



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201981495, 13 November 2019

Pencipta

Nama : **Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd., Siti Zulaiha, Ph.D., , dkk**

Alamat : Jl. Nangka No.750 Kel. Sukamaju Baru Kec. Tapos, Depok, Jawa Barat, 16455

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd., Siti Zulaiha, Ph.D., , dkk**

Alamat : Jl. Nangka No.750 Kel. Sukamaju Baru Kec. Tapos, Depok, 8, 16455

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Ilmiah**

Judul Ciptaan : **Parents's Involvement Digital Application Framework For Children Character Education (PIDAF 4 C2 E)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 10 Oktober 2019, di Jakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000164339

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	Jl. Nangka No.750 Kel. Sukamaju Baru Kec. Tapos
2	Siti Zulaiha, Ph.D.	Puri Gading Alam Raya 1 Blok K2/3A Kel. Jati Melati Kec. Pondok Melati
3	Herri Mulyono, Ph.D.	Jl. Lagoa Kanal 2B No.6C Tanjung Priok

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	Jl. Nangka No.750 Kel. Sukamaju Baru Kec. Tapos
2	Siti Zulaiha, Ph.D.	Puri Gading Alam Raya 1 Blok K2/3A Kel. Jati Melati Kec. Pondok Melati
3	Herri Mulyono, Ph.D.	Jl. Lagoa Kanal 2B No.6C Tanjung Priok



HAKI EC00201981495

Parents's Involvement Digital Application Framework for Children Character Education (PIDAF 4C2 E)

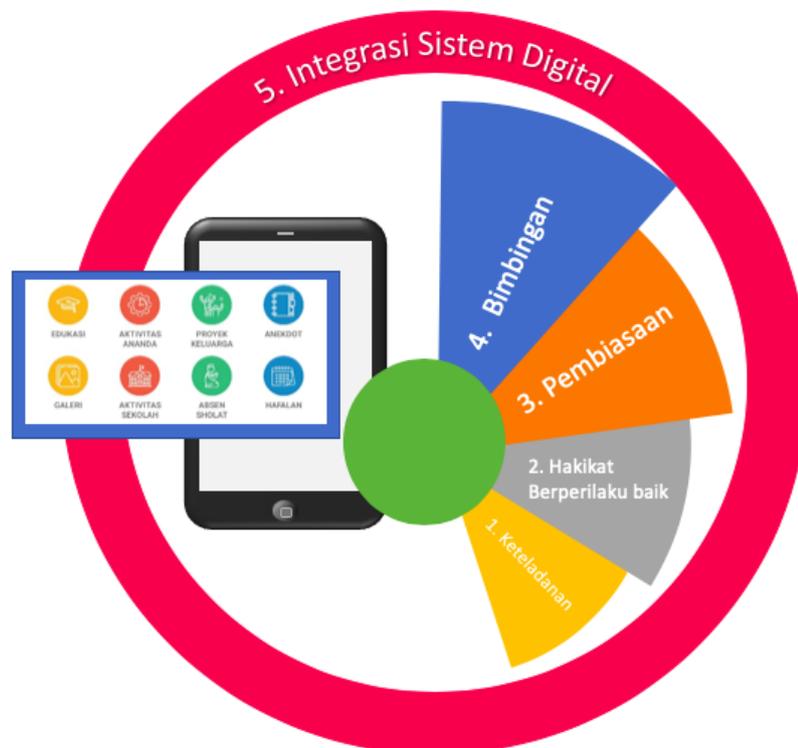
(Kerangka Aplikasi Digital Pelibatan Orangtua untuk Pendidikan Karakter)

Dikembangkan oleh

Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd, Siti Zulaiha, M.A, Ph.D., Herri Mulyono, Ph.D

Parents's Involvement Digital Application Framework for Children Character Education atau Kerangka Aplikasi Digital Pelibatan Orangtua untuk Pendidikan Karakter yang ditujukan untuk meningkatkan pelibatan orang tua dalam pendidikan karakter anak, dikembangkan berdasarkan riset sebelumnya yang telah dilakukan dan tertuang dalam buku Membidik Karakter Hebat (Siregar & Sari, 2017), dan diperkaya dengan dengan pemikiran Lickona (1992), Ulwan (2015), Berkowitz & Bier (2005), Tomlinson & Andina (2015). Riset awal dilakukan, untuk mengetahui tahapan apa saja yang dibutuhkan orang tua dalam membangun karakter anak melalui proses pendidikan.

