

**RAHAJENG.ID: MEMBENTUK PRIBADI UNGGUL PADA
SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI KONSEP KONSELING
PERSON CENTERED BERMUATAN NILAI-NILAI
TRI HITA KARANA**

Fanya Azzahra Imaniar¹, Firda Rinda Widyaningrum², Novelia Ramadhani³,
M. Khautalfata Suhur⁴, Achmad Miftachul ‘Ilmi⁵

^{1,2,3,4,5}Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

¹azzahraifanya@students.unnes.ac.id, ²firdarindaa@students.unnes.ac.id,

³noveliarmdhni05@students.unnes.ac.id, ⁴hellofatashr@students.unnes.ac.id,

⁵achmadilmi@mail.unnes.ac.id.

Abstrak

Field phenomena show that some elementary school students experience obstacles in their relationship with God, namely imitating emojis in online games by applying inappropriate freestyles in worship, as well as obstacles in human relationships such as lack of empathy and ethics in interactions between others, and obstacles in relationships with nature such as lack of concern for the environment. The purpose of this paper is to develop the concept of the Rahajeng.Id platform as a medium for shaping the superior personality of elementary school students through Person Centered counseling theory with Tri Hita Karana values. This platform development method uses the ADDIE stages which consist of 1) analysis; 2) design; 3) development; 4) implementation; and 5) evaluation. Rahajeng.Id is an educational game platform developed based on Person Centered counseling theory with Tri Hita Karana values to form superior personalities of elementary school students. This educational game is an adventure, in which students will be directed with various missions that must be completed. The missions focus on the concept of Tri Hita Karana to maintain relationships with God, fellow humans, and nature. When playing students will be faced with various situations in the form of problem solving quizzes, discussion forums, and virtual simulations.

Keyword: *Online Games, Personal Excellence, Tri Hita Karana*

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah dapat menggunakan gawai dan mengakses internet 2022. Terdapat 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan gawai (Firdaus dkk., 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya merambah pada para penggiat atau *tech savvy*, namun juga sudah menyentuh hidup anak dibawah umur. Mayoritas anak dibawah umur yang menggunakan gawai dan

internet menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game online*. *Game online* mayoritas menampilkan adegan “agresif” yang secara tidak sadar terekam dalam memori bawah sadar anak-anak sehingga sikap “agresif” pada anak mudah terbentuk (Permana & Tobing., 2019). *Game online* juga berpengaruh pada pendidikan anak usia dini seperti berdampak pada moral etika dan nilai-nilai karakter pada anak.

Game online yang banyak dimainkan oleh anak-anak saat ini salah satunya *Game Online Free Fire*. Belakangan ini ramai video di media sosial yang menunjukkan adanya sejumlah anak yang melakukan gerakan sujud dalam ibadah sholat dengan menirukan *freestyle* pada *Game Online Free Fire* (Fadilah, 2021). *Game online* memiliki dampak negatif yang mempengaruhi etika pemainnya, seperti menjadi semakin acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar dan tidak peduli terhadap perkataan orang tuanya sendiri. Pemain *game online* akan marah ketika merasa terganggu saat bermain yang menunjukkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi temperamen seseorang (Putri dkk., 2023). Anak-anak yang kecanduan bermain *game online* akan lebih fokus pada *game* daripada memperhatikan lingkungan sekitarnya.

Dalam beberapa kasus, kecanduan *game online* pada anak SD dapat diatasi dengan lebih efektif menggunakan *game* yang berbasis edukatif sehingga dapat membantu anak SD mengembangkan kemampuan dan mengembangkan karakter positifnya (Bahtiar, 2022). Atas dasar tersebut, penulis menciptakan gagasan *platform game* edukatif yang bernama Rahajeng.Id. *Game online* berbasis edukatif sudah banyak diciptakan untuk membantu proses belajar anak SD. Mulai dari *game* matematika, bahasa, dan sains yang berhasil meningkatkan kemampuan akademis anak SD (Ibda *et al.*, 2023). Namun, belum banyak *game* edukatif yang berfokus pada pengembangan karakter siswa SD dalam membentuk pribadi unggul.

