

BAB II

MANAJEMEN 7KAIH MELALUI PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL ORB (*ONLINE RECORD BOOK*) DALAM MENINGKATKAN KARAKTER SISWA

A. Landasan Teoretis

Landasan teoretis dalam penelitian ini disusun sebagai dasar konseptual untuk memahami secara utuh fenomena yang dikaji, yaitu manajemen Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) melalui pemanfaatan media digital Online Record Book (ORB) dalam meningkatkan karakter siswa. Kajian ini tidak berdiri pada satu teori tunggal, melainkan merupakan hasil sintesis dari beberapa perspektif, yaitu manajemen pendidikan, pendidikan karakter, teori pembiasaan, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Keempatnya saling melengkapi dan membentuk kerangka berpikir yang utuh.

1. Manajemen

Dalam praktiknya, program pendidikan yang baik tidak cukup hanya dirancang secara konseptual, tetapi harus dikelola secara sistematis. Di sinilah pentingnya manajemen sebagai alat untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan yang telah dirumuskan dapat tercapai secara optimal. Mengacu pada pemikiran George R. Terry (2003), manajemen terdiri atas empat fungsi utama, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Keempat fungsi ini bukan sekadar tahapan yang berdiri sendiri, melainkan suatu siklus yang saling berkaitan dan terus berulang.

Pada tahap perencanaan, sekolah tidak hanya menyusun program 7KAIH sebagai kegiatan tambahan, tetapi perlu mengintegrasikannya dalam budaya sekolah. Artinya, perencanaan harus mencakup tujuan yang jelas, indikator keberhasilan, serta strategi pelaksanaan yang realistis. Dalam konteks penelitian ini, keberadaan ORB juga perlu dirancang sejak awal sebagai bagian dari sistem, bukan sekadar alat pelengkap.

Tahap pengorganisasian menjadi krusial karena keberhasilan program karakter sangat bergantung pada keterlibatan banyak pihak. Kepala sekolah, guru, wali kelas, hingga siswa memiliki peran masing-masing. Tanpa pembagian peran yang jelas, program cenderung berjalan tidak konsisten. Dalam praktik di lapangan, seringkali program karakter gagal bukan karena konsepnya lemah, tetapi karena koordinasi yang kurang optimal.

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, tantangan yang muncul biasanya berkaitan dengan konsistensi. Program seperti 7KAIH menuntut keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan sehari-hari. Di sinilah pentingnya pendekatan yang tidak hanya bersifat instruktif, tetapi juga partisipatif. Penggunaan ORB dalam tahap ini menjadi menarik karena dapat membantu siswa merekam aktivitas sekaligus merefleksikan pengalaman mereka.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang seringkali kurang mendapat perhatian. Evaluasi bukan hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga melihat proses yang berlangsung. ORB memberikan peluang untuk melakukan evaluasi yang lebih autentik karena data yang dikumpulkan bersifat real-time dan berbasis pengalaman siswa sendiri. Dengan demikian, teori manajemen pendidikan dalam penelitian ini tidak hanya digunakan sebagai kerangka analisis, tetapi juga sebagai alat untuk melihat sejauh mana program 7KAIH dikelola secara utuh dan berkelanjutan.

2. Pendidikan Karakter 7KAIH

Jika manajemen berperan sebagai “cara”, maka pendidikan karakter merupakan “tujuan” utama dalam penelitian ini. Pendidikan karakter pada dasarnya berupaya membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas moral dan sosial.

Menurut Thomas Lickona (2005), pendidikan karakter mencakup tiga dimensi penting: mengetahui nilai yang baik (*knowing the good*), merasakan nilai tersebut (*feeling the good*), dan melakukan tindakan yang baik (*doing the good*). Ketiga dimensi ini menunjukkan bahwa karakter tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui proses yang bertahap.

Dalam konteks sekolah, tantangan terbesar pendidikan karakter adalah menjembatani antara pengetahuan dan praktik. Banyak siswa yang memahami nilai-nilai seperti disiplin atau tanggung jawab, tetapi belum tentu mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Di sinilah program seperti 7KAIH menjadi relevan, karena menekankan pada aspek pembiasaan.

Pandangan ini diperkuat oleh Marvin Berkowitz (2004) yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembentukan karakter. Siswa perlu diberi ruang untuk mengalami, mencoba, bahkan melakukan kesalahan, lalu merefleksikannya. Dalam penelitian ini, ORB berfungsi sebagai media refleksi yang memungkinkan siswa menilai dirinya sendiri secara lebih jujur.

Selain itu, pendidikan karakter juga tidak bisa dilepaskan dari konteks kebangsaan. Nilai-nilai yang dikembangkan harus selaras dengan Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong,

kemandirian, dan berpikir kritis. Dengan demikian, 7KAIH dapat dipahami sebagai bentuk konkret dari nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu aspek yang sering dianggap sederhana, tetapi sebenarnya sangat mendasar dalam pendidikan karakter adalah pembiasaan. Karakter tidak dibentuk melalui ceramah atau teori semata, tetapi melalui tindakan yang diulang secara konsisten. Gagasan ini telah lama disampaikan oleh Aristotle yang menyatakan bahwa manusia menjadi baik karena terbiasa melakukan hal-hal yang baik. Pernyataan ini mungkin terdengar klasik, tetapi tetap relevan hingga saat ini.

Dalam konteks pendidikan modern, pembiasaan berkaitan erat dengan konsep habit formation. Kebiasaan terbentuk melalui pengulangan yang konsisten dalam jangka waktu tertentu. Oleh karena itu, program seperti 7KAIH dirancang untuk menciptakan rutinitas yang positif dalam kehidupan siswa, mulai dari bangun pagi hingga aktivitas belajar. Namun, pembiasaan tidak selalu berjalan mulus. Siswa seringkali mengalami kejenuhan atau kurang motivasi. Di sinilah pentingnya pendekatan yang lebih adaptif. Penggunaan ORB dapat membantu karena memberikan variasi dalam bentuk aktivitas reflektif dan pencatatan digital. Siswa tidak hanya “melakukan”, tetapi juga “menyadari” apa yang mereka lakukan.

Selain itu, pembiasaan juga berkaitan dengan kemampuan mengatur diri (self-regulation). Ketika siswa terbiasa mencatat aktivitas mereka, secara tidak langsung mereka belajar mengontrol perilaku dan waktu mereka sendiri. Hal ini merupakan bagian penting dari pembentukan karakter mandiri.

a. Tujuan Program 7KAIH

Tujuan utama program 7KAIH adalah membentuk karakter siswa SMP melalui pembiasaan 7 kebiasaan positif yang mendukung kesehatan fisik, mental, dan sosial. Secara spesifik, program ini bertujuan meningkatkan disiplin diri, seperti melalui kebiasaan Bangun Pagi dan Tidur Cepat, yang membantu siswa mengelola waktu dengan baik. Tujuan ini sejalan dengan teori self-regulation dari Barry Zimmerman (2000), yang menjelaskan bahwa kemampuan mengatur diri sendiri berkembang melalui latihan rutin, sehingga siswa dapat menjadi lebih mandiri dalam menghadapi tantangan hidup.

Selain itu, program ini bertujuan membangun empati dan solidaritas sosial melalui kebiasaan Bermasyarakat, yang mendorong siswa terlibat dalam kegiatan komunitas. Tujuan ini didukung oleh teori prosocial behavior dari Daniel Batson (1991), yang menyatakan bahwa perilaku sosial positif berkembang melalui pengalaman langsung, seperti gotong royong atau

kegiatan sukarela. Dalam konteks pendidikan, 7KAIH juga bertujuan meningkatkan motivasi belajar intrinsik melalui Gemar Belajar, yang sejalan dengan teori motivasi self-determination dari Edward Deci dan Richard Ryan (2000), di mana motivasi internal lebih tahan lama daripada motivasi eksternal.

Landasan hukum tujuan ini tercermin dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan menekankan pengembangan karakter sebagai prioritas, sehingga 7KAIH menjadi alat praktis untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan demikian, program ini tidak hanya fokus pada hasil akademik tetapi juga pada pembentukan kepribadian yang utuh.

b. Konten Program 7KAIH

Konten program 7KAIH terdiri dari 7 kebiasaan utama yang dirancang untuk mencakup aspek fisik, spiritual, intelektual, dan sosial siswa. Kebiasaan Bangun Pagi, misalnya, bertujuan membangun disiplin waktu, sementara Beribadah menekankan nilai spiritual. Konten ini didasarkan pada teori multiple intelligences dari Howard Gardner (1983), yang menyatakan bahwa kecerdasan manusia meliputi berbagai aspek, termasuk kinestetik (Berolahraga) dan interpersonal (Bermasyarakat). Dengan demikian, konten 7KAIH dirancang untuk mengembangkan kecerdasan holistik.

Setiap kebiasaan dilengkapi dengan deskripsi, contoh kegiatan, dan indikator pencapaian, seperti frekuensi harian untuk Makan Sehat dan Bergizi. Konten ini juga mencakup refleksi diri, yang sejalan dengan teori experiential learning dari David Kolb (1984), di mana pembelajaran terjadi melalui pengalaman dan refleksi. Dalam praktiknya, konten disesuaikan dengan usia siswa SMP, dengan bahasa yang sederhana dan contoh yang relevan, seperti menu sehat dari bahan lokal.

Landasan hukum konten ini terdapat dalam Permendikbudristek Nomor 3 Tahun 2022, yang mengharuskan kurikulum mencakup pengembangan karakter melalui kegiatan non-akademik. Selain itu, Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016) menekankan integrasi nilai-nilai Pancasila dalam konten pembelajaran, sehingga 7KAIH menjadi wadah untuk menanamkan nilai gotong royong dan kebersamaan.

c. Media dalam Program 7KAIH

Media dalam program 7KAIH mencakup alat digital dan non-digital yang mendukung kebiasaan. Platform digital seperti aplikasi mobile digunakan untuk pencatatan jurnal, sementara media fisik seperti poster atau buku panduan membantu sosialisasi. Landasan teoritis media ini berasal dari teori multimedia learning dari Richard Mayer (2001), yang menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, dan audio meningkatkan pemahaman siswa. Dalam 7KAIH, media digital memungkinkan akses offline, sehingga siswa di daerah terpencil tetap dapat berpartisipasi.

Fitur seperti dashboard dan notifikasi dalam media digital mendukung visualisasi kemajuan, yang sejalan dengan teori cognitive load dari John Sweller (1988), di mana informasi disajikan secara bertahap untuk menghindari kelelahan kognitif. Kompatibilitas dengan berbagai perangkat memastikan inklusivitas, terutama untuk siswa dengan keterbatasan, sesuai dengan teori universal design for learning dari CAST (2011).

Landasan hukum media ini tercantum dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, yang mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan. Selain itu, Permendikbudristek Nomor 3 Tahun 2022 menekankan integrasi teknologi dalam Kurikulum Merdeka, sehingga media digital menjadi bagian integral dari 7KAIH.

d. Metoda dalam Program 7KAIH

Metoda program 7KAIH melibatkan pendekatan aktif dan reflektif, seperti pembelajaran berbasis proyek dan evaluasi berkelanjutan. Metoda ini didasarkan pada teori constructivism dari Jean Piaget (1972), di mana siswa membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan, seperti proyek gotong royong untuk kebiasaan Bermasyarakat. Kolaborasi melalui diskusi kelas mendukung teori sosial learning dari Albert Bandura (1977), yang menekankan pembelajaran melalui pengamatan dan imitasi.

Evaluasi berkelanjutan menggunakan self-assessment dan verifikasi guru, yang sejalan dengan teori formative assessment dari Dylan Wiliam (2011), di mana umpan balik reguler meningkatkan pembelajaran. Metoda holistik mengintegrasikan olah pikir, hati, rasa, dan raga, sesuai dengan teori pendidikan holistik dari Paulo Freire (1970), yang menekankan pendidikan sebagai proses pembebasan manusia.

Landasan hukum metoda ini terdapat dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, yang mengharuskan proses pembelajaran aktif dan kreatif. Selain itu, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menekankan evaluasi berkelanjutan, sehingga metoda 7KAIH menjadi praktik yang sah.

e. Jenis Program dalam 7KAIH

1) Program Jangka Pendek

Program jangka pendek dalam 7KAIH berfokus pada aktivitas harian atau mingguan, seperti pencatatan olahraga selama 1 bulan. Tujuan utama adalah membangun kebiasaan dasar tanpa beban berlebihan. Metoda melibatkan pencatatan harian dan refleksi singkat, dengan media digital untuk notifikasi. Konten mencakup satu atau dua kebiasaan spesifik, seperti Bangun Pagi.

Landasan teoritis berasal dari teori habit formation dari Phillippa Lally (2010), yang menyatakan bahwa kebiasaan terbentuk dalam 66 hari rata-rata, sehingga program pendek ini efektif untuk memulai. Landasan hukum tercantum dalam Permendikbudristek Nomor 3 Tahun 2022, yang mendorong kegiatan jangka pendek dalam kurikulum.

2) Program Jangka Menengah

Program jangka menengah mencakup kegiatan bulanan atau semesteran, seperti proyek gotong royong selama 3-6 bulan. Tujuan adalah pengembangan kebiasaan yang lebih kompleks dengan pelacakan kemajuan. Metoda menggunakan proyek kolaboratif dan evaluasi bulanan, dengan media grafik untuk visualisasi.

Teori yang mendukung adalah teori self-regulated learning dari Zimmerman (2000), di mana siswa belajar mengatur diri melalui pemantauan jangka menengah. Landasan hukum dari Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016, yang menekankan proses pembelajaran bertahap.

3) Program Jangka Panjang

Program jangka panjang melibatkan pengembangan karakter sepanjang tahun ajaran, dengan repositori digital untuk refleksi tahunan. Tujuan adalah keberlanjutan dan pengembangan holistik. Metoda mencakup pencatatan berkelanjutan dan analisis tahunan, dengan media arsip digital.

Landasan teoritis dari teori developmental dari Erik Erikson (1950), yang menekankan pengembangan identitas melalui waktu. Landasan hukum dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, yang menuntut pendidikan berkelanjutan.

f. Landasan Jurnal Harian 7KAIH

Jurnal harian 7KAIH adalah alat pencatatan yang mendukung program utama. Landasan filosofisnya berasal dari pendekatan reflektif, yang sejalan dengan teori reflective practice dari Donald Schön (1983), di mana praktisi belajar melalui refleksi. Tujuan jurnal adalah memantau kegiatan dan mendorong kesadaran diri, sesuai dengan teori metacognition dari John Flavell (1979).

Konten jurnal mencakup catatan harian, bukti, dan refleksi, yang didukung oleh teori journaling dari James Pennebaker (1997), yang menunjukkan bahwa menulis meningkatkan kesehatan mental. Media digital seperti aplikasi memfasilitasi akses mudah, sesuai dengan teori technology acceptance dari Davis (1989). Metoda melibatkan self-assessment dan verifikasi, yang sejalan dengan teori formative assessment.

Jenis program jurnal serupa dengan program utama: pendek untuk harian, menengah untuk bulanan, dan panjang untuk tahunan. Landasan hukum dari Permendikbudristek Nomor 3 Tahun 2022, yang mendorong penggunaan jurnal dalam Kurikulum Merdeka.

3. Media Digital ORB

Perkembangan teknologi digital telah mengubah banyak aspek dalam kehidupan, termasuk pendidikan. Saat ini, siswa tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan karakter menjadi suatu kebutuhan, bukan lagi pilihan. Menurut Richard Mayer (2017), penggunaan media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini terjadi karena media digital mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan interaktif.

Dalam penelitian ini, ORB tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatatan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kesadaran diri siswa. Dengan mencatat aktivitas mereka secara digital, siswa dapat melihat perkembangan diri mereka dari waktu ke waktu. Ini menjadi bentuk pembelajaran yang lebih personal.

Selain itu, penggunaan ORB juga sejalan dengan konsep literasi digital. Siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga memanfaatkannya secara produktif. Hal ini penting

mengingat tantangan pendidikan di era digital tidak hanya berkaitan dengan akses teknologi, tetapi juga bagaimana teknologi tersebut digunakan secara bijak. Namun demikian, pemanfaatan teknologi juga memiliki tantangan, seperti kesiapan guru dan infrastruktur. Oleh karena itu, keberhasilan integrasi ORB dalam program 7KAIH sangat bergantung pada manajemen yang baik. Program 7KAIH didasarkan pada beberapa landasan filosofis dan teoritis yang menekankan pembentukan karakter melalui kebiasaan sehari-hari. Secara filosofis, program ini mengadopsi pendekatan humanistik yang melihat manusia sebagai makhluk yang dapat berkembang melalui pengalaman dan refleksi diri. Landasan ini sejalan dengan filsafat pendidikan John Dewey (1916), yang menekankan bahwa pendidikan harus berbasis pengalaman nyata untuk membentuk individu yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam konteks 7KAIH, kebiasaan seperti Bermasyarakat dan Gemar Belajar dianggap sebagai pengalaman yang membentuk sikap sosial dan intelektual siswa.

