



SENASBASA (5) (2021) (E-ISSN 2599-0519)

PROSIDING SEMINAR  
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
(SENASBASA)



<http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA>

## Pembuatan Aplikasi *Child In* sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga

Asmaul Farida Azizi<sup>a,\*</sup>, Alfi Khoiru An Nisa<sup>b,\*</sup>, Mochammad Bagas Prayoga<sup>c,\*</sup> Fida Pangesti<sup>d\*</sup>

<sup>a</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang

<sup>b</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang

<sup>c</sup>Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang

<sup>d</sup>Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang

\*asmaulazizi999@gmail.com, alfinisaaaa@gmail.com, mochbagasprayoga@gmail.com,

fidapangesti@umm.ac.id

### Info Artikel

Diterima: 10-11-2021

Direvisi: 10-12-2021

Dipublikasikan: 31-12-2021

### Kata Kunci:

*Child In*

Kota Layak Anak

Teknologi

### Abstrak

Berdasarkan data pengaduan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2011 hingga 2018, terdapat pengaduan mengenai anak berdasarkan kluster perlindungan anak. Terdapat berbagai kasus mengenai anak terutama kasus anak berhadapan dengan hukum yang menunjukkan hak anak yang harusnya dipenuhi oleh keluarga. Pemerintah juga berupaya mengadakan program untuk memenuhi hak anak yaitu Kabupaten/Kota Layak Anak dengan 5 kluster penilaian. *Child In* mengambil fokus pada kluster pengasuhan alternatif, kluster pendidikan dan pemanfaatan waktu luang, dan kluster perlindungan khusus. Tujuan makalah ini adalah untuk mendeskripsikan rancangan aplikasi *Child In* sebagai penguatan karakter berbasis pada keluarga. Aplikasi *Child In* sebagai aplikasi yang memiliki enam fitur yaitu konsultasi anak, fitur pengaduan/pelaporan pelanggaran hak anak, fitur karakter literasi, fitur info parenting, fitur jadwal, fitur screen timer, dan fitur wisata dan event budaya. Aplikasi *Child In* diinovasikan untuk membantu masyarakat meningkatkan kualitas lingkungan pengasuhan. Diharapkan nantinya jika aplikasi dapat direalisasikan, masyarakat dapat memanfaatkan aplikasi *Child In* sebagai media yang memudahkan untuk konsultasi anak dan keluarga dengan akses lewat handphone. Orang tua mendapatkan fasilitas pengasuhan alternatif yang didukung oleh Puspaga (Pusat Pembelajaran Keluarga), sehingga orang tua mendapatkan info yang tepat mengenai pengasuhan. Untuk mendukung terwujudnya kabupaten/kota yang ramah akan anak, diharapkan masyarakatnya juga mawas terhadap kekerasan atau pelanggaran hak anak yang ditemui dan menyediakan kegiatan di waktu luang yang bermanfaat.