Game online yang banyak berdampak pada rendahnya karakter anak SD menjadi fokus penulis dalam menciptakan *game* edukatif yang dapat menunjang karakter anak SD di era digital saat ini. Oleh karena itu, dalam pengembangan *game* edukatif ini, penulis menerapkan pendekatan *gamification* yang menggunakan elemen-elemen dalam *game* dengan tujuan memotivasi serta

menarik perhatian anak SD untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf, 2016). Orang tua maupun guru dapat membantu anak mengembangkan kebiasaan yang lebih seimbang menggunakan *game* edukatif sebagai alternatif.

Pembentukan karakter pada anak SD yang bermuara pada pribadi unggul sejalan dengan konsep konseling *Person Centered* Carl Rogers yang merujuk pada pembentukan manusia secara penuh. Konseling *person centered* dapat membantu anak SD menemukan konsep diri yang lebih positif dengan menggunakan *platform* Rahajeng.Id yang memuat nilai-nilai Tri Hita Karana. Tri Hita Karana dalam filosofi Hindu menekankan keseimbangan dalam tiga aspek yaitu hubungan yang harmonis dengan Tuhan Yang Maha Esa (parahyangan), hubungan harmonis dengan sesama (pawongan), serta hubungan harmonis dengan lingkungan (palemahan). Dalam hal ini sangat sejalan dengan konsep konseling *person centered* yang berfokus pada penanganan terkait krisis karakter anak SD yang dituangkan pada *platform* Rahajeng.Id

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah yang akan dipecahkan dalam penulisan ini.

- 1.2.1 Bagaimana konsep *platform* Rahajeng.Id?
- 1.2.2 Bagaimana kontribusi *platform* Rahajeng.Id dalam mendukung terbentuknya pribadi unggul siswa SD di Indonesia?
- 1.2.3 Bagaimana pemberian fitur-fitur layanan di dalam *platform* Rahajeng.Id?
- 1.2.4 Bagaimana langkah-langkah penggunaan dari *platform* Rahajeng.Id?
- 1.2.5 Siapa saja pihak-pihak terkait yang terlibat dalam proses implementasi Rahajeng.Id?
- 1.2.6 Bagaimana analisis *Strenghts, Weakness, Opportunities, Threats* (SWOT) pada *platform* Rahajeng.Id?

1.3. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pengembangan *platform* media dalam bentuk *game* edukasi berbasis teori *Person Centered* dan Falsafah Tri Hita Karana dalam membentuk pribadi unggul siswa Sekolah Dasar.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Memaparkan konsep *platform* Rahajeng.Id.
- 1.3.2 Menganalisis kontribusi *platform* Rahajeng.Id dalam mendukung terbentuknya pribadi unggul siswa SD di Indonesia.
- 1.3.3 Memaparkan konsep pemberian fitur-fitur layanan di dalam *platform* Rahajeng.Id.
- 1.3.4 Memaparkan langkah-langkah penggunaan dari *platform* Rahajeng.Id..
- 1.3.5 Memaparkan pihak-pihak terkait yang terlibat dalam proses implementasi Rahajeng.Id.
- 1.3.6 Merumuskan *Strenghts, Weakness, Opportunities, Threats* (SWOT) pada *platform* Rahajeng.Id.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Menanamkan nilai-nilai Tri Hita Karana pada anak melalui *platform* digital Rahajeng.id untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai keseimbangan dan harmoni dalam hubungan mereka dengan Tuhan, manusia, dan alam.
- 1.4.2 Mendukung perkembangan pada anak.
- 1.4.3 Membangun pribadi unggul anak sehingga diharapkan anak mempunyai karakter yang lebih baik dari sebelumnya.
- 1.4.4 Mencegah dan menanggulangi kecanduan game pada anak khususnya anak SD sehingga dapat diarahkan untuk menemukan kegiatan positif lainnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Bersumber dari penelitian yang dilakukan oleh Syahrani (2015), langkah yang dapat dilakukan untuk menangani kecanduan *game online* salah satunya dengan melakukan pengawasan terhadap anak setiap harinya dengan meninjau kegiatan yang dilakukan anak. Selain itu, penting bagi orang tua untuk memahami faktor yang menyebabkan anak kecanduan *game online*. Bagi seorang anak

sekolah dasar, kecanduan *game online* menjadi persoalan yang cukup serius bagi orang tua dan guru di sekolah.