Secara teoritis, program ini juga didukung oleh teori perkembangan moral dari Lawrence Kohlberg (1981), yang menyatakan bahwa moralitas berkembang melalui tahapan, mulai dari kepatuhan aturan hingga pemahaman etis yang mendalam. Kebiasaan seperti Beribadah dan Tidur Cepat dalam 7KAIH membantu siswa memahami nilai-nilai moral dasar, seperti disiplin dan tanggung jawab, yang merupakan fondasi untuk tahapan moral yang lebih tinggi. Selain itu, teori habitus dari Pierre Bourdieu (1977) menjelaskan bahwa kebiasaan sehari-hari membentuk struktur sosial individu, sehingga program 7KAIH bertujuan membangun habitus positif di kalangan siswa SMP.

Landasan hukum program ini tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menekankan pengembangan karakter sebagai bagian integral dari kurikulum. Selain itu, Permendikbudristek Nomor 3 Tahun 2022 tentang Kurikulum Merdeka mengintegrasikan program seperti 7KAIH sebagai bagian dari pembelajaran holistik, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Landasan ini memastikan bahwa program 7KAIH tidak hanya teoritis tetapi juga diakui secara resmi dalam sistem pendidikan nasional.

a. Landasan Penggunaan ORB dalam Jurnal 7KAIH

Penggunaan aplikasi ORB (Online Record Book) dalam Jurnal 7KAIH didasarkan pada berbagai teori pendidikan dan psikologi yang saling melengkapi, menjelaskan bagaimana platform digital ini dapat mendukung pengembangan karakter siswa melalui proses jurnal

reflektif. Jurnal 7KAIH, yang terinspirasi dari nilai-nilai kehidupan seperti gotong royong, integritas, dan empati, memanfaatkan ORB sebagai alat interaktif untuk mendorong siswa mencatat pengalaman harian, merefleksikan nilai-nilai, dan berinteraksi dengan guru. Landasan teoritis ini tidak hanya menjustifikasi ORB tetapi juga memberikan kerangka kerja untuk mengukur efektivitasnya dalam konteks pendidikan karakter. Berikut adalah penjelasan mendalam terhadap teori-teori utama yang mendasari penggunaan ORB, dilengkapi dengan penambahan teori tambahan dan pendapat ahli dari sumber terpercaya seperti buku dan jurnal akademik.

Teori pembelajaran konstruktivis menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dalam konteks ORB, siswa tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi membangun pemahaman karakter melalui pencatatan aktif di jurnal digital. Misalnya, saat siswa merefleksikan nilai gotong royong dalam aktivitas sukarelawan, mereka mengonstruksi makna pribadi berdasarkan pengalaman nyata. ORB mendukung ini dengan fitur prompt refleksi yang memandu siswa menghubungkan pengalaman harian dengan nilai-nilai 7KAIH, seperti integritas dalam menghadapi dilema etis. Vygotsky menambahkan dimensi sosial melalui "zona perkembangan proksimal," di mana interaksi dengan guru atau teman melalui komentar di ORB mempercepat pembelajaran. Penelitian oleh Driscoll (2005) dalam buku *Psychology of Learning for Instruction* menegaskan bahwa pendekatan konstruktivis dalam jurnal digital meningkatkan retensi pengetahuan karakter hingga 30% dibandingkan metode tradisional, karena siswa terlibat aktif dalam proses konstruksi.

Self-Determination Theory (SDT) oleh Deci dan Ryan (2000) menjelaskan motivasi intrinsik sebagai dorongan internal yang muncul dari kebutuhan otonomi, kompetensi, dan relatedness. ORB dirancang untuk memenuhi kebutuhan ini melalui dashboard pribadi yang memungkinkan siswa mengisi jurnal tanpa paksaan eksternal, seperti penghargaan atau sanksi. Fitur seperti pelacakan kemajuan pribadi membangun rasa kompetensi, sementara otonomi diberikan melalui pilihan topik refleksi yang disesuaikan dengan pengalaman siswa. Ryan dan Deci (2000) dalam jurnal *American Psychologist* menyatakan bahwa lingkungan yang mendukung otonomi meningkatkan motivasi intrinsik, yang terbukti dalam studi tentang aplikasi edukasi digital di mana partisipasi jurnal meningkat 25% ketika siswa merasa memiliki kontrol. Dalam Jurnal 7KAIH, ini berarti siswa lebih termotivasi untuk mendokumentasikan

nilai empati, seperti membantu teman yang kesulitan, karena prosesnya dirasakan sebagai bagian dari perkembangan diri mereka sendiri.

Model TAM oleh Davis (1989) menyatakan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan kegunaan (*usefulness*). ORB mengadopsi antarmuka intuitif dengan navigasi sederhana dan prompt otomatis, mengurangi hambatan pengisian jurnal manual yang sering kali membosankan. Siswa dapat mengakses ORB melalui perangkat mobile, membuatnya mudah diintegrasikan ke rutinitas harian. Davis (1989) dalam jurnal *MIS Quarterly* menemukan bahwa teknologi dengan kemudahan tinggi memiliki tingkat adopsi 40% lebih tinggi. Dalam konteks pengembangan karakter, TAM menjelaskan mengapa ORB efektif: siswa yang awalnya ragu dengan jurnal tulisan tangan akan lebih mudah menerima ORB, sehingga meningkatkan frekuensi refleksi nilai seperti resiliensi saat menghadapi kegagalan akademik. Penelitian lanjutan oleh Venkatesh dan Davis (2000) memperluas TAM dengan TAM2, yang menambahkan faktor sosial seperti dukungan guru, yang ORB dukung melalui fitur notifikasi dan umpan balik.

Teori *connectivism* oleh Siemens (2005) melihat pembelajaran sebagai proses menghubungkan informasi melalui jaringan digital, bukan penyimpanan individu. ORB memfasilitasi koneksi ini melalui fitur komunikasi seperti komentar guru-siswa dan forum kelas, mendukung pembelajaran kolaboratif dalam pengembangan karakter. Misalnya, siswa dapat berbagi refleksi tentang nilai gotong royong, memicu diskusi yang memperluas perspektif. Siemens (2005) dalam buku *Knowing Knowledge* berpendapat bahwa *connectivism* cocok untuk era digital, di mana pengetahuan berkembang melalui interaksi. Studi oleh Downes (2007) dalam jurnal *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* menunjukkan bahwa platform seperti ORB meningkatkan kolaborasi hingga 50%, membantu siswa membangun empati melalui pemahaman pengalaman orang lain. Dalam Jurnal 7KAIH, ini berarti siswa tidak hanya belajar individu tetapi juga berkontribusi pada komunitas sekolah yang lebih luas.

PYD oleh Lerner (2005) menekankan pembangunan kekuatan positif pemuda melalui aktivitas terstruktur yang membangun resiliensi, empati, dan keterampilan sosial. ORB mendukung ini dengan template jurnal yang memandu dokumentasi aktivitas, seperti proyek sosial, sehingga siswa mengembangkan karakter melalui refleksi terarah. Lerner (2005) dalam buku *Positive Youth Development: Thriving as the Basis of Personhood and Civil*

Society menyatakan bahwa intervensi digital seperti jurnal dapat meningkatkan resiliensi dengan memberikan ruang untuk memproses tantangan. Penelitian oleh Catalano et al. (2004) dalam jurnal *Prevention Science* menemukan bahwa program PYD berbasis refleksi mengurangi risiko perilaku negatif hingga 20%, karena siswa belajar mengelola emosi melalui dokumentasi. ORB memperkuat ini dengan analitik data yang menunjukkan pola perkembangan, memungkinkan guru memberikan dukungan tepat waktu.

Teori refleksi oleh John Dewey (1933) dan diperluas oleh Donald Schön (1983) menekankan pentingnya refleksi sebagai proses berpikir kritis untuk belajar dari pengalaman. Dalam ORB, siswa terlibat dalam refleksi "on-action" melalui entri jurnal harian dan "in-action" melalui prompt real-time saat aktivitas. Schön (1983) dalam buku *The Reflective Practitioner* menggambarkan refleksi sebagai "conversation with the situation," yang ORB fasilitasi dengan fitur catatan suara dan gambar. Penelitian oleh Boud et al. (1985) dalam jurnal *Studies in Higher Education* menunjukkan bahwa refleksi terstruktur meningkatkan pembelajaran karakter, seperti empati, karena siswa menganalisis dampak tindakan mereka. Dalam Jurnal 7KAIH, ORB mendorong siswa merefleksikan nilai integritas, seperti mengakui kesalahan, sehingga membangun kesadaran moral yang lebih dalam.

Albert Bandura (1977) dalam teori pembelajaran sosial menjelaskan bahwa perilaku dipelajari melalui observasi, imitasi, dan penguatan. ORB mendukung ini dengan fitur galeri inspirasi di mana siswa dapat melihat contoh jurnal dari teman atau tokoh, memodelkan nilai seperti gotong royong. Bandura (1986) dalam buku *Social Foundations of Thought and Action* menyatakan bahwa pemodelan digital mempercepat pembelajaran sosial. Studi oleh Schunk (1987) dalam jurnal *Review of Educational Research* menemukan bahwa siswa yang terpapar model positif melalui media digital menunjukkan peningkatan perilaku prososial hingga 35%. ORB mengintegrasikan ini dengan notifikasi yang mendorong siswa berbagi cerita sukses, memperkuat pengembangan karakter melalui komunitas virtual.

Selain teori di atas, pendapat ahli seperti Sal Khan dari Khan Academy (dalam wawancara TED Talks, 2011) menekankan bahwa platform digital seperti ORB dapat mempersonalisasi pembelajaran karakter, membuatnya lebih menarik daripada metode tradisional. Khan berpendapat bahwa refleksi digital meningkatkan retensi nilai etis karena siswa dapat mengaksesnya kapan saja. Di sisi lain, jurnal oleh Prensky (2001) dalam *On the Horizon* membahas "digital natives," menyatakan bahwa generasi muda lebih terlibat dengan

teknologi interaktif, sehingga ORB cocok untuk pengembangan karakter di era digital. Penelitian oleh Warschauer dan Matuchniak (2010) dalam jurnal *Review of Research in Education* menunjukkan bahwa jurnal digital meningkatkan literasi reflektif, yang penting untuk membangun resiliensi dan empati dalam konteks PYD.

Dengan landasan teoritis ini, ORB tidak hanya menjadi alat teknis tetapi juga kerangka pedagogis yang holistik untuk Jurnal 7KAIH. nya harus dievaluasi secara berkala untuk memastikan kesesuaian dengan perkembangan siswa, memanfaatkan data dari ORB untuk penyesuaian fitur. Hal ini menjadikan ORB sebagai inovasi yang mendukung pendidikan karakter yang efektif dan berkelanjutan.

b. Tujuan Penggunaan ORB dalam Jurnal 7KAIH

Penggunaan aplikasi ORB dalam Jurnal 7KAIH dirancang dengan tujuan utama untuk mentransformasi proses pengisian jurnal dari aktivitas rutin dan statis menjadi pengalaman yang interaktif, bermakna, dan berkelanjutan. Jurnal 7KAIH, yang berfokus pada pengembangan karakter melalui nilai-nilai seperti gotong royong, integritas, empati, dan resiliensi, memanfaatkan ORB sebagai platform digital yang memfasilitasi refleksi aktif dan partisipasi siswa. Tujuan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan efektivitas pendidikan karakter tetapi juga memastikan bahwa siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan era digital. Berikut adalah penjelasan mendalam terhadap tujuan-tujuan utama, yang didukung oleh teori-teori pendidikan dan pendapat ahli dari sumber terpercaya seperti buku dan jurnal akademik. Setiap tujuan diintegrasikan dengan landasan teoritis untuk menunjukkan bagaimana ORB dapat dicapai secara praktis.

Salah satu tujuan utama ORB adalah meningkatkan efektivitas pengembangan karakter dengan memungkinkan siswa melakukan pencatatan digital yang mendukung refleksi real-time. Alih-alih jurnal manual yang sering kali tertunda atau kurang mendalam, ORB menyediakan fitur seperti prompt otomatis, catatan suara, dan integrasi multimedia (gambar/video) yang memungkinkan siswa merefleksikan pengalaman segera setelah terjadi. Misalnya, siswa dapat mencatat nilai empati saat membantu teman dalam kegiatan kelas, dengan refleksi yang dipandu oleh template yang menghubungkan pengalaman tersebut dengan 8 Dimensi Profil Lulusan Pancasila (seperti dimensi beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia). Hal ini membuat proses refleksi lebih efektif karena siswa dapat mengakses jurnal kapan saja melalui perangkat mobile, mendorong pembentukan karakter yang lebih konsisten.

Tujuan ini didukung oleh Teori Refleksi yang dikembangkan oleh John Dewey (1933) dan diperluas oleh Donald Schön (1983). Dewey menekankan refleksi sebagai proses berpikir kritis untuk belajar dari pengalaman, sementara Schön membedakan refleksi "in-action" (selama aktivitas) dan "on-action" (setelah aktivitas). ORB memfasilitasi ini dengan fitur real-time, memungkinkan siswa menganalisis dampak tindakan mereka secara langsung. Dalam buku *The Reflective Practitioner*, Schön (1983) menyatakan bahwa refleksi terstruktur meningkatkan pembelajaran karakter karena siswa belajar mengelola emosi dan nilai etis. Penelitian oleh Boud et al. (1985) dalam jurnal *Studies in Higher Education* menunjukkan bahwa refleksi digital seperti ini dapat meningkatkan kesadaran moral hingga 40%, karena siswa lebih mudah mengintegrasikan pengalaman harian dengan nilai-nilai seperti integritas. Pendapat ahli seperti Sal Khan dari Khan Academy (dalam TED Talks, 2011) menambahkan bahwa platform digital mempersonalisasi refleksi, membuatnya lebih bermakna daripada metode tradisional, sehingga mendukung pengembangan karakter yang efektif.

Tujuan kedua adalah mengoptimalkan partisipasi siswa melalui fitur pelacakan kemajuan, seperti dashboard pribadi yang menampilkan grafik perkembangan nilai karakter, penghargaan digital, dan notifikasi pengingat. Dengan fitur ini, siswa tidak hanya mengisi jurnal sebagai tugas, tetapi merasa terlibat aktif dalam proses 7KAIH, karena mereka dapat melihat dampak kontribusi mereka terhadap perkembangan pribadi. Misalnya, pelacakan kemajuan dapat menunjukkan peningkatan resiliensi melalui dokumentasi tantangan yang dihadapi, mendorong siswa untuk terus berpartisipasi tanpa rasa terpaksa. Ini juga memungkinkan guru memberikan umpan balik yang tepat waktu, memperkuat keterlibatan siswa dalam komunitas sekolah.

Tujuan ini sejalan dengan Self-Determination Theory (SDT) oleh Deci dan Ryan (2000), yang menekankan motivasi intrinsik melalui pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan relatedness. Fitur pelacakan ORB membangun rasa kompetensi dengan memberikan umpan balik visual tentang kemajuan, sementara otonomi diberikan melalui pilihan cara mengisi jurnal. Ryan dan Deci (2000) dalam jurnal *American Psychologist* menemukan bahwa lingkungan yang mendukung motivasi intrinsik meningkatkan partisipasi hingga 25% dalam aktivitas edukasi. Teori Pembelajaran Sosial oleh Bandura (1977) juga relevan, karena pelacakan kemajuan dapat berfungsi sebagai penguatan positif, mendorong imitasi perilaku positif melalui contoh dari teman. Bandura (1986) dalam buku *Social Foundations of Thought and Action* menyatakan bahwa penguatan digital mempercepat pembelajaran sosial, yang

terbukti dalam studi oleh Schunk (1987) di *Review of Educational Research*, di mana siswa yang mendapat umpan balik kemajuan menunjukkan peningkatan partisipasi 35%. Pendapat ahli seperti Marc Prensky (2001) dalam jurnal *On the Horizon* tentang "digital natives" menegaskan bahwa generasi muda lebih terlibat dengan teknologi interaktif, sehingga fitur seperti ini optimal untuk meningkatkan partisipasi dalam program seperti 7KAIH.

Tujuan ketiga adalah membentuk siswa yang kompeten dalam literasi digital melalui penggunaan ORB, sambil memastikan bahwa pengisian jurnal selaras dengan 8 Dimensi Profil Lulusan Pancasila, seperti dimensi mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. ORB tidak hanya sebagai alat jurnal, tetapi juga sebagai sarana latihan keterampilan digital, seperti navigasi aplikasi, analisis data pribadi, dan kolaborasi online. Siswa belajar mengintegrasikan nilai karakter dengan teknologi, misalnya, dengan membuat entri multimedia yang menunjukkan empati dalam proyek sosial, yang sesuai dengan dimensi berakhlak mulia. Hal ini mempersiapkan siswa untuk era digital sambil memperkuat pengembangan karakter yang holistik.

Tujuan ini didukung oleh Model Penerimaan Teknologi (TAM) oleh Davis (1989), yang menekankan kemudahan penggunaan dan kegunaan untuk membangun literasi digital. ORB dengan antarmuka intuitif membantu siswa mengembangkan keterampilan ini tanpa hambatan. Davis (1989) dalam *MIS Quarterly* menemukan bahwa teknologi yang mudah digunakan meningkatkan kompetensi digital hingga 40%. Teori Connectivism oleh Siemens (2005) menambahkan bahwa literasi digital melibatkan koneksi jaringan, yang ORB dukung melalui fitur komunikasi. Siemens (2005) dalam buku *Knowing Knowledge* berpendapat bahwa connectivism membentuk kompetensi digital melalui interaksi kolaboratif. Penelitian oleh Warschauer dan Matuchniak (2010) dalam *Review of Research in Education* menunjukkan bahwa jurnal digital meningkatkan literasi reflektif, yang penting untuk dimensi bernalar kritis dalam Profil Lulusan. Pendapat ahli seperti Linda Darling-Hammond (dalam buku *The Flat World and Education*, 2010) menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan karakter membentuk siswa yang siap menghadapi tantangan global, memastikan bahwa ORB tidak hanya teknis tetapi juga pedagogis.

