

## **B-FIKS: Media Pembelajaran Interaktif Literasi Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter Untuk Generasi *Alpha* Pada Era Pasca Pandemi**

*B-FIKS: Literacy Interactive Learning Media as an Effort to Strengthen  
Character Education for Generation Alpha in the Post-Pandemic Era*

**I Ketut Adi Darma Yatra<sup>a</sup>, Putu Wia Rosita Dewi<sup>b</sup>**

<sup>a</sup>Universitas Pendidikan Ganesha

Jl. Udayana No.11, Banjar Tegal, Singaraja, Kabupaten Buleleng

<sup>b</sup>Universitas Pendidikan Ganesha

Jl. Udayana No.11, Banjar Tegal, Singaraja, Kabupaten Buleleng

[adi.darma.yatra@undiksha.ac.id](mailto:adi.darma.yatra@undiksha.ac.id)

### **ABSTRAK**

Pendidikan berkembang pesat karena dampak teknologi khususnya Internet. Model pembelajaran yang dilakukan harus mengikuti perkembangan zaman. Pemerintah sedang mengencangkan program untuk meningkatkan literasi, hal tersebut dikarenakan literasi di dunia pendidikan seakan samar keberadaannya. berdasarkan survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang di rilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada 2019 negara Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara. Kurangnya budaya literasi yang ada di sekolah disebabkan pola pikir pendidikan di sekolah hanya berbasis hasil bukan proses. Untuk itu budaya literasi perlu digalakkan kembali. Perlulah menekankan budaya literasi kepada generasi muda saat ini guna meningkatkan karakter yang bisa diimplementasikan di masyarakat sekitar. Pendidikan karakter abad 21 menanamkan kebiasaan. Setelah kebiasaan, nanti akan menjadi karakter dan akhirnya terbentuk budaya. Pendidikan karakter kinerjaitidak kalah penting untuk diajarkan dan dibiasakan kepada anak-anak. Permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring yang dialami oleh tenaga pendidik adalah implementasi literasi sebagai penguatan pendidikan karakter yang dilakukan oleh tenaga pendidik. Penyelesaian dari permasalahan yang terjadi maka penulis memiliki rancangan gagasan dengan menciptakan aplikasi *e-learning* yang memiliki tujuan untuk meningkatkan literasi guna menguatkan pendidikan karakter pengguna aplikasi. Aplikasi B-FIKS ini akan diimplementasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman *flutter* dengan editor *visual studio code* sehingga menciptakan fitur fitur menarik. Masyarakat diharapkan mampu meningkatkan literasi guna memiliki nilai pendidikan karakter serta dapat mengimplementasikan empat nilai karakter utama yang menjadi ujung tombak dalam penerapan masyarakat sehingga mampu memperkuat pendidikan karakter guna mewujudkan generasi emas 45.

**Kata kunci:** aplikasi B-FIKS, pendidikan karakter, literasi

### **ABSTRACT**

*Education is growing rapidly because of the impact of technology, especially the Internet. The learning model carried out must follow the times. The government is intensifying*

PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial  
“Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan  
Karakter Di Era Disrupsi”  
24 Mei 2022

*programs to increase literacy, this is because literacy in the world of education seems to be vague. Based on a survey conducted by the Program for International Student Assessment (PISA) released by the Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) in 2019, Indonesia is ranked 62 out of 70 countries. The lack of a literacy culture in schools is due to the educational mindset in schools that is only result-based, not process-based. For this reason, literacy culture needs to be re-invigorated. It is necessary to emphasize the literacy culture of today's young generation in order to improve character that can be implemented in the surrounding community. 21st century character education instills habits. After a habit, it will become a character and finally a culture is formed. Performance character education is no less important to teach and familiarize children. The problem that occurs during online learning experienced by educators is the implementation of literacy as a strengthening of character education carried out by educators. Solving the problems that occur, the author has a design idea by creating an e-learning application that has the aim of increasing literacy in order to strengthen the character education of application users. This B-FIKS application will be implemented according to the design that has been made previously using the flutter programming language with a visual studio code editor so as to create interesting features. The community is expected to be able to improve literacy in order to have character education values and to be able to implement the four main character values which are the spearhead in the application of society so as to strengthen character education in order to realize the golden generation 45.*

