

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan karakter telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk pendidikan di sekolah. Transformasi ini terjadi dengan cepat, mengubah cara siswa memahami nilai-nilai moral, berinteraksi sosial, dan menyelesaikan masalah sehari-hari. Di bidang pendidikan, perubahan ini memerlukan pembaruan cara pandang pembelajaran dari model tradisional yang berfokus pada guru (teacher-centered learning) ke model yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (student-centered learning). Pembelajaran abad ke-21 menekankan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, yaitu empat keterampilan utama (4C) yang sangat tergantung pada penggunaan program karakter yang efektif dalam proses belajar. Pengintegrasian program karakter dalam pembelajaran bukan hanya tentang menerapkan kegiatan rutin, tetapi juga tentang bagaimana program itu dapat mendukung tercapainya tujuan pengembangan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan membantu siswa membangun karakter secara mandiri. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pemanfaatan program karakter semakin krusial karena siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif menuju kemampuan berpikir abstrak, sehingga mereka memerlukan kegiatan yang menarik, visual, dan relevan dengan konteks untuk memahami nilai-nilai yang lebih dalam.

Secara khusus dalam pengembangan karakter siswa, Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) memainkan peran penting untuk membantu siswa memahami berbagai dimensi karakter seperti religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas, berakhlak mulia, berpengetahuan, dan berketerampilan. Materi karakter sangat terkait dengan kehidupan sehari-hari, peristiwa terkini, dan dinamika masyarakat. Oleh karena itu, penggunaan 7KAIH seperti senam pagi, jeda ceria, yel-yel motivasi, serta integrasi dengan aplikasi ORB (*Oline Book Record*) *The Duke of Edinburgh's International Award*. dapat memudahkan siswa dalam mengamati, menganalisis, dan memahami nilai-nilai tersebut lebih dalam.

Jurnal 7KAIH adalah alat pencatatan harian yang digunakan siswa SMP untuk mendokumentasikan aktivitas intrakurikuler dan ekstrakurikuler, yang mencakup tujuh dimensi utama: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas, berakhlak mulia, dan

berpengetahuan. Kebijakan ini dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikdasmen) melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal, yang menekankan pentingnya pengembangan karakter melalui aktivitas terstruktur. Jurnal ini berfungsi sebagai bukti fisik atau digital dari partisipasi siswa dalam kegiatan seperti olahraga, sukarelawan, dan proyek sosial, yang harus diisi secara rutin untuk memastikan akuntabilitas dan refleksi diri.

Jurnal membantu siswa memahami relevansi aktivitas dengan kehidupan nyata, mengurangi risiko pengajaran karakter yang dangkal. Menurut Thomas Lickona (2009), pendidikan karakter yang efektif memerlukan dokumentasi untuk membangun pemahaman mendalam, dan jurnal ini memfasilitasi hal tersebut. Tanpa alat yang tepat, pengisian jurnal sering kali tidak konsisten karena beban administratif. Oleh karena itu, integrasi teknologi seperti aplikasi ORB diperlukan untuk mendorong partisipasi aktif siswa.

Duke of Edinburgh's International Award (DoE) adalah program pengembangan pribadi internasional yang didirikan oleh Pangeran Philip (*Duke of Edinburgh*) pada tahun 1956. Program ini dirancang untuk memotivasi remaja dan pemuda berusia 14–24 tahun (atau lebih tua) untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang membangun keterampilan, kepercayaan diri, dan kontribusi sosial. Ada tiga tingkat penghargaan: Bronze, Silver, dan Gold, masing-masing melibatkan komponen seperti olahraga, sukarelawan, keterampilan, dan ekspedisi. Program ini dijalankan di lebih dari 140 negara, termasuk Indonesia, melalui organisasi seperti Yayasan DoE Indonesia.

ORB adalah aplikasi web resmi dari DoE yang dirancang untuk peserta program penghargaan internasional ini. Aplikasi ini memungkinkan peserta berusia 14–24 tahun (atau lebih) untuk mencatat, melacak, dan mengelola kemajuan mereka secara digital. ORB dapat diakses melalui situs web dofe.org atau aplikasi mobile (tersedia di iOS dan Android). Ini bukan aplikasi akademik, melainkan alat untuk memverifikasi partisipasi dalam empat komponen utama DoE: olahraga, sukarelawan, keterampilan, dan ekspedisi.