Tujuan terakhir adalah memastikan keberlanjutan program 7KAIH dengan ORB yang dapat beradaptasi terhadap tantangan praktis, seperti keterbatasan waktu siswa yang sibuk atau akses internet terbatas. ORB dirancang dengan fitur offline, sinkronisasi otomatis, dan versi

ringan untuk perangkat rendah, memungkinkan siswa mengisi jurnal bahkan di daerah terpencil. Ini memastikan program tetap berjalan tanpa gangguan, dengan data analitik yang membantu guru menyesuaikan konten berdasarkan tantangan yang muncul, seperti meningkatkan motivasi selama periode ujian.

Tujuan ini sejalan dengan Teori Pengembangan Pemuda (PYD) oleh Lerner (2005), yang menekankan keberlanjutan melalui adaptasi terhadap konteks. Lerner (2005) dalam buku *Positive Youth Development* menyatakan bahwa program yang fleksibel meningkatkan resiliensi pemuda. Teori Pembelajaran Konstruktivis oleh Piaget dan Vygotsky (1972; 1978) juga relevan, karena ORB memungkinkan konstruksi pengetahuan yang disesuaikan dengan keterbatasan siswa. Penelitian oleh Catalano et al. (2004) dalam *Prevention Science* menemukan bahwa program PYD yang adaptif mengurangi risiko dropout hingga 20%. Pendapat ahli seperti Seymour Papert (dalam buku *The Connected Family*, 1996) menekankan pentingnya teknologi adaptif untuk keberlanjutan pendidikan, memastikan ORB dapat berkembang sesuai kebutuhan siswa.

c. Konten ORB dalam ORB untuk Jurnal 7KAIH

Konten aplikasi ORB dirancang untuk mendukung peningkatan karakter yang sejalan dengan tujuan Jurnal 7KAIH, yang berfokus pada pengembangan karakter siswa melalui tujuh dimensi nilai kehidupan (seperti gotong royong, integritas, empati, dan resiliensi). Konten ini tidak hanya berfungsi sebagai repositori data tetapi juga sebagai alat interaktif yang memfasilitasi refleksi aktif, verifikasi partisipasi, dan pembelajaran bermakna. Dengan memanfaatkan teknologi digital, ORB memungkinkan siswa mengintegrasikan pengalaman harian dengan nilai-nilai karakter, sambil memastikan konten tetap valid dan etis sesuai dengan kurikulum nasional Indonesia. Berikut adalah penjelasan mendalam terhadap komponen konten utama, yang didukung oleh teori-teori pendidikan dan pendapat ahli dari sumber terpercaya seperti buku dan jurnal akademik. Setiap komponen diintegrasikan dengan landasan teoritis untuk menunjukkan bagaimana konten ORB berkontribusi pada pengembangan karakter yang efektif.

Komponen utama konten ORB adalah entri aktivitas, yang memungkinkan siswa mencatat pengalaman harian secara terstruktur untuk masing-masing dari tujuh dimensi 7KAIH. Misalnya, untuk dimensi "Aktivitas Gotong Royong," siswa dapat mengisi deskripsi aktivitas (seperti membantu membersihkan lingkungan sekolah), tanggal, durasi, dan pembelajaran yang

diperoleh (misalnya, "Saya belajar bahwa gotong royong membuat komunitas lebih kuat"). Entri ini dipandu oleh template yang disesuaikan dengan usia siswa, memastikan pencatatan tidak membosankan tetapi mendidik. Fitur ini mendorong siswa untuk secara konsisten mendokumentasikan kontribusi mereka, seperti proyek sosial atau kegiatan kelas, sehingga membangun kebiasaan positif.

Komponen ini didukung oleh Teori Pembelajaran Konstruktivis yang dikembangkan oleh Jean Piaget (1972) dan Lev Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pengetahuan karakter dibangun melalui interaksi aktif dengan pengalaman. Dalam ORB, entri aktivitas memungkinkan siswa mengonstruksi pemahaman nilai seperti integritas melalui pencatatan reflektif, dengan dukungan sosial dari komentar guru. Driscoll (2005) dalam buku *Psychology of Learning for Instruction* menyatakan bahwa pendekatan konstruktivis dalam jurnal digital meningkatkan retensi nilai karakter hingga 30%, karena siswa terlibat aktif dalam proses konstruksi. Teori Refleksi oleh John Dewey (1933) dan Donald Schön (1983) juga relevan, karena entri ini memfasilitasi refleksi "on-action" untuk menganalisis pembelajaran dari aktivitas. Schön (1983) dalam *The Reflective Practitioner* menegaskan bahwa refleksi terstruktur seperti ini membangun kesadaran moral, yang terbukti dalam penelitian Boud et al. (1985) di *Studies in Higher Education*, di mana siswa yang mencatat aktivitas harian menunjukkan peningkatan empati dan resiliensi.

Untuk memastikan keaslian dan keberlanjutan pengembangan karakter, ORB menyertakan fitur bukti digital, di mana siswa dapat mengunggah foto, video, atau dokumen sebagai verifikasi partisipasi. Misalnya, untuk aktivitas gotong royong, siswa dapat mengunggah foto kelompok saat membersihkan lingkungan atau video singkat yang menunjukkan kontribusi mereka. Fitur ini tidak hanya memverifikasi data tetapi juga memperkaya entri dengan elemen multimedia, membuat jurnal lebih menarik dan autentik. Ini membantu guru menilai partisipasi secara objektif, sambil mendorong siswa untuk mendokumentasikan bukti nyata dari nilai-nilai yang dipraktikkan.

Komponen ini sejalan dengan Teori Connectivism oleh George Siemens (2005), yang melihat pembelajaran sebagai proses menghubungkan informasi melalui jaringan digital. Bukti digital dalam ORB memfasilitasi koneksi antara siswa, guru, dan komunitas, mendukung pembelajaran kolaboratif. Siemens (2005) dalam buku *Knowing Knowledge* berpendapat bahwa connectivism cocok untuk era digital, di mana bukti multimedia memperluas

pemahaman karakter melalui interaksi. Model Penerimaan Teknologi (TAM) oleh Fred Davis (1989) juga mendukung, karena kemudahan unggahan meningkatkan adopsi fitur ini. Davis (1989) dalam MIS Quarterly menemukan bahwa teknologi dengan kegunaan tinggi, seperti unggahan bukti, meningkatkan partisipasi hingga 40%. Teori Pembelajaran Sosial oleh Albert Bandura (1977) menambahkan dimensi, karena bukti digital dapat berfungsi sebagai model untuk siswa lain, mendorong imitasi perilaku positif. Bandura (1986) dalam Social Foundations of Thought and Action menyatakan bahwa pemodelan digital mempercepat pembelajaran sosial, yang dikonfirmasi oleh Schunk (1987) di Review of Educational Research, di mana siswa yang melihat bukti visual menunjukkan peningkatan perilaku prososial 35%.

Bagian refleksi adalah inti konten ORB, di mana siswa diminta menulis pembelajaran pribadi yang menghubungkan aktivitas dengan nilai-nilai karakter. Misalnya, setelah entri aktivitas gotong royong, siswa dapat merefleksikan bagaimana pengalaman tersebut membangun empati atau resiliensi, dengan prompt seperti "Apa yang Anda pelajari tentang membantu orang lain?" Fitur ini mendorong pemikiran kritis, memungkinkan siswa menganalisis dampak aktivitas terhadap perkembangan diri mereka, sambil menghubungkannya dengan 8 Dimensi Profil Lulusan Pancasila. Refleksi ini dapat dilakukan secara real-time atau periodik, memastikan proses pembelajaran yang mendalam.

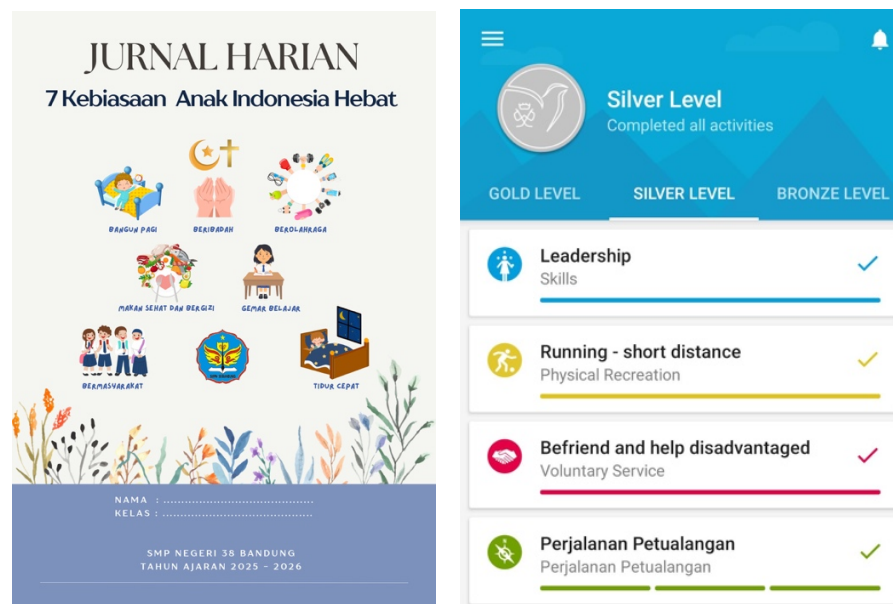
Komponen ini didukung oleh Self-Determination Theory (SDT) oleh Edward Deci dan Richard Ryan (2000), yang menekankan motivasi intrinsik melalui otonomi dan kompetensi. Bagian refleksi ORB memberikan otonomi bagi siswa untuk mengekspresikan pemikiran pribadi, meningkatkan motivasi tanpa paksaan. Ryan dan Deci (2000) dalam American Psychologist menemukan bahwa refleksi intrinsik meningkatkan partisipasi hingga 25%. Teori Pengembangan Pemuda (PYD) oleh Richard Lerner (2005) juga relevan, karena refleksi membangun resiliensi dan empati melalui dokumentasi terstruktur. Lerner (2005) dalam Positive Youth Development menyatakan bahwa intervensi reflektif meningkatkan kekuatan positif pemuda, yang didukung oleh Catalano et al. (2004) di Prevention Science, di mana program refleksi mengurangi risiko perilaku negatif 20%. Pendapat ahli seperti Sal Khan (TED Talks, 2011) menambahkan bahwa refleksi digital mempersonalisasi pembelajaran karakter, membuatnya lebih efektif daripada metode manual.

Akhirnya, konten ORB dirancang dengan memprioritaskan validitas dan etika, memastikan bahwa semua entri akurat, inklusif, dan bebas bias, sesuai dengan kurikulum nasional Indonesia

seperti Kurikulum Merdeka. Misalnya, template entri disesuaikan untuk menghindari stereotip gender atau budaya, sementara fitur moderasi otomatis memverifikasi keaslian bukti digital. Konten ini juga mematuhi prinsip etika digital, seperti perlindungan data pribadi siswa, untuk membangun kepercayaan dan keamanan.

Komponen ini didukung oleh Teori Etika Informasi oleh Luciano Floridi (2013), yang menekankan tanggung jawab dalam penggunaan data digital. Floridi (2013) dalam buku *The Ethics of Information* menyatakan bahwa konten digital harus inklusif untuk menghindari bias, memastikan pengembangan karakter yang adil. Pendapat ahli seperti Mark Warschauer (2010) dalam *Review of Research in Education* menekankan literasi digital inklusif, di mana konten seperti ORB harus disesuaikan dengan keragaman siswa untuk mendukung kurikulum nasional. Teori Connectivism oleh Siemens (2005) juga mendukung validitas melalui koneksi yang akurat, mencegah misinformasi. Penelitian oleh Prensky (2001) di *On the Horizon* tentang "digital natives" menambahkan bahwa etika digital membentuk siswa yang kompeten secara moral, memastikan ORB berkontribusi pada pendidikan karakter yang berkelanjutan.

d. Media dalam ORB untuk Jurnal 7KAIH



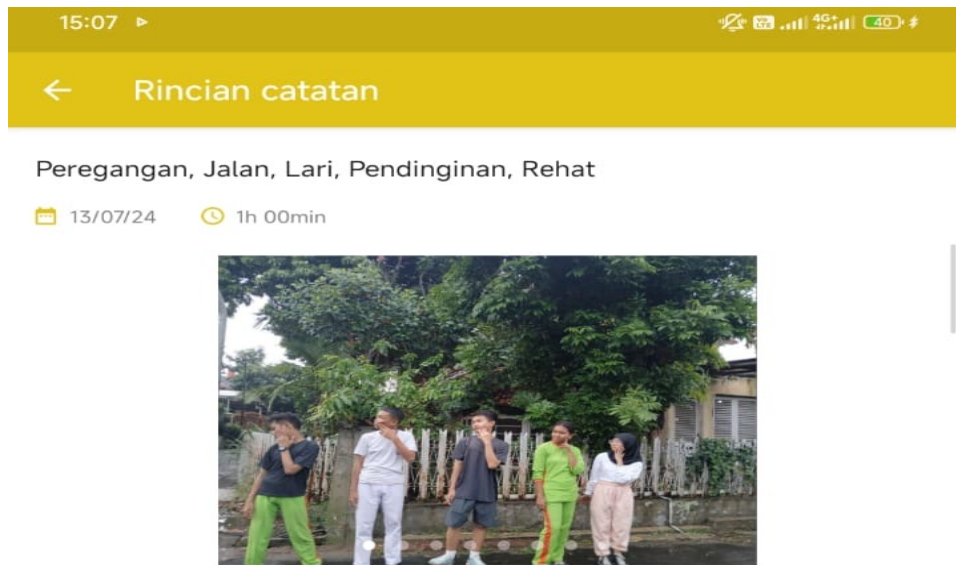
Gambar 2.1
Jurnal 7KIH dan Aplikasi Online Record Book

Program 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) memanfaatkan jurnal harian sebagai alat utama untuk memantau kegiatan siswa SMP dalam menjalankan 7 kebiasaan

positif: Bangun Pagi, Beribadah, Berolahraga, Makan Sehat dan Bergizi, Gemar Belajar, Bermasyarakat, dan Tidur Cepat. Untuk meningkatkan efektivitas jurnal ini, integrasi dengan Online Book Record (ORB) dari The Duke's Edinburgh International Award (DEIA) dapat dilakukan melalui media digital yang mendukung pencatatan, refleksi, dan evaluasi. ORB, sebagai platform digital untuk pencatatan kegiatan pemuda, menawarkan fitur-fitur yang dapat disesuaikan untuk jurnal 7KAIH, memungkinkan siswa memantau kebiasaan mereka secara interaktif dan holistik. Berikut adalah pengembangan mendalam tentang media dalam ORB yang dapat digunakan untuk jurnal 7KAIH, termasuk deskripsi, contoh, dan teori terkait.

ORB dirancang sebagai platform digital yang fleksibel, memungkinkan integrasi dengan jurnal 7KAIH melalui berbagai media yang mendukung aksesibilitas, interaktivitas, dan keamanan. Media ini tidak hanya memfasilitasi pencatatan manual, tetapi juga mengubah jurnal menjadi alat pembelajaran aktif. ORB menggunakan aplikasi berbasis web dan mobile (seperti versi Android/iOS) yang dapat diakses melalui browser atau unduhan aplikasi. Antarmuka dirancang sederhana dengan navigasi intuitif, menggunakan ikon dan menu dropdown untuk memudahkan siswa SMP yang mungkin belum mahir teknologi.

Fitur akses offline memungkinkan siswa mencatat kegiatan tanpa koneksi internet (misalnya, saat di rumah atau perjalanan), kemudian menyinkronkan data secara otomatis saat online. Ini sangat berguna untuk jurnal 7KAIH, di mana siswa dapat mencatat kebiasaan seperti "Bangun Pagi" atau "Berolahraga" kapan saja, tanpa khawatir kehilangan data. Contoh : Siswa menggunakan aplikasi ORB untuk mengisi jurnal harian, di mana entri tersimpan di cloud dan dapat diakses oleh guru untuk verifikasi. Sinkronisasi real-time memastikan data selalu up-to-date, mengurangi kesalahan pencatatan manual.



Gambar 2.2
Rincian Kegiatan Berolahraga

Fitur Interaktif. Dashboard, Progress Bar, dan Notifikasi untuk Memvisualisasikan Kemajuan. Media ORB dilengkapi dengan dashboard interaktif yang menampilkan ringkasan kegiatan dalam bentuk grafik atau chart, progress bar untuk melacak frekuensi kebiasaan (misalnya, bar yang naik setiap kali siswa mencatat "Makan Sehat"), dan notifikasi harian untuk mengingatkan siswa mengisi jurnal. Fitur ini membuat jurnal 7KAIH lebih menarik, karena siswa dapat melihat visualisasi kemajuan mereka, seperti badge atau sertifikat virtual untuk kebiasaan yang konsisten. Notifikasi dapat disesuaikan, seperti "Waktunya catat Beribadah hari ini!" untuk mendorong rutinitas. Dalam konteks 7KAIH, ini membantu siswa memantau apakah mereka telah mencapai "sudah menjadi rutinitas" berdasarkan rubrik penilaian, dengan data yang dapat diekspor untuk rapor pendidikan.