Kerangka kerja pelibatan orang tua meliputi beberapa tahap, yaitu; keteladanan, hakikat berperilaku baik, pembiasaan dan integrasi sistim digital. Poin pentingnya, dalam membangun karakter anak, orang tua sebagai pendidik pertama dan utama harus terlibat, bukan hanya secara alamiah membersamai anak, namun harus memiliki bekal pengetahuan sekaligus mampu menjadi contoh bagi anak. Kerangka kerja keterlibatan orang tua digambarkan dalam bagan berikut:



Berikut ini akan dijelaskan tahapan dari kerangka kerja yang terepresentasi secara holistik dalam fitur-fitur di aplikasi digital berbasis android.

1. Keteladanan

Children see Children do. Anak melakukan sesuatu dari apa yang dilihatnya. Meniru lebih mudah karena melihat langsung dibanding hanya mendengar perintah apa yang harus dilakukan tapi tak ada contoh nyata. Sebagai ilustrasi, seorang anak kecil memukul bukan karena diajari namun sering melihat orang disekitarnya yang melakukan hal tersebut. Anak adalah peniru ulung. Orang tua sebagai pendidik adalah contoh yang paling mudah diikuti, karena anak lebih banyak bersama orang tua, untuk itu orang tua perlu memiliki karakter baik yang akan diikuti anak. Dalam kerangka aplikasi pelibatan orang tua, terdapat fitur PROJEK KELUARGA. Fitur ini berisi projek pendidikan karakter yang harus dilakukan secara bersama antara anak dan orang tua. Orang tua terlibat langsung dalam projek ini. Sebagai contoh, projek berbagi. Orang tua dan anak membuat program berbagi secara bersama dan melakukannya pun bersama, seperti; memasak bersama lalu membagikan ke tetangga. Keterlibatan orang tua secara langsung menunjukkan orang tua bukan sekedar memerintah namun mencontohkan bagaimana seharusnya.

Selain itu juga ada fitur EDUKASI. Fitur ini berisi tentang artikel pengasuhan (parenting) orang tua terhadap anak dengan secara tematik dan berkesinambungan. Fitur ini bertujuan memberi bekal bagi orang tua dalam pengasuhan. Dalam fitur ini, setelah orang tua mendapatkan pengetahuan, orang tua diminta melakukan (action). Format artikel di fitur edukasi ini berisi narasi ilmu pengasuhan dan himbauan melakukan tindakan atau perilaku dari pengetahuan yang telah didapat tersebut.

2. Hakikat Berperilaku Baik

Mengapa harus melakukan ini? Mengapa harus melakukan itu? Seseorang akan bersedia melakukan sesuatu bukan karena sekedar aturan atau perintah, bukan karena takut dihukum atau berharap hadiah, jika ia paham hakikat kemengapaannya. Jika orang tahu mengapanya, yakni hakikat berperilaku baik, maka ia akan berusaha memunculkan motivasi intrinsik dari dalam dirinya, dan tidak tergantung motivasi eksternal saja. Motivasi internal akan lebih kuat menjaga konsistensi perilaku baik dibanding motivasi eksternal. Untuk itu, fitur EDUKASI menjadi fitur pertama yang muncul dalam aplikasi ini. Fitur EDUKASI yang telah dibahas sebelumnya, utamanya berisi tentang pengetahuan yang diharapkan akan mengedukasi orang tua. Pengetahuan tentang pengasuhan yang menjadi bekal orang tua untuk meyakini agar dapat menjadi pendidik pertama dan utama bagi anaknya, bukan mendelegasikan kepada orang lain atau Lembaga pendidikan. Pengetahuan yang disampaikan secara berkala dalam fitur ini, selaras dengan konsep *Knowing The Good*. Sebelum melakukan sesuatu dibutuhkan landasan keilmuan dan kepehaman terhadap apa yang akan dilakukan. Berikutnya, pola ini akan menurun kepada cara orang tua mendidik anaknya, bukan sekedar menyuruh atau memerintah, namun memahamkan terlebih dahulu, mengapa perintah tersebut harus dilakukan.

3. Pembiasaan

Setelah memiliki pengetahuan, maka perlu latihan melakukan perilaku baik secara berulang atau yang dikenal dengan pembiasaan. Perilaku yang dilakukan secara berulang dalam kurun waktu tertentu akan membuat seseorang melakukan perilaku itu secara spontan, karena sudah terbiasa. Aplikasi ini menyediakan fitur AKTIVITAS ANANDA. Fitur ini berisi tabel

kegiatan anak yang terkait sisi pembangunan karakter, spiritual dan kesehatan. Setiap hari orang tua akan dibantu untuk mendisiplinkan diri mengecek kegiatan anak. Anak dibantu untuk secara konsisten melakukan perilaku baik melalui pengecekan orang tua. Orang tua dan anak sama-sama mendapatkan pembiasaan berdisiplin melakukan perilaku baik. Tabel yang berisi item-item perilaku anak yang sedianya dilakukan, di centang secara rutin setiap hari oleh orang tua. Orang tua tidak dapat mencentang tabel sekaligus dalam sepekan, misalnya, karena fitur tak akan berfungsi jika orang tua telat mengisi. Hal tersebut berguna membiasakan orang tua melakukan pengecekan terhadap anaknya. Anak akan mendapat perhatian dari orang tua dengan memberi semangat maupun teguran jika saat pengecekan anak belum optimal melakukan perilaku yang diharapkan dilakukan. Fitur ini akan menjadi pengingat orang tua dan anak untuk konsisten dalam melakukan hal baik melalui pembiasaan.

