tersebut dapat dibawa ke dalam kelas sebagai contoh nyata agar siswa benar-benar paham tentang perbedaan materi pasar tradisional dan pasar modern.

Penilaian dalam pembelajaran dilakukan dengan observasi langsung terhadap pembelajaran sebelum menggunakan Bahan Ajar Multimedia dan setelah menggunakan Bahan Ajar Multimedia. Keefektifan media ini dapat dinilai dari perbedaan perilaku dan sikap serta pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan Bahan Ajar Multimedia. Selain itu, peneliti juga memperkuat penelitian dengan wawancara kepada pihak terkait yaitu guru dan siswa.

b. Efektivitas Bahan Ajar yang Dihasilkan

Tes dimaksudkan untuk membuktikan signifikansi perbedaan proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan Bahan Ajar Multimedia. Oleh karena itu, perlu diuji dengan uji-t secara statistik, berkorelasi (berhubungan). Analisis data dari penggunaan Bahan Ajar Multimedia dengan uji-t sebagai berikut:

Ho: Tidak ada perbedaan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar Multimedia

Ha: Terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar Multimedia

Atau dapat ditulis sebagai berikut:

Ho: $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha: $\mu_1 > \mu_2$

Analisis data observasi selama proses penelitian diolah dengan bantuan aplikasi SPSS yaitu aplikasi yang digunakan untuk memproses data. Hasil dari pemrosesan data adalah sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Experiment 1	49.70	10	3.268	1.033
Experiment 2	62.50	10	5.318	1.682

Berdasarkan tabel hasil Paired Sample Statistics, rata-rata yang diperoleh dari percobaan tahap pertama adalah 49,70 dengan standar deviasi yang diperoleh sebesar 3.268 dan standar error rata-rata 1.033. Sedangkan pada eksperimen tahap

kedua diperoleh hasil rata-rata 62,50 dengan standar deviasi 5,318 dan standar error mean 1,682. Nilai tersebut diperoleh dari 10 responden yang memasukkan data di setiap sekolah sampel.

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Experiment 1 & Experiment 2	10	.64	.040

Uji t sampel berpasangan digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan keefektifan antara sebelum dan sesudah menggunakan Bahan Ajar Multimedia. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ taraf signifikansi dalam hal ini berarti mengambil resiko salah dalam mengambil keputusan menolak hipotesis yang benar sebesar 5% (signifikansi 5% atau 0,05 adalah standar ukuran yang sering digunakan dalam penelitian. Dari tabel di atas diperoleh nilai t hitung sebesar 0,064 dan signifikansi 0,000 (di bawah 0,05). Untuk menentukan nilai t tabel dapat dilihat pada tabel statistik pada angka 0,05 : 2 = 0,025 (dua -tailed test) dengan derajat kebebasan (df) n-1 atau 10-1 = 9. Didapatkan hasil t tabel sebesar

2,262. Kriteria pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Jika $t_{\text{tabel}} \leq t \leq t_{\text{tabel}}$, maka Ho diterima
- Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ or $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka Ho ditolak.

Berdasar signifikansi

- Jika signifikansi of > 0.05 , maka Ho diterima
- Jika signifikansi < 0.05 maka Ho ditolak

Uji Sampel Berpasangan Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai $t > t_{\text{tabel}}$ ($0.064 > 0.062$) dan signifikansi < 0.05 ($0.00 < 0.05$), maka Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan Bahan Ajar Multimedia.

PEMBAHASAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar menuju pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan kecerdasan, daya pikir, daya cipta, emosi, rohani, bahasa/komunikasi, dan sosial. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan, guru diharapkan menguasai media pembelajaran sebagai sarana atau alat untuk pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang baik dan memadai juga akan merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa untuk belajar lebih giat sehingga pembelajaran bagi siswa PAUD dapat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Namun demikian, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan model konvensional artinya anak hanya mendengarkan guru secara verbal abstrak. Mengingat keterbatasan media yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi perbedaan pasar tradisional dan pasar modern, penyampaian konten pun kurang maksimal. Namun setelah diperkenalkan dalam Bahan Ajar Multimedia TK B dan setelah dimanfaatkan dengan baik oleh guru dan siswa, pembelajaran itu lebih efektif, efisien, juga menyenangkan. Siswa antusias dengan Bahan Ajar Multimedia dan guru juga terbantu dengan adanya media. Pembangunan karakter dapat dimasukkan ke dalam materi apa pun yang disajikan. Di taman kanak-kanak sudah ada metode pembelajaran yang setidaknya mencakup tiga hal, yaitu: pertama, tercermin dari kualitas keimanan, ketakwaan, akhlak mulia, termasuk budi pekerti luhur dan kepribadian unggul serta kompetensi estetis. Kedua, kognitif, yang tercermin dari kualitas berpikir dan kekuatan mental (Surani, Sumarjoko dan Narimo, 2016).

Pada hasil penilaian keefektifan produk dihasilkan nilai distribusi t, bila $df = 9$, diperoleh dari $dk\ n-1 = 10-1 = 9$, untuk uji satu sisi dengan standar error 5%, maka harga t-tabel 2,262. Bila harga penerimaan daerah turun H_a , H_a yang menyatakan bahwa ada perbedaan efektivitas pembelajaran menggunakan Bahan Ajar Multimedia Tidak Berterima. Berdasarkan perhitungan diperoleh thitung 10,064 yang jatuh pada penerimaan H_a yang berarti penolakan terhadap H_o . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan keefektifan pembelajaran menggunakan Bahan Ajar Multimedia dengan metode konvensional. Dalam bahan ajar multimedia, diformat dalam bentuk game pembelajaran. Game pembelajaran dapat melahirkan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran siswa. Gambar yang muncul membuat siswa tidak merasa bosan, karena cepat jenuh jika pendidik hanya menjelaskan dalam bentuk menulis (Kusumandari, Wibawa and Muchtar, 2019).

Pelaksanaan pendidikan berbasis budaya Jawa juga dipelajari melalui keteladanan dan membiasakan para guru untuk berinteraksi sosial di lingkungan sekolah berdasarkan Uggahi, adat istiadat dan nilai-nilai budaya Jawa.

Penilaian dalam penelitian ini tidak hanya dapat menilai kognitif atau pengetahuan anak tentang perbedaan pasar tradisional dan pasar modern tetapi juga menilai sikap yaitu dengan melakukan observasi terhadap perubahan perilaku dan sikap setelah pembelajaran menggunakan Bahan Ajar Multimedia. Berdasarkan observasi selama pembelajaran terlihat adanya perubahan sikap dan perilaku yaitu siswa lebih memperhatikan penjelasan guru didukung media, siswa lebih aktif bertanya mau menjawab pertanyaan dari guru, dan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian lingkungan belajar terasa lebih nyaman, kondusif dan interaksi antara siswa dan guru baik.

SIMPULAN

Pengembangan pendidikan karakter pada anak usia dini berbasis e-learning dan multiple intellegency di Jawa Tengah mengambil sampel di Semarang, Tegal, Banyumas dan Kudus dengan hasil sebagai berikut:

- a. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan peneliti adalah Bahan Ajar Multimedia dengan tema (1) lingkungan, (2) kesehatan, (3) mandiri, (4) kendaraan dan (5) untuk TK Negeri B. Setelah dilakukan tahap uji coba penggunaan produk tersebut dan berdasarkan penilaian para ahli, produk tersebut telah dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap secara sistematis. Tahap pertama adalah melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui proses pembelajaran yang sudah berlangsung. Pada penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan mewawancarai kepala sekolah, peneliti menemukan kekurangan media pembelajaran yang digunakan, karena sekolah sendiri sudah menerapkan multimedia di kelas sejak tahun 2012, media pembelajaran interaktif juga harus diperbarui sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Untuk itu peneliti membuat Bahan Ajar Multimedia untuk membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dan tidak bersifat abstrak.