## 1. PENDAHULUAN

Penanaman hingga penguatan karakter pada anak dapat dilaksanakan dengan baik melalui pola asuh yang tepat. Menurut Muqowim (dalam Ratnawati, 2016:26), pola asuh yang tepat akan berpengaruh pada perkembangan *soft skill* anak. Seiring dengan perkembangan zaman, pengelolaan *soft skill* sangat dibutuhkan guna menunjang kompetensi *hard skill* yang telah dimiliki. Pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana untuk membentuk watak yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Untuk menerapkan pendidikan tersebut perlu kerja sama antara tri pusat pendidikan. Tri pusat pendidikan terdiri dari keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Di antara ketiga tri pusat pendidikan tersebut, Menurut Firdaus, keluarga merupakan lingkungan pendidikan anak yang pertama dan utaman (Ratnawati, 2016:25). Menurut Lickona (dalam Ratnawati, 2016:25) keluarga adalah sekolah pertama pembentukan karakter anak. Keluarga adalah peletak dasar pendidikan moral. Anak belajar bersosialisasi dan berinteraksi dalam lingkup keluarga sehingga anak dapat menjadi masyarakat yang berkarakter. Keluarga harus memberikan stimulus berupa tindakan dan penerapan moral dalam keluarga karena anak melakukan imitasi atau peniruan dari yang dilakukan orang tua sebagai bekal kehidupan (Akhyadi & Mulyono, 2018:2). Keluarga juga memiliki peranan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia yang termasuk aspek pembangunan bangsa. Cara untuk membentuk SDM berkualitas dapat melalui pendidikan. Pendidikan karakter dimulai dari keluarga yang menerapkan budi pekerti luhur dalam setiap interaksinya. Kualitas SDM dan budi pekerti yang luhur merupakan hasil bentukan orang tua (Satya Yoga, Suarmini, & Prabowo, 2015:53). Armstrong berpendapat di dalam setiap peristiwa, anggota keluarga memberikan sumber-sumber sederhana, yang tampak benar, yang memiliki dampak emosional yang kuat pada individu kreatif (Sukiyani & Zamroni, 2014:58-59).

Sayangnya, tidak semua anak mendapatkan pengasuhan yang baik sehingga berdampak pada karakter anak itu sendiri. Berdasarkan data Pengaduan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2011 hingga 2018, pengaduan pelanggaran hak anak masih sangat tinggi. Pengaduan tersebut dibagi atas klaster perlindungan anak dengan penjabaran; pengaduan mengenai anak berhadapan dengan hukum sebanyak 10.186 pengaduan, keluarga dan pengasuhan alternatif sebanyak 5.168 pengaduan, pendidikan sebanyak 3.184 pengaduan, pornografi dan cyber crime sebanyak 2.845 pengaduan, kesehatan dan napza sebanyak 2.557, trafficking dan eksploitasi sebanyak 1.956 pengaduan, agama dan budaya sebanyak 1.394 pengaduan, sosial dan anak dalam situasi darurat sebanyak 1.390 pengaduan, hak sipil dan partisipasi sebanyak 733 pengaduan, dan kasus perlindungan anak lainnya sebanyak 599 pengaduan (Mardina, 2018:6). Data tersebut menunjukkan perilaku menyimpang anak seperti keterlibatan dalam ranah hukum memiliki angka pengaduan paling tinggi, disusul dengan narkoba dan napza, serta keterlibatan pada pornografi. Anak juga mengalami eksploitasi ekonomi yang didominasi oleh anak perempuan. Anak tidak hanya menjadi korban, namun juga pelaku pada kasus penyimpangan bahkan kekerasan. Hal tersebut menunjukkan hilangnya karakter yang seharusnya dimiliki oleh anak sebagai akibat acuhnya orang tua sebagai kontrol karakter baik pada anak.

Program dari pemerintah yang digagas oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak yaitu Kabupaten/Kota Layak Anak adalah salah satu solusi penerapan karakter dan penciptaan lingkungan yang aman untuk anak. Terdapat lima klaster yang menjadi poin yang menjadi upaya untuk melindungi anak dan penyediaan fasilitas untuk anak berupa: (1) hak sipil dan kebebasan; (2) lingkungan keluarga dan pengasuhan alternatif; (3) kesehatan dasar

dan kesejahteraan; (4) pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kegiatan seni dan budaya; dan (5) perlindungan khusus (menurut Peraturan Menteri No. 12 Tahun 2011).

