

IKONS (Inventori Karakter Konseli) Berbentuk Aplikasi Mobile

Restu Dwi Ariyanto, Guruh Sukma Hanggara, Santy Andrianie*

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: santyandrianie@unpkediri.ac.id

Abstrak

Instrumen merupakan dasar yang digunakan oleh konselor dalam proses mengumpulkan data siswa. Proses pembuatan instrumen terutama inventori terkadang memerlukan waktu yang lama dan prosedur yang sistematis. Kendala yang muncul adalah konselor belum mampu membuat instrumen yang baik, konselor juga belum mampu menggunakan instrumen dengan baik dan benar pada siswa. Hal ini memengaruhi kinerja konselor di sekolah terutama bagaimana memberikan layanan asesemen yang baik menggunakan instrumen yang tepat dikondisi daring. Perubahan pola belajar dari tradisional *face-to-face* menjadi online secara masif membuat siswa mengalami tekanan psikologis yang berimbas pada kecemasan karir mereka di masa depan. Konselor perlu memberikan langkah inovatif terkait proses pemberian instrumen agar mampu memfasilitasi perkembangan siswa. Tujuan dalam artikel adalah untuk mendeskripsikan rancangan solusi aplikatif pengembangan instrumen menggunakan teknologi informasi. Metode yang digunakan adalah pengembangan Borg & Gall hanya sampai angka pembuatan prototipe. Hasil penelitian akan menjabarkan upaya mengembangkan instrumen menggunakan media teknologi informasi android.

Kata kunci: inventori; karakter; aplikasi mobile

Pendahuluan

Karakter merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam suatu bangsa di dunia. Karakter kemudian pada perkembangannya dapat digunakan sebagai salah satu tolok ukur untuk melihat kompetensi sumber daya manusia di suatu bangsa. Tolok ukur tersebut kemudian secara sistematis telah diupayakan secara integrative oleh bangsa di dunia termasuk di Indonesia melalui sebuah kebijakan pemerintah. Salah satu yang menjadi bahasan menarik adalah bagaimana upaya menginternaslisasi karakter kedalam sebuah sistem Pendidikan nasional. Hal ini akan mendorong upaya inovasi dan kreatifitas untuk mengemas kegiatan yang berhubungan dengan upaya meningkatkan karakter dalam latar Pendidikan baik formal maupun non formal.

Secara parsial tiap komponen yang mendukung gerakan meningkatkan karakter bangsa di Indonesia telah dilakukan. Beragam upaya secara bahu membahu telah dilakukan oleh akademisi, praktisi maupun serangkaian kebijakan publik agar originilaitis karakter suatu bangsa dapat terlihat dengan jelas. Misalnya dalam konteks pembuat kebijakan telah dicanangkan dan mendapat legalalitas melalui peraturan (Kemendikbud, 2017). Mendukung program dari pemerintah, Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indoneia (ABKIN) telah lebih dahulu berusaha menjabarkan karakteristik karakter ideal konseli yang terlihat dalam 11 aspek Standar Kemandirian Peserta Didik (ABKIN, 2008). SKKPD menjadi standar dan pedoman dalam melihat gambaran tahap perkembangan konseli yang harus dicapai, sehingga proses pemberian bantuan layanan bimbingan dan konseling dapat tercapai secara maksimal.

Hal senada juga direspon oleh akademisi yaitu peneliti di beragam latar belakang rumpun ilmu dalam upaya mendorong implementasi Pendidikan karakter yang cocok dengan kepribadian bangsa. Penelitian tentang karakter yang menitikberatkan pada aspek cerita rakyat sebagai aset budaya dilakukan agar dapat diimplementasikan dalam Pendidikan (Dwijonagoro et al., 2019; Engliana, Nina Dwiastuty, Ira Miranti, 2013; Mulyadin & Jaedun,

2019; Setyawan et al., 2012). Penelitian seaneada juga dilakukan oleh beberapa ahli namun lebih menekankan pada permainan tradisional (Agusti et al., 2018), novel populer (Azizah & Marzuki, 2018; Efendi, 2013). Sementara itu untuk praktisi yaitu pelaksana seperti guru juga mengambil peran penting dalam pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah. Misalnya upaya penerapan Pendidikan karakter dengan sistem *full day school* diharapkan mampu menginternalisasi nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari (Trisnantari, H.E, Mutohar, & P.M.Rindrayani, 2019). Lebih jauh lagi untuk mendukung dan ketersediaan pedoman pelaksanaan pendidikan karakter maka disusun bahan ajar baik manual maupun online (Daniastuti, 2017; Sukma et al., 2017).

