

PENGEMBANGAN APLIKASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KITAB AL-AKHLAQ LIL BANIN BERBASIS ANDROID

Dewi Tresnawati¹, Rizal Mustopa²

Jurnal Algoritma
Sekolah Tinggi Teknologi Garut
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia
Email : jurnal@sttgarut.ac.id

¹dewi.tresnawati@sttgarut.ac.id

²1206100@sttgarut.ac.id

Abstrak – Pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh pengembang aplikasi multimedia adalah metode pengembangan sistem multimedia oleh LutherSutopo. Pembuatan aplikasi pembelajaran karakter anak dengan menggunakan sistem operasi android memungkinkan pengguna dapat menjalankan aplikasi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Android merupakan teknologi mobile yang memiliki sistem operasi open source berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler smartphone dan komputer tablet. Pemilihan Android sebagai platform dasar agar dapat menjalankan fitur yang mendukung dalam pembelajaran karakter anak tanpa terbatas ruang dan waktu. Aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter ini menyediakan fasilitas gambar yang berkaitan dengan judul dan audio/mp3 contoh karakter anak.

Kata Kunci – Al Akhlaq Lil Banin, Aplikasi, Kitab, Luther-Sutopo, Pengembangan, Pendidikan Karakter.

I. PENDAHULUAN

Ramli mengatakan bahwa, pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak [1]. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Pada saat ini, banyak fenomena yang menunjukkan kemerosotan karakter. Seperti semakin meningkatnya tawuran antar pelajar, kenakalan anak-anak yang mengkhawatirkan, terutama di kota-kota besar terjadi pemerasan/kekerasan. Bahkan yang paling memprihatinkan, belum bangkitnya sikap jujur pada anak-anak di sekolah.

Sebelumnya sudah ada penelitian dengan judul Aplikasi Mobile Untuk Pendidikan Akhlak Bagi Anak Berbasis Android [2], di mana penelitian tersebut membahas tentang dalil pentingnya akhlak, pembagian akhlak dan pendidikan akhlak. Salah satu buku panduan dalam mempelajari karakter anak adalah Kitab *Al-Akhlaq lil Banin* Jilid 1 [3], merupakan kitab yang membahas tentang akhlaq anak didik yang ditulis oleh seorang ulama yang berkompeten dalam dunia pendidikan Islam yaitu *Al-Ustaz Umar Bin Ahmad Baraja*. Didalam kitab ini, pendidikan akhlaq yang diterapkan untuk para siswa diklasifikasikan menjadi dua. *Pertama* Akhlaq kepada Allah dan rasulullah, *kedua* Akhlaq kepada sesama manusia. Akhlaq kepada sesama manusia ini dibagi lagi kedalam akhlaq

kepada orang tua, guru, saudara, teman, kerabat, tetangga, dan pembantu.. Buku panduan tersebut dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter. Untuk menciptakan sebuah aplikasi karakter anak, diperlukan sebuah konsep sistem multimedia. Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dilakukan dengan judul **“PENGEMBANGAN APLIKASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KITAB AL-AKHLAQ LIL BANINBERBASIS ANDROID”**.

II. LANDASAN TEORI

A. *Multimedia*

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi [4].

B. *Android*

Android merupakan sistem operasi mobile phone terbaru yang dirilis oleh Google inc. merupakan salah satu sistem operasi (OS : Operating System) yang berbasis linux yang mencakup system operasi, middleware dan aplikasi. Android juga merupakan sistem operasi yang paling cepat meng-update versinya yang merupakan sistem operasi dari hasil modifikasi kernel linux [5].