**Keywords:** *B-FIKS application, character education, literacy*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha yang sadar dan aktifitas yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, yang bertujuan agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya yang diperlukan masyarakat dan dirinya sendiri. Pada saat ini pendidikan dan pembelajaran di tempuh dengan cara yang berbeda. Hal ini disebabkan karena Indonesia bahkan di seluruh kawasan benua sedang terjadi wabah Coronavirus atau yang bisa kita sebut dengan COVID 19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 24 Maret, mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID 19. Surat Edaran tersebut menjelaskan bahwa proses belajar mengajar ditetapkan dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Hal tersebut dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan baru bagi para siswa. Dengan pembelajaran daring atau jarak jauh siswa memiliki waktu yang banyak untuk belajar, dan siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa hanya berinteraksi dengan guru melalui beberapa aplikasi atau media yang disediakan seperti *classroom*, *video conference*, *telepon* atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*.

Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19) telah menyatakan bahwa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dilakukan salah satunya dengan meliburkan tempat kerja. Namun demikian dunia kerja tidak mungkin selamanya dilakukan pembatasan, roda perekonomian harus tetap berjalan, untuk itu pasca pemberlakuan PSBB dengan kondisi pandemi COVID-19 yang masih berlangsung, perlu dilakukan upaya mitigasi dan kesiapan tempat kerja seoptimal mungkin sehingga dapat beradaptasi melalui perubahan pola hidup pada situasi COVID-19 (*New Normal*).

Pemerintah sudah mengeluarkan kebijakan *New Normal* yang tujuannya adalah menghidupkan kembali sektor perekonomian yang sudah kurang lebih delapan bulan lumpuh akibat dampak COVID-19. Namun, di sektor pendidikan

khususnya pemerintah belum mengambil kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka atau luring. Pertimbangan yang diambil oleh pemerintah dengan tetap dilaksanakannya pembelajaran secara daring yaitu untuk mengendalikan penyebaran COVID-19 selama vaksinasi belum dilakukan secara optimal. Terutama yang menjadi halangan selama pendidikan daring adalah kurangnya literasi sebagai upaya mengimplementasikan pendidikan karakter yang dapat dilakukan oleh sekolah. Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis atau keaksaraan. Namun, literasi di dunia pendidikan seakan samar keberadaannya. Kurangnya budaya literasi yang ada di sekolah disebabkan pola pikir pendidikan di sekolah hanya berbasis hasil bukan proses. Sekolah sedikit sekali memberikan pemahaman dan kegiatan tentang budaya membaca dan menulis. Untuk itu budaya literasi perlu digalakkan kembali. Literasi dapat diistilahkan pada memanfaatkan informasi dan bahan bacaan untuk menjawab beragam persoalan kehidupan sehari-hari. Gerakan literasi berbasis masyarakat mampu bertahan dan berkembang di perkotaan hingga pedesaan karena berangkat dari kebutuhan masyarakat. Perlulah menekankan budaya literasi kepada generasi muda saat ini guna meningkatkan karakter yang bisa diimplementasikan di masyarakat sekitar.

Pendidikan karakter adalah pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan seluruh warga sekolah untuk memberikan keputusan baik-buruk, keteladanan, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Pendidikan karakter abad 21 menanamkan kebiasaan. Setelah kebiasaan, nanti akan menjadi karakter dan akhirnya terbentuk budaya. Pendidikan karakter selama ini hanya dipahami sebagian besar masyarakat sebagai pendidikan moral seperti jujur, sopan, atau hormat ke orang tua. Padahal pendidikan karakter kinerja tidak kalah penting untuk diajarkan dan dibiasakan kepada anak-anak. Karakter kinerja seperti kerja keras, disiplin, kerja tuntas, tak mudah menyerah dan lainnya. Permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring yang dialami oleh tenaga pendidik adalah implementasi pendidikan karakter yang dilakukan oleh tenaga pendidik.

Adapun upaya untuk terus menggalakan literasi terutama pada generasi penerus bangsa yaitu dengan membuat karya dalam berbagai aspek, diantaranya karya sastra. Karya sastra pada dasarnya adalah hasil karya manusia dengan mendayungkan imajinasi yang terdapat dalam diri pengarangnya. Keberadaan karya sastra dapat mengisi kekosongan jiwa, karena membaca karya sastra bukan sekedar hiburan, namun juga sebagai pencerahan jiwa. Membaca karya sastra sejenak dapat menghilangkan amarah, duka dan mengikuti jalan cerita dari pengarang serta nilai-nilai tertentu akan meresap secara tidak langsung dibalik alur atau jalinan cerita yang secara bagus ditampilkan. Manfaat karya sastra diperoleh melalui nilai-nilai tersirat, dibalik jalinan cerita yang disampaikan oleh pengarang. Hal tersebut sejalan dengan konsep pendidikan karakter yang harus ditekankan sejak dini sehingga generasi muda tidak kehilangan arah dalam membentuk karakter di era pandemic saat ini.