Semua elemen yang berkontribusi dalam upaya mengembangkan karakter berwawasan budi luhur bangsa Indonesia telah dilakukan dengan maksimal dari beragam elemen. Namun kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa semakin menuju generasi terkini, semakin pudar pula mengenal identitas bangsa sendiri. Hal sederhana yang terlihat adalah generasi muda mulai melupakan karakter bangsa (Muslich, 2011), hancurnya kondisi akhlak kaum muda (Kesuma, D., Cepi, T, & Johar, 2011) dan siswa menunjukkan tingkah laku imitatif, manipulatif, konsumtif (gila belanja), mudah putus asa, tawuran, dan korban budaya cinta-cintaan (Mu'in, 2012). Beberapa fenomena tersebut agaknya mengarah kepada penurunan kualitas karakter bangsa. Realita ini sungguh menyedihkan dan perlu adanya gerakan secara satu-padu dalam upaya menanamkan kembali nilai-nilai karakter luhur bangsa Indonesia. Salah satunya dengan menggali ulang nilai-nilai kepribadian *Founding Fathers* Indonesia sebagai saripati karakter yang dapat diadopsi. Tentu hal ini juga perlu menyesuaikan dengan karakteristik siswa di era sekarang. Inovasi diperlukan untuk menyajikan deskripsi karakter *Founding Fathers* Indonesia agar ramah kepada perkembangan psikologis siswa.

Pengembangan inventori merupakan salah satu upaya inovasi dalam menjabarkan detail-detail karakter yang ingin dikembangkan. Inventori merupakan serangkaian daftar pernyataan yang disusun secara sistematis sesuai indikator-indikator yang diinginkan. Penelitian telah dilakukan untuk mengupayakan pengembangan sebuah inventori yang layak digunakan oleh siswa (Marlina & Ahmad, 2015; Santy, Z.A.W, Bariyyah, K., & Soejanto, 2019). Inventori akan mengalami kendala apabila diterapkan secara konvensional yakni menyebar secara offline kepada siswa. Hal ini merupakan keniscayaan yang dapat diterapkan pada kondisi COVID-19 saat ini. Maka guru BK sebagai garda terdepan dalam memahai dan memfasilitasi karakter siswa memerlukan sebuah inovasi mengelola inventori dalam setting online. Guru BK dapat memanfaatkan analisis data dengan media sms yang terintegrasi dengan *spreadsheet* untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa (Hanggara et al., 2018). Guru BK dapat memberikan layanan bantuan yang prima kepada siswa baik berupa layanan informasi maupun layanan yang lain.

Langkah sederhana yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan inventori dengan menggunakan media teknologi informasi. Dalam upaya pengembangan sebuah media agar dapat berfungsi dengan baik perlu diperhatikan 11 kriteria pengembangan media (Nursalim, 2010). Penggunaan teknologi tersebut agaknya sesuai dengan tipikal generasi saat ini yang butuh akses cepat dan mudah digunakan dimana saja tanpa terikat waktu. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah aplikasi android. Platform ini sangat familiar dikalangan generasi terkini mengingat hampir semua siswa telah menggunakan *smartphone*. Sehingga pengembangan inventori berbasis aplikasi android menjadi sangat urgensi diterapkan dan dikembangkan dalam upaya memfasilitasi karakter siswa.

Banyak peneliti telah berupaya menggunakan nilai karakter dari barat, namun agaknya nilai tersebut kurang sesuai dengan budaya timur khususnya bangsa Indonesia. Sehingga dirasa perlu dilakukan kajian mendalam menggunakan nilai-nilai karakter berbasis kearifan lokal bangsa. Nilai-nilai kepribadian *Founding Father Indonesia* menjadi tawaran kami untuk dapat diserap menjadi karakter ideal bangsa. Tentu pengamasan nilai karakter akan dimodifikasi kedalam aplikasi inventori yang fleksibel mengingat sasaran siswa pada era ini adalah *melek* teknologi. Sehingga urgensi pengembangan inventori karakter berbasis nilai lokal perlu dilakukan segera untuk generasi bangsa saat ini.