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Karakter manusia tertanam dalam kepribadian seseorang dan ditunjukkan dalam perilaku sehari-hari mereka. Kemampuan kognitif dan sifat bawaan menunjukkan bahwa manusia memiliki potensi karakter sejak lahir. Pengalaman belajar dari lingkungannya akan meningkatkan karakter bawaan. Keluarga adalah tempat pertama anak belajar dan akan menjadi fondasi yang kuat untuk membangun karakter mereka setelah dewasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak berusia empat tahun menunjukkan sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa; 30% tambahan muncul pada usia delapan tahun; dan 20% terakhir muncul pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua (Suyanto, 2010). Perkembangan karakteristik anak sangatlah berpengaruh pada masa depan setiap anak, jadi guru dan orang tua harus lebih memperhatikan pengembangan karakteristik anak di Sekolah Dasar (Nuraeni & Lubis, 2022).

Pendidikan karakter telah lama menjadi perhatian pemerintah. Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 (satu) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dipegang. Selain di dalam undang-undang, prinsip-prinsip positif juga banyak ditulis dalam visi dan misi institusi pendidikan. Lembaga pendidikan biasanya memiliki tujuan yang lebih besar daripada hanya membuat siswa cerdas dan berakhlak mulia.

Pendidikan karakter menjadi tanggung jawab bersama bagi semua pendidik, baik di rumah maupun di sekolah. Namun demikian, pada saat ini banyak ditemukan karakter negatif yang justru berasal dari pendidik itu sendiri. Pendidikan karakter pada usia dini di keluarga bertujuan untuk pembentukan, pada usia remaja di sekolah bertujuan untuk pengembangan, dan pada usia dewasa di bangku kuliah bertujuan untuk pementapan (Miftahudin 2010). Untuk membentuk,

mengembangkan, dan memantapkan karakter siswa, pendidik bertanggung jawab untuk menyediakan lingkungan belajar yang ideal (Sarinastitin, 2019). Anak sekolah dasar (SD) biasanya berusia 6–12 tahun. Pada fase ini, mereka mengalami pertumbuhan yang cepat dalam berbagai hal, seperti fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Karakteristik ini dapat dikaitkan dengan filosofi Hindu Tri Hita Karana, yang menekankan keseimbangan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam.

Merujuk pada hasil penelitian Dicheva dalam Ariani (2020), penggunaan *gamification* memiliki 4 prinsip utama yakni: 1) kebebasan untuk gagal; 2) umpan balik cepat; 3) kemajuan; 4) alur cerita. Dalam penerapannya, penulis merancang Rahajeng.Id dengan menggunakan 4 prinsip tersebut yang berkaitan pula dengan pribadi unggul dalam Tri Hita Karana. Hal tersebut sejalan dengan rasa ingin tahu dan minta anak terhadap dunia luar yang dikaitkan dengan **Parahyangan**, yaitu hubungan dengan Tuhan, yang mengajarkan mereka untuk berdoa dan belajar nilai moral dan spiritual. Kemampuan untuk bersosialisasi dan membangun hubungan pertemanan dapat dikaitkan dengan **Pawongan**, yaitu hubungan dengan sesama manusia, dengan mengajarkan mereka untuk menghormati orang lain, berbagi, dan membantu. Di sisi lain, kecintaan anak terhadap alam dan aktivitas fisik dapat dikaitkan dengan **Palemahan**, yaitu hubungan dengan alam, dengan mengajarkan mereka untuk menjaga lingkungan bersih dan menghargai sumber daya alam (Mertayasa & Sudarsana, 2018). Dengan menerapkan Tri Hita Karana dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak SD dapat belajar menjadi orang yang baik, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan (Sari & Wulandari, 2022).