REFERENCES

- Borba, Michele. 2008. *Building Moral Intelligence: The Seven Virtues Key To Children Moral High*. Translation by Lina Jusur. Jakarta : PT. Gramedia Main Library
- Burhan, Bungin. 2001. *Qualitative Research Methods: Actualization methodology to Directions Variety*. Jakarta : PT. King Grafindo Persada
- Chou, Mei-Ju, Yang, Chen-Hsin, Huang, Pin-Chen. 2014. *The Beauty of Character Education on Preschool Children's Parent-Child Relationship*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 143 (2014) 527-533
- Chowdhury, Mohammad. 2016. *Emphasizing Morals, Values, Ethics, and Character Education in Science Education and Science Teaching*. *The Malaysian Online Journal of Educational Science*. Volume 4 Issue 2.
- Costley, Kevin. C. K. Harrington. 2012. *Character Education : A Growing Need in American Schools*. *International Journal of Social Education*. Eric. June-4 pages 9
- Mone. 2004. *Character Development School*. Jakarta : Ministry of National Education of the Republic of Indonesia
- Doni Koesoema. A. 2007. *Character Education: Educating Children's Strategy in the Global Age*. Jakarta : Grasindo.
- Howard, R. W., Berkowitz, M. W., & Schaeffer, E. F. (2004). *Politics of character education*. *Educational policy*, 18 (1), 188-215. <http://dx.doi.org/10.1177/0895904803260031>
- Ministry of Education. (2010). *Parent Book Character Development*. Jakarta.
- Kusumandari, Rafika Bayu & Wibawa, Basuki. *Learning Game Based Android to Reduce Trauma Children in Disaster Areas*. *International Journal Cahaya Mandalika (JCM) | 779*

- Journal of Recent Technology and Engineering (JRTE) ISSN: 2277-3878, Volume-8, Issue- 1C2, May 2019
- Kusumandari, Rafika Bayu & Sukirman. Organic Village as an Environmental Education Model based Community for Early Childhood in Semarang City, Central Java, Indonesia. Global Journal of HUMAN-SOCIAL SCIENCE: H Type: Double Blind Peer Reviewed International Research Journal Publisher: Global Journals Inc. (USA) Online ISSN: 2249-460x & Print ISSN: 0975-587X Interdisciplinary Volume 17 Issue 3 Version 1.0 Year 2017
- Kusumandari, Rafika Bayu & Istarini. Character Education Development Model-Based E-Learning and Multiple Intelegency In Childhood In Central Java. Global Journal of Computer Science and Technology: H Information & Technology Volume 15 Issue 3 Version 1.0 Year 2015 Type: Double Blind Peer Reviewed International Research Journal Publisher: Global Journals Inc. (USA) Online ISSN: 0975-4172 & Print ISSN: 0975-4350
- Lickona, T. 1999. Character education: Seven crucial issues. Action in Teacher Education. 20 (4), 77-84 doi: 0.1080/01626620.1999.10462937
- Martin. 2014. Business, Technology, Research and Development (R&D) : Overview & Process. Juny 22. /www.cleverism.com. downloaded on October 23, 2016
- Pattaro, C. 2016. Character Education: Themes and Researches. An academic Literature Review. Italian Journal of Sociology of Education, 8 (1), 6-30. doi: 10.14658/pupj-ijse-2016-1-2
- Sadiman, Arief. 2010. Media Education: Definition, Development, and Utilization. Jakarta: Rajawali Press.
- Silay, Nur. 2014. Another Type of Character Education : Chitizenship Education. International Journal of Education. ISSN 1948-5476. 2014. Vol.6. No.2
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta
- Surani; Sumarjoko, Bambang dan Narimo, Sabar. 2016. Pengelolaan Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Budaya Jawa Di Tk Negeri Pembina Surakarta. Jurnal Managemen Pendidikan - Vol. 11, No. 2, Juli 2016 : 186-195