Metode

Penelitian ini menggunakan Model pengembangan adaptasi dari (Borg, W.R. & Gall, 1983). Dalam riset pengembangan ada sepuluh langkah namun dalam kajian ini tidak dilakukan secara runtut, hanya akan dimodifikasi menyesuaikan kebutuhan serta bidang fokus dalam penelitian ini. Fokus dalam rancangan penelitian ini masih sampai tahap ketiga, yaitu pengembangan awal draft produk. Adapun penjelasan dari tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Tahap *pertama*, Penelitian dan pengumpulan data. Kegiatan yang dilakukan meliputi Studi pendahuluan, Studi literature, Kajian mengenai Aplikasi Inventori yang akan dikembangkan. Tahap *Kedua*, Perencanaan. Kegiatan tahap ini meliputi Penjabaran kemampuan apa saja yang diperlukan dalam penelitian. Tahap *Ketiga*, Pengembangan awal draft produk. Merencanakan pembuatan user interface (UI) dan user experience (UX) prototype aplikasi Inventori Karakter, deskripsi materi, konten digital, serta instrumen. Tahap *keempat*, Uji coba lapangan awal. Proses uji coba produk dilakukan pada 1 orang ahli materi BK, 1 orang ahli pengembangan media TI, dan pengujian produk pada calon pengguna yaitu 1 orang guru BK dan siswa dengan jumlah 10 orang. Tahap *kelima*, Analisis hasil uji coba lapangan awal dan revisi produk akhir. Setelah dilakukan uji coba produk maka langkah selanjutnya melakukan proses analisis data berdasarkan hasil dilapangan. Kemudian melakukan revisi produk agar sesuai dengan kebutuhan subjek penelitian. Tahap *keenam*, Produk akhir. Hasil akhir produk aplikasi IKONS.

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Tanjunganom Nganjuk, Jawa Timur. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah ahli materi bimbingan dan konseling, ahli pengembangan media online, konselor sekolah, serta siswa SMK. Penetapan subjek uji ahli materi BK didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu 1) memiliki latar belakang minimal S2 BK; 2) sebagai pengajar Prodi BK; 3) menguasai materi yang berkaitan dengan tujuan penelitian; dan 4) telah memiliki pengalaman mengajar minimal 3 tahun. Untuk pemilihan ahli pengembangan media, didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu: 1) memiliki latar belakang minimal S2 BK; 2) sebagai pengajar mata kuliah media dan teknologi informasi; 3) memiliki pemahaman mengenai pengembangan media BK; dan 4) telah memiliki pengalaman mengajar minimal 3 tahun. Sedangkan subjek uji calon pengguna adalah konselor sekolah dan siswa SMK. Subjek uji calon pengguna adalah konselor sekolah yang memiliki kriteria tertentu, yaitu 1) memiliki latar belakang minimal S1 BK; 2) telah memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun. Adapun kriteria pemilihan siswa yang dijadikan subjek uji kelompok kecil dilakukan secara random dengan jumlah sampel 10 siswa dari kelas yang diampu oleh konselor yang telah dijadikan subjek penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian pengembangan media bimbingan ini berupa angket penilaian pengembangan media bimbingan yang ditransformasikan dalam angket penilaian ahli dan calon pengguna. Analisis

data yang digunakan dalam penilaian pengembangan media bimbingan ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh berdasarkan penilaian uji ahli (1 orang ahli Bimbingan dan Konseling (BK) dan 1 orang ahli pengembangan media TI), dan calon pengguna (1 orang guru BK dan siswa SMK). Data berupa komentar, saran, dan kritik dianalisis secara kualitatif yang terintegrasi dalam skala penilaian maupun data hasil wawancara. Data kualitatif ini disajikan secara apa adanya sebagai bahan pertimbangan revisi dan penyempurnaan media bimbingan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan angket penilaian pengembangan media bimbingan. Hasil penilaian tersebut kemudian diolah untuk mengetahui interval penilaian ahli dan calon pengguna untuk menentukan rentang dari masing-masing kriteria. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari persentase adalah $\frac{\text{skor hasil observasi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ (Sudjana, 2011). Hasil perhitungan hasil skala penilaian pengembangan media bimbingan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media berdasarkan kriteria kategori kelayakan.

Pembahasan

Pembahasan yang dikaji dalam tulisan ini bertitik fokus pada kajian mengenai karakter dan upaya pengembangan inventori menggunakan teknologi informasi.