Landasan adanya program Kota Layak Ini menurut UNICEF adalah terdapat kota yang mengadakan jaminan hak setiap anak sebagai warga kota meliputi: hak untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang kota yang mereka harapkan; dapat berperan di lingkungan keluarga, komunitas, dan sosial; menerima pelayanan dasar seperti kesehatan dan pendidikan; hak untuk mendapatkan air minum bersih dan layak serta memiliki akses terhadap sanitasi yang baik; terlindungi dari eksploitasi, kekejaman, dan perlakuan salah; aman berjalan di jalan; bertemu dan bermain dengan temannya; ruang hijau untuk tanaman dan hewan; hidup di lingkungan yang bebas polusi; berperan serta dalam budaya dan sosial; dapat mengakses setiap pelayanan, tanpa memperhatikan suku bangsa, agama, kekayaan, gender, dan status penyandang disabilitas (Patilima, 2017:38).

Pada tahun 1990, Indonesia berkomitmen untuk menjamin anak menerima masa depan lebih baik dengan ratifikasi Konvensi Hak Anak. Hal tersebut dibuktikan dengan terciptanya UU mengenai perlindungan anak. Menurut Gemani, KLA dibentuk untuk mengintegrasikan komitmen dan sumber daya yang ada di kabupaten/kota untuk pembangunan anak secara holistik, integratif dan berkelanjutan (sustainable) (Reisdian & Saleh Soeaidy, 2013:1250). Perlindungan anak dan hak anak yang wajib terpenuhi terangkum dalam empat aspek. Pertama, hak atas kelangsungan hidup. Kedua, hak untuk berkembang, meliputi hak pendidikan, informasi, waktu luang, kegiatan seni dan budaya, kebebasan berpikir, berkeyakinan dan beragama, serta hak anak cacat (berkebutuhan khusus) perlakuan dan perlindungan khusus. Ketiga, hak perlindungan. Keempat, hak berpartisipasi (Rumtianing, 2016:22).

Keluarga memiliki peran untuk menjalankan pendidikan karakter sebab keluarga merupakan institusi sosial dengan sifat universal multifungsional, yaitu fungsi pengawasan, sosial, pendidikan, keagamaan, perlindungan, dan rekreasi. Hal tersebut bertujuan untuk membentuk watak yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Keluarga memiliki sistem jaringan interaksi yang bersifat interpersonal yaitu setiap anggota keluarga mempunyai intensitas hubungan satu sama lain (Khairuddin, dalam Kurniawan, 2015). Keluarga memberikan stimulus berupa tindakan dan penerapan moral dalam keluarga karena anak melakukan imitasi atau penituan dari yang dilakukan orang tua sebagai bekal kehidupan (Akhyadi & Mulyono, 2018:2).

Keluarga memiliki peranan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia yang termasuk aspek pembangun bangsa. Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimaksud adalah berpotensi dan produktif bagi pembangunan nasional. Hal tersebut tidak lepas dari peran keluarga sebagai pembentuk karakter dan moral individu untuk membentuk manusia berkualitas melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter diawali dari keluarga yang menerapkan budi pekerti luhur dalam setiap interaksinya. Kualitas SDM dan budi pekerti yang luhur merupakan hasil bentukan orang tua (Satya Yoga, Suarmini, & Prabowo, 2015:53).

Sehubungan dengan hal itu, dibutuhkan teknologi yang dapat membantu mengoptimalkan program tersebut. Oleh sebab itu, pada masa pandemi ini kami mengembangkan prototype aplikasi Child In. Child In berkontribusi dengan berfokus pada klaster lingkungan keluarga dan pengasuhan alternatif; klaster pendidikan, klaster pemanfaatan waktu luang dan kegiatan seni dan budaya; dan perlindungan khusus. Konsep aplikasi Child In dirancang menjadi aplikasi penguatan karakter yang berbasis pada keluarga yang melibatkan keluarga secara penuh. Child In dikembangkan sebagai aplikasi yang memiliki fitur konsultasi dengan konsultan anak, fitur pengaduan/pelaporan pelanggaran hak

anak, fitur karakter Literasi, fitur Info Parenting, fitur Jadwal, dan fitur Wisata dan Event Budaya.

## 2. METODE

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan rancangan aplikasi Child In ini adalah metode daring dengan mempersiapkan prototype yang konsepnya ditayangkan dalam bentuk video animasi. Berikut adalah proses pembuatan video luaran.