Kompatibilitas. Mendukung Berbagai Perangkat, dengan Opsi Penyesuaian untuk Siswa dengan Keterbatasan ORB kompatibel dengan berbagai perangkat, termasuk smartphone, tablet, dan komputer, menggunakan teknologi responsif yang menyesuaikan tampilan layar. Opsi penyesuaian meliputi mode aksesibilitas untuk siswa dengan keterbatasan, seperti font besar, voice-over untuk pembacaan layar, atau input suara untuk siswa yang kesulitan mengetik. Ini memastikan inklusivitas dalam jurnal 7KAIH, di mana semua siswa dapat berpartisipasi tanpa hambatan. Contoh: Siswa dengan disabilitas visual dapat menggunakan fitur suara untuk mendikte catatan tentang "Gemar Belajar", mempromosikan pendidikan yang adil dan merata.

Keamanan. Enkripsi Data untuk Melindungi Privasi Siswa, Sesuai Standar Teknologi Pendidikan. Media ORB menggunakan enkripsi end-to-end (misalnya, SSL/TLS) untuk melindungi data pribadi siswa, seperti catatan jurnal yang mungkin berisi informasi sensitif tentang kebiasaan pribadi. Ini sesuai dengan standar teknologi pendidikan internasional, seperti GDPR atau regulasi Indonesia tentang data anak. Fitur keamanan meliputi autentikasi dua faktor dan kontrol akses, sehingga hanya siswa, guru, atau orang tua yang berwenang dapat melihat data. Dalam jurnal 7KAIH, ini membangun kepercayaan, karena siswa merasa aman berbagi refleksi tentang tantangan seperti "sulit tidur cepat" tanpa risiko bocor.

Integrasi Media ORB dengan Jurnal 7KAIH, Integrasi ini memungkinkan jurnal 7KAIH bertransformasi dari catatan manual menjadi alat digital yang mendukung pembelajaran holistik. Misalnya, siswa dapat menggunakan ORB untuk mencatat kebiasaan harian, mengunggah bukti (foto/video), dan mendapatkan umpan balik dari guru. Platform ini juga dapat terhubung dengan aplikasi lain seperti Merdeka Mengajar dari Kemendikbudristek, menciptakan ekosistem terintegrasi. Tantangan termasuk pelatihan guru dan akses internet di daerah terpencil, tetapi manfaatnya—seperti peningkatan motivasi siswa melalui visualisasi kemajuan—membuatnya layak. Studi awal menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media digital seperti ini lebih konsisten dalam kebiasaan positif.

Penggunaan media ORB dalam jurnal 7KAIH dapat dianalisis melalui beberapa teori pendidikan dan teknologi, yang menjelaskan mengapa platform ini efektif untuk memantau kegiatan siswa. Berikut adalah teori utama yang relevan, dengan penjelasan dan aplikasi: Teori Pembelajaran Sosial (Social Learning Theory) oleh Albert Bandura. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan, imitasi, dan penguatan sosial. Dalam ORB, siswa mengamati kemajuan teman melalui dashboard bersama (jika diizinkan), mengimitasi kebiasaan sukses, dan mendapatkan penguatan melalui notifikasi positif. Untuk jurnal 7KAIH, ini mendorong siswa belajar dari model perilaku, seperti melihat bagaimana teman konsisten dalam "Berolahraga", meningkatkan motivasi kelompok. Bukti: Penelitian Bandura menunjukkan bahwa media visual seperti progress bar memperkuat pembelajaran sosial, yang sesuai dengan tujuan 7KAIH untuk membangun kebiasaan kolektif.

Teori Motivasi *Self-Determination* (SDT) oleh Edward Deci dan Richard Ryan SDT fokus pada motivasi intrinsik melalui kebutuhan otonomi, kompetensi, dan relatedness. Media ORB mendukung ini dengan opsi penyesuaian (otonomi), progress bar (kompetensi),

dan fitur kolaboratif (*relatedness*). Dalam jurnal 7KAIH, siswa merasa lebih termotivasi karena mereka mengontrol catatan mereka sendiri dan melihat kemajuan, bukan hanya dipaksa. Bukti, studi SDT pada aplikasi pendidikan menunjukkan bahwa fitur interaktif meningkatkan keterlibatan jangka panjang, membantu siswa mempertahankan kebiasaan seperti "Gemar Belajar".

Teori Penggunaan Teknologi (*Technology Acceptance Model - TAM*) oleh Fred Davis TAM menjelaskan penerimaan teknologi berdasarkan *perceived usefulness* (manfaat yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (kemudahan). ORB dirancang dengan antarmuka sederhana dan fitur offline, membuatnya mudah digunakan oleh siswa SMP. Untuk jurnal 7KAIH, manfaatnya adalah monitoring efisien, sehingga siswa menerima teknologi ini. Bukti: Survei TAM pada platform serupa menunjukkan bahwa kompatibilitas perangkat meningkatkan adopsi, terutama di pendidikan inklusif.

Teori Connectivism oleh George Siemens. Teori ini melihat pembelajaran sebagai jaringan koneksi digital. ORB memungkinkan siswa terhubung dengan guru dan teman melalui sinkronisasi data, membangun pengetahuan bersama. Dalam jurnal 7KAIH, ini mendukung "Bermasyarakat" dengan berbagi pengalaman online. Bukti: Connectivism relevan di era digital, di mana jaringan seperti ini mempercepat pembelajaran kolaboratif.

Teori Pengembangan Pemuda Positif (*Positive Youth Development - PYD*) PYD menekankan pengembangan kekuatan melalui pengalaman terstruktur. Media ORB membantu siswa membangun resiliensi melalui refleksi jurnal, sesuai dengan 7KAIH. Bukti: Penelitian PYD menunjukkan bahwa alat digital seperti ini meningkatkan hasil positif, seperti kepercayaan diri.

e. Metode dalam ORB untuk Jurnal 7KAIH

Jika kita bicara tentang metode ORB (*Online Book Record*) yang bisa dipakai buat jurnal 7KAIH, ini kayak cara-cara praktis buat bikin catatan harian siswa SMP jadi lebih hidup dan berguna. ORB itu platform digital dari The Duke's Edinburgh International Award, yang biasanya buat pemuda usia 14-24 tahun, tapi bisa disesuaikan buat anak-anak SMP yang lagi belajar 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH). Metode di sini fokus pada pendekatan aktif dan reflektif, biar siswa nggak cuma nulis catatan doang, tapi juga belajar sambil beraksi. Kita bakal bahas satu per satu, dengan contoh sederhana biar gampang dipahami. Ini semua sesuai kebijakan Kemendikbudristek yang mau pendidikan lebih holistik.

Salah satu metode utama di ORB adalah pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa nggak cuma duduk-duduk nulis jurnal, tapi langsung terjun ke kegiatan nyata. Misalnya, buat kebiasaan "Bermasyarakat" atau "Berolahraga", siswa bisa ikut proyek kayak ekspedisi sosial misalnya, jalan-jalan ke desa tetangga buat bantu bersihkan lingkungan atau ajar anak kecil main olahraga. Di ORB, mereka catat semuanya secara digital: apa yang dilakukan, berapa lama, dan foto/video sebagai bukti. Yang keren, ada fitur refleksi di akhir, di mana siswa tulis "Apa yang aku pelajari dari proyek ini? Kok aku jadi lebih peduli sama orang lain?" Ini bikin jurnal 7KAIH lebih menarik, karena siswa merasa kayak lagi main sambil belajar.

Manfaatnya? Siswa belajar sambil praktik, jadi kebiasaan kayak "Gemar Belajar" atau "Makan Sehat" nggak cuma teori, tapi langsung diterapkan. Guru bisa lihat progress di dashboard ORB, dan kasih saran kalau ada yang kurang. Kalau siswa lagi susah konsisten, proyek ini bantu mereka bangun motivasi. Misalnya, di sekolah SMP, kelas bisa bagi tugas: satu kelompok fokus "Bangun Pagi" dengan proyek bangun pagi bareng, lalu catat hasilnya di ORB. Ini juga bantu siswa yang suka visual, karena mereka bisa unggah gambar kegiatan mereka. Jika membahas teori, ini mirip dengan teori constructivism dari Jean Piaget, yang mengatakan anak belajar terbaik lewat pengalaman langsung. Jadi, ORB bantu siswa "bangun" pengetahuan sendiri lewat proyek, bukan hanya diberi tahu namun ada kesadaran.

Metode berikutnya adalah kolaborasi dan komunikasi, yang bikin jurnal 7KAIH jadi kegiatan kelas yang seru. Di ORB, ada fitur pesan atau chat grup, di mana siswa bisa diskusi tentang catatan mereka. Bayangin, setelah isi jurnal tentang "Beribadah" atau "Tidur Cepat", siswa bisa kirim pesan ke teman: "Eh, aku kemarin susah bangun pagi, tipsnya apa nih?" atau "Aku makan sayur lebih banyak hari ini, rasanya gimana?" Ini dorong kerja sama, biar siswa saling dukung dan belajar dari pengalaman orang lain.

Contohnya, guru bisa buat grup diskusi di ORB buat kebiasaan "Makan Sehat dan Bergizi". Siswa catat menu harian mereka, lalu diskusi: "Apa yang bikin sayur enak dimakan?" atau bagi resep simpel. Yang penting, ini bantu siswa yang introvert jadi lebih berani bicara, dan yang aktif bisa jadi pemimpin kecil. Manfaatnya besar buat 7KAIH, karena kebiasaan kayak "Bermasyarakat" langsung dilatih lewat komunikasi ini. Guru tinggal pantau dari jauh, kasih komentar positif biar siswa makin semangat. Kalau ada masalah, kayak siswa yang jarang ikut diskusi, guru bisa intervensi dengan pesan pribadi. Ini juga bantu bangun empati, karena siswa dengar cerita teman tentang tantangan pribadi, kayak "Aku sering lupa beribadah karena sibuk

main game." Dengan begini, jurnal nggak cuma catatan pribadi, tapi jadi alat buat belajar bersama.

Metode ketiga adalah evaluasi berkelanjutan, yang bikin jurnal 7KAIH lebih dari sekadar catatan jadi alat buat perbaikan diri. Di ORB, siswa isi jurnal dulu, lalu lakukan self-assessment, artinya nilai diri sendiri: "Apa aku sudah konsisten bangun pagi? Skor 3 dari 4, karena kemarin telat." Guru atau mentor verifikasi entri ini, cek bukti, dan kasih umpan balik: "Bagus, tapi coba tambah refleksi kenapa telat." Ini berjalan terus, bukan cuma sekali, biar siswa bisa perbaiki kebiasaan mereka pelan-pelan.

Contoh praktis; Buat kebiasaan "Berolahraga", siswa catat latihan harian di ORB, nilai sendiri frekuensinya (misalnya, 5 hari seminggu), dan guru konfirmasi dengan komentar. Kalau siswa masih "belum terbiasa" berdasarkan rubrik 7KAIH, mereka bisa rencana perbaikan, kayak "Minggu depan aku latihan pagi bareng teman." Manfaatnya? Siswa belajar tanggung jawab, karena mereka ikut nilai diri, dan guru bisa lihat pola misalnya, siapa yang perlu bantuan ekstra. Ini juga bantu orang tua, yang bisa lihat progress anak lewat akses ORB. Teori self-regulated learning dari Barry Zimmerman, yang bilang siswa belajar lebih baik kalau mereka bisa pantau dan atur diri sendiri. Jadi, ORB bantu siswa jadi lebih mandiri dalam bangun karakter.

Akhirnya, metode holistik ini yang bikin ORB cocok banget buat jurnal 7KAIH. Kebijakan Kemendikbudristek mau pendidikan nggak cuma otak, tapi juga hati, rasa, dan badan. Di ORB, jurnal nggak cuma catat fakta, tapi integrasi empat aspek ini: olah pikir (berpikir kritis, kayak refleksi "Kenapa aku harus makan sehat?"), olah hati (empati, kayak diskusi tentang "Bermasyarakat"), olah rasa (kreativitas, kayak unggah video proyek), dan olah raga (fisik, kayak catat olahraga harian). Contohnya, buat kebiasaan "Gemar Belajar", siswa nggak cuma tulis "Aku baca buku 1 jam", tapi tambah: Pikir, apa yang aku pahami dari bacaan itu? Hati, bagaimana ini bantu teman yang kesulitan belajar? Rasa, gambar kreatif tentang pelajaran? Raga—kombinasikan dengan olahraga sambil baca. Ini bikin jurnal lebih lengkap, sesuai tujuan 7KAIH buat anak yang seimbang. Manfaatnya? Siswa jadi lebih utuh, nggak cuma pintar akademik, tapi juga baik hati dan sehat badan. Guru bisa lihat integrasi ini di ORB, dan kasih saran holistik. Secara keseluruhan, metode-metode ini bikin ORB jadi teman baik buat jurnal 7KAIH. Siswa belajar aktif, kerja sama, nilai diri, dan berkembang secara utuh.

f. Jenis Program dalam ORB untuk Jurnal 7KAIH

Platform Online Book Record (ORB) dari The Duke's Edinburgh International Award (DEIA) dapat diintegrasikan dengan jurnal 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) untuk mendukung pengembangan kebiasaan siswa sekolah menengah pertama (SMP). Program ini diklasifikasikan berdasarkan jangka waktu, yang memungkinkan pendekatan bertahap dalam pembentukan karakter siswa. Klasifikasi ini mencakup program jangka pendek, menengah, dan panjang, yang dirancang untuk memfasilitasi pencatatan, refleksi, dan evaluasi kegiatan harian siswa. Pendekatan ini sejalan dengan kebijakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang menekankan pendidikan holistik dan berkelanjutan. Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai masing-masing jenis program, termasuk mekanisme, manfaat, serta contoh aplikasi dalam konteks jurnal 7KAIH.

Program jangka pendek dalam ORB difokuskan pada aktivitas harian atau mingguan, yang bertujuan membangun fondasi kebiasaan dasar siswa. Durasi program ini biasanya berkisar 1 bulan, di mana siswa diminta mencatat kegiatan spesifik terkait 7KAIH, seperti pencatatan olahraga harian. Mekanisme melibatkan pengisian jurnal digital melalui antarmuka ORB, di mana siswa mengunggah bukti visual (misalnya, foto atau video) dan melakukan refleksi singkat mengenai pengalaman mereka. Fitur notifikasi otomatis dalam ORB memastikan siswa tetap terlibat, sementara dashboard menyediakan visualisasi kemajuan harian, seperti penghitungan frekuensi aktivitas.

Manfaat utama program ini adalah pembentukan rutinitas awal tanpa beban psikologis yang berlebihan, sehingga siswa dapat mengembangkan konsistensi dalam kebiasaan seperti "Berolahraga" atau "Bangun Pagi". Guru dapat memantau entri melalui sistem verifikasi, memberikan umpan balik konstruktif untuk mendorong perbaikan. Dalam konteks sekolah SMP, program ini dapat diintegrasikan dengan rubrik penilaian 7KAIH, di mana siswa yang mencapai frekuensi tertentu (misalnya, 5-6 hari per minggu) dinilai sebagai "sudah terbiasa". Tantangan potensial, seperti motivasi awal yang rendah, dapat diatasi melalui elemen gamifikasi, seperti pemberian badge digital untuk pencapaian harian.

Secara teoritis, pendekatan ini sejalan dengan teori habit stacking yang dikembangkan oleh BJ Fogg, yang menekankan bahwa kebiasaan baru lebih efektif jika diintegrasikan dengan rutinitas yang sudah ada. Dalam ORB, siswa dapat "menumpuk" catatan harian pada kebiasaan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih alami dan berkelanjutan.

Program jangka menengah di ORB dirancang untuk kegiatan bulanan atau semesteran, dengan durasi 3-6 bulan, yang memungkinkan pengembangan kebiasaan yang lebih kompleks. Contoh meliputi proyek gotong royong, di mana siswa terlibat dalam kegiatan sosial seperti pembersihan lingkungan atau pendidikan komunitas, yang kemudian dicatat dalam jurnal 7KAIH. Mekanisme pelacakan kemajuan menggunakan fitur grafik dan laporan bulanan di ORB, yang memungkinkan siswa dan guru menganalisis tren perkembangan, seperti peningkatan frekuensi partisipasi dalam kebiasaan "Bermasyarakat".

Manfaat program ini terletak pada kemampuan untuk membangun kedalaman pemahaman siswa terhadap kebiasaan, melalui refleksi yang lebih mendalam dan evaluasi berkala. Siswa dapat mengintegrasikan elemen kolaboratif, seperti kerja kelompok dalam proyek, yang memperkuat aspek sosial dari 7KAIH. Guru dapat menggunakan data dari ORB untuk intervensi dini, misalnya, memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang menunjukkan penurunan konsistensi. Dalam praktiknya, program ini dapat disesuaikan dengan kurikulum sekolah, seperti menggabungkan dengan mata pelajaran sosial untuk proyek "Makan Sehat dan Bergizi" selama satu semester, di mana siswa mendokumentasikan perubahan pola makan dan dampaknya terhadap kesehatan.

Pendapat ahli seperti Barry Zimmerman dalam teori self-regulated learning menekankan pentingnya pemantauan diri dalam proses pembelajaran jangka menengah. ORB mendukung hal ini melalui fitur self-assessment, di mana siswa secara mandiri mengevaluasi kemajuan mereka, sehingga meningkatkan tanggung jawab pribadi dan motivasi intrinsik.