Karakter

Karakter merupakan sistem permanen dalam manusia yang menghubungkan manusia lain dan menghubungkan dengan alam. Faktor insting merupakan motivasi penggerak karakter manusia. Motivasi penggerak karakter manusia tersebut tidak terlepas dari pengaruh suatu kebudayaan dimana manusia berada (Erich Fromm, 1973). Pengaruh kebudayaan akan membuat manusia di satu sisi ia harus berperan sebagai individu yang berbeda dan disisi lain bertindak sesuai kebudayaan tersebut berada.

Definisi berbeda tentang karakter dikemukakan (Berkowitz, M.V & Bier, 2004) sebagai satu set kompleks karakteristik psikologis, dibentuk sebagian oleh pertumbuhan kognisi yang memungkinkan seseorang untuk bertindak sebagai agen moral. Dengan demikian, karakter dianggap sebagai kompetensi sosio-moral yang menggabungkan tindakan moral, nilai-nilai moral, kepribadian moral, emosi moral, penalaran moral, identitas moral, dan karakteristik dasar. Artinya manusia dikatakan memiliki karakter jika ia mampu mengimplementasikan dalam sebuah perilaku.

Tipe karakter menurut Fromm terbagi menjadi dua yaitu berorientasi tidak produktif (nonproductive orientation) dan berorientasi produktif (productive orientation). Karakter berorientasi nonproduktif meliputi receptive, exploitative, hoarding dan marketing sedangkan karakter produktif meliputi kerja (working), cinta (loving), bernalar (reasoning). Tipe karakter reseptif memandang bahwa segala sesuatu yang diinginkan manusia baik cinta, pengetahuan, kepemilikan materi dan kesenangan bersumber di luar diri manusia. Tipe eksploitatif mendapatkan sesuatu dilakukan dengan cara agresif dan menggunakan cara licik untuk mendapatkan apa yang diinginkan (Friedman, 2013). Tipe karakter penimbun lebih bertujuan untuk menyimpan apa yang telah manusia dapatkan. Manusia berorientasi penimbun cenderung tidak mau melepaskan apa yang telah dimiliki (Friedman, 2013). Tipe karakter pemasaran menempatkan diri sebagai komoditas yaitu lebih menawarkan penampilan luar diri manusia (package) daripada kualitas pribadi. manusia dalam karakter ini

tidak memiliki kepribadian tetap, ia selalu berubah sesuai tren zaman. Ia tidak memiliki masa lalu maupun masa depan dan tidak memiliki prinsip yang tetap.

Fromm memaparkan bahwa kerja (*working*), cinta (*loving*) dan bernalar (*reasoning*) merupakan upaya membentuk orientasi karakter produktif manusia (E Fromm, 1975). Aspek kerja merupakan bentuk dari produktivitas manusia dimana terdapat sebuah mode keterhubungan antara manusia yang satu dengan lainnya menggunakan segala kemampuan dan kekuatan tanpa bergantung pada manusia lain. Dengan kata lain kerja merupakan sebuah bentuk karakter produktif. Artinya bahwa manusia harus memiliki kemampuan secara mental dan mental untuk dapat melakukan kerja produktif. Oleh sebab itu, kerja merupakan sebuah bentuk kreativitas ekspresi-diri manusia dalam berhubungan dengan dunia sosial tempat ia berada sebagai bentuk eksistensi-diri.

Aspek cinta merupakan bahasan selanjutnya dalam proses pembentukan kualitas orientasi karakter produktif. Fromm memaparkan bahwa “*man comprehends the world, mentally and emotionally, through love and through reason*” (E. Fromm, 1957). Terlihat bahwa aspek cinta merupakan dasar dalam menghubungkan manusia dalam dunia baik secara mental dan emosional. Berdasarkan alasan itulah maka Fromm menyatakan bahwa ada empat kualitas cinta yaitu kepedulian (*care*), tanggungjawab (*responsibility*), penghargaan (*respect*) dan *knowledge* (pengetahuan) (E Fromm, 1975).

Dari beberapa definisi para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter mencakup suatu bentuk kualitas karakteristik psikologis manusia secara utuh dan permanen yang mencakup aspek kognitif, afektif dan tindakan perilaku sesuai proses adaptif dengan sebuah kebudayaan.

Karakter Founding Fathers Indonesia (FFI)

Karakter ideal konseli yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terdapat dalam pribadi yang tercermin dalam butiran nilai-nilai karakter yang diharapkan oleh wacana Sukarno dan Suharto (Ariyanto, 2018).