Aplikasi *Online Record Book* (ORB) dirancang sederhana dan intuitif, dengan antarmuka yang mudah digunakan. Fitur utamanya mencakup *dashboard* pribadi yang menampilkan ringkasan kemajuan peserta, termasuk tingkat penghargaan seperti *Bronze*, *Silver*, atau *Gold*, status komponen, dan tenggat waktu, sehingga membantu melihat apa yang sudah selesai dan apa yang perlu dikerjakan. Selain itu, ada fitur pencatatan aktivitas untuk setiap komponen, di mana peserta dapat membuat entri baru dengan detail seperti nama aktivitas (misalnya, "Lari Marathon" untuk

olahraga), tanggal mulai dan selesai, durasi (minimal 3 bulan untuk *Bronze*, 6 bulan untuk *Silver/Gold*), deskripsi singkat tentang kegiatan dan pembelajaran yang diperoleh, serta bukti berupa unggahan foto, video, sertifikat, atau dokumen seperti laporan sukarelawan atau log ekspedisi.

Sistem juga menyediakan pelacakan kemajuan otomatis yang menghitung jam atau bulan yang telah dicapai, misalnya, untuk *Bronze* diperlukan minimal 3 bulan per komponen dengan total 6 bulan untuk semua, ditampilkan melalui progress bar dan notifikasi saat mendekati target. Fitur verifikasi dan persetujuan memungkinkan peserta mengirim aktivitas ke *supervisor* atau *assessor* untuk disetujui, ditolak, atau direvisi, dengan riwayat interaksi tersimpan. Komunikasi terintegrasi melalui fitur pesan dalam aplikasi memfasilitasi interaksi dengan supervisor, penerimaan umpan balik, atau pengajuan pertanyaan, ditambah notifikasi email atau push untuk pembaruan. Pengelolaan akun mencakup pengeditan profil, perubahan kata sandi, atau pengunduhan laporan kemajuan, dengan opsi penyesuaian untuk peserta dengan disabilitas seperti pengurangan durasi komponen. Terakhir, aplikasi *mobile* mendukung akses *offline* untuk pencatatan, yang kemudian disinkronkan saat *online*.

Untuk menggunakan aplikasi ORB, langkah-langkah praktis dimulai dengan pendaftaran: kunjungi dofe.org dan klik "*Sign Up*" atau unduh aplikasi, lalu buat akun dengan email, nama lengkap, tanggal lahir, dan negara seperti Indonesia, serta pilih tingkat penghargaan dan konfirmasi dengan supervisor atau organisasi DofE setempat seperti Yayasan DofE Indonesia. Setelah akun aktif, pilih komponen yang ingin dikerjakan seperti olahraga atau sukarelawan, dan buat entri baru untuk setiap aktivitas sambil memastikan memenuhi aturan DofE, seperti tidak mengulang aktivitas yang sama untuk tingkat berbeda. Dalam mencatat dan mengunggah bukti, gunakan tombol "*Add Activity*" untuk memasukkan detail, unggah bukti digital dengan batas ukuran file biasanya 10MB per file, lalu kirim untuk verifikasi dan tunggu persetujuan sebelum melanjutkan. Untuk melacak dan menyelesaikan, periksa dashboard secara berkala agar semua komponen terpenuhi, catat detail ekspedisi seperti rute, jarak, dan tantangan, dan setelah selesai, ajukan penghargaan melalui ORB untuk proses akhir.

Program karakter berbasis 7KAIH juga memungkinkan guru membawa peristiwa dunia nyata ke dalam kelas melalui visualisasi yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pengembangan karakter. Selain itu, pemanfaatan 7KAIH dalam pengembangan karakter siswa dapat

meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, yaitu kemampuan untuk mengakses, menilai, dan menggunakan informasi secara kritis serta bertanggung jawab. Literasi ini merupakan komponen penting untuk menghadapi tantangan abad ke-21, mengingat arus informasi yang begitu cepat dan beragam memerlukan kemampuan memilih sumber informasi yang valid dan relevan. Dengan demikian, pengintegrasian 7KAIH dalam pengembangan karakter tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai, tetapi juga untuk membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di era digital.

Dalam pengembangan karakter siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP), pengelolaan 7KAIH sangatlah penting agar guru bisa merencanakan program yang menggunakan aplikasi ORB, sekolah dapat menyediakan fasilitas dan aturan yang mendukung, serta siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang modern dan berguna. Pengelolaan yang baik juga memungkinkan 7KAIH menjadi jawaban atas tantangan pengembangan karakter yang selama ini sering kali masih konvensional dan terpusat pada guru (teacher-centered). Langkah-langkah pengelolaan 7KAIH dalam pengembangan karakter bisa dilakukan melalui perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi, yang sejalan dengan pandangan George R. Terry (2003) dan Hasibuan (2006).