### 2.1 Prototyping

Tim melakukan diskusi secara daring untuk membuat konsep Child In. Desain yang tertera dalam proposal menjadi konsep awal yang mengalami pembaharuan sesuai hasil diskusi. Diskusi dilakukan untuk menentukan kebutuhan non fungsional dan fungsional aplikasi. Hasil diskusi adalah pengembangan aplikasi dengan spesifikasi enam fitur yakni konsultasi, pengaduan, karakter literasi, info parenting, jadwal anak, screen timer, serta wisata dan event budaya. Untuk optimalisasi kebermanfaatan, aplikasi Child In akan bekerja sama dengan lembaga-lembaga terkait. Konsep tersebut selanjutnya diolah menjadi prototype menggunakan *software* Justinmind Prototyper dan Marvelapp.

### 2.2 Konsep Video

Pembuatan video dilakukan dengan lima tahap, yaitu perancangan konsep, pembuatan desain awal, perekaman voice over, pembuatan video dengan *software* Adobe Premiere Pro CC 2017 dan Filmora, serta pengeditan video.

#### 1. Perancangan Konsep

Pada tahap ini tim membuat konsep awal dalam bentuk story board yang berisi scene dan narasi untuk voice over yang diperlukan. Story board mencantumkan tampilan susunan pembuka, identitas tim, latar belakang, fungsi, visualisasi produk, efisiensi produk, perbandingan dengan aplikasi yang sudah ada, petunjuk operasional, serta penutup.

#### 2. Pembuatan Desain Awal

Pada tahap pembuatan desain awal, tim melakukan penelusuran animasi bergerak yang dapat mempresentasikan latar belakang yang digunakan dasar buatan aplikasi Child In.

#### 3. Perekaman Voice Over

Guna mendukung tersampainya informasi kami menggunakan voice over. Sebelum voice over digunakan, voice over melalui tahap revisi dari dosen pendamping lalu digabungkan dengan video.

#### 4. Pembuatan video dengan *software* Adobe Premiere Pro CC 2017 dan Filmora

Editor menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2017 untuk membuat video yang telah disepakati dengan membuat animasi 2D yang digunakan dalam video sebagai latar belakang masalah. Filmora digunakan untuk menggabungkan poin video yang terpisah, menambahkan gambar dan tulisan, serta menambahkan backsound.

#### 6. Pengeditan Video

Proses pembuatan video tidak lepas dari masukan yang diberikan oleh dosen pendamping dan tim monev universitas. Hal tersebut dilaksanakan untuk menghasilkan video yang informatif sesuai konsep aplikasi dan mencapai durasi yang telah ditentukan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam hal ini adalah adanya *prototype* aplikasi Child In. Perkembangan yang didapatkan peneliti didiskusikan dan dikembangkan sehingga menghasilkan *prototype* aplikasi sesuai dengan tujuan pada pendahuluan di muka. Selanjutnya, *prototype* aplikasi Child In diuraikan sebagai berikut.

#### 3.1 Tampilan Pembuka

Ketika membuka aplikasi Child In, maka tampilan pertama yang muncul ialah tampilan masuk untuk pengguna aplikasi Child In. Pengguna dapat akses menu dengan cara menuliskan NIK dan kata sandi pada kolom yang tersedia.



**Gambar 1**  
**Tampilan Masuk**

#### 3.2 Tampilan Daftar Akun Baru

Bagi pengguna baru, maka harus membuat akun terlebih dahulu agar dapat terdaftar sebagai pengguna aplikasi Child In. Untuk mendaftarkan diri, pengguna perlu mengisi data berupa NIK, nama, dan juga password dengan benar karena akan ada pengecekan pada data yang didaftarkan.