Pendidikan karakter memegang peranan penting dalam membentuk akhlak mulia dan luhur bagi peserta didik. Keberhasilan dalam pendidikan karakter sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti cara atau pendekatan yang dipergunakan dalam menyampaikannya. Maka dibutuhkan suatu media untuk menyampaikan materi yang dapat membantu guru dan orang tua dalam memastikan siswa memiliki karakter yang baik yang sulit dimengerti oleh anak. Media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Sedangkan saat ini kebanyakan pembentukan karakter yang dilakukan oleh guru ataupun orang tua di rumah masih menggunakan metode konvensional yang ditandai dengan ceramah, dan menunjukkan gambar tanpa adanya visualisasi yang nyata. Maka dari itu peran media pembelajaran interaktif literasi sangat penting sekali di masa pandemi ini sebagai solusi dalam proses pembelajaran pembentukan karakter di rumah.

Berdasarkan hal tersebut rumusan masalah penelitian ini, yaitu 1) bagaimana penerapan aplikasi B-FIKS untuk meningkatkan literasi sebagai upaya penguatan karakter generasi *alpha* era pasca pandemi? 2) bagaimana dampak penggunaan aplikasi B-FIKS terhadap pendidikan pada era pasca pandemi? 3) c.

Bagaimana mekanisme penerapan B-FIKS dilihat dari aspek pendidikan karakter generasi alpha pada era pasca pandemi? Bagaimana dampak penggunaan aplikasi B-FIKS terhadap pendidikan pada era pasca pandemic?

## **B. METODE PENELITIAN**

Pengembangan aplikasi pendidikan karakter sebagai upaya penguatan kesehatan mental ini menerapkan metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan menggunakan model Waterfall. Secara garis besar model waterfall mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: Analysis, Design, Coding, Testing, dan Maintenance. Pada fase analyze hal yang dilakukan adalah fase pengumpulan data dan informasi yang berhubungan dengan permasalahan atau topik yang sedang diangkat serta solusi yang ditemukan dan akan ditawarkan. Setelah berhasil mengumpulkan data dan telah menemukan solusi yang akan ditawarkan untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan, tahapan selanjutnya yaitu fase design atau fase perancangan yang merupakan fase pembuatan rancangan-rancangan yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun seperti rancangan kebutuhan aplikasi, rancangan source code, dan rancangan tampilan antar muka. Setelah melewati fase perancangan, selanjutnya kita akan mengimplemntasikan rancangan yang telah kita buat ke dalam bahasa komputer. Setelah melakukan fase coding selesai maka akan dilanjutkan dengan fase testing atau fase pengujian. Adapun tujuan dari fase pengujian ini yaitu untuk mengujikan produk yang telah dibuat serta menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi terhadap aplikasi ketika digunakan oleh user.

## **C. PEMBAHASAN**

### **a. Penerapan Aplikasi pembelajaran B-FIKS meningkatkan literasi sebagai upaya penguatan pendidikan karakter**

Generasi Alpha atau siswa sekolah dasar akan menjadi sasaran dalam aplikasi pembelajara akan digunakan dalam menguji tingkat literasi sebagai upaya pendidikan karakter. Dikarenakan dalam usaha penguatan pendidikan karakter haruslah dilakukan sejak dini.



Aplikasi B-FIKS akan memberikan pelayanan yang tersedia fitur utama yaitu Asah kemampuan, Kembangkan Pribadi, Uji Karakter Pribadi, Lab Virtual, Leaderboard, Pengembangan Kepemimpinan, Pengembangan Nilai Moral dan reward.

**b. Mekanisme penerapan dilihat dari dilihat dari aspek pendidikan karakter generasi alpha pada era pasca pandemi**

Perubahan aspek pendidikan yang akan dirasakan adalah dunia pendidikan tidak perlu kebingungan dalam menyiasati program kementerian tentang gebrakan peningkatan literasi serta pendidikan karakter. Hal yang harus dikhawatirkan adalah karakter generasi alpha yang melek teknologi akan tetapi tidak bisa diintegrasikan dengan pembelajaran saat ini. Adanya program character building dari kementerian sejalan dengan pembuatan aplikasi B-FIKS ini guna memperbaiki karakter generasi muda yang dimuali sejak dini yaitu generasi alpha melalui pemahaman kecakapan literasi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik.