Tabel 1. Deskripsi Karakter Faounding Fathers Indonesia

No	Karakter	Deskripsi
	Hidup Produktif	Hidup produktif adalah karakter yang didalamnya terdapat aspek-aspek: pola hidup sederhana, kontrol diri, dinamis, tidak bergantung pada bangsa lain, cinta produk dalam negeri, normatif, inovatif, rela berkorban, dan kebebasan-terarah.
	Perilaku Kerjasama	Karakter yang didalamnya terdapat aspek-aspek: rasa setiakawan, kesesuaian pedoman, menghargai kedaulatan bangsa
	Perilaku Menghargai	Karakter yang didalamnya terdapat aspek-aspek: musyawarah dan mufakat, bijaksana, toleransi
	Religuis	Karakter yang didalamnya terdapat aspek-aspek: keyakinan, pancasila sebagai pedoman, rasional.
	Nasionalis	Karakter yang didalamnya terdapat aspek-aspek: humanis, persatuan, cinta-damai

Aplikasi Inventori Online

Inventori merupakan suatu alat untuk mengungkap, menaksir atau mengidentifikasi keadaan pribadi siswa serta menilai ada atau tidaknya tingkah laku dan sikap tertentu yang harus diselesaikan. Biasanya inventori berbentuk daftar pernyataan yang harus dijawab melalui hasil chek-list sesuai dengan keadaan pribadi masing-masing (Urbina, 2004). Inventori merupakan bagian dari beberapa instrument pengumpulan data tentang diri siswa. Inventori bagian dari teknik non-testing yang dimaksudkan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap atau kepribadian.

Inventori di era industry 4.0 dapat memanfaatkan teknologi sebagai media, salah satunya media online. Ada beragam manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya proses media berbasis online: media online mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk bertanya atau berpendapat (Mertasari, 2016), pembelajaran mobile dapat meningkatkan prestasi akademik siswa (Demir, 2018), siswa menggunakan wiki, video, blog, e-book, jejaring sosial, simulasi, dan lingkungan belajar virtual 3-D melalui halaman website saat mengerjakan sebuah tugas (Tuluk, G. & Ibrahim, 2019), dan Computer Assisted Instruction (CAI) berbasis SMS (Hanggara et al., 2019) dan Android valid untuk digunakan sebagai sumber belajar, fleksibel, dan mendukung pembelajaran mandiri siswa. Berdasarkan manfaat yang telah diperoleh dari media online maka perlu dikembangkan sebuah inventori berbantuan media online dengan menggunakan android. Inventori tersebut terkait dengan karakter yang dimiliki oleh konseli yang berbasis nilai-nilai pribadi Founding Fathers Indonesia.

Inventori Karakter Ideal Konseli adalah sebuah instrumen atau inventori yang dikembangkan berdasarkan analisis tugas-tugas perkembangan siswa yang dapat menghasilkan produk profil karakter ideal konseli yang menjadi dasar pengembangan program layanan bimbingan dan konseling, berupa pernyataan-pernyataan yang terdiri dari nilai karakter Founding Fathers Indonesia berupa hidup produktif, perilaku kerjasama, perilaku menghargai, religius dan nasionalis.

Pengembangan Aplikasi Inventori Karakter Ideal Konseli Berbasis Nilai-Nilai Pribadi Founding Fathers Indonesia melalui Android

Aplikasi Inventori Karakter Ideal Konseli adalah sebuah instrumen atau inventori yang dikembangkan berdasarkan analisis tugas-tugas perkembangan siswa yang dapat menghasilkan produk profil karakter ideal konseli yang menjadi dasar pengembangan program layanan bimbingan dan konseling, berupa pernyataan-pernyataan yang terdiri dari nilai karakter Founding Fathers Indonesia berupa hidup produktif, perilaku kerjasama, perilaku menghargai, religius dan nasionalis.

Aplikasi ini dibuat dengan berbantuan android untuk proses input data. Tampilan (interface) aplikasi terdiri dari menu login, pengantar, input data, analisis-terpretasi data, dan sajian hasil pengolahan data (tabel, grafik deskripsi skala). Dari hasil sajian data maka konseli akan mengetahui profil tentang karakter yang telah dimiliki. Kemudian data tersebut dapat digunakan oleh konselor sebagai bahan pemberian layanan konseling. Deskripsi spesifikasi produk IKONS akan dijelaskan di bawah ini.