Sehingga pengembangan karakter 7KAIH berbasis manajemen adalah sebagai berikut: (1) perencanaan, yaitu menyusun strategi pemanfaatan 7KAIH dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyediakan sumber kegiatan karakter; (2) pengorganisasian, yaitu membagi tugas antara guru, operator aplikasi, serta mengatur infrastruktur; (3) pelaksanaan, yaitu menerapkan 7KAIH dalam kegiatan belajar di kelas atau melalui aplikasi ORB; dan (4) evaluasi, yaitu menilai seberapa efektif penggunaan 7KAIH dalam meningkatkan karakter siswa.

Kenyataan di lapangan berdasarkan observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa pengaplikasian Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) dalam pengembangan karakter siswa masih dihadapkan pada berbagai hambatan, antara lain:

1. Keterbatasan kemampuan guru untuk menggabungkan 7KAIH dalam metode pengembangan karakter yang efektif. Banyak pengajar belum cukup mahir dalam memanfaatkan 7KAIH sebagai bagian dari strategi belajar. Program sering kali hanya digunakan sebagai kegiatan tambahan, seperti melalui yel-yel motivasi, bukan sebagai sarana interaktif yang bisa merangsang partisipasi siswa, memperlihatkan nilai-nilai secara visual, atau mendorong

refleksi mendalam. Akibatnya, potensi 7KAIH untuk memperbaiki kualitas karakter tidak digunakan sepenuhnya.

2. Fasilitas dan infrastruktur aplikasi ORB yang kurang memadai atau tidak merata. Perangkat seperti koneksi internet, aplikasi digital, serta alat pendukung lainnya belum tersedia secara merata di semua kelas atau sekolah. Di beberapa tempat, aplikasi ada tetapi tidak dirawat dengan baik, sehingga sering rusak atau tidak bisa digunakan saat dibutuhkan. Keterbatasan ini menghalangi guru untuk menjalankan pengembangan karakter yang berbasis teknologi.
3. Kurangnya aturan atau pengelolaan sekolah yang terstruktur untuk memaksimalkan 7KAIH. Banyak sekolah belum memiliki panduan, prosedur operasi standar, atau kebijakan khusus mengenai penggunaan 7KAIH dalam pengembangan karakter. Pengelolaan —yang meliputi perencanaan, pembagian tugas, perawatan fasilitas, pelatihan guru, serta pemantauan—masih belum tertata rapi. Akibatnya, pemanfaatan 7KAIH terjadi secara tidak teratur dan bergantung pada usaha pribadi guru.
4. Motivasi siswa yang rendah karena pengembangan karakter masih didominasi oleh metode menghafal. Pengembangan karakter di banyak sekolah masih berfokus pada buku teks dan menghafal nilai-nilai. Ini membuat siswa cepat merasa jenuh dan kurang tertarik pada program yang sebenarnya sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. 7KAIH seharusnya bisa membantu meningkatkan motivasi melalui gambar, video, atau simulasi, tetapi tanpa pengelolaan yang baik, program tidak memberikan dampak yang berarti.
5. Penggunaan 7KAIH yang belum optimal karena kurangnya dukungan dari pengelolaan pengembangan karakter yang efektif. Meskipun guru berusaha menggunakan program, minimnya dukungan dari kebijakan, fasilitas, dan pengawasan membuat proses pengembangan karakter berbasis 7KAIH tidak konsisten. Pemanfaatan 7KAIH tidak terhubung dengan tujuan belajar, penilaian, atau aktivitas siswa, sehingga hasilnya belum mampu meningkatkan kualitas karakter secara keseluruhan.
6. Hasil pengamatan awal yang menunjukkan 7KAIH belum dikelola dengan maksimal. Berdasarkan pengamatan peneliti di beberapa Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung, guru hanya menggunakan program sebagai pengganti metode ceramah, belum mencapai tingkat peningkatan, perubahan, atau bahkan redefinisi pengembangan karakter. Sekolah juga belum sepenuhnya mengelola infrastruktur dan pelatihan aplikasi ORB, sehingga kualitas karakter siswa belum mengalami kemajuan yang signifikan.

Kualitas karakter siswa menunjukkan seberapa baik proses pengembangan berjalan secara efektif, interaktif, dan sesuai dengan kehidupan siswa. Kemendikbudristek (2022) menyatakan bahwa kualitas karakter adalah proses sistematis yang terus diperbaiki untuk mencapai standar yang diharapkan. Penggunaan 7KAIH yang tepat diyakini bisa meningkatkan kualitas tersebut, baik dari segi partisipasi siswa, hasil belajar, maupun kemampuan berpikir kritis. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan 7KAIH dalam pengembangan karakter di SMP masih menghadapi beberapa kendala.