2.2.2 Pribadi Unggul

Carl Rogers, seorang ahli psikologi humanis, memperkenalkan pendekatan berpusat. Pengalamannya dengan terapi menjadi dasar teorinya. Pada dasarnya, setiap orang memiliki sesuatu yang positif yang layak untuk dikembangkan dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri ini adalah konsep utama dari teori Rogers (Mulyadi *et al.*, 2015). Pribadi unggul menjadi cerminan bahwa seorang individu dapat beradaptasi sesuai dengan nilai-nilai yang ada di lingkungan masyarakat khususnya di Indonesia (Tanis, 2013). Menurut Carl Rogers, seorang psikolog humanis terkemuka, konsep "*Ideal Self*" memainkan

peran penting dalam perkembangan individu. Rogers berpendapat bahwa individu memiliki dorongan bawaan untuk mencapai potensi mereka yang penuh, yang ia sebut sebagai "*Ideal Self*" atau diri yang ideal (Sumanto *et al.*, 2020).

Untuk mencapai *Ideal Self*, Rogers menyatakan bahwa individu terbagi menjadi tiga bagian yaitu *self-concept*, *self-ideal*, dan *real self*. *Self-concept* adalah gambaran mental yang mencakup pandangan individu terhadap diri mereka sendiri, termasuk keyakinan, nilai, dan keinginan mereka, yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, interaksi sosial, dan persepsi orang lain tentang diri individu tersebut (Lesmana, 2022). Menurut Al-Wisol dalam Harahap, D (2020), semakin banyak orang yang melihat dan menerima pengalaman sensorik ke dalam struktur *self*-nya, semakin besar kemungkinan introjeksi dan revisi nilai-nilai.

Self-ideal merupakan citra yang diinginkan individu tentang diri mereka di masa depan, mencerminkan *ideal self* yang diharapkan, yang mungkin berbeda dari persepsi diri saat ini. Di sisi lain, *real self* adalah gambaran objektif tentang individu yang mencakup kualitas, kecenderungan, dan sikap sebenarnya, tercermin dari pengalaman sehari-hari dan interaksi dengan lingkungan serta orang lain (Felita *et al.*, 2016). Dengan memiliki kesadaran yang kuat tentang konsep diri mereka, individu dapat lebih baik menavigasi nilai-nilai budaya Indonesia yang kaya dan kompleks (Azam, 2016).

Selanjutnya, *self-ideal* menjadi panduan yang berharga dalam membentuk karakter unggul yang sesuai dengan nilai-nilai Indonesia. Diri ideal mencerminkan citra yang diinginkan tentang siapa individu ingin menjadi atau bagaimana mereka ingin menjadi (Gunawan, 2013). Di tengah nilai-nilai tradisional yang dianut oleh masyarakat Indonesia, seperti gotong royong, kejujuran, dan kerja keras, *Self-ideal* dapat membantu individu membangun komitmen untuk menjadi pribadi yang berintegritas, peduli pada sesama, dan berkontribusi positif kepada masyarakat.

Dengan memahami dengan baik *real self* mereka, individu dapat mengenali kekuatan dan kelemahan mereka, serta melakukan upaya yang tepat untuk menyempurnakan diri sesuai dengan nilai-nilai yang dianut di Indonesia (Hamdanah & Surawan, 2022). Dengan mencapai keselarasan antara *real self*, yang merupakan gambaran objektif tentang individu, dan *self-ideal*, yang mencerminkan citra yang diinginkan tentang diri di masa depan, serta memiliki

pemahaman yang mendalam tentang konsep diri, individu mampu mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang otentik, yang sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di Indonesia (Al Ilmiyyah & al-Fikr, n.d.).