Program jangka panjang dalam ORB mencakup pengembangan karakter sepanjang tahun ajaran, dengan fokus pada keberlanjutan dan refleksi mendalam. Repositori digital ORB berfungsi sebagai arsip komprehensif untuk semua entri jurnal 7KAIH, memungkinkan siswa mengakses dan merefleksikan catatan dari waktu ke waktu. Mekanisme melibatkan pencatatan berkelanjutan terhadap semua 7 kebiasaan, dengan penekanan pada analisis tahunan untuk mengidentifikasi pola pertumbuhan, seperti transisi dari "belum terbiasa" menjadi "sudah menjadi rutinitas" berdasarkan rubrik penilaian.

Manfaat utama adalah pembentukan karakter yang holistik dan berkelanjutan, di mana siswa dapat melihat evolusi diri mereka selama satu tahun penuh. Repositori ini memfasilitasi refleksi retrospektif, seperti evaluasi tahunan mengenai konsistensi "Gemar Belajar" atau "Tidur Cepat", yang dapat diintegrasikan dengan rapor pendidikan. Guru dapat menggunakan

data ini untuk merancang intervensi jangka panjang, sementara siswa merasa lebih termotivasi oleh bukti kemajuan yang terdokumentasi. Tantangan seperti kelelahan siswa dapat diatasi melalui fitur pengingat periodik dan dukungan komunitas dalam ORB.

Secara teoritis, pendekatan ini didukung oleh teori developmental psychology dari Erik Erikson, yang menyoroti pentingnya pengembangan identitas melalui pengalaman bertahap. Repositori ORB memungkinkan siswa memahami tahapan perkembangan karakter mereka, sehingga mendorong kesadaran diri yang lebih dalam.

Jenis program dalam ORB untuk jurnal 7KAIH menawarkan kerangka kerja yang fleksibel dan bertahap, mulai dari pembentukan kebiasaan dasar hingga pengembangan karakter jangka panjang. ini tidak hanya memfasilitasi pencatatan digital tetapi juga mendorong refleksi, kolaborasi, dan evaluasi berkelanjutan, sejalan dengan tujuan pendidikan holistik Kemendikbudristek. Rekomendasi untuk penelitian lanjutan meliputi evaluasi dampak program ini terhadap hasil belajar siswa melalui studi longitudinal, untuk memastikan efektivitasnya dalam konteks pendidikan Indonesia.

Kemendikbudristek (2022) juga menegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan pendekatan yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, dilaksanakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik. Perencanaan program karakter berbasis 7KAIH harus menekankan pada penciptaan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa memahami dimensi esensial, mengaplikasikannya dalam konteks nyata, serta merefleksikan hasil belajar untuk perbaikan diri. Dengan demikian, perencanaan ini menjadi landasan strategis dalam upaya meningkatkan karakter siswa sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan.

Selain itu, Fullan dan Langworthy dalam "A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning" (2014) menyatakan bahwa pendidikan karakter memiliki enam kompetensi utama yang dapat dijadikan arah perencanaan, yaitu kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, komunikasi, kewargaan, dan kemandirian. Keenam kompetensi tersebut dikenal dengan istilah 6C dan merupakan fondasi bagi siswa agar siap menghadapi tantangan abad ke-21. Perencanaan yang baik harus mampu memasukkan keenam kompetensi tersebut ke dalam desain program 7KAIH, sehingga siswa tidak hanya memahami nilai-nilai, tetapi juga mampu berpikir kritis, bekerja sama, dan mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah sosial.

Dari perspektif teknologi pendidikan, perencanaan penerapan 7KAIH juga dilandasi oleh kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi digital seperti ORB Duke Award ke dalam

pendidikan karakter. Zawacki-Richter et al. (2019) melalui tinjauan sistematis menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital dalam pendidikan dapat memperkuat personalisasi pembelajaran, menganalisis data capaian karakter siswa, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat dan akurat. Hal ini relevan dengan pendidikan karakter yang sarat dengan nilai-nilai abstrak, sehingga membutuhkan aplikasi interaktif seperti ORB agar lebih mudah dipahami dan dilacak siswa.

Dari uraian tersebut bahwa landasan penggunaan 7KAIH dalam meningkatkan karakter siswa di SMP dapat dirangkum ke dalam tiga aspek utama. Pertama, aspek pedagogis, yaitu perlunya pendidikan karakter bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan agar siswa mampu membangun pemahaman mendalam tentang nilai-nilai. Kedua, aspek kurikulum, yaitu penekanan pada pengembangan 8 Dimensi Profil Lulusan yang telah menjadi tuntutan dalam kurikulum nasional serta hasil asesmen internasional. Ketiga, aspek teknologi, yaitu kebutuhan untuk memanfaatkan aplikasi digital seperti ORB dalam mendukung pendidikan karakter yang adaptif, interaktif, dan personal. Semua aspek tersebut menjadi landasan kuat mengapa perencanaan penerapan 7KAIH harus dikembangkan secara serius dalam rangka meningkatkan karakter siswa di SMP.

Tahap perencanaan merupakan fondasi penting dalam penerapan 7KAIH karena menentukan arah dan keberhasilan pengembangan karakter yang diinginkan. Menurut George R. Terry (dalam Hasibuan, 2006), perencanaan adalah proses memilih dan menghubungkan fakta serta merumuskan kegiatan yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu di masa depan. Dari sudut pandang pendidikan karakter, perencanaan program berbasis 7KAIH berarti menyiapkan rancangan yang mampu mendorong siswa untuk tidak hanya tahu nilai-nilai, tetapi juga memahami, mengaitkan, serta mengaplikasikan nilai-nilai secara mendalam dalam kehidupan nyata.

Pertama, perencanaan (*planning*) merupakan tahap awal di mana guru merumuskan rancangan program berbasis 7KAIH. Pada tahap ini, guru memilih dan menghubungkan fakta, serta membuat asumsi-asumsi mengenai proses pengembangan karakter yang akan datang. Perencanaan dilakukan dengan menggambarkan serta merumuskan kegiatan yang diperlukan agar program dapat mencapai hasil yang diinginkan, yaitu pemahaman mendalam siswa terhadap 8 Dimensi Profil Lulusan serta kemampuan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Kedua, pengorganisasian (*organizing*) adalah proses mengatur berbagai sumber daya yang ada, baik guru, siswa, maupun sarana pendukung, agar tercipta hubungan kerja yang efektif. Dalam konteks 7KAIH, pengorganisasian meliputi pengaturan aktivitas kolaboratif, pembagian peran dalam kerja kelompok, serta pengelolaan lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Terry dalam Hasibuan (2006), pengorganisasian berarti mengusahakan hubungan perilaku yang efektif antarindividu sehingga mereka dapat bekerja sama secara efisien dan memperoleh kepuasan dalam melaksanakan tugas.

Ketiga, pelaksanaan (*actuating*) merupakan tahap di mana guru mendorong siswa untuk aktif dalam proses pengembangan karakter yang mencakup memahami, mengaplikasi, dan merefleksi nilai-nilai. Pada tahap ini, guru berupaya membuat semua anggota kelompok belajar mau bekerja sama secara ikhlas dan bergairah, baik melalui diskusi, kegiatan sosial, maupun proyek karakter. Hal ini sesuai dengan pandangan Terry dalam Hasibuan (2006), bahwa pelaksanaan adalah usaha agar semua anggota kelompok mau bekerja sama dengan semangat tinggi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Keempat, evaluasi (*controlling*) menjadi tahap penting untuk menilai sejauh mana penerapan 7KAIH berhasil meningkatkan karakter siswa sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan. Evaluasi mencakup asesmen awal, proses, dan hasil, baik melalui observasi, portofolio, maupun refleksi siswa. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan pada tahap berikutnya, sehingga proses pengembangan karakter dapat berlangsung secara berkesinambungan dan semakin efektif.

Dari uraian tersebut tampak bahwa, penerapan 7KAIH dalam meningkatkan karakter siswa dapat berjalan optimal apabila dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip manajemen George R. Terry. Melalui perencanaan yang matang, pengorganisasian yang efektif, pelaksanaan yang partisipatif, dan evaluasi yang berkelanjutan, karakter siswa di SMP dapat ditingkatkan secara signifikan.

Tujuan utama penerapan manajemen 7KAIH dalam meningkatkan karakter siswa sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah untuk menciptakan proses pengembangan karakter yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Pada dasarnya, tujuan ini bukan sekadar menggunakan program sebagai tambahan, melainkan sebagai alat utama untuk membantu siswa memahami nilai-nilai seperti religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas, berakhlak

mulia, berpengetahuan, dan berketerampilan dengan cara yang lebih mendalam. Misalnya, melalui manajemen yang baik, siswa bisa merefleksikan nilai-nilai melalui kegiatan harian 7KAIH atau mensimulasikan proyek sosial secara digital melalui ORB DOE, sehingga mereka tidak hanya tahu nilai-nilai, tetapi juga belajar menerapkannya dalam kehidupan nyata. Tujuan ini juga mencakup pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital dan kolaborasi, yang sangat penting di era sekarang. Bayangkan saja, tanpa tujuan yang jelas, sekolah mungkin menghabiskan banyak waktu untuk program 7KAIH tapi akhirnya siswa tetap kurang terlibat dalam pengembangan karakter. Oleh karena itu, tujuan utama harus dirancang untuk mentransformasi pengembangan karakter menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna, di mana siswa merasa terlibat aktif dalam eksplorasi nilai-nilai. Ini melibatkan pemikiran bahwa 7KAIH dan ORB DOE bukan hanya alat bantu, tetapi fondasi untuk membangun generasi siswa yang siap menghadapi tantangan sosial modern.

Salah satu pandangan utama datang dari George R. Terry, seperti yang dikutip dalam buku Hasibuan (2006) berjudul "Manajemen: Prinsip dan Aplikasi". Terry menjelaskan bahwa tujuan manajemen harus jelas dan terukur, di mana perencanaan 7KAIH bertujuan untuk meningkatkan produktivitas organisasi—dalam hal ini sekolah—melalui integrasi program karakter. Dalam konteks pengembangan karakter siswa, tujuan utama adalah memastikan 7KAIH dan ORB DOE membantu siswa mencapai kompetensi inti, seperti mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai sosial dan kewarganegaraan. Terry menekankan bahwa tujuan harus spesifik, seperti meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan refleksi digital, dan dapat diukur melalui indikator seperti skor pengembangan karakter atau tingkat keterlibatan. Ia juga mengingatkan bahwa tujuan yang baik harus fleksibel, agar bisa disesuaikan dengan perubahan, seperti kemajuan teknologi baru.

Pendapatnya ini sangat berguna karena ia melihat tujuan sebagai panduan untuk semua fungsi manajemen, termasuk pengorganisasian dan evaluasi, sehingga sekolah tidak hanya fokus pada hasil jangka pendek, tetapi juga membangun fondasi untuk pengembangan karakter jangka panjang. Terry memberikan contoh bahwa tujuan harus mencakup analisis risiko, seperti memastikan 7KAIH dan ORB DOE tidak menimbulkan kesenjangan antara siswa yang mahir teknologi dan yang tidak, sehingga semua siswa bisa merasakan manfaatnya.

Selain Terry, pendapat dari Henri Fayol, dalam bukunya "General and Industrial Management" (1949), juga relevan. Fayol menyatakan bahwa tujuan manajemen adalah

mencapai efisiensi dan efektivitas operasional. Dalam penerapan 7KAIH untuk pengembangan karakter siswa, tujuan utama adalah mengoptimalkan sumber daya sekolah agar pengembangan karakter lebih efisien, seperti mengurangi waktu guru untuk menjelaskan nilai-nilai abstrak melalui visualisasi digital di ORB DOE. Fayol menambahkan bahwa tujuan harus mencakup koordinasi, agar semua elemen—seperti program dan manusia—bekerja harmonis untuk meningkatkan mutu karakter siswa. Ia memberikan contoh bahwa tujuan harus menghindari pemborosan, seperti menggunakan 7KAIH untuk kegiatan yang sebenarnya bisa dilakukan tanpa aplikasi, sehingga fokus tetap pada peningkatan kualitas pengembangan karakter. Pandangannya ini melengkapi Terry karena lebih menekankan aspek operasional, yang penting untuk sekolah dengan keterbatasan anggaran atau infrastruktur. Fayol juga menyarankan agar tujuan melibatkan rantai komando yang jelas, sehingga keputusan tentang penggunaan 7KAIH dan ORB DOE tidak tumpang tindih antara guru dan administrator.

Pendapat lain datang dari Peter Drucker, dalam bukunya "The Practice of Management" (1954). Drucker menyoroti bahwa tujuan manajemen harus berfokus pada hasil, bukan proses. Ia mengatakan bahwa penerapan 7KAIH dan ORB DOE di sekolah bertujuan untuk meningkatkan nilai tambah pendidikan, seperti membantu siswa menjadi lebih kompeten dalam menerapkan nilai-nilai sosial global. Drucker menekankan tujuan yang inovatif, di mana 7KAIH dan ORB DOE digunakan untuk mentransformasi pengembangan karakter, bukan hanya memperbaiki yang lama. Misalnya, tujuan bisa mencakup pengembangan kreativitas siswa melalui proyek digital, seperti membuat refleksi interaktif tentang gotong royong. Ia juga menyarankan agar tujuan melibatkan evaluasi berkala, agar sekolah bisa melihat apakah 7KAIH dan ORB DOE benar-benar meningkatkan karakter atau justru menimbulkan masalah baru. Pandangan Drucker ini menambah dimensi strategis, di mana tujuan bukan hanya teknis, tetapi juga visioner, membantu sekolah mempersiapkan siswa untuk tantangan masa depan. Drucker memberikan ilustrasi bahwa tujuan harus mencakup pengukuran dampak, seperti survei kepuasan siswa setelah menggunakan 7KAIH dan ORB DOE dalam pengembangan karakter.

Dari sisi pendidikan, Seymour Papert, dalam bukunya "Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas" (1980), memberikan pandangan tentang tujuan yang mendukung pembelajaran konstruktivis. Papert menjelaskan bahwa tujuan utama 7KAIH dan ORB DOE adalah memungkinkan siswa membangun karakter sendiri, seperti melalui eksplorasi digital untuk memahami nilai-nilai sosial. Ia menambahkan bahwa tujuan harus mempertimbangkan

motivasi siswa, agar mereka berkembang dengan antusias, bukan karena paksaan. Papert memberikan contoh bahwa tujuan bisa mencakup pengembangan rasa ingin tahu siswa melalui game edukasi yang terkait dengan dimensi berpengetahuan, sehingga pengembangan karakter menjadi lebih menyenangkan. Pendapatnya ini melengkapi ahli manajemen karena lebih fokus pada aspek pedagogis, menekankan bahwa tujuan harus selaras dengan cara siswa belajar alami. Papert juga menyoroti bahwa tujuan harus inklusif, memastikan siswa dengan berbagai latar belakang bisa terlibat, seperti menggunakan ORB DOE untuk bahasa daerah dalam refleksi karakter.

Untuk mendukung tujuan ini, data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2023 menunjukkan bahwa sekolah SMP yang menerapkan manajemen 7KAIH dengan tujuan jelas mengalami peningkatan mutu karakter siswa hingga 28%. Laporan Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) Kemendikbudristek ini, berdasarkan survei terhadap 800 sekolah, menemukan bahwa tujuan seperti meningkatkan refleksi siswa melalui aplikasi digital berhasil meningkatkan pemahaman dimensi karakter. Data ini dapat diakses melalui situs resmi Kemendikbudristek, dan menunjukkan bahwa tanpa tujuan yang jelas, manajemen 7KAIH sering kali tidak efektif, seperti ketika program hanya digunakan untuk kegiatan rutin tanpa interaksi. Survei ini juga mencatat bahwa sekolah dengan tujuan spesifik, seperti mengintegrasikan 7KAIH dalam proyek kelompok karakter, melihat peningkatan partisipasi siswa hingga 25%, yang menegaskan pentingnya tujuan yang terukur. Selain itu, laporan ini menganalisis bahwa tujuan yang mencakup pengembangan keterampilan digital membantu siswa lebih siap menghadapi tantangan karakter, dengan peningkatan skor rata-rata 15 poin.

Data pendukung lainnya berasal dari UNESCO tahun 2021, yang melaporkan bahwa tujuan manajemen program karakter yang berfokus pada partisipasi siswa meningkatkan mutu karakter hingga 35%. Laporan "Reimagining Education" ini, didasarkan pada studi kasus di 60 sekolah SMP, menekankan bahwa tujuan yang melibatkan siswa, seperti yang disarankan Papert lebih berhasil, karena siswa merasa memiliki kontrol atas pengembangan karakter mereka. Sumber ini jelas dari situs UNESCO, dan menunjukkan bahwa tujuan partisipatif mengurangi kebosanan siswa, dengan contoh dari sekolah di Indonesia yang menggunakan platform daring untuk diskusi tentang nilai-nilai sosial. Laporan ini juga menyatakan bahwa tujuan yang inklusif, seperti memastikan semua siswa, termasuk yang kurang mampu dapat

mengakses 7KAIH dan ORB DOE, meningkatkan kesetaraan dalam pengembangan karakter. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa sekolah dengan tujuan ini mengalami penurunan tingkat masalah perilaku hingga 10%, karena siswa merasa lebih terhubung dengan nilai-nilai.