Berdasarkan berbagai data dari dalam negeri dan hasil studi sebelumnya, perlunya kajian mendalam tentang manajemen 7KAIH dalam proses pengembangan karakter semakin penting. Survei Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menunjukkan bahwa fasilitas aplikasi ORB di sekolah-sekolah masih tidak merata, dengan hanya sekitar 40,4% sekolah yang memiliki akses internet yang cukup, 35,31% yang dilengkapi peralatan multimedia, dan hanya 13,84% sekolah yang memiliki lab TIK yang memadai. Di sisi lain, data dari Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah mencatat bahwa baru sekitar 40% guru non-TIK yang merasa siap menggunakan teknologi dalam pengembangan karakter, menandakan kesiapan pengajar untuk mengintegrasikan aplikasi ORB masih kurang.

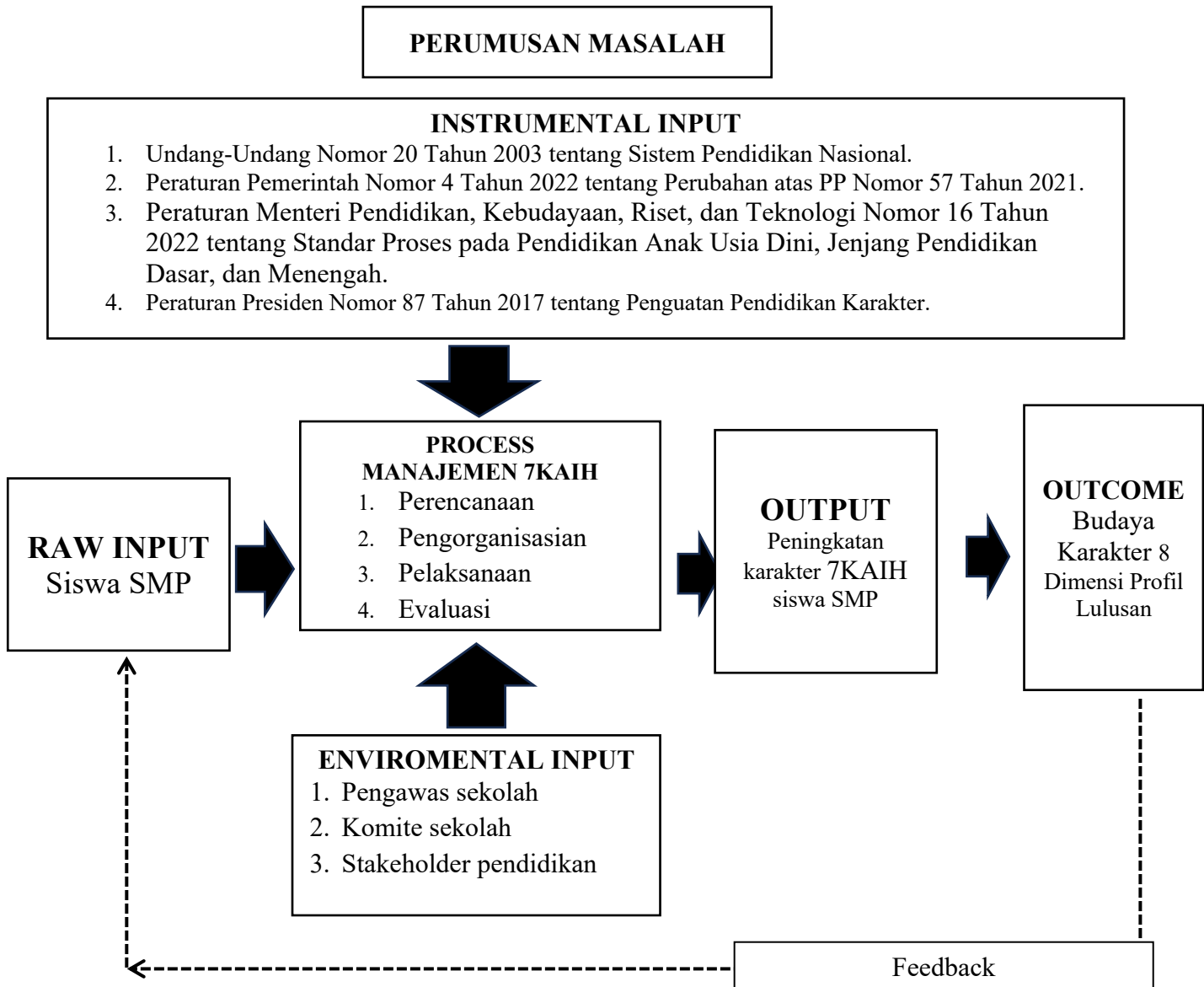
Kondisi ini diperburuk oleh data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2021 yang menyebutkan bahwa sekitar 421 ribu satuan pendidikan dari tingkat PAUD hingga SLB belum memiliki perangkat komputer dan aplikasi yang cukup. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan 7KAIH yang dikelola dengan baik bisa meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi siswa, termasuk dalam pengembangan karakter. Oleh karena itu, diperlukan riset lebih lanjut tentang manajemen 7KAIH untuk meningkatkan kualitas karakter siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya melalui analisis sistematis terhadap perencanaan, pengaturan, penerapan, dan penilaian program dalam proses pengembangan karakter.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian dengan berjudul Manajemen 7KAIH Melalui Pemanfaatan Media Digital ORB (*Online Record Book*) dalam Meningkatkan Karakter Siswa (Studi Kasus di SMPN 38 Bandung dan SMPN 43 Bandung), penting untuk dilaksanakan.