2.2.3 Nilai-nilai Tri Hita Karana dalam Membentuk Pribadi Unggul

Tri Hita Karana, filosofi hidup Hindu yang menekankan keseimbangan dalam tiga aspek, yaitu hubungan dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan alam (Palemahan), menjadi pedoman untuk membentuk pribadi unggul. Menyadari peran sebagai umat beragama, kita menjalankan kewajiban dengan penuh keikhlasan, termasuk sembahyang, ritual keagamaan, dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan. Ajaran Tri Hita Karana membangun sikap hidup yang seimbang dan harmonis dengan Tuhan, dengan sesama manusia, dan dengan alam lingkungan, maka akan terwujud kehidupan yang bahagia lahir batin (Wiana, 2007:5). Membangun hubungan harmonis dan saling menghormati dengan sesama, bersikap sopan, saling tolong-menolong, serta menjaga persatuan dan kesatuan. Menjaga kelestarian alam dengan tidak mencemarinya, menggunakan sumber daya alam secara berkelanjutan, dan menjaga keseimbangan ekosistem.

Penerapan Tri Hita Karana melahirkan pribadi beriman dan bertaqwa, bermoral, penuh kasih sayang, peduli lingkungan, berjiwa gotong royong, toleran, bertanggung jawab, disiplin, kreatif, dan mandiri. Membantu tetangga, menjaga kebersihan lingkungan, hemat air dan energi, menanam pohon, menghormati hak orang lain, menyelesaikan konflik secara damai, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial adalah contoh penerapan Tri Hita Karana dalam kehidupan sehari-hari. Konsistensi dan keberlanjutan dalam penerapan Tri Hita Karana akan membawa kita pada kehidupan yang harmonis, sejahtera, dan penuh makna.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Sukmadinata (2006) menyebutkan

bahwa penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Rahajeng.Id yang berupa *platform game* edukasi untuk membentuk pribadi unggul siswa SD melalui teori konseling *Person Centered* bermuatan nilai-nilai Tri Hita Karana.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan ADDIE oleh Dick and Carry (Mulyatiningsih, 2012). Adapun tahapan pengembangan ADDIE yaitu (1) tahap *analysis*; (2) tahap *design*; (3) tahap *development*; (4) tahap *implementation*; dan (5) tahap *evaluation*. Penelitian ini masih berada pada tahap *development*, dimana produk Rahajeng.Id berupa *prototype* dan siap untuk dilaksanakan uji coba pada calon pengguna.

3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE (dalam Mulyatiningsih, 2012), maka rancangan prosedur penelitian yang digunakan adalah (1) tahap *analysis*; (2) tahap *design*; (3) tahap *development*; (4) tahap *implementation*; dan (5) tahap *evaluation*. Pada dasarnya penelitian pengembangan yang dilakukan pada tahap *development*, namun peneliti akan menjabarkan rancangan prosedur tahap *evaluation*.



Gambar 1. Langkah-Langkah Rancangan Prosedur Pengembangan Produk

3.2.1 Tahap *Analysis*

Pada tahapan analisis, peneliti mengumpulkan data mengenai hal apa saja yang dibutuhkan oleh *users*, sehingga akan didapatkan solusi pemecahan masalah. Permasalahan yang dialami oleh siswa SD adalah adanya hambatan dalam hubungannya dengan Tuhan yakni meniru emoji dalam game *online* dengan mengaplikasikan *freestyle* yang tidak sesuai dalam beribadah, juga hambatan dalam hubungan sesama manusia seperti kurangnya empati dan etika dalam interaksi antar sesama, serta hambatan dalam hubungan pada alam seperti kurangnya kepedulian terhadap lingkungan. Muaranya adalah terciptanya Pribadi Unggul melalui *platform* edukasi *game online* bermuatan nilai Tri Hita Karana.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka. Pengumpulan data melalui studi pustaka bertujuan untuk memperkuat landasan teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan (Mahanum, 2021). Peneliti melakukan studi pustaka terkait bagaimana membentuk Pribadi Unggul siswa SD yang mengalami hambatan dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam/ lingkungan sekitar menurut Konsep konseling *Person Centered* Carl Rogers. Selain itu, hasil dari studi pustaka dijadikan sebagai dasar pembuatan instrumen yang digunakan pada tahap *design*.