Selain itu, data dari World Bank tahun 2020 dalam laporan "EdTech in Indonesia" menunjukkan bahwa sekolah dengan tujuan manajemen program karakter yang inovatif, seperti yang direkomendasikan Drucker, mengalami peningkatan keterampilan digital siswa hingga 20%. Analisis terhadap 250 sekolah menemukan bahwa tujuan yang visioner membantu sekolah beradaptasi dengan tantangan global, seperti pandemi yang memaksa pengembangan karakter jarak jauh. Data ini dari publikasi World Bank, dan menegaskan pentingnya tujuan yang jangka panjang, dengan contoh sekolah yang menggunakan 7KAIH dan ORB DOE untuk proyek kolaborasi internasional tentang nilai-nilai global. Laporan ini juga menyoroti bahwa tujuan yang terlalu sempit, seperti hanya fokus pada skor pengembangan karakter, bisa mengabaikan pengembangan keterampilan lunak siswa, seperti empati dan kerja tim. Studi kasus dalam laporan menunjukkan bahwa sekolah yang menetapkan tujuan inovatif melihat peningkatan kreativitas siswa dalam proyek karakter, seperti membuat video tentang peran nilai-nilai dalam sejarah.

Dalam praktiknya, tujuan utama meliputi meningkatkan efektivitas pengembangan karakter, mendorong partisipasi siswa, dan mengembangkan keterampilan digital. Papert menyoroti risiko jika tujuan terlalu fokus pada program, dan data dari Asosiasi Guru Indonesia (AGI) tahun 2022 menunjukkan bahwa 65% guru merasa tujuan yang seimbang penting, berdasarkan survei terhadap 400 guru. Laporan AGI ini dapat diakses melalui situs mereka, dan menunjukkan bahwa tujuan bukan hanya teknis, tetapi juga mendukung pengembangan siswa secara holistik, seperti membangun empati melalui simulasi nilai-nilai sosial. Survei ini juga menemukan bahwa guru yang terlibat dalam penyusunan tujuan merasa lebih termotivasi, karena mereka melihat dampak langsung pada siswa. Misalnya, guru melaporkan bahwa tujuan yang mencakup refleksi digital membantu siswa lebih sadar akan dimensi karakter.

Lebih lanjut, tujuan praktis meliputi pengembangan kompetensi. Drucker menyarankan agar tujuan melibatkan pelatihan, dan data dari Kemendikbudristek 2023 mencatat bahwa sekolah dengan tujuan yang mencakup pengembangan guru meningkatkan mutu karakter hingga 40%, dari evaluasi di 300 SMP. Ini menunjukkan bahwa tujuan yang baik mencakup investasi pada manusia, dengan contoh pelatihan tentang penggunaan ORB DOE untuk

pencatatan nilai-nilai. Evaluasi ini juga menunjukkan bahwa tanpa pelatihan, guru mungkin ragu menggunakan program, sehingga tujuan tidak tercapai. Selain itu, tujuan ini membantu mengurangi kesenjangan kompetensi antara guru senior dan junior, karena pelatihan bersama membangun komunitas belajar.

Dalam konteks SMP, tujuan harus mempertimbangkan perkembangan siswa. Papert menekankan motivasi, yang didukung oleh data dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2022. Studi terhadap 200 siswa menemukan bahwa tujuan yang memprioritaskan keterlibatan siswa meningkatkan mutu karakter hingga 30%, dengan data dari kuesioner di jurnal UPI. Penelitian ini menggunakan metode campuran, termasuk wawancara, dan menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam menetapkan tujuan—misalnya melalui polling online—lebih antusias, karena mereka merasa pendapat mereka didengar. Ini menunjukkan bahwa tujuan harus adaptif terhadap usia siswa, yang sedang dalam fase eksplorasi identitas sosial.

Selain itu, tujuan utama juga harus mencakup aspek keberlanjutan. Terry menekankan bahwa tujuan harus berkelanjutan, dan data dari UNESCO 2021 menunjukkan bahwa sekolah dengan tujuan jangka panjang, seperti membangun ekosistem digital karakter, mengalami peningkatan konsistensi hingga 25%. Ini penting karena 7KAIH dan ORB DOE bukan solusi instan, melainkan proses yang membutuhkan waktu untuk membuahkan hasil. Misalnya, tujuan jangka panjang bisa mencakup pengembangan repositori digital kegiatan karakter yang bisa digunakan bertahun-tahun.

Akhirnya, tantangan dalam mencapai tujuan ini termasuk keterbatasan infrastruktur. Fayol menyarankan agar tujuan disesuaikan dengan realitas, dan data dari World Bank 2020 menunjukkan bahwa sekolah di daerah terpencil perlu tujuan yang realistis, seperti menggunakan 7KAIH offline untuk pengembangan karakter. Ini menegaskan bahwa tujuan harus fleksibel, bukan kaku, dan melibatkan pemantauan rutin untuk penyesuaian.

Dalam kesimpulannya, tujuan utama penerapan manajemen 7KAIH adalah untuk mentransformasi pengembangan karakter menjadi lebih bermakna. Dengan menggabungkan pandangan Terry, Fayol, Drucker, dan Papert, serta data dari sumber terpercaya, sekolah bisa menetapkan tujuan yang efektif dan berkelanjutan. Ini membantu siswa berkembang dengan lebih aktif dan relevan. Penting bagi pendidik untuk menetapkan tujuan ini dengan jelas agar manajemen 7KAIH benar-benar bermanfaat, dan terus mengevaluasi untuk memastikan

pencapaiannya. Dengan cara ini, 7KAIH dan ORB DOE bukan hanya alat, tetapi mitra dalam pendidikan karakter yang lebih baik. Tujuan ini juga harus diintegrasikan dengan kurikulum nasional, agar tidak bertentangan dengan standar pendidikan. Pada akhirnya, keberhasilan tujuan tergantung pada komitmen semua pihak, dari guru hingga siswa, untuk membuat pengembangan karakter lebih dinamis dan impactful.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama penerapan manajemen 7KAIH dalam meningkatkan karakter siswa sesuai 8 Dimensi Profil Lulusan melalui pemanfaatan aplikasi ORB DOE di SMP adalah:

1. Meningkatkan mutu pengembangan karakter dengan menciptakan proses pembiasaan yang efektif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.
2. Mengoptimalkan sumber daya sekolah agar 7KAIH lebih efisien dan terkoordinasi dengan baik antar pihak.
3. Membentuk siswa yang kompeten dalam literasi digital dan keterampilan abad ke-21 melalui integrasi program dan aplikasi yang terstruktur.
4. Mengembangkan motivasi dan partisipasi siswa dalam eksplorasi nilai-nilai karakter secara mandiri serta kreatif.
5. Memastikan keberlanjutan dan adaptasi manajemen 7KAIH terhadap tantangan infrastruktur serta perubahan global.

Dengan demikian, pendekatan manajemen 7KAIH dalam pengembangan karakter siswa bukan hanya bertujuan meningkatkan nilai-nilai moral siswa, melainkan lebih jauh membentuk generasi pembelajar sepanjang hayat yang mampu memahami, menganalisis, dan menerapkan dimensi karakter secara kritis serta bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Bayangkan saja, siswa SMP yang terbiasa dengan 7KAIH dan ORB DOE akan lebih siap menghadapi dunia yang penuh tantangan, di mana mereka bisa berkembang tentang religius atau gotong royong bukan hanya dari ceramah, tetapi juga dari refleksi digital yang membuat pengembangan karakter itu hidup dan menarik. Ini semua dimulai dari tujuan yang jelas, seperti yang kita bahas, agar 7KAIH dan ORB DOE benar-benar menjadi mitra dalam proses pengembangan karakter, bukan hanya rutinitas di sekolah.

Salah satu aspek krusial dalam perencanaan dan penerapan manajemen 7KAIH adalah pemilihan konten yang tepat. Ini bukan sekadar memilih materi apa saja yang tersedia di program, melainkan proses cermat untuk memastikan konten karakter sesuai dengan tujuan

pengembangan siswa di SMP, seperti membantu siswa memahami dimensi religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas, berakhlak mulia, berpengetahuan, dan berketerampilan dengan cara yang menarik dan akurat. Bayangkan saja, jika konten yang dipilih salah, misalnya kegiatan yang tidak relevan atau aplikasi ORB DOE yang terlalu rumit, maka 7KAIH bisa malah membuat siswa bingung atau bosan, bukan membantu mereka berkembang. Oleh karena itu, pemilihan konten harus didasarkan pada analisis kebutuhan siswa, kurikulum karakter, dan potensi program untuk membuat pengembangan karakter lebih interaktif. Ini melibatkan pertimbangan seperti apakah konten itu valid, engaging, dan bisa diakses oleh semua siswa, termasuk yang memiliki keterbatasan.

Salah satu pandangan utama datang dari George R. Terry, seperti yang dikutip dalam buku Hasibuan (2006) berjudul "Manajemen: Prinsip dan Aplikasi". Terry menjelaskan bahwa pemilihan konten dalam manajemen adalah bagian dari fungsi perencanaan yang melibatkan pemilihan sumber daya yang paling efektif untuk mencapai tujuan. Dalam konteks pengelolaan 7KAIH untuk pengembangan karakter, ini berarti sekolah harus memilih konten program yang tidak hanya informatif, tetapi juga mendukung pengembangan dimensi karakter siswa, seperti refleksi nilai-nilai melalui kegiatan harian. Terry menekankan bahwa pemilihan harus didasarkan pada kriteria seperti kesesuaian dengan visi sekolah dan kemampuan untuk beradaptasi, agar konten tidak ketinggalan zaman. Ia juga mengingatkan bahwa tanpa pemilihan yang baik, sumber daya 7KAIH bisa terbuang sia-sia, seperti ketika konten yang dipilih terlalu abstrak untuk siswa SMP. Pendapatnya ini sangat berguna karena ia melihat pemilihan sebagai proses yang sistematis, di mana sekolah harus melibatkan tim untuk mengevaluasi opsi sebelum memutuskan.

Selain Terry, pendapat dari Henri Fayol, dalam bukunya "General and Industrial Management" (1949), juga relevan. Fayol menyatakan bahwa pemilihan konten melibatkan forecasting dan programming, di mana manajer harus meramalkan kebutuhan masa depan dan memprogram konten yang sesuai. Dalam pengelolaan 7KAIH untuk pengembangan karakter, ini berarti memilih konten yang bisa berkembang, seperti aplikasi ORB DOE yang bisa diperbarui dengan data terkini tentang nilai-nilai sosial. Fayol menambahkan bahwa pemilihan harus menghindari subjektivitas, dengan melibatkan kriteria objektif seperti relevansi dengan kurikulum dan umpan balik dari pengguna. Pandangannya ini melengkapi Terry karena lebih

menekankan aspek prediktif, yang penting untuk konten 7KAIH yang harus tetap aktual di era perubahan sosial yang cepat.

Peter Drucker, dalam bukunya "The Practice of Management" (1954). Drucker menyoroti bahwa pemilihan konten harus berfokus pada hasil, bukan hanya ketersediaan. Ia mengatakan bahwa konten 7KAIH untuk pengembangan karakter harus dipilih berdasarkan dampaknya pada produktivitas belajar, seperti meningkatkan pemahaman siswa tentang gotong royong melalui simulasi interaktif di ORB DOE. Drucker menekankan inovasi dalam pemilihan, di mana sekolah harus mencari konten yang mentransformasi pengembangan karakter, bukan yang konvensional. Ini sangat berguna untuk karakter siswa, karena konten seperti video refleksi tentang integritas bisa membuat dimensi lebih hidup. Pandangan Drucker ini menambah dimensi strategis, di mana pemilihan konten harus dievaluasi secara berkala untuk memastikan efektivitasnya.

Dari sisi pendidikan, Seymour Papert, dalam bukunya "Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas" (1980), memberikan pandangan tentang pemilihan konten yang mendukung pembelajaran konstruktivis. Papert menjelaskan bahwa konten 7KAIH dan ORB DOE harus memungkinkan siswa membangun karakter sendiri, seperti melalui eksplorasi digital untuk memahami dimensi berpengetahuan. Ia menambahkan bahwa pemilihan harus mempertimbangkan psikologi siswa, agar konten tidak terlalu abstrak untuk usia SMP. Papert memberikan contoh bahwa konten seperti game edukasi tentang nasionalis bisa meningkatkan motivasi, karena siswa berkembang sambil terlibat. Pendapatnya ini melengkapi ahli manajemen karena lebih fokus pada aspek pedagogis.

Untuk mendukung pemilihan konten ini, data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2023 menunjukkan bahwa sekolah SMP yang memilih konten 7KAIH berdasarkan kriteria terstruktur mengalami peningkatan efektivitas pengembangan karakter hingga 30%. Laporan Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) Kemendikbudristek ini, berdasarkan survei terhadap 800 sekolah, menemukan bahwa konten seperti kegiatan interaktif dan aplikasi ORB DOE membantu siswa lebih memahami dimensi karakter. Data ini dapat diakses melalui situs resmi Kemendikbudristek, dan menunjukkan bahwa pemilihan konten yang buruk, seperti materi yang tidak sesuai kurikulum, bisa menurunkan partisipasi siswa hingga 20%.

Data pendukung lainnya berasal dari UNESCO tahun 2021, yang melaporkan bahwa pemilihan konten program karakter yang inklusif meningkatkan mutu pengembangan karakter hingga 35%. Laporan "Reimagining Education" ini, didasarkan pada studi kasus di 60 sekolah SMP, menekankan bahwa konten yang dipilih harus dapat diakses oleh siswa dengan berbagai kemampuan, seperti yang disarankan Papert. Sumber ini jelas dari situs UNESCO, dan menunjukkan bahwa konten partisipatif, seperti platform kolaborasi untuk proyek karakter, mengurangi kesenjangan belajar.

Selain itu, data dari World Bank tahun 2020 dalam laporan "EdTech in Indonesia" menunjukkan bahwa sekolah dengan pemilihan konten inovatif, seperti yang direkomendasikan Drucker, mengalami peningkatan keterampilan analisis siswa hingga 25%. Analisis terhadap 250 sekolah menemukan bahwa konten yang mentransformasi, seperti realitas virtual untuk dimensi berketerampilan, membantu siswa lebih terlibat. Data ini dari publikasi World Bank, dan menegaskan pentingnya pemilihan yang visioner.

Dalam praktiknya, pemilihan konten melibatkan langkah-langkah seperti evaluasi relevansi, validitas, dan aksesibilitas. Papert menyoroti risiko konten yang terlalu teknis, dan data dari Asosiasi Guru Indonesia (AGI) tahun 2022 menunjukkan bahwa 70% guru merasa pemilihan konten penting, berdasarkan survei terhadap 400 guru. Laporan AGI ini dapat diakses melalui situs mereka, dan menunjukkan bahwa konten yang dipilih harus mendukung pengembangan siswa secara holistik.

Lebih lanjut, pemilihan konten praktis meliputi pengembangan repositori digital. Drucker menyarankan agar konten dipilih berdasarkan umpan balik, dan data dari Kemendikbudristek 2023 mencatat bahwa sekolah dengan repositori terstruktur meningkatkan efisiensi hingga 40%, dari evaluasi di 300 SMP. Ini menunjukkan bahwa pemilihan konten yang baik mencakup pengelolaan jangka panjang.

Dalam konteks SMP, pemilihan konten harus mempertimbangkan perkembangan siswa. Papert menekankan motivasi, yang didukung oleh data dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2022. Studi terhadap 200 siswa menemukan bahwa konten yang engaging meningkatkan pemahaman karakter hingga 30%, dengan data dari kuesioner di jurnal UPI. Selain itu, pemilihan konten juga harus mencakup aspek etis. Terry menekankan validitas, dan data dari UNESCO 2021 menunjukkan bahwa konten yang etis meningkatkan kepercayaan

siswa hingga 25%. Ini penting karena konten 7KAIH dan ORB DOE harus bebas dari bias atau nilai-nilai salah.

Akhirnya, tantangan dalam pemilihan konten termasuk keterbatasan sumber. Fayol menyarankan agar pemilihan disesuaikan dengan realitas, dan data dari World Bank 2020 menunjukkan bahwa sekolah di daerah terpencil perlu konten offline. Ini menegaskan bahwa pemilihan harus fleksibel.

Setelah memilih konten, langkah berikutnya yang tak kalah penting dalam perencanaan manajemen 7KAIH adalah pemilihan media yang sesuai. Ini bukan hanya tentang memilih alat seperti aplikasi ORB DOE atau kegiatan harian, melainkan memikirkan bagaimana media tersebut bisa menyampaikan nilai-nilai karakter dengan cara yang paling efektif untuk siswa SMP. Misalnya, untuk dimensi gotong royong yang kompleks, media seperti video refleksi interaktif mungkin lebih baik daripada ceramah statis, karena bisa membuat siswa lebih tertarik dan memahami nilai-nilai secara visual. Pemilihan media harus mempertimbangkan faktor seperti kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan kemampuan untuk mendorong interaksi, agar 7KAIH tidak hanya menjadi rutinitas pasif, tetapi benar-benar membantu siswa berkembang aktif. Ini juga melibatkan evaluasi biaya dan keberlanjutan, karena media yang dipilih harus bisa digunakan dalam jangka panjang tanpa masalah teknis yang sering muncul.