Deskripsi Produk

Aplikasi I-KONS merupakan aplikasi yang dikembangkan dengan menggunakan platform android. Aplikasi ini terdiri dari 5 karakter yang ada dalam diri founding fathers Indonesia yang meliputi: Hidup Produktif, Perilaku Kerjasama, Perilaku Menghargai, Religius dan Nasionalis. Aplikasi ini disajikan dengan menu yang menarik meliputi pengantar, petunjuk, instrument, hasil, top rank, sertifikat dan share ke alamat sosial media. Dengan aplikasi ini maka diharapkan konselor sekolah terbantu dalam menganalisis kebutuhan siswa khususnya terkait pembinaan karakter siswa dengan cepat dan tepat

Spesifikasi IKONS

Menu IKONS direncanakan ada dua user yaitu user siswa dan user guru. Untuk lebih jelas silahkan dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Spesisikasi menu IKONS

Menu Siswa		Menu Guru	
Nama Menu	Keterangan	Nama Menu	Keterangan
Menu utama siswa	Berisi tampilan <i>homescreen</i> awal aplikasi	Menu utama guru	Berisi tampilan <i>homescreen</i> awal aplikasi
Menu register	Berisi nama lengkap, NISN, asal sekolah, tempat tanggal lahir, alamat email, dan password	Menu login	Berisi username dan password untuk login
Menu login	Berisi username dan password untuk login	Download user	Berisi biodata semua user yang telah mengerjakan aplikasi
Menu pengantar	Berisi petunjuk singkat dalam penggunaan aplikasi. dalam petunjuk ini berisi sajian pengantar aplikasi, kemudahan penggunaan aplikasi dan ajakan untuk memulai aplikasi	Download hasil karakter	Berisi nilai hasil nilai karakter yang telah di isi user
Menu instrumen	serangkaian butir-butir inventori yang terdiri dari 5 karakter founding fathers Indonesia yaitu: 1) Hidup Produktif, 2) Perilaku Kerjasama, 3) Perilaku Menghargai, 4) Religius, dan 5) Nasionalis	Ganti password saya	Menu yang memungkinkan guru untuk mengubah password yang baru
Menu hasil	hasil atau output dari butir-butir inventori yang telah dikerjakan. Dalam	Menu logout	Menu untuk keluar user Guru

Menu logout

menu hasil ada 3
tampilan menu
utama yaitu result,
sertifikat, top rank,
dan share
Menu untuk keluar
user siswa

Cara Mengoperasikan APLikasi IKONS

Masuk menu utama aplikasi

Langkah awala menggunakan apliakasi IKONS adalah dnegan mengakses menu utama. Dalam menu utama akan disajikan tampilan layara berwarna merah disertai dengan loo aplikasi ikons berupa logo tangan berwarna putih. Tampilan menu utama akan tampak seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Tampilan menu awal IKONS

Pendaftaran biodata diri

Setelah melakukan Langkah pertama yaitu masuk tampilan awal aplikasi, maka pada tahap ini anda diwajibkan masuk menu register. Dalam menu ini anda diprasyartkan mengisi biodata diri seperti: nama lengkap, NISN, asal sekolah, tempat tanggal lahir, alamat email, dan password. Gambar menu register akan tampak seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2. Tampilan menu register

Pengantar Aplikasi

langkah berikutnya adalah memahami petunjuk singkat dalam penggunaan aplikasi. dalam petunjuk ini berisi sajian pengantar aplikasi, kemudahan penggunaan aplikasi dan

ajakan untuk memulai aplikasi. Pastikan anda cermat dan teliti dalam membaca petunjuk ini sebelum masuk menu pengisian inventori. Gambar menu register akan tampak seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3. Tampilan menu register

Masuk Aplikasi

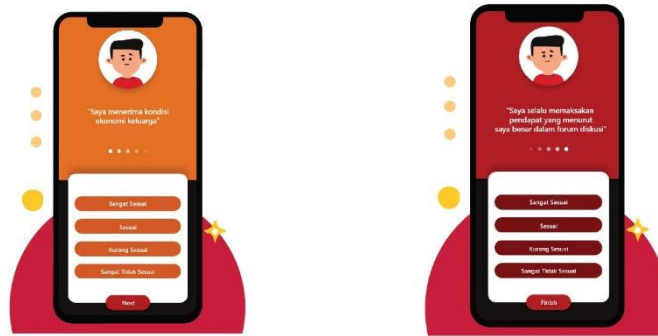
Setelah melakukan langkah ketiga yaitu membaca petunjuk singkat aplikasi, maka pada tahap ini anda diwajibkan masuk menu login. Dalam menu ini anda diprasyartkan mengisi username dan password. Username berupa kode NISN dan password sesuai keinginan. Yan telah diregistrasikan pada laman register. Gambar menu register akan tampak seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4. Tampilan menu login