3.2.2 Tahap *Design*

Pada tahap ini dilakukan beberapa tahapan hingga *design* produk layak untuk di validasi. Peneliti melakukan perancangan *design* pengembangan produk yang didasarkan pada hasil tahapan *analysis*. Membuat tujuan pengembangan produk yang akan dikembangkan agar dapat mengetahui ketercapaian atau keberhasilan dalam pelaksanaan pengembangan produk Rahajeng.Id. Selanjutnya peneliti juga, menyusun alat evaluasi produk yang digunakan pada *implementation*. Alat evaluasi berupa angket yang menekankan pada ketepatan, kegunaan, kemenarikan, dan kelayakan produk.

3.2.3 Tahap *Development*

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Rahajeng.Id yang berupa *platform online game* edukasi. Fitur-fitur utama Rahajeng.Id terdiri dari (1) fitur langkah penggunaan; (2) fitur buat karakter; (3) fitur mulai bermain; dan (4)

fitur skala keunggulan. Selain itu, Rahajeng.Id juga dilengkapi fitur pendukung antara lain (1) FAQ (*Frequently Asked Questions*); dan (2) *setting*.

Pengembangan implementasi Rahajeng.Id didasarkan pada hasil Survei Harahap & Ramadan (2021) mengenai faktor-faktor siswa SD memiliki ketertarikan terhadap game online yaitu (1) dari game online dapat menambah teman; (2) mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain game online seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika serta juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat; dan (3) meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, karena dalam game online mayoritas berbahasa inggris.

3.2.4 Tahap *Implementation*

Tahap *implementation* dilakukan dalam bentuk uji ahli materi, ahli media dan calon *users*. Subjek ahli materi adalah dosen Sastra Indonesia yang memiliki kualifikasi pendidikan minimal S2 dan berpengalaman selama lima tahun dalam bidang Sastra Indonesia. Subjek ahli media adalah pakar dalam bidang perencanaan dan pengembangan media. Memiliki kualifikasi pendidikan minimal S2 dan telah bekerja menjadi dosen selama lima tahun dalam bidang teknik informatika. Sedangkan subjek calon *users* adalah siswa Sekolah Dasar.

3.2.5 Tahap *Evaluation*

Pada tahap *evaluation*, peneliti melakukan analisis dari hasil uji ahli materi, media, dan calon pengguna. Hasil yang diperoleh dari uji ahli materi, media, dan calon pengguna berupa data kuantitatif dan kualitatif. Penilaian kuantitatif berasal dari isian penilaian instrumen untuk media, sedangkan penilaian kualitatif berasal dari kritik dan saran. Setelah didapatkan hasil analisis, maka dilakukan perbaikan produk berdasarkan data yang didapatkan.

3.3 Teknik Analisis

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rerata yang akan dilakukan pada tahap development. Empat aspek yang digunakan sebagai acuan penilaian adalah kegunaan, kemudahan, ketepatan, dan kemenarikan. Rumus yang digunakan dalam menentukan kategori adalah sebagai berikut (Hadi, 2017).

$$\sum x = \frac{\sum n}{N}$$

Keterangan:

$\sum x$ = rata-rata

$\sum n$ = jumlah skor yang diberikan

N = jumlah pernyataan

Tabel 1. Skala Interpretasi Penilaian Ahli pada 4 Aspek

Rentang Skor	Kriteria
3,26- 4,00	Sangat Tepat/Sangat Berguna/ Sangat Menarik/ Sangat Layak
2, 51- 3, 25	Tepat/ Berguna/ Menarik/ Layak
1,76- 2, 50	Kurang Tepat/ Kurang Berguna/ Kurang Menarik/ Kurang Layak
1,00-1,75	Tidak Tepat/ Tidak Berguna/ Tidak Menarik/ Tidak Layak

Tabel 2. Skala Interpretasi Penilaian Ahli Keseluruhan Aspek

Rentang Skor	Kriteria
3, 26- 4,00	Sangat baik
2, 56- 3, 25	Baik
1,76- 2, 50	Kurang baik
1,00-1,75	Tidak baik

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari uji ahli dan calon pengguna melalui kritik dan saran yang dituliskan pada instrumen. Hasil dari analisis digunakan peneliti untuk memperbaiki produk Rahajeng.Id.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil penelitian