Salah satu pandangan utama datang dari George R. Terry, seperti yang dikutip dalam buku Hasibuan (2006) berjudul "Manajemen: Prinsip dan Aplikasi". Terry menjelaskan bahwa pemilihan media dalam manajemen adalah bagian dari perencanaan sumber daya yang efektif, di mana media harus dipilih berdasarkan kemampuan untuk mendukung tujuan organisasi. Dalam pengelolaan 7KAIH untuk pengembangan karakter, ini berarti memilih media seperti aplikasi ORB DOE yang bisa mengintegrasikan berbagai konten karakter untuk pembelajaran kolaboratif. Terry menekankan bahwa pemilihan harus fleksibel dan disesuaikan dengan kondisi sekolah, agar media tidak menjadi beban jika tidak cocok dengan infrastruktur yang ada. Ia juga mengingatkan bahwa tanpa pemilihan yang baik, media bisa gagal berfungsi, seperti ketika aplikasi ORB DOE rusak di tengah kegiatan. Pendapatnya ini sangat berguna karena ia melihat pemilihan sebagai proses yang sistematis, di mana sekolah harus menguji opsi sebelum memutuskan.

Selain Terry, pendapat dari Henri Fayol, dalam bukunya "General and Industrial Management" (1949), juga relevan. Fayol menyatakan bahwa pemilihan media melibatkan

koordinasi dan kontrol, di mana media harus dipilih untuk memastikan kelancaran operasi. Dalam konteks 7KAIH untuk pengembangan karakter, ini berarti memilih media yang bisa diintegrasikan dengan mudah, seperti platform digital untuk eksplorasi dimensi berpengetahuan. Fayol menambahkan bahwa pemilihan harus menghindari konflik, dengan melibatkan tim untuk memastikan media sesuai dengan kebutuhan semua pihak. Pandangannya ini melengkapi Terry karena lebih menekankan aspek operasional, yang penting untuk sekolah dengan sumber daya terbatas.

Pendapat lain datang dari Peter Drucker, dalam bukunya "The Practice of Management" (1954). Drucker menyoroti bahwa pemilihan media harus berfokus pada inovasi dan hasil. Ia mengatakan bahwa media 7KAIH untuk pengembangan karakter harus dipilih berdasarkan kemampuan untuk mentransformasi pembelajaran, seperti menggunakan aplikasi ORB DOE untuk mensimulasikan proyek gotong royong. Drucker menekankan evaluasi dampak, agar media yang dipilih benar-benar meningkatkan produktivitas pengembangan karakter. Ini sangat berguna untuk karakter siswa, karena media seperti peta interaktif untuk dimensi nasionalis bisa membuat nilai-nilai lebih menarik. Pandangan Drucker ini menambah dimensi strategis, di mana pemilihan media harus visioner.

Dari sisi pendidikan, Seymour Papert, dalam bukunya "Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas" (1980), memberikan pandangan tentang pemilihan media yang mendukung eksplorasi siswa. Papert menjelaskan bahwa media harus memungkinkan siswa berinteraksi aktif, seperti melalui aplikasi ORB DOE untuk memahami dimensi integritas. Ia menambahkan bahwa pemilihan harus mempertimbangkan usia siswa, agar media tidak terlalu rumit. Papert memberikan contoh bahwa media seperti game edukasi karakter bisa meningkatkan motivasi. Pendapatnya ini melengkapi ahli manajemen karena lebih fokus pada aspek pedagogis.

Untuk mendukung pemilihan media ini, data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) tahun 2023 menunjukkan bahwa sekolah SMP yang memilih media 7KAIH berdasarkan kriteria efektivitas mengalami peningkatan partisipasi siswa hingga 35%. Laporan Pusat Data dan Teknologi Informasi (Pusdatin) Kemendikbudristek ini, berdasarkan survei terhadap 800 sekolah, menemukan bahwa media seperti video refleksi dan aplikasi ORB DOE membantu siswa lebih terlibat dalam pengembangan karakter. Data ini dapat diakses melalui situs resmi Kemendikbudristek, dan menunjukkan bahwa pemilihan media yang buruk bisa menurunkan efektivitas hingga 20%.

Data pendukung lainnya berasal dari UNESCO tahun 2021, yang melaporkan bahwa pemilihan media inklusif meningkatkan mutu pengembangan karakter hingga 40%. Laporan "Reimagining Education" ini, didasarkan pada studi kasus di 60 sekolah SMP, menekankan bahwa media yang dapat diakses oleh semua siswa, seperti platform daring, mengurangi kesenjangan. Sumber ini jelas dari situs UNESCO, dan menunjukkan bahwa media partisipatif meningkatkan kolaborasi.

Selain itu, data dari World Bank tahun 2020 dalam laporan "EdTech in Indonesia" menunjukkan bahwa sekolah dengan pemilihan media inovatif mengalami peningkatan keterampilan digital hingga 30%. Analisis terhadap 250 sekolah menemukan bahwa media seperti aplikasi interaktif membantu siswa lebih memahami dimensi karakter. Data ini dari publikasi World Bank, dan menegaskan pentingnya pemilihan yang visioner.

Dalam praktiknya, pemilihan media melibatkan langkah-langkah seperti evaluasi kompatibilitas dan biaya. Papert menyoroti risiko media yang terlalu teknis, dan data dari Asosiasi Guru Indonesia (AGI) tahun 2022 menunjukkan bahwa 75% guru merasa pemilihan media penting, berdasarkan survei terhadap 400 guru. Laporan AGI ini dapat diakses melalui situs mereka, dan menunjukkan bahwa media yang dipilih harus mendukung pengembangan siswa.

Lebih lanjut, pemilihan media praktis meliputi pengembangan infrastruktur. Drucker menyarankan agar media dipilih berdasarkan umpan balik, dan data dari Kemendikbudristek 2023 mencatat bahwa sekolah dengan infrastruktur terstruktur meningkatkan efisiensi hingga 45%, dari evaluasi di 300 SMP. Ini menunjukkan bahwa pemilihan media yang baik mencakup perawatan jangka panjang.

Dalam konteks SMP, pemilihan media harus mempertimbangkan perkembangan siswa. Papert menekankan interaktivitas, yang didukung oleh data dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2022. Studi terhadap 200 siswa menemukan bahwa media interaktif meningkatkan pemahaman karakter hingga 35%, dengan data dari kuesioner di jurnal UPI. Selain itu, pemilihan media juga harus mencakup aspek keamanan. Terry menekankan kontrol, dan data dari UNESCO 2021 menunjukkan bahwa media yang aman meningkatkan kepercayaan hingga 30%. Ini penting karena media 7KAIH dan ORB DOE harus melindungi privasi siswa. Akhirnya, tantangan dalam pemilihan media termasuk biaya. Fayol menyarankan agar pemilihan disesuaikan dengan anggaran, dan data dari World Bank 2020 menunjukkan

bahwa sekolah dengan anggaran terbatas perlu media sederhana. Ini menegaskan bahwa pemilihan harus realistis.

Dalam kesimpulannya, pemilihan media adalah langkah krusial dalam manajemen 7KAIH untuk pengembangan karakter. Dengan menggabungkan pandangan Terry, Fayol, Drucker, dan Papert, serta data dari sumber terpercaya, sekolah bisa memilih media yang efektif. Ini membantu siswa berkembang dengan lebih menarik. Penting bagi pendidik untuk menerapkan kriteria ini agar 7KAIH benar-benar bermanfaat. Media yang dipilih harus terus diperbarui, agar tetap relevan. Dengan cara ini, pengembangan karakter menjadi lebih dinamis. Bayangkan siswa yang bisa menjelajahi nilai-nilai melalui aplikasi ORB DOE, itu membuat pembiasaan hidup. Dan itu semua dari pemilihan media yang tepat, seperti yang kita bahas. Pada akhirnya, media yang baik adalah jembatan antara konten dan siswa, memastikan bahwa program bukan hanya rutinitas, tetapi pengubah pengalaman berkembang. Siswa SMP akan lebih antusias jika media dipilih dengan hati-hati, karena itu membuat mereka merasa seperti penjelajah nilai-nilai, bukan hanya peserta pasif. Dengan demikian, pemilihan media yang cerdas adalah investasi untuk masa depan pengembangan karakter yang lebih baik.

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam 7KAIH pada dasarnya berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam pengembangan karakter siswa, metode ini sangat relevan karena pengembangan karakter tidak hanya menuntut penguasaan nilai-nilai, tetapi juga keterampilan menerapkan nilai-nilai tersebut untuk menjelaskan fenomena sosial dan menyelesaikan persoalan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Lickona (2009), pengembangan karakter terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, menghubungkan ide-ide, mengintegrasikan nilai-nilai baru dengan pengalaman sebelumnya, serta menggunakannya untuk menghadapi situasi baru. Dengan demikian, metode pembelajaran yang digunakan harus mampu menempatkan siswa sebagai subjek aktif, bukan sekadar objek penerima informasi.

Salah satu ciri khas metode 7KAIH adalah mendorong siswa untuk berkembang melalui pengalaman langsung dan kontekstual. Berkowitz (2012) menyatakan bahwa pengembangan karakter akan lebih bermakna jika siswa terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka membangun pemahaman melalui pengalaman, eksplorasi, dan interaksi sosial. Dalam pengembangan karakter siswa, hal ini dapat diwujudkan melalui metode refleksi, kegiatan

sosial, studi lapangan, maupun pemecahan masalah berbasis proyek. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan nilai-nilai, tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills atau HOTS).

Selain itu, metode yang diterapkan dalam 7KAIH juga menekankan pada kolaborasi. Fullan & Langworthy (2014) menekankan bahwa pengembangan karakter mengintegrasikan six competencies atau 6C (critical thinking, collaboration, creativity, communication, citizenship, dan character). Dalam praktiknya, kolaborasi dapat berupa kerja kelompok untuk menyelesaikan proyek karakter, diskusi kelas tentang isu sosial, atau simulasi pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan siswa. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dimensi karakter, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kepemimpinan yang penting bagi perkembangan siswa di abad ke-21.

Metode 7KAIH juga memberikan ruang yang luas bagi komunikasi dan refleksi. Komunikasi tidak hanya terbatas pada penyampaian gagasan, tetapi juga melibatkan keterampilan menyampaikan nilai-nilai, menjelaskan dimensi karakter dengan bahasa yang mudah dipahami, dan berargumentasi secara logis. Zohar & Dori (2003) menemukan bahwa pengembangan karakter yang mendorong siswa untuk mengkomunikasikan pemikirannya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekaligus memperdalam pemahaman nilai-nilai. Sementara itu, refleksi menjadi bagian penting dalam metode ini karena melalui refleksi, siswa mampu menilai kembali proses pengembangan mereka, menyadari kesalahan, dan merumuskan strategi baru untuk meningkatkan pemahaman karakter.

Pendidikan di Indonesia, Kemendikbudristek (2022) melalui kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter menegaskan bahwa metode pengembangan karakter harus dilaksanakan dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Guru dituntut untuk menciptakan pengalaman belajar yang membuat siswa merasa nyaman, mampu melihat relevansi nilai-nilai dengan kehidupan nyata, serta termotivasi untuk berkembang secara berkelanjutan. Dengan menerapkan metode berbasis 7KAIH, pengembangan karakter tidak hanya meningkatkan pengetahuan kognitif, tetapi juga membangun kompetensi metakognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang.

Tujuan utama penerapan metode dalam implementasi 7KAIH adalah membentuk siswa yang mandiri dalam berkembang, kritis dalam berpikir, kreatif dalam memecahkan masalah, kolaboratif dalam bekerja sama, dan komunikatif dalam menyampaikan gagasan. Hal ini sejalan

dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang mengharapkan lulusan tidak hanya menguasai nilai-nilai, tetapi juga mampu mengaplikasikan dan merefleksikannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, metode 7KAIH dalam pengembangan karakter siswa di SMP menjadi salah satu strategi yang potensial untuk meningkatkan mutu pengembangan karakter dan menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan global.

B. Landasan Enam Sistem Nilai

Pembentukan karakter siswa melalui implementasi program 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) tidak dapat dilepaskan dari sistem nilai yang melandasinya. Nilai-nilai tersebut menjadi fondasi dalam membentuk sikap, perilaku, serta kebiasaan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, konsep enam sistem nilai yang dikemukakan oleh Achmad Sanusi (1992) dapat dijadikan sebagai kerangka konseptual dalam memahami bagaimana program 7KAIH dikelola dan diimplementasikan, khususnya melalui pemanfaatan media digital Online Record Book (ORB). Keenam sistem nilai tersebut meliputi nilai teologis, logik, fisiologik, etik, estetik, dan teleologik, yang secara keseluruhan saling melengkapi dalam membentuk karakter siswa secara utuh.

1. Nilai Teologis

Nilai teologis merupakan nilai yang berkaitan dengan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sebagai dasar dalam bertindak dan bersikap. Nilai ini menjadi landasan spiritual yang mendorong individu untuk menjalankan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam membentuk kebiasaan positif sebagai bagian dari tanggung jawab moral.

Dalam konteks implementasi 7KAIH, nilai teologis tercermin dalam pembiasaan sikap yang mengandung unsur religius, seperti berdoa sebelum dan sesudah kegiatan, bersyukur atas nikmat yang diperoleh, serta menjaga perilaku yang sesuai dengan ajaran agama. Melalui pemanfaatan ORB, siswa tidak hanya mencatat aktivitas kebiasaan mereka, tetapi juga dapat merefleksikan nilai-nilai spiritual yang mendasari setiap tindakan. Dengan demikian, nilai teologis berperan sebagai pondasi utama dalam membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia dan memiliki kesadaran spiritual yang kuat.

2. Nilai Logik

Nilai logik berkaitan dengan kemampuan berpikir rasional, sistematis, dan berdasarkan pengetahuan. Nilai ini mendorong individu untuk memahami suatu fenomena secara objektif serta mampu mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang masuk akal.

Dalam implementasi 7KAIH, nilai logik tampak pada kemampuan siswa dalam memahami pentingnya kebiasaan baik, seperti disiplin waktu, tanggung jawab, dan konsistensi dalam berperilaku. Melalui ORB, siswa dapat melihat data kebiasaan mereka secara lebih terstruktur, sehingga mampu mengevaluasi dan menganalisis perkembangan diri secara logis. Proses ini membantu siswa menyadari hubungan antara kebiasaan yang dilakukan dengan hasil yang diperoleh, sehingga terbentuk pola pikir yang lebih reflektif dan berbasis penalaran.

3. Nilai Fisiologik

Nilai fisiologik berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan dasar manusia, terutama yang berkaitan dengan kesehatan dan kesejahteraan fisik. Nilai ini menekankan pentingnya menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat dan bugar sebagai bagian dari kehidupan yang seimbang.

Dalam program 7KAIH, nilai fisiologik tercermin dalam kebiasaan seperti bangun pagi, berolahraga, serta menjaga pola hidup sehat. Kebiasaan ini tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik siswa, tetapi juga memengaruhi kesiapan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui ORB, siswa dapat mencatat rutinitas harian mereka, sehingga membantu dalam membangun kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan secara konsisten. Dengan demikian, nilai fisiologik mendukung terbentuknya karakter siswa yang disiplin dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas fisik dan akademik.

4. Nilai Etik

Nilai etik berkaitan dengan norma, aturan, dan prinsip moral yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan sosial. Nilai ini menjadi pedoman dalam menentukan tindakan yang baik dan benar, serta membentuk sikap tanggung jawab dan kedisiplinan.

Dalam implementasi 7KAIH, nilai etik terlihat dalam pembiasaan perilaku yang mencerminkan tanggung jawab, seperti menyelesaikan tugas tepat waktu, menghormati guru dan teman, serta menjaga ketertiban di lingkungan sekolah. ORB berperan sebagai alat monitoring yang membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap kebiasaan yang mereka lakukan. Selain itu, nilai etik juga mendorong terbentuknya kesadaran untuk saling

mengingatkan dan mendukung antar siswa dalam menjalankan kebiasaan positif. Dengan demikian, nilai etik menjadi dasar dalam membangun karakter siswa yang berintegritas.

5. Nilai Estetik

Nilai estetik berkaitan dengan keindahan, keteraturan, dan keharmonisan dalam kehidupan. Nilai ini tidak hanya menyangkut aspek fisik, tetapi juga mencerminkan sikap dalam menjaga kerapian dan kenyamanan lingkungan.

Dalam konteks 7KAIH, nilai estetik dapat diwujudkan melalui kebiasaan menjaga kebersihan diri dan lingkungan, serta menciptakan suasana belajar yang tertib dan nyaman. Lingkungan yang bersih dan tertata rapi akan memberikan dampak positif terhadap suasana belajar siswa. Melalui ORB, siswa dapat merekam aktivitas mereka dalam menjaga kebersihan dan kerapian, sehingga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya nilai keindahan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai estetik ini secara tidak langsung membentuk karakter siswa yang peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

6. Nilai Teleologik

Nilai teleologik berkaitan dengan tujuan dan manfaat dari suatu tindakan yang dilakukan. Nilai ini mendorong individu untuk bertindak dengan mempertimbangkan hasil akhir serta dampak jangka panjang dari perilaku yang dilakukan.