B. Perumusan dan Pembatasan Masalah

1. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Manajemen 7KAIH Melalui Pemanfaatan Media Digital ORB (*Online Record Book*) dalam Meningkatkan Karakter Siswa, studi kasus di SMPN 38 Bandung dan SMPN 43 Bandung. Berikut bagan yang menjelaskan bagaimana sistem manajemen pendidikan karakter 7KAIH.



Gambar 1.1
Bagan Perumusan Masalah

a. Instrumental Input

Instrumental input dalam manajemen Program 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) melalui pemanfaatan media digital ORB (Online Record Book) mengacu pada seluruh perangkat pendukung yang secara langsung digunakan untuk menunjang keberhasilan implementasi program. Komponen ini mencakup kebijakan pendidikan, sumber daya manusia, sarana prasarana, kurikulum, pedoman pelaksanaan, serta teknologi yang digunakan sekolah. Dalam konteks penelitian ini, instrumental input terdiri atas kebijakan penguatan pendidikan karakter pemerintah, penerapan Kurikulum Merdeka, program pembiasaan 7KAIH, serta penggunaan media digital ORB sebagai sarana pencatatan dan pemantauan perkembangan karakter siswa.

Keberadaan kebijakan pendidikan menjadi landasan utama implementasi program karakter di sekolah. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mandiri, dan bertanggung jawab. Selanjutnya penguatan karakter diperjelas melalui Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter dan Surat Edaran Bersama Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2025 mengenai penguatan pendidikan karakter melalui pembiasaan. Kebijakan tersebut memperlihatkan bahwa sekolah tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga bertanggung jawab membentuk karakter peserta didik.

Selain regulasi, sumber daya manusia menjadi instrumental input yang menentukan keberhasilan program. Kepala sekolah berperan sebagai pengambil kebijakan dan pengarah program, guru sebagai pelaksana pembiasaan sekaligus pendamping siswa, guru BK sebagai penguat pembinaan karakter, serta wali kelas sebagai pengawas perkembangan perilaku siswa sehari-hari. Kesiapan guru dalam memahami pendidikan karakter dan memanfaatkan teknologi digital menjadi faktor penting karena ORB menuntut kemampuan melakukan pencatatan, monitoring, serta interpretasi data perkembangan siswa secara berkelanjutan.

Di sisi lain, sarana prasarana juga memengaruhi efektivitas program. Ketersediaan jaringan internet, perangkat digital, akses terhadap aplikasi ORB, serta fasilitas teknologi sekolah menjadi prasyarat penting agar sistem pencatatan digital berjalan optimal. Tanpa dukungan fasilitas tersebut, pemanfaatan ORB berpotensi hanya menjadi pelengkap administratif dan belum mampu menghasilkan monitoring karakter secara efektif.

b. Raw Input

Raw input dalam penelitian ini adalah peserta didik sebagai subjek utama yang menerima sekaligus menjalankan program 7KAIH. Siswa memasuki lingkungan sekolah dengan karakteristik yang beragam, baik dari segi latar belakang keluarga, kondisi sosial ekonomi, pola asuh orang tua, kemampuan akademik, kebiasaan sehari-hari, maupun tingkat literasi digital. Perbedaan karakteristik tersebut menyebabkan respons siswa terhadap pembiasaan karakter tidak selalu sama.

Sebagian siswa telah terbiasa dengan perilaku disiplin dan mandiri dari lingkungan keluarga sehingga lebih mudah menyesuaikan diri terhadap pembiasaan 7KAIH. Sebaliknya, terdapat siswa yang masih memerlukan pendampingan karena belum memiliki konsistensi dalam menerapkan kebiasaan positif. Perbedaan kondisi tersebut menjadi tantangan bagi sekolah dalam membangun karakter secara merata.