4. Bimbingan

Setelah anak memiliki pengetahuan tentang apa, mengapa dan bagaimana berperilaku baik, ia masih membutuhkan bimbingan dalam pelaksanaannya. Bimbingan dilakukan orang tua sebagai bentuk kewajiban sebagai seorang pendidik yakni kebersamai (*present*). Selain itu, bagi seorang anak, di mana masih masuk fase tumbuh kembangnya, ia membutuhkan orang dewasa untuk membimbingnya, mengingatkan dan menasehati jika keliru. Menunjukkan hal yang benar. Menyemangati pada saat anak membutuhkannya. Menghargai kebaikan yang dikerjakan anak, walau belum sempurna. Membantu anak konsisten dalam kebaikan. Semua hal ini, coba direpresentasikan melalui fitur AKTIVITAS ANANDA dan fitur PROJEK KELUARGA (PK). Sebagaimana yang telah disampaikan sebelumnya, fitur PK mengajak orang tua hadir dalam pengasuhan. Terlibat langsung, mengarahkan, berdiskusi dan bekerja sama dalam proyek yang ada. Proyek yang diminta dilakukan adalah proyek kegiatan harian yang kadang luput dilakukan sebuah keluarga secara bersama. Kerja bakti di rumah, contohnya. Seluruh anggota keluarga bekerja sama mewujudkan rumah yang bersih dan rapi. Berdiskusi apa yang akan dilakukan, berbagi peran dan tugas, semua terlibat dalam proyek ini, orang tua tentu sebagai pembimbing yang mengarahkan agar tujuan tercapai.

5. Integrasi Sistem Digital

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari rangkaian komponen atau elemen yang terhubung melalui prosedur logis dan rasional untuk mencapai suatu tujuan. Tahap tahap pendidikan karakter di atas, akan berjalan bersinergi, jika satu sama lain

dilakukan yang akan membuat sinergi. Sistem digital dirancang pada penerapan model pelibatan orang tua dalam pendidikan anak, disesuaikan dengan era 4.0 saat ini, di mana penggunaan gawai sudah merupakan keniscayaan. Pemanfaatan teknologi bagi kemaslahatan harus dioptimalkan. Pada pendidikan karakter, sistem akan membantu mengontrol terlaksanannya tahapan-tahapan tersebut dalam rangka mencapai tujuan adanya peningkatan pelibatan orang tua dalam pendidikan karakter anak. Konsistensi adalah kunci keberhasilan. Untuk menjaga konsistensi ini dibutuhkan sistem. Fitur-fitur yang ada di aplikasi ini, akan mengingatkan orang tua untuk senantiasa kebersamai anaknya dalam pembangunan karakter diri. Fitur EDUKASI membantu orang tua mendapatkan pengetahuan sekaligus mengingatkan untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapat. Fitur AKTIVITAS ANANDA, mengontrol kebiasaan baik orang tua dan anak. Fitur PROJEK KELUARGA mengajak seluruh anggota keluarga untuk terlibat dan bersinergi bersama dalam menumbuhkan karakter yang baik. Fitur GALERI sebagai pengingat berbagai kegiatan baik yang telah dilakukan. Fitur CATATAN AYAH BUNDA, merekam momen dan perilaku

Ananda yang perlu diperhatikan. Fitur FORUM, menjadi sarana saling berbagi informasi, diskusi dan mengingatkan antar anggota forum yang terdiri dari orang tua dan guru sebagai pendidik anak. Fitur RAPOR ORANG TUA, berguna sebagai evaluasi terhadap keterlibatan orang tua dalam pendidikan anaknya. Seluruh fitur ini menjadi satu kesatuan sistem dalam memenuhi tahapan tahapan tersebut di atas.

Referensi

- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2007). What works in character education. *Journal of Research in Character Education*. 5(1). 29-48
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character*. New York: Bantam Doubleday Dell Publishing
- Siregar, D., & Sari, Y, Y. (2017). *Membidik Karakter Hebat*. Depok: Gema Insani.
- Tomlinson, H. B., & Andina, S. (2015). *Parenting Education in Indonesia: Review and recommendations to strengthen programs and systems*. Washington: World Bank Group
- Ulwan, A. N. (2015). *Tarbiyatul fiil Islam*. Jakarta: Khatulistiwa Press.