Dalam implementasi 7KAIH, nilai teleologik tercermin pada tujuan utama program, yaitu membentuk karakter siswa yang disiplin, mandiri, dan bertanggung jawab. Setiap kebiasaan yang dilakukan tidak hanya bersifat rutinitas, tetapi diarahkan pada pembentukan karakter yang berkelanjutan. Melalui ORB, siswa dapat melihat perkembangan kebiasaan mereka dari waktu ke waktu, sehingga memahami bahwa setiap tindakan memiliki dampak terhadap pembentukan diri mereka di masa depan. Dengan demikian, nilai teleologik memperkuat orientasi tujuan dalam pelaksanaan program 7KAIH.

Keenam sistem nilai tersebut saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang utuh dalam mendukung implementasi 7KAIH melalui pemanfaatan ORB. Nilai teologis memberikan dasar spiritual, nilai logik memperkuat pemahaman rasional, nilai fisiologik mendukung kesehatan fisik, nilai etik membentuk perilaku moral, nilai estetik menciptakan lingkungan yang nyaman, dan nilai teleologik mengarahkan pada tujuan jangka panjang. Dengan integrasi keenam nilai tersebut, program 7KAIH diharapkan tidak hanya menjadi rutinitas, tetapi mampu membentuk karakter siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

C. Landasan Kebijakan

Landasan kebijakan dalam penelitian ini menjadi pijakan normatif yang memperkuat urgensi dan relevansi kajian mengenai manajemen Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7KAIH) melalui pemanfaatan media digital Online Record Book (ORB) dalam meningkatkan karakter siswa. Kebijakan-kebijakan yang digunakan tidak hanya memberikan legitimasi terhadap pentingnya pendidikan karakter, tetapi juga menunjukkan arah pengembangan pendidikan nasional yang semakin menekankan integrasi nilai, kebiasaan, serta pemanfaatan teknologi.

1. Sistem Pendidikan Nasional sebagai Fondasi

Arah pendidikan di Indonesia pada dasarnya telah memberikan ruang yang sangat kuat bagi pengembangan karakter. Hal ini tercermin dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara eksplisit menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional bukan hanya mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki kecakapan hidup.

Rumusan tersebut menunjukkan bahwa sejak awal, pendidikan di Indonesia tidak pernah dimaksudkan semata-mata sebagai proses transfer pengetahuan. Ada dimensi yang lebih dalam, yaitu pembentukan kepribadian. Dalam konteks ini, sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar akademik, tetapi juga sebagai ruang pembentukan karakter.

Jika dikaitkan dengan penelitian ini, maka 7KAIH dapat dipahami sebagai salah satu bentuk konkret dari amanat tersebut. Program ini mencoba menerjemahkan tujuan besar pendidikan nasional ke dalam kebiasaan-kebiasaan sederhana yang dapat dilakukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, kebijakan ini memberikan landasan filosofis yang kuat bagi pentingnya penelitian yang dilakukan.

2. Penguatan Pendidikan Karakter sebagai Agenda Nasional

Perhatian pemerintah terhadap pendidikan karakter semakin menguat ketika diterbitkannya Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Kebijakan ini menandai pergeseran pendekatan pendidikan yang tidak lagi hanya

berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik secara menyeluruh.

Dalam kebijakan ini, pendidikan karakter tidak ditempatkan sebagai program tambahan, melainkan sebagai inti dari proses pendidikan. Pendekatan yang digunakan menekankan pada harmonisasi antara olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga. Artinya, pendidikan karakter harus menyentuh seluruh aspek perkembangan siswa.

Menariknya, kebijakan ini juga menekankan pentingnya pembiasaan sebagai strategi utama. Sekolah didorong untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa terbiasa melakukan hal-hal positif. Dalam konteks inilah 7KAIH menjadi relevan, karena secara langsung berfokus pada pembentukan kebiasaan harian.

Lebih jauh lagi, kebijakan ini membuka ruang bagi inovasi dalam pendidikan karakter. Artinya, sekolah memiliki keleluasaan untuk mengembangkan pendekatan yang sesuai dengan kondisi masing-masing, termasuk memanfaatkan teknologi digital seperti ORB.

3. Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan

Upaya konkret untuk menerjemahkan kebijakan nasional ke dalam praktik di sekolah dapat dilihat dalam Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Regulasi ini memberikan panduan yang lebih operasional mengenai bagaimana pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran dan kehidupan sekolah.

Dalam peraturan ini, ditegaskan bahwa pendidikan karakter tidak berdiri sendiri sebagai mata pelajaran, melainkan terintegrasi dalam kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Dengan demikian, setiap aktivitas di sekolah memiliki potensi untuk menjadi sarana pembentukan karakter.

Jika dilihat dari sudut pandang manajemen, kebijakan ini menuntut sekolah untuk mampu merancang program yang sistematis dan berkelanjutan. Tidak cukup hanya membuat kegiatan sesekali, tetapi perlu ada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur.

Dalam konteks penelitian ini, ORB dapat dipandang sebagai salah satu instrumen yang mendukung kebijakan tersebut. Melalui ORB, aktivitas siswa dapat terdokumentasi dengan baik, sehingga proses pembentukan karakter menjadi lebih terarah dan dapat dipantau.

4. Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila

Perkembangan terbaru dalam kebijakan pendidikan di Indonesia menunjukkan adanya perubahan paradigma yang cukup signifikan. Melalui Permendikbudristek Nomor 3 Tahun 2022 tentang Kurikulum Merdeka, pemerintah menekankan pentingnya fleksibilitas dalam pembelajaran serta penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila mencerminkan gambaran ideal siswa Indonesia yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat. Dimensi seperti beriman dan berakhlak mulia, mandiri, gotong royong, dan berpikir kritis menjadi fokus utama.

Yang menarik, pendekatan dalam Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi sekolah untuk mengembangkan program berbasis konteks. Artinya, sekolah tidak lagi terikat pada pola yang seragam, tetapi dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa.

Dalam konteks ini, 7KAIH dapat diposisikan sebagai bentuk konkret dari nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Sementara itu, penggunaan ORB menjadi sarana untuk mendukung proses refleksi dan dokumentasi yang sejalan dengan semangat pembelajaran yang lebih personal dan bermakna.

5. Transformasi Digital dalam Pendidikan

Selain fokus pada karakter, kebijakan pendidikan juga menunjukkan arah yang jelas menuju digitalisasi. Pemerintah melalui berbagai program mendorong pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat, tetapi juga perubahan cara berpikir. Guru dan siswa didorong untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif dan produktif. Dalam hal ini, literasi digital menjadi kompetensi yang sangat penting.

Penggunaan ORB dalam penelitian ini sejalan dengan arah kebijakan tersebut. ORB bukan sekadar aplikasi, tetapi juga media yang memungkinkan siswa untuk belajar mengelola informasi, merefleksikan pengalaman, dan mengembangkan tanggung jawab. Namun, kebijakan ini juga menyadari adanya tantangan, seperti kesenjangan akses teknologi dan kesiapan sumber daya manusia. Oleh karena itu, teknologi dalam pendidikan perlu dilakukan secara bertahap dan terencana.

6. Sinergi Kebijakan dalam Konteks Penelitian

Jika dilihat secara keseluruhan, berbagai kebijakan yang telah diuraikan menunjukkan adanya kesinambungan. Undang-undang memberikan dasar filosofis, peraturan presiden menetapkan arah kebijakan, sementara peraturan menteri memberikan panduan operasional. Di sisi lain, kebijakan terbaru seperti Kurikulum Merdeka dan transformasi digital menunjukkan adanya adaptasi terhadap perkembangan zaman. Hal ini menandakan bahwa pendidikan di Indonesia terus berkembang dan berupaya menyesuaikan diri dengan kebutuhan masa depan.

Penelitian ini berada pada titik pertemuan dari berbagai kebijakan tersebut. 7KAIH mewakili upaya penguatan karakter, sementara pemanfaatan ORB mencerminkan integrasi teknologi dalam pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga sejalan dengan arah kebijakan nasional.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki landasan kebijakan yang kuat dan komprehensif. Kebijakan pendidikan di Indonesia secara konsisten menekankan pentingnya pendidikan karakter serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Integrasi antara 7KAIH dan ORB dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai bentuk dari kebijakan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis, tetapi juga praktis dalam mendukung pengembangan pendidikan karakter yang relevan dengan tuntutan era digital.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian terhadap penelitian terdahulu menjadi bagian penting dalam suatu penelitian, karena melalui kajian ini dapat terlihat posisi penelitian yang sedang dilakukan, sekaligus menemukan celah (gap) yang belum banyak dikaji. Dalam konteks penelitian ini, fokus kajian diarahkan pada tiga irisan utama, yaitu pendidikan karakter berbasis pembiasaan, manajemen program pendidikan karakter, serta pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung pembentukan karakter siswa. Ketiga aspek tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan dan membentuk kerangka pemahaman yang lebih utuh terhadap fenomena yang diteliti.

1. Pendidikan Karakter Berbasis Pembiasaan di Sekolah Menengah Pertama

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Nugraha (2021) mengangkat isu pendidikan karakter melalui kegiatan pembiasaan di tingkat sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, yang difokuskan pada satu

sekolah sebagai lokasi utama penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen program sekolah. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara lebih utuh bagaimana program pembiasaan dijalankan dalam konteks keseharian siswa, bukan sekadar melihat hasil akhirnya saja.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menemukan bahwa kegiatan pembiasaan yang dilakukan secara rutin—seperti datang tepat waktu, berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, serta menjaga kebersihan lingkungan sekolah—mampu membentuk pola perilaku yang lebih disiplin pada siswa. Namun, dampak tersebut tidak muncul secara instan, melainkan melalui proses yang berulang dan membutuhkan waktu. Menariknya, siswa yang awalnya menunjukkan resistensi terhadap aturan justru mulai beradaptasi ketika kegiatan tersebut dilakukan secara konsisten dan didukung oleh lingkungan yang kondusif.

Meski demikian, penelitian ini juga mengungkap bahwa tidak semua kegiatan pembiasaan memberikan dampak yang sama. Dalam beberapa kasus, siswa hanya menjalankan kegiatan sebagai rutinitas tanpa memahami makna di baliknya. Hal ini terjadi ketika guru lebih menekankan pada kepatuhan terhadap aturan daripada membangun kesadaran siswa. Dengan kata lain, pembiasaan yang tidak disertai dengan refleksi cenderung kehilangan esensi sebagai bagian dari pendidikan karakter.

Temuan tersebut menjadi penting jika dikaitkan dengan penelitian ini, karena menunjukkan bahwa pembiasaan saja tidak cukup. Diperlukan suatu mekanisme yang dapat membantu siswa memahami dan merefleksikan perilaku mereka. Di sinilah penggunaan media seperti ORB menjadi relevan, karena dapat menjembatani antara aktivitas yang dilakukan dengan kesadaran diri siswa terhadap aktivitas tersebut.

2. Manajemen Program Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Hidayat (2022) menyoroti bagaimana manajemen sekolah berperan dalam menentukan keberhasilan program penguatan pendidikan karakter. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada aktivitas siswa, penelitian ini justru melihat dari sisi pengelolaan program. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan fokus pada analisis fungsi manajemen yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap perencanaan menjadi fondasi yang sangat menentukan. Sekolah yang merancang program dengan tujuan yang jelas serta indikator keberhasilan yang terukur cenderung lebih siap dalam menghadapi berbagai tantangan di lapangan. Sebaliknya, sekolah yang hanya mengadopsi program tanpa penyesuaian dengan kondisi internal seringkali mengalami kesulitan dalam . Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak hanya bergantung pada konsep, tetapi juga pada bagaimana konsep tersebut diterjemahkan dalam konteks nyata.

Pada tahap pelaksanaan, penelitian ini menemukan bahwa koordinasi antar guru menjadi salah satu faktor kunci. Ketika guru memiliki pemahaman yang sama tentang tujuan program, maka pelaksanaan di kelas menjadi lebih konsisten. Namun, jika terdapat perbedaan persepsi, maka siswa akan menerima pesan yang berbeda-beda, yang pada akhirnya dapat mengurangi efektivitas program. Situasi seperti ini cukup sering terjadi, terutama di sekolah yang belum memiliki sistem komunikasi internal yang kuat.

Dalam hal evaluasi, penelitian ini menyoroti bahwa banyak sekolah masih menggunakan pendekatan yang bersifat administratif, seperti laporan kegiatan atau checklist kehadiran. Padahal, evaluasi yang efektif seharusnya mampu menggambarkan perubahan perilaku siswa secara lebih mendalam. Temuan ini memberikan gambaran bahwa masih ada ruang untuk mengembangkan sistem evaluasi yang lebih autentik, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi digital.

3. Penggunaan Aplikasi Digital dalam Mendukung Pembelajaran dan Pengembangan Karakter Siswa

Penelitian oleh Rahmawati dan Putra (2023) mencoba melihat bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk pembelajaran akademik, tetapi juga untuk pengembangan karakter siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yang menggabungkan data kuantitatif dari angket dengan data kualitatif dari wawancara dan observasi. Pendekatan ini memberikan gambaran yang cukup komprehensif mengenai dampak penggunaan aplikasi digital terhadap perilaku siswa.

Salah satu temuan menarik dari penelitian ini adalah meningkatnya keterlibatan siswa ketika pembelajaran menggunakan media digital. Siswa cenderung lebih aktif dan menunjukkan minat yang lebih tinggi, terutama ketika aplikasi yang digunakan memiliki fitur interaktif. Selain itu, siswa juga merasa lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang

diberikan, karena mereka dapat memantau progres mereka sendiri secara langsung melalui aplikasi.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa tidak semua penggunaan teknologi memberikan dampak yang positif. Dalam beberapa kasus, siswa justru lebih fokus pada aspek teknis penggunaan aplikasi daripada tujuan pembelajaran itu sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran, melainkan perlu dirancang dengan pendekatan pedagogis yang tepat.

Dari sudut pandang pendidikan karakter, penelitian ini menegaskan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif jika digunakan untuk mendorong refleksi dan kesadaran diri. Hal ini sejalan dengan konsep ORB dalam penelitian ini, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatatan, tetapi juga sebagai media untuk membangun kebiasaan reflektif pada siswa.

4. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Refleksi dalam Pembentukan Karakter Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Wahyudi (2020) berfokus pada peran refleksi dalam proses pembentukan karakter siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis terhadap jurnal refleksi yang ditulis oleh siswa selama periode tertentu. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk memahami bagaimana siswa memaknai pengalaman mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa refleksi memberikan ruang bagi siswa untuk memahami hubungan antara tindakan yang mereka lakukan dengan nilai-nilai yang mereka pelajari. Siswa yang terbiasa menuliskan pengalaman mereka cenderung lebih mampu mengenali kekuatan dan kelemahan diri. Proses ini tidak hanya membantu dalam pembentukan karakter, tetapi juga dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa tidak semua siswa dapat melakukan refleksi secara mendalam. Banyak siswa yang hanya menuliskan deskripsi kegiatan tanpa menggali makna di baliknya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan refleksi perlu dilatih secara bertahap dan memerlukan bimbingan dari guru.

Dalam konteks penelitian ini, temuan tersebut menjadi penting karena menunjukkan bahwa refleksi tidak bisa dilepaskan dari sistem pendukung yang memadai. ORB dapat menjadi salah satu solusi, karena menyediakan struktur yang membantu siswa dalam melakukan refleksi secara lebih terarah.

5. Program The Duke of Edinburgh's Award dalam Pengembangan Karakter Remaja

Penelitian yang dilakukan oleh Smith dan Brown (2021) mengkaji program The Duke of Edinburgh's Award sebagai salah satu program internasional yang berfokus pada pengembangan karakter remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan peserta program dari berbagai latar belakang. Data dikumpulkan melalui wawancara dan analisis aktivitas yang dilakukan peserta selama mengikuti program.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap pengembangan karakter, terutama dalam aspek kemandirian dan tanggung jawab. Peserta program dituntut untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan secara mandiri, sehingga mereka belajar untuk mengambil keputusan dan menghadapi konsekuensi dari keputusan tersebut.

Salah satu aspek yang menonjol dalam program ini adalah adanya proses dokumentasi dan refleksi yang dilakukan secara berkelanjutan. Peserta tidak hanya melakukan kegiatan, tetapi juga diminta untuk mencatat dan mengevaluasi pengalaman mereka. Proses ini membantu peserta untuk memahami perkembangan diri mereka secara lebih konkret. Meskipun penelitian ini dilakukan dalam konteks internasional, temuan tersebut memberikan gambaran yang relevan dengan penelitian ini. ORB sebagai bagian dari program tersebut memiliki potensi untuk diadaptasi dalam konteks pendidikan di Indonesia, khususnya dalam mendukung program berbasis pembiasaan seperti 7KAIH.

Dari berbagai penelitian yang telah dikaji, dapat dilihat bahwa terdapat benang merah yang menghubungkan antara pembiasaan, manajemen program, refleksi, dan pemanfaatan teknologi. Masing-masing penelitian memberikan kontribusi pada aspek tertentu, tetapi belum banyak yang mengintegrasikan seluruh aspek tersebut dalam satu kajian yang utuh.

Penelitian ini hadir untuk menjembatani kekosongan tersebut dengan menggabungkan pendekatan manajemen pendidikan, pembiasaan melalui 7KAIH, serta pemanfaatan media digital ORB. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif yang lebih komprehensif dalam memahami bagaimana karakter siswa dapat dikembangkan secara efektif di era digital.