Selain itu, generasi siswa saat ini tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital yang sangat cepat. Intensitas penggunaan gawai, media sosial, dan internet membentuk pola perilaku baru yang memengaruhi disiplin, interaksi sosial, hingga kemampuan mengelola diri. Oleh karena itu, penggunaan ORB dipandang relevan karena pendekatan digital dianggap lebih dekat dengan kehidupan siswa sehingga proses refleksi karakter dapat dilakukan secara lebih menarik dan berkelanjutan.

c. Environmental Input

Environmental input merupakan faktor lingkungan yang turut memengaruhi implementasi manajemen 7KAIH melalui ORB. Lingkungan tersebut meliputi keluarga, budaya sekolah, masyarakat, perkembangan teknologi, hingga kondisi sosial di sekitar peserta didik.

Lingkungan keluarga menjadi faktor yang sangat berpengaruh karena pembentukan karakter tidak hanya berlangsung di sekolah. Pembiasaan seperti disiplin waktu, tanggung jawab, kepedulian, serta kebiasaan positif lainnya lebih efektif apabila mendapat penguatan dari orang tua di rumah. Ketidaksesuaian antara pembiasaan sekolah dan pola pengasuhan keluarga berpotensi menghambat konsistensi perilaku siswa.

Budaya sekolah juga menentukan keberhasilan program. Sekolah dengan budaya disiplin, kolaboratif, dan terbuka terhadap inovasi digital cenderung lebih mudah mengimplementasikan

ORB dibandingkan sekolah yang masih berorientasi pada pola administrasi konvensional. Selain itu, perkembangan teknologi dan tuntutan era digital turut mendorong sekolah untuk melakukan transformasi dalam penguatan karakter agar tetap relevan dengan kebutuhan generasi sekarang.

d. Process (Manajemen 7KAIH melalui ORB)

Proses merupakan inti dari penelitian yang terdiri atas kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi program 7KAIH melalui ORB. Tahapan ini menentukan bagaimana seluruh input diolah sehingga menghasilkan perubahan perilaku siswa.

Perencanaan dilakukan melalui penyusunan program pembiasaan, penentuan indikator karakter, kesiapan penggunaan ORB, hingga penetapan strategi monitoring. Pengorganisasian berkaitan dengan pembagian tugas antara kepala sekolah, guru, wali kelas, guru BK, siswa, serta pihak pendukung lainnya.

Pelaksanaan diwujudkan melalui pembiasaan harian siswa yang didokumentasikan pada ORB, pendampingan guru, dan penguatan budaya sekolah. Sedangkan evaluasi dilakukan dengan memanfaatkan data ORB untuk melihat konsistensi perilaku siswa sekaligus mengukur efektivitas program.

e. Output

Output dari implementasi program adalah perubahan perilaku siswa dalam jangka pendek. Perubahan tersebut dapat terlihat melalui meningkatnya kedisiplinan, tanggung jawab, kepedulian sosial, kebiasaan refleksi diri, kemampuan mengatur aktivitas, serta keterlibatan siswa dalam pembiasaan positif di sekolah. Data ORB memungkinkan perubahan tersebut tercatat secara sistematis sehingga perkembangan karakter siswa dapat dipantau secara lebih objektif dibanding hanya mengandalkan observasi guru.

f. Outcome

Outcome merupakan dampak jangka panjang dari manajemen 7KAIH melalui ORB, yaitu terbentuknya karakter siswa yang selaras dengan Profil Lulusan dan tujuan pendidikan nasional. Outcome tidak hanya ditunjukkan melalui perubahan perilaku di lingkungan sekolah, tetapi

juga tercermin pada kemampuan siswa menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Jika program berjalan optimal, siswa diharapkan berkembang menjadi individu yang mandiri, disiplin, bertanggung jawab, memiliki kepedulian sosial, mampu mengelola diri, serta adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, manajemen 7KAIH berbasis ORB tidak sekadar menjadi program pembiasaan, melainkan strategi penguatan karakter yang berkelanjutan di era digital.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan luasnya masalah yang berkaitan dengan pengembangan karakter siswa sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian hanya pada aspek perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi manajemen Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE yang dirasakan belum maksimal dalam mendukung pengembangan karakter siswa. Keterbatasan-keterbatasan ini berdampak langsung pada kualitas karakter siswa yang belum mencapai standar yang diinginkan sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menetapkan judul penelitian: “Manajemen 7KAIH Dalam Meningkatkan Karakter Siswa Sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan Melalui Pemanfaatan Aplikasi ORB DOE (Online Record Book The Duke of Edinburgh’s International Award) di SMP” dengan lokus penelitian di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung. Adapun indikator masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Perencanaan 7KAIH melalui ORB DoE untuk Meningkatkan Karakter
 - a. Dasar penggunaan 7KAIH dan ORB DOE dalam pengembangan karakter siswa
 - b. Sasaran pemanfaatan ORB dalam 7KAIH
 - c. Kesesuaian materi karakter dengan kegiatan 7KAIH dan ORB DOE
 - d. Jenis media/alat yang digunakan (ORB DOE, video, aplikasi interaktif, pembiasaan harian)
 - e. Metode pengembangan karakter berbasis 7KAIH (pembiasaan, refleksi, integrasi ORB)
 - f. Pihak yang terlibat (guru, operator aplikasi, kepala sekolah, siswa)
 - g. Program jangka panjang, menengah, dan pendek penggunaan ORB