C. *Nilai-Nilai*

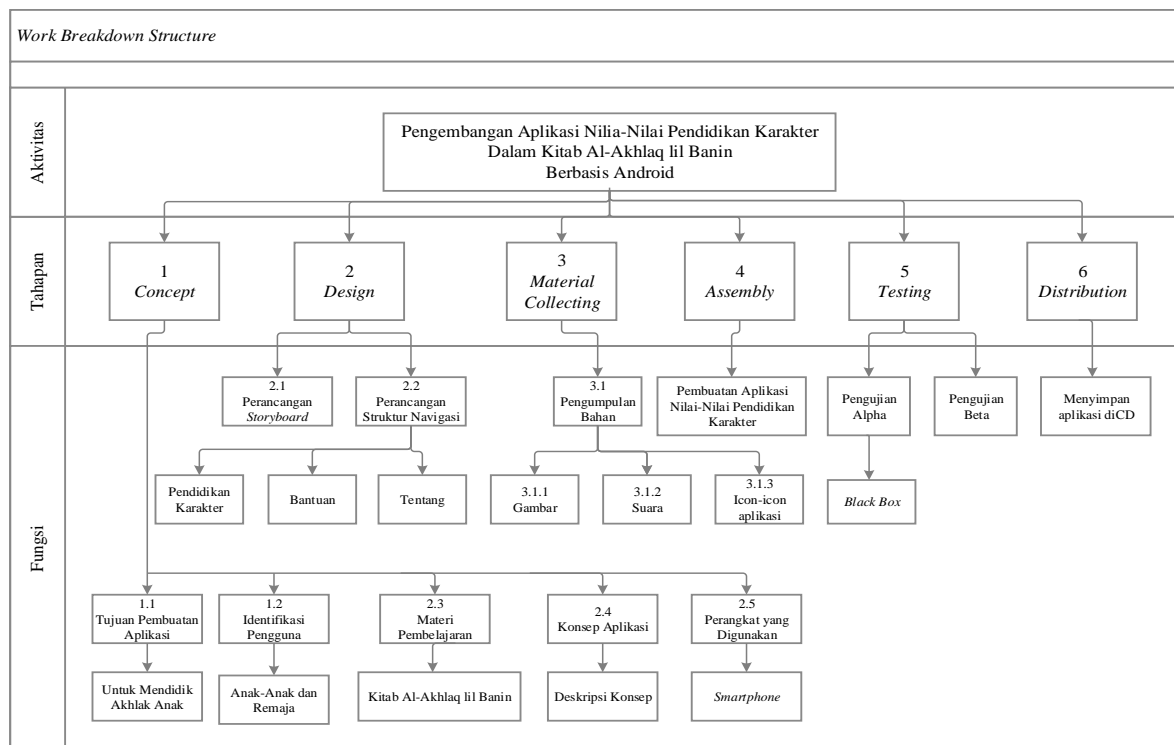
Nilai-nilai merupakan abstraksi dari pengalaman-pengalaman pribadi seseorang dengan sesamanya. Nilai merupakan petunjuk-petunjuk umum yang telah berlangsung lama yang mengarahkan tingkah laku dan kepuasan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, nilai dapat dikatakan sebagai sesuatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Sesuatu itu bernilai berarti sesuatu itu berharga atau berguna bagi kehidupan manusia. Persahabatan sebagai nilai (positif/baik) tidak akan berubah esensinya manakala ada pengkhianatan antara dua yang bersahabat. Artinya nilai adalah suatu ketetapan yang ada bagaimanapun keadaan di sekitarnya berlangsung [6].

D. *Pendidikan Karakter*

Pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya [1].

III. KERANGKA KERJA KONSEPTUAL

Aktivitas dimulai dari penentuan latar belakang yang akan menjelaskan secara garis besar mengenai penelitian ini dimulai dari merumuskan masalah. Kemudian rumusan masalah tersebut dijadikan sebagai acuan untuk membuat sebuah tujuan penelitian. Setelah tujuan ditentukan, tahap selanjutnya adalah mencari dan merumuskan studi literatur dengan melakukan penelaahan terhadap buku-buku yang terkait dengan penelitian ini untuk dijadikan sebagai acuan penelitian agar mendukung terhadap tujuan penelitian yang dilihat dari sisi ilmiah. Kemudian disusun *Work Breakdown Structure* (WBS), seperti pada gambar 1. Dari WBS yang dirancang dengan menggunakan literatur dihasilkan rancangan *activity sequence* dan *detail activity* penelitian yang diterapkan kedalam tahapan penelitian. Setelah WBS dibuat kemudian dilakukan pembahasan dari tahapan-tahapan penelitian mulai dari semua aktivitas yang akan menghasilkan suatu kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Berikut ini merupakan gambar WBS dari penelitian:



Gambar 1: Work Breakdown Structure (Dawson, 2005)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

1. Tujuan pembuatan Aplikasi

Pada tahapan ini ditentukan tujuan pembuatan aplikasi, siapa pengguna sistem, menentukan materi pembelajaran, menentukan konsep aplikasi dan perangkat yang digunakan dalam pembuatan aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter.

2. Identifikasi Pengguna

Aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter ini dibuat untuk orang tua yang ingin menanamkan akhlak baik atau karakter kepada anak-anak mereka. Rencana target pengguna aplikasi ini adalah remaja atau anak sekolah. Identifikasi pengguna yang dilakukan adalah dengan cara mendistribusikan kuesioner, populasi yang ditargetkan adalah lingkungan Pengajian dan Sekolah Agama MDT Assiroj yang diperkirakan sebagian besar menggunakan ponsel Android., Terdapat sebanyak 35 responden yang sebagian besar merupakan pengguna ponsel android namun keseluruhan responden dapat mengoperasikan ponsel berbasis android, didapatkan sebanyak 100% responden yang menginginkan aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter ini dibuat.