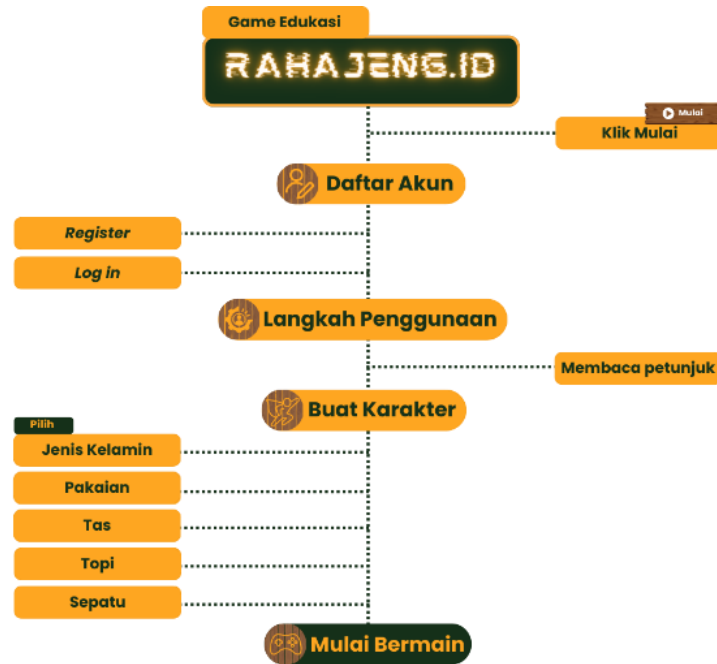


Gambar 2. Prototype Platform Rahajeng.Id

Rahajeng.Id adalah sebuah *platform game* edukasi yang dikembangkan teori konseling *Person Centered* Carl Rogers yang bermuatan nilai-nilai Tri Hita Karana. *Game* ini bersifat *adventure* dimana anak akan dibawa kedalam dunia petualangan yang didalamnya anak harus menyelesaikan misi-misi yang ada dalam game dimana misi-misi tersebut berfokus pada konsep Tri Hita Karana. *Game* ini juga dapat membantu anak mengembangkan karakter yang positif dan bertanggung jawab. Manfaat yang diperoleh dari bermain Rahajeng.Id yaitu menjadikan anak SD yang kecanduan *game online* dapat beralih dan menggunakan *game* yang berbasis edukasi. Permasalahan kecanduan *game online* pada anak SD harus segera ditangani karena akan berdampak pada karakter dan keberlangsungan proses belajar anak.

Alasan lain yang mendasari Rahajeng.Id fokus pada penanganan kecanduan *game online* yaitu krisisnya karakter anak SD yang disebabkan oleh kecanduan *game online*. Dalam memperbaiki krisis karakter pada anak SD dituangkan pada komponen-komponen pada Rahajeng.Id, diantaranya komponen *question* yang memuat pertanyaan seputar ketuhanan yang bertujuan untuk memupuk rasa cinta dan hubungan harmonis terhadap Tuhan. Terdapat komponen bermain bersama dengan teman yang ditujukan untuk memupuk keharmonisan antar sesama. Serta komponen yang melibatkan praktik bagi anak SD untuk memupuk kecintaan terhadap lingkungan sekitar.

Alur pelaksanaan yang telah ditetapkan kemudian dimanifestasikan lebih operasional ke dalam 4 fitur utama dalam Rahajeng.Id 4 fitur tersebut yaitu, fitur langkah penggunaan, fitur buat karakter, fitur mulai bermain, fitur skala keunggulan. Pembentukan keempat fitur tersebut dilatarbelakangi dari hasil penelitian (Fadilah, 2021) mengenai faktor-faktor pendorong siswa SD memiliki ketertarikan memainkan *game online* diantaranya menambah teman, mengembangkan daya berpikir atau penalaran, pemecahan masalah, analisis situasi, serta juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.