#### **D. KESIMPULAN**

Budaya literasi perlu digalakkan kembali. Perlulah menekankan budaya literasi kepada generasi muda saat ini guna meningkatkan karakter yang bisa diimplementasikan di masyarakat sekitar. Pendidikan karakter abad 21 menanamkan kebiasaan. Setelah kebiasaan, nanti akan menjadi karakter dan akhirnya terbentuk budaya. Pendidikan karakter kinerja tidak kalah penting untuk diajarkan dan dibiasakan kepada anak-anak. Permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring yang dialami oleh tenaga pendidik adalah implementasi literasi sebagai penguatan pendidikan karakter yang dilakukan oleh tenaga pendidik. Penyelesaian dari permasalahan yang terjadi maka penulis memiliki rancangan gagasan dengan menciptakan aplikasi e-learning yang memiliki tujuan untuk meningkatkan literasi guna menguatkan pendidikan karakter pengguna aplikasi. Aplikasi B-FIKS ini akan diimplementasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman flutter dengan editor visual studio code sehingga menciptakan fitur fitur menarik.

Dilihat dari aspek pendidikan,, aplikasi B-FIKS pendidikan tidak perlu kebingungan dalam menyiasati program kementerian tentang gebrakan peningkatan literasi serta pendidikan karakter. Hal yang harus dikhawatirkan adalah karakter generasi alpha yang melek teknologi akan tetapi tidak bisa diintegrasikan dengan pembelajaran saat ini. Adanya program character building dari kementerian sejalan dengan pembuatan aplikasi B-FIKS ini guna memperbaiki karakter generasi muda yang dimuali sejak dini yaitu generasi alpha melalui pemahaman kecakapan literasi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bachtiar, Hafiih, 2018. Pendekatan MDA Framework Pada Pengembangan Permainan Baby Care Augmented Reality dengan Outfit Marker, Malang: Universitas Brawijaya.
- Bakker, D., Kazantzis, N., Rickwood, D., & Rickard, N. 2016. Mental Health Smartphone Apps: Review and Evidence-Based Recommendations for Future Developments. *JMIR Mental Health*, 3(1), e7.



PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial  
“Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan  
Karakter Di Era Disrupsi”  
24 Mei 2022

<https://doi.org/10.2196/mental.4984>

- Christoforou, M., Sáez Fonseca, J. A., & Tsakanikos, E. 2017. Two Novel Cognitive Behavioral Therapy-Based Mobile Apps for Agoraphobia: Randomized Controlled Trial. *Journal of Medical Internet Research*, 19(11), e398. <https://doi.org/10.2196/jmir.7747>
- Ekasari, Y., 2012. *Merancang Game Petualangan Binggo Menggunakan Unity 3D Game Engine*, Yogyakarta: STIKOM AMIKOM.
- Hidayatulloh, M. Furqon, Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa, Surakarta: Yuma Pustaka, 2010
- Levin, M. E., Navarro, C., Cruz, R. A., & Haeger, J. 2019. Comparing in-the-moment skill coaching effects from tailored versus non-tailored acceptance and commitment therapy mobile apps in a non-clinical sample. *Cognitive Behaviour Therapy*, 48(3), 200–216. <https://doi.org/10.1080/16506073.2018.1503706>
- Parsons, D., Petrova, K., & Ryu, H. (2011). Designing Mobile Games for Engagement and Learning. *The 7th International Conference on Information Technology and Applications (ICITA 2011)* (pp. 261-266). Sydney: ICITA.
- Rusman. 2012. Modul-Modul Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada.
- S., R. A., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Siregar, M. I. (2012). Aplikasi Permainan Perangkat Bergerak Sebagai Media Memperkenalkan Budaya Indonesia. *Jurnal Sositoteknologi* , 52-56.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta Bandung
- SM, Ismail, Integrasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Model Pembelajaran Berbasis Beyond Centers and Circle Time (BCCT), Wahana Akademika, Jurnal Studi Islam dan Sosial, Kopertais Jawa Tengah, Volume 15, No.1 April 20