- h. Tempat dan ruang pengembangan karakter berbasis 7KAIH dan ORB DOE dilakukan
- i. Cara perencanaan 7KAIH dan ORB DOE dilakukan (RPP integratif, perencanaan kegiatan, penyusunan jadwal pembiasaan)
- 2. Pengorganisasian 7KAIH melalui ORB DoE untuk Meningkatkan Karakter
 - a. Struktur pengelolaan 7KAIH dan ORB DoE di sekolah
 - b. Pembagian tugas antara guru, operator, teknisi, dan pimpinan sekolah
 - c. Perincian tugas masing-masing pihak dalam mendukung pemanfaatan 7KAIH dan ORB DoE
- 3. Pelaksanaan 7KAIH melalui ORB DoE untuk Meningkatkan Karakter
 - a. Kegiatan awal yang memanfaatkan 7KAIH dan ORB DoE
 - b. Kegiatan utama pengembangan karakter yang berbasis 7KAIH dan ORB DoE (refleksi nilai, pencatatan digital, proyek sosial)
 - c. Kegiatan akhir yang mendukung refleksi karakter dan penguatan 8 profil lulusan
- 4. Evaluasi 7KAIH melalui ORB DoE untuk Meningkatkan Karakter
 - a. Dasar evaluasi (kebijakan karakter, pedoman 7KAIH, standar pendidikan)
 - b. Sasaran evaluasi pemanfaatan 7KAIH dan ORB DOE
 - c. Aspek yang dinilai (konten karakter, proses penggunaan ORB, hasil pengembangan)
 - d. Jenis evaluasi (formatif, sumatif, evaluasi manajemen)
 - e. Teknik evaluasi (observasi, kuesioner, analisis dokumen digital)
 - f. Teknik pengolahan hasil evaluasi
 - g. Kriteria penilaian (rubrik penilaian penggunaan 7KAIH dan ORB)

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Untuk mendeskripsikan dan menganalisis manajemen Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) dalam meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung yang sesuai dengan 8 Dimensi Profil Lulusan melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE (*Online Record Book The Duke of Edinburgh's International Award*) di Sekolah Menengah Pertama (SMP), dengan fokus pada aspek perencanaan,

pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi yang terintegrasi untuk mencapai pengembangan karakter yang holistik dan berkelanjutan.

b. Tujuan Khusus

- 1) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perencanaan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) dalam meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE.
- 2) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengorganisasian Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) dalam meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE.
- 3) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) dalam meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE.
- 4) Untuk mendeskripsikan dan menganalisis evaluasi Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) dalam meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan ilmu pengetahuan terkait manajemen program karakter integratif (7KAIH dan Duke Award melalui ORB DOE) untuk meningkatkan mutu pendidikan karakter di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Secara khusus, penelitian ini berkontribusi pada teori manajemen pendidikan dengan menunjukkan bagaimana perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi dapat diterapkan dalam konteks pengembangan karakter siswa sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan, serta memperkaya literatur tentang integrasi teknologi digital (ORB DOE) dalam program pembiasaan nasional. Hal ini juga dapat memperluas pemahaman tentang efektivitas pendekatan holistik dalam pendidikan karakter, yang melibatkan aspek pedagogis, kurikulum, dan teknologi, sehingga menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya di bidang pendidikan karakter dan manajemen sekolah.

Aplikasi *Online Record Book* (ORB) dari *The Duke of Edinburgh's International Award* berperan dalam menjaga semangat siswa SMP saat menerapkan Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH). Bayangkan saja, 7KAIH itu sendiri sudah

penuh dengan kegiatan positif seperti senam pagi, yel-yel motivasi, dan jeda ceria, yang bertujuan membangun karakter siswa sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan. Tapi, tanpa alat yang menarik, siswa bisa cepat bosan, terutama saat harus mengisi jurnal harian untuk mencatat kemajuan mereka. Nah, di sinilah ORB masuk sebagai solusi cerdas. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan catatan, tetapi juga dirancang untuk membuat proses itu lebih hidup dan menyenangkan.