**Gambar 2**  
**Tampilan Daftar**

#### 3.3 Menu Utama

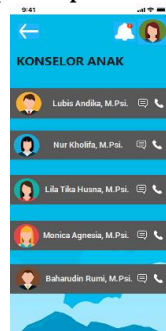
Setelah berhasil mendaftarkan akun dan juga sudah berhasil masuk, maka pengguna akan mendapati menu utama yaitu menu Konselor Anak, Pengaduan, Karakter Literasi, Info Parenting, Jadwal Anak, dan Event Literasi Budaya. Pengguna dapat memilih sendiri akan membuka menu yang mana untuk menjalankan aplikasi Child In.



**Gambar 3**  
**Tampilan Menu Utama**

### 3.4 Menu Konsultasi Anak

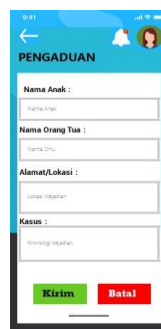
Pengguna dapat berkonsultasi dengan konselor anak dengan memilih menu Konsultasi Anak. Menu tersebut berisi nama konselor anak dari lembaga Puspa. Layanan dapat berupa pesan atau telepon. Pengguna bebas memilih konselor anak yang tersedia. Pengguna dapat berkonsultasi mengenai karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong dan integritas yang diterapkan pada anak.



**Gambar 4**  
**Tampilan Menu Konselor Anak**

### 3.5 Menu Pengaduan

Pengguna dapat melakukan pengaduan atau pelaporan terkait kekerasan anak atau pelanggaran hak anak yang ditemui. Sebelum mengirimkan pengaduan atau pelaporan, pengguna harus mengisi identitas diri yang akan dirahasiakan untuk menjaga privasi pelapor. Melalui fitur pengaduan, diharapkan dapat menurunkan angka kekerasan anak.



**Gambar 5**  
**Tampilan Menu Pengaduan**

### 3.6 Menu Karakter Literasi

Beralih pada menu Karakter Literasi, pengguna akan disuguhkan dengan tiga pilihan atau tiga kelompok bacaan yang cocok dibaca oleh anak, kelompok usia berdasarkan usia yang diinput orang tua dalam aplikasi. *Prototype* menampilkan untuk usia 5 tahun, usia 10 tahun, dan usia 17 tahun. Fitur Karakter Literasi menjadi sarana bagi anak untuk memperoleh stimulus karakter tanggung jawab, toleransi, disiplin, kreatif, cinta tanah air, menghargai sesama, gemar membaca, peduli lingkungan dan sosial dengan dukungan dari orang tua.



Gambar 6

#### Tampilan Fitur Karakter Literasi

### 3.7 Menu Info Parenting

Pada menu info parenting memuat info mengenai pengasuhan yang dapat digunakan orang pegangan dalam merawat anak. Terdapat pembagian usia sesuai data yang diinput orang tua. Pada *prototype* ditampilkan untuk usia 5 tahun, dan 17 tahun.

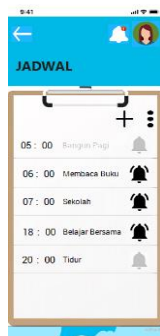


Gambar 7

#### Tampilan Fitur Info Parenting

### 3.8 Menu Jadwal

Apabila pengguna mengklik menu jadwal maka pengguna akan mendapati fitur yang menunjukkan pengaturan jadwal anak. Pengguna juga dapat mengatur durasi anak melalui gawai melalui fitur tambahan *Child In*, yaitu *screen timer*. Melalui fitur Jadwal, anak diharapkan dapat disiplin dalam beraktivitas.



**Gambar 8**  
**Tampilan Fitur Jadwal**



**Gambar 9**  
**Tampilan Fitur Tambahan *Screen Timer***

### **3.9 Menu Wisata dan Literasi Budaya**

Ketika para pengguna mengklik menu Fitur Wisata dan Event Budaya maka di dalamnya terdapat beberapa info mengenai wisata dan acara seni budaya yang ramah anak. Anak dapat belajar mengenai kebudayaan guna mengisi waktu luang dan memperkuat nilai sosial pada anak.