3. Materi Pembelajaran

Kitab *Al-Akhlaq lil Banin* Jilid 1 merupakan kitab yang membahas tentang akhlaq anak didik yang ditulis oleh seorang ulama yang berkompeten dalam dunia pendidikan Islam yaitu *Al-Ustaz Umar Bin Ahmad Baraja*. Didalam kitab ini, pendidikan akhlaq yang diterapkan untuk para siswa diklasifikasikan menjadi dua. *Pertama* Akhlaq kepada Allah dan Rasulullah, *kedua* Akhlaq kepada sesama manusia. Akhlaq kepada sesama manusia ini dibagi lagi kedalam akhlaq kepada orang tua, guru, saudara, teman, kerabat, tetangga, dan pembantu.

4. Konsep Aplikasi

Aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter ini dibuat kepada remaja dan anak yang ingin belajar memperbaiki karakter atau akhlak mereka melalui *smartphone*.. Berdasarkan data kebutuhan pengguna yang didapat maka konsep menghasilkan deskripsi konsep seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 : Deskripsi Konsep

Judul	Aplikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Kitab <i>Al-Akhlaq Lil Banin</i> Jilid1
Responden	Masyarakat muslim dari kalangan umum
Fitur	Nilai-nilai pendidikan karakter, contoh gambar yang menyesuaikan judul, contoh perkataan dengan audio, informasi referensi kitab dan bantuan penggunaan aplikasi.
Gambar	Gambar dengan format .png
Icon-icon aplikasi	Gambar dengan format .png
Audio	Audio dengan format .mp3
Interaktivitas	Tombol play, pause, stop dan tombol perpindahan <i>scene</i> ke <i>scene</i> lain.

B. Perancangan

1. Perancangan *Storyboard*

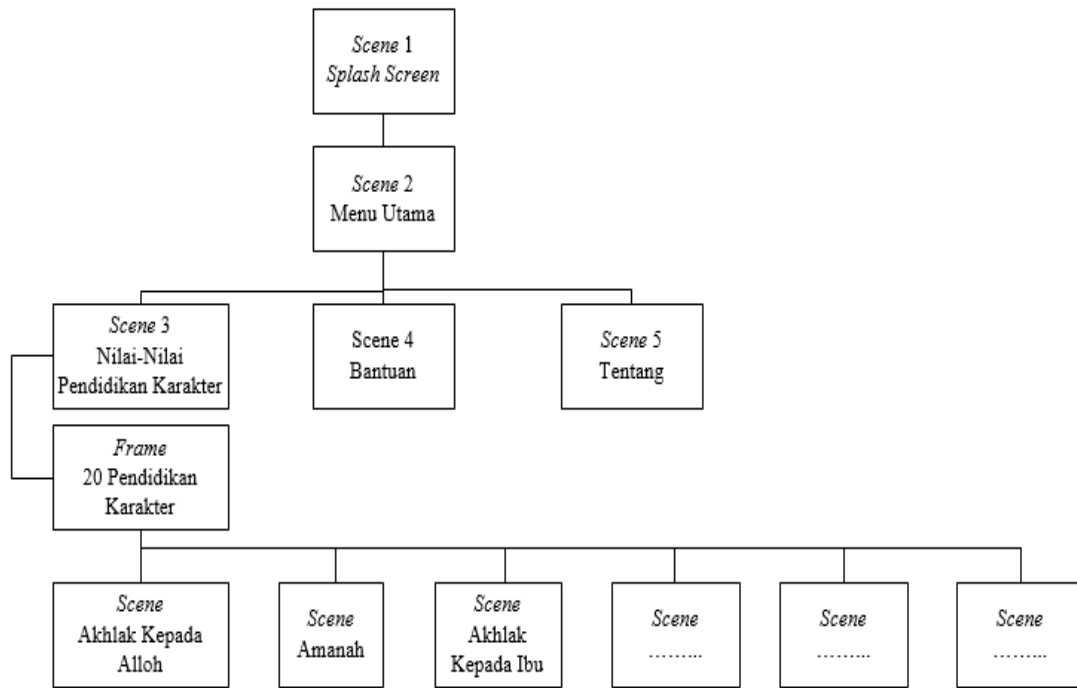
Perancangan ini bermaksud untuk menentukan alur isi cerita atau aktivitas dalam aplikasi yang telah ditentukan dalam perancangan yang dibuat. Berikut adalah gambaran perancangan skenario dari aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter

Tabel 2 : Ringkasan *Storyboard* Aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter.

<i>Scene 1, 1 frame</i>	<i>Scene</i> halaman pembuka (<i>Splash Screen</i>)
<i>Scene 2, 1 frame</i>	Menu utama yang berisi <i>scene</i> tampilan pilihan menu aplikasi.
<i>Scene 3, 20 frame</i>	<i>Scene</i> katalog nilai-nilai pendidikan karakter
<i>Scene 4, 1 frame</i>	<i>Scene</i> untuk menampilkan bantuan yang berisi cara penggunaan aplikasi.
<i>Scene 5, 1 frame</i>	<i>Scene</i> untuk menampilkan referensi kitab.