Salah satu manfaat utama ORB adalah kemampuannya meningkatkan semangat siswa melalui elemen interaktif dan gamifikasi. Misalnya, siswa bisa mendapatkan poin atau *badge virtual* setiap kali mereka menyelesaikan kegiatan 7KAIH, seperti berpartisipasi dalam proyek gotong royong atau merefleksikan nilai integritas. Ini seperti bermain game, di mana siswa merasa ada reward yang menanti, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terus aktif. Data dari Kemendikbudristek (2022) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi digital seperti ini mengalami peningkatan partisipasi hingga 25%, karena mereka merasa pengalaman itu lebih personal dan tidak monoton. Dengan ORB, siswa tidak lagi melihat 7KAIH sebagai tugas rutin, melainkan sebagai petualangan harian yang bisa dilacak kemajuannya secara real-time.

Selain itu, ORB membantu mengatasi potensi kejenuhan siswa dalam mengisi jurnal 7KAIH. Jurnal tradisional sering kali berupa tulisan manual yang repetitif, membuat siswa merasa lelah dan kurang antusias. Tapi ORB mengubah itu dengan fitur seperti template interaktif, gambar, video, dan bahkan kolaborasi dengan teman. Siswa bisa mengunggah foto kegiatan senam pagi atau merekam video refleksi singkat tentang dimensi berakhlak mulia, yang membuat pengisian jurnal lebih variatif dan kreatif. Papert (1980) dalam bukunya *Mindstorms* menekankan bahwa teknologi seperti ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi. Hasilnya, siswa SMP yang awalnya bosan dengan jurnal kertas bisa lebih bersemangat, karena ORB memberikan umpan balik langsung, seperti komentar positif dari guru atau teman, yang membuat mereka merasa dihargai.

Dalam praktiknya, ORB juga mendukung pengembangan karakter secara holistik. Siswa bisa melihat grafik kemajuan mereka, seperti seberapa sering mereka menerapkan nilai nasionalis, yang memberikan rasa pencapaian. Ini sejalan dengan pandangan Lickona (2009) tentang pendidikan karakter yang harus melibatkan refleksi aktif. Dengan ORB,

siswa tidak hanya mengisi jurnal, tetapi juga belajar dari pengalaman mereka sendiri, sehingga semangat untuk menerapkan 7KAIH tetap tinggi. Pada akhirnya, aplikasi ini bukan hanya alat, tetapi mitra yang membantu siswa SMP tumbuh menjadi individu yang berkarakter kuat, tanpa merasa terbebani oleh rutinitas. Bayangkan siswa yang setiap hari excited untuk membuka ORB dan melihat perkembangan mereka itu adalah kunci untuk membuat 7KAIH benar-benar hidup di hati siswa. Dengan demikian, ORB tidak hanya mengatasi kejenuhan, tetapi juga membangun kebiasaan positif yang bertahan lama.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi kepala sekolah dalam memfasilitasi manajemen 7KAIH melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE untuk meningkatkan karakter siswa sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan di SMP, termasuk dalam perencanaan kebijakan sekolah, pengorganisasian sumber daya, dan evaluasi program.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi guru dalam mengembangkan manajemen 7KAIH melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE untuk meningkatkan karakter siswa sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan di SMP, seperti dalam merancang kegiatan pembiasaan harian, menggunakan ORB untuk pencatatan, dan mengevaluasi kemajuan siswa.

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi siswa dalam meningkatkan karakter melalui 7KAIH yang terintegrasi dengan aplikasi ORB DOE di SMP, sehingga mereka dapat lebih aktif dalam kegiatan pembiasaan dan refleksi nilai-nilai sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi dalam penelitian terkait manajemen program karakter di pendidikan dasar, khususnya yang melibatkan integrasi program nasional-internasional dan teknologi digital, untuk memperluas kajian di bidang pendidikan karakter dan manajemen sekolah.

D. Pertanyaan Penelitian

Dari tujuan khusus penelitian, maka pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan 7KAIH melalui pemanfaatan media digital ORB (*Online Record Book*) dalam meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung?
2. Bagaimana pengorganisasian 7KAIH melalui pemanfaatan media digital ORB (*Online Record Book*) dalam meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung?
3. Bagaimana pelaksanaan 7KAIH melalui pemanfaatan media digital ORB (*Online Record Book*) dalam meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung?
4. Bagaimana evaluasi 7KAIH melalui pemanfaatan media digital ORB (*Online Record Book*) dalam meningkatkan karakter siswa di SMP Negeri 38 Bandung dan SMP Negeri 43 Bandung?