Melakukan pengisian instrumen

Setelah melakukan langkah keempat yaitu masuk menu login, maka pada tahap ini anda akan mulai melakukan pengisian instrumen. Dalam menu ini ada serangkaian butir-butir inventori yang terdiri dari 5 karakter founding fathers Indonesia yaitu: 1) Hidup Produktif, 2) Perilaku Kerjasama, 3) Perilaku Menghargai, 4) Religius, dan 5) Nasionalis. Setiap indikator karakter akan diwakili oleh warna tertentu sehingga diharapkan siswa tidak mengalami rasa bosan saat mengisi inventori. Kemudian pada akhir butir inventori akan disajikan tombol menu finish yang menandakan bahwa anda telah selesai mengisi inventori. Lama waktu pengerjaan tidak diberikan Batasan waktu dengan asumsi bahwa siswa akan memiliki waktu berpikir lebih banyak saat ingin memilih alternatif jawaban pada setiap indikator yang telah disusun. Agar tampak lebih jelas terkait deskripsi pada menu ini, maka gambar menu register akan tampak seperti gambar dibawah ini:



Gambar 5. Tampilan menu instrumen

Melihat hasil pengisian inventori

Setelah melakukan langkah pengisian inventori, maka pada langkah ini anda akan mengetahui tampilan hasil atau output dari butir-butir inventori yang telah dikerjakan. Dalam menu hasil ada 3 tampilan menu utama yaitu result, sertifikat, top rank, dan share yang terkoneksi dengan akun Instagram aplikasi IKONS. *Pertama*, menu **result** akan menampilkan persentase lauran hasil pengisian inventori. Persentase yang Nampak adaah persentase tertinggi dari salah satu karakter. Kemudian di bagian bawah persentase aka nada ikon animasi yang mewakili nilai-nilai setiap karakter (ada 5 ikon gambar). Setiap ikon karakter dilengkapi denga deskripsi nilai tiap karakter dan saran kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan nilai masin-masing karakter. *Kedua*, menu **save** akan menampilkan luaran berupa sertifikat. Deskripsi sertifikat akan memuat bisodata diri beserta foro pribadi dan hasil angka tiap nilai-nilai karakter. *Ketiga*, menu **top rank** berisi peringkat 10 besar peserta yang telah mengisi aplikai dengan skor tinggi. *Keempat*, menu **share** akan terkoneksi dengan akun social media Instagram IKONS yang didalamnya memuat edukasi terkait karakter.



Gambar 6. Tampilan hasil pengisian aplikasi IKONS

Simpulan

Inventori merupakan alat ukur yang diperlukan oleh konselor pada masa pandemi Covid-19. Pengembangan inventori dapat menggunakan nilai karakter lokal seperti nilai-nilai pribadi Founding Fathers Indonesia. Pengembangan inventri tersebut akan menjadi fleksibel apabila diintegrasikan kedalam aplikasi mobileyang terkoneksi dengan jaringan teknologi infoemasi seperti android. Sehingga dapat memafsilitasi kebutuhan siswa yang cepat, dinamis dan selalu mengakses berbagai konten dalam satu waktu. Penggunaan *interface* yang menarik dalam aplikasi juga akan menambah poin penting kemenarikan sebuah aplikai. Pengembangan menu-menu yang mudah digunakan & petunjuk operasional yang jelas juga menjadi perhatian penting oleh guru BK dalam memberikan layanan yang memandirikan siswa. Untuk pihak yang akan mengembangkan inventori serupa maka perlu melakukan

identifikasi yang lebih mendalam karakter apa saja yang dapat diterapkan. Kemudian sasaran penelitian akan menjadi hal penting dalam menentukan arah riset.