2. Perancangan Struktur navigasi

Struktur navigasi merupakan gambaran hubungan antara beberapa konten dan akan mengorganisasi konten dengan pesan. Struktur navigasi pada aplikasi ini menggunakan struktur menu hierarki. Mode hierarki ini dapat dilihat pada *scene 1* (halaman pembuka) yang menghubungkan dengan *scene 2* (menu utama), kemudian *scene 2* berhubungan dengan *scene* yang lain, yaitu *scene 3* sampai *scene 5*. Perancangan struktur navigasi hubungan antar *scene* dapat dilihat berupa gambar di bawah ini:



Gambar 2: Perancangan Struktur Navigasi

C. Pengumpulan Bahan

Pengumpulan bahan dilakukan pada tahap ini dimana semua bahan-bahan untuk pembuatan aplikasi seperti materi, gambar dan audio dikumpulkan. Materi pembelajaran yang akan ditampilkan pada aplikasi diambil dari kitab *al-akhlaq lil banin* jilid 1. Data gambar sebagian besar diperoleh dari internet dan diolah kembali menggunakan aplikasi pengolah gambar, *output* dari gambar yang sudah diolah yaitu dengan format .png, gambar menggunakan format .png karena mendukung latar belakang transparan selain itu kualitas gambar yang cukup baik dan ukuran *memory* yang kecil tidak memakan banyak ruang penyimpanan. Data audio didapatkan dari hasil rekaman, audio yang dihasilkan adalah audio contoh karakter dengan format .mp3.

D. Pembuatan

Pada tahap ini akan diimplementasikan perancangan, tahap ini merupakan tahap pembuatan aplikasi, dimana pembuatan aplikasi ini berdasarkan pada *storyboard* dan struktur navigasi yang berada pada tahap desain. Semua *material* yang sudah dikumpulkan dimasukan kedalam *software* IDE Eclipse untuk disusun. Berikut ini adalah tampilan antarmuka dari Aplikasi pembelajaran Iqra[®] dan Tajwid Berdasarkan Metode Asy-syafi[®]i:



Gambar 3: Tampilan bebetapa bagian dari Aplikasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

E. Pengujian

1. Pengujian Alpha

Pengujian *alpha* dilakukan dengan melakukan pengujian instalasi aplikasi pada beberapa perangkat serta pengujian fungsionalitas sistem termasuk desain *interface*, suara, maupun materi yang ditampilkan sudah sesuai standar GUI (*Graphical User Interface*) sehingga memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi. Pengujian *alpha* pada aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter yang sudah di kembangkan, fungsionalitas pada aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter sudah memenuhi kriteria pengujian *alpha*.

2. Pengujian Beta

Pada tahap ini pengujian dilakukan secara objektif, yakni aplikasi diuji secara langsung oleh pengguna yaitu siswa sekolah agama mdt assiroy saroja, anak-anak pengajian dan juga masyarakat muslim dari kalangan umum dengan cara mencoba menggunakan aplikasi kemudian menjawab beberapa pertanyaan seputar kenyamanan dan kelayakan aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter. Berdasarkan dari hasil kuisioner yang sudah disebarakan kepada pengguna aplikasi secara langsung, pengujian *beta* pada aplikasi pembelajaran nilai-nilai pendidikan karakter yang sudah dikembangkan ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang dipeoleh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menerapkan basis android pada pendidikan karakter, aplikasi dapat digunakan dimanapun dan kapanpun
2. Dalam proses pengembangan aplikasi nilai-nilai pendidikan karakter ini menggunakan metodologi rekayasa perangkat lunak multimedia versi luther-sutopo menjadikan hasil akhir aplikasi ini sesuai dengan ide/konsep awal
3. Aplikasi yang dikembangkan bertujuan untuk membantu mendidik anak-anak atau remaja dalam memperbaiki karakter/akhlak mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ramli, Pendidikan Karakter, Bandung: Angkasa, 2003.
- [2] A. Susilo, Aplikasi Mobile untuk Pendidikan Akhlak Bagi Anak Berbasis Android, Yogyakarta: Informatika, 2014.
- [3] U. I. A. Baroja, Al Akhlaku Li Banain juz 1.2.3.4, Surabaya: Indonesia, 2002.
- [4] M. Suyanto, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta: ANDI, 2005.
- [5] N. H. Safaat, Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika, 2011.
- [6] Soekanto, Teori Sosiologi tentang Perubahan sosial, Surabaya: Ghalia Indonesia, 1983.