**Gambar 10**  
**Tampilan Fitur Wisata dan Event Budaya**

#### **3.9.1 Potensi Khusus Aplikasi Child In**

Terdapat potensi yang Child In miliki dalam penerapannya dalam masyarakat yang diuraikan sebagai berikut.

3.9.1.1 Orang tua mendapatkan fasilitas pengasuhan alternatif yang dapat diperoleh dari lembaga yang akan bekerja sama dengan Child In yaitu Puspaga (Pusat Pembelajaran Keluarga), sehingga orang tua mendapatkan info yang tepat mengenai pengasuhan anak.



3.9.1.2 Child In menyediakan fasilitas pengaduan dan menjaga privasi pelapor dan akan disambungkan kepada Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. Dengan harapan masyarakat akan lebih tanggap dan percaya karena adanya pelayanan yang terpercaya.

3.9.1.3 Child In akan bekerja sama dengan Dinas Pariwisata untuk berkontribusi dalam kluster 4 yaitu mengisi waktu luang dan kegiatan budaya, sehingga orang tua mendapat referensi kegiatan wisata, seni, dan budaya untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat.

#### 4. SIMPULAN

Aplikasi Child In merupakan rancangan aplikasi yang ditujukan untuk membantu orang tua memenuhi hak anak mendapatkan pendidikan karakter yang memadai. Terdapat enam fitur yang dimiliki oleh Child In yaitu Konsultasi Anak, Pengaduan, Karakter Literasi, Info Parenting, Jadwal, dan Wisata dan Event Budaya. Child In dapat di terapkan diberbagai daerah dan bekerja sama dengan lembaga Puspaga, Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Dinas Pariwisata, dan Dinas Sosial. Kolaborasi penting antara orang tua atau wali dan pemerintah dapat diwujudkan untuk memenuhi hak anak terutama dengan memperoleh pendidikan karakter. Adanya bentuk kolaborasi lewat teknologi ini diharapkan pendidikan karakter pada anak dapat dimaksimalkan melalui peran keluarga serta menjadikan seni dan budaya sebagai media pendukungnya.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Akhyadi, A. S., & Mulyono, D. (2018). Program Parenting dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Keluarga (Program Pengabdian di Desa Karangpakuan, Kecamatan Darmaraja, Kabupaten Sumedang). *Abdimas, IKIP SILIWANGI*, 1(1), 1–8.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-54.
- Mardina, R. (2018). *Kekerasan terhadap Anak dan Remaja*. Jakarta: InfoDatin (Pusat Informasi dan Data Kementerian Kesehatan RI).
- Patilima, H. (2017). Kabupaten Kota Layak Anak. *Indonesian Journal of Criminology*, 13(1), 39–55.
- Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Nomor 12 Tahun 2011 *Indikator Kabupaten/Kota Layak Anak*. 23 Desember 2011.
- Ratnawati, D. (2016). Kontribusi Pendidikan karakter dan Lingkungan Keluarga Terhadap Soft Skill Siswa SMK. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 01(1), 23–32.
- Reisdian, R., & Saleh Soeaidy, M. (2013). Implementasi Kebijakan Pengarusutamaan Hak Anak dalam Rangka Mewujudkan Kabupaten Layak Anak (Studi pada Badan Pemberdayaan Perempuan dan Keluarga Berencana Kabupaten Jombang). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 1(6), 1247–1256.
- Rumtianing, I. (2016). Kota layak anak dalam perspektif perlindungan anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 27(1), 7–23.
- Satya Yoga, D., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran Keluarga Sangat Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 46–54.
- Sukiyani, F., & Zamroni. (2014). Pendidikan Karakter dalam Lingkungan Keluarga. *Socia: Jurnal Ilmu Ilmu Sosial*, 11(1), 1–20.