Daftar Rujukan

- ABKIN. (2008). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*.
- Agusti, F. A., Anwar, F., Alvi, A. F., Negeri, U., Dasar, S., Islam, S. D., & Ummah, K. (2018). *Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik melalui permainan*. 2006, 95–104.
- Ariyanto, R. D. (2018). *Karakter dalam Perspektif Founding Fathers Indonesia*. Azizah Publishing.
- Azizah, D. F. & Marzuki. (2018). Kandungan Nilai-Nilai Karakter Kewargaan Dalam Novel Pulang Karya Darwis Tere Liye. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2), 114–122.
- Berkowitz, M.V & Bier, M. . (2004). Research Based Character Education. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 591(1), 72–85. <https://doi.org/10.1177/0002716203260082>
- Borg, W.R. & Gall, M. . (1983). *Educational Research. An Introduction*. Longman, Inc.
- Daniastuti, E. (2017). *Developing integrative thematic teaching materials based on the character values of the discipline and confidence*. 255–267.
- Demir, K. & E. (2018). The Effect Of Mobile Learning Applications On Students' Academic Achievement And Attitudes Toward Mobile Learning. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 6(2), 48–59. <https://doi.org/10.17220/mojet.2018.04.004>
- Dwijonagoro, S., Meilawati, A., Nurhidayati, N., & Wulan, S. H. (2019). Character Education in Banjaran Bima Play and Its Implication in Education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 133–151. <https://doi.org/10.21831/jpk.v9i2.24981>
- Efendi, A. (2013). Nilai Karakter Dalam Novel Biografi Hatta: Aku Datang Karena Sejarah Karya Sergius Sutanto. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 14–32. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Engliana, Nina Dwiastuty, Ira Miranti, N. (2013). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Cerita Rakyat Pada Pelajaran Bahasa Inggris Di Perguruan Tinggi. *Journal of Petrology*, 369(1), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Friedman, L. J. (2013). *The Lives of Erich Fromm Love's Prophet*. Columbia University Press.
- Fromm, E. (1957). *The Art of Loving*. George Allen & Unwin Publishers.
- Fromm, E. (1975). *Man for himself: An inquiry into the psychology of ethics*. Holt, Rinehart and Winston.
- Fromm, Erich. (1973). *The Anatomy of Human Destructiveness*. Holt, Rinehart and Winston.
- Hanggara, G. S., Andrianie, S., & Ariyanto, R. D. (2018). Pengembangan Aplikasi Assessment Menggunakan Media Short Message Service. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(4), 146–153. <https://doi.org/10.17977/um001v3i32018p146>
- Hanggara, G. S., Setyaputri, N. Y., & Ariyanto, R. D. (2019). Efficiency of Students' Needs Assessment Application Facilitated by Text Communication Media. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 4(4), 150–156. <https://doi.org/10.17977/um001v4i42019p150>
- Kemendikbud. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter Jadi Pintu Masuk Pembinaan Pendidikan Nasional*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/07/penguatan-pendidikan-karakter-jadi-pintu-masuk-pembinaan-pendidikan-nasional>
- Kesuma, D., Cepi, T, & Johar, P. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. PT Remaja Rosda Karya.
- Marlina, E., & Ahmad, M. A. (2015). *Pengembangan Inventori Peminatan Karir (IPK) Sebagai Alat Ukur Arah Pilih Karir Siswa*. 1(1), 59–64.
- Mertasari, N. M. S. (2016). Media Online Untuk Asesmen Pendidikan Karakter Terpadu. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1).
- Mu'in, F. (2012). *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoretik & Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Mulyadin, M., & Jaedun, A. (2019). Maja Labo Dahu Slogan in Character Education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v9i2.22311>
- Muslich, M. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. PT. Bumi AKSara.
- Nursalim. (2010). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Indeks.

- Santy, Z.A.W, Bariyyah, K., & Soejanto, L. T. (2019). *Pengembangan Inventori Motivasi Belajar Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. 5, 70–75.
- Setyawan, A., Suwandi, S., Slamet, S. Y., Keguruan, F., Universitas, P., & Maret, S. (2012). *Character education content in folklore pacitan's*. 199–211.
- Sudjana, N. (2011). . *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sukma, N., Budiningsih, C. A., Widya, S., Madiun, Y., & Pendidikan, I. (2017). *Developing social care e-book as a media of character education in stkip widya yuwana madiun*. 184–198.
- Trisnantari, H.E, Mutohar, & P.M.Rindrayani, S. . (2019). *Quality improvement management of character based learning with full day school (fds) system*. 116–132.
- Tuluk, G. & Ibrahim, P. (2019). Pre-service teachers' web pedagogical content knowledge and online information searching strategies. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(2), 229–236. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.18771>
- Urbina, S. (2004). *Essentials of Psychological Testing*. John Wiley & Sons, Inc.