Gambar 3. Alur Pelaksanaan *Platform* Rahajeng.Id

Penjabaran dari fitur-fitur Rahajeng.Id yaitu 1) **Fitur langkah penggunaan**, memandu pengguna memahami cara menggunakan *platform* Rahajeng.Id dengan mudah dan terarah. Selain itu, dalam fitur ini tersedia materi yang berisikan penjelasan bagaimana cara membantu karakter yang ada dalam *game* bisa mencapai Pribadi Unggul sesuai konsep *Person Centered* yang bermuatan nilai-nilai Tri Hita Karana; 2) **Fitur buat karakter**, memungkinkan pengguna untuk menciptakan karakter virtual yang merepresentasikan diri mereka di *platform* Rahajeng.Id. Pengguna dapat menyesuaikan karakter mereka dengan berbagai pilihan avatar, pakaian, dan aksesoris. Karakter ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas di *platform*, seperti berinteraksi dengan pengguna lain dan menyelesaikan *quiz* dalam *game*; 3) **Fitur mulai bermain**, merupakan gerbang utama untuk mengakses *game adventure* ini. Sebelumnya, pemain akan diberikan *back story* dari karakter yang sudah dibuat sebelumnya. Dimana karakter tersebut sebelumnya memiliki kendala dalam hubungannya dengan tuhan, manusia, dan alam kemudian oleh orang tuanya dititipkan ke rumah nenek dengan harapan karakter tersebut dapat berubah menjadi lebih baik. Untuk itu karakter tersebut harus menyelesaikan misi-misi yang ada untuk mencapai Pribadi Unggul dalam dirinya sehingga dapat dikatakan berhasil menyelesaikan *game*, setelah tujuan yang diinginkan tercapai. Selain itu, Rahajeng.Id juga dilengkapi fitur

pendukung, yakni (1) *FAQ (Frequently Asked Questions)*, berisi kumpulan pertanyaan yang sering diajukan pemain beserta pemecahan masalahnya. (2) *setting*, berisi pengaturan untuk edit biodata akun, suara, serta bahasa. 4) **Fitur skala keunggulan**, berguna untuk mengukur apakah *user* yang memainkan sudah tercapai menjadi Pribadi Unggul sesuai dengan konsep Tri Hita Karana.

Platform Rahajeng.Id dapat digunakan oleh siswa Sekolah Dasar maupun khalayak umum. Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut 1) buka *platform* Rahajeng.Id; 2) *login* atau membuat akun baru dengan melengkapi biodata yang sudah disediakan untuk mendapatkan *user id* yang bisa digunakan untuk bermain bersama teman/ mabar; 3) mengakses fitur- fitur yang tersedia di menu utama, fitur tersebut antara lain fitur langkah penggunaan, buat karakter, mulai bermain, dan skala keunggulan; 4) pada fitur mulai bermain, pemain akan diberikan *back story* dari karakter yang sudah di buat sendiri sebelumnya, dimana karakter tersebut memiliki permasalahan dalam hubungannya dengan tuhan, manusia, dan alam yang kemudian dalam *game* ini tugas pemain adalah membantu karakter tersebut menjalankan misi-misi yang sudah ada dalam *maps*.

4.2. Pembahasan

4.2.1 Kontribusi Platform Rahajeng.Id dalam Mendukung Terbentuknya Pribadi Unggul Siswa SD di Indonesia

Di era digital ini, kecanduan game pada anak-anak menjadi isu yang mengkhawatirkan. Untungnya, *platform* Rahajeng.id hadir sebagai solusi inovatif untuk membantu siswa SD di Indonesia mengatasi kecanduan game dan menumbuhkan karakter unggul. Rahajeng.Id bukanlah sekadar aplikasi game biasa. *Platform* ini menggabungkan nilai-nilai luhur Tri Hita Karana dan Konsep Konseling *Person Centered*, menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kondusif bagi perkembangan karakter siswa.

Melalui berbagai permainan edukatif, aktivitas interaktif, konten edukasi, dan cerita inspiratif, Rahajeng.Id mengajak siswa untuk hidup selaras dengan alam, membangun interaksi sosial yang positif, mengembangkan nilai-nilai spiritualitas dan moralitas, serta melakukan refleksi diri. Lebih dari itu, Rahajeng.Id

menerapkan Konsep Konseling *Person Centered* untuk membantu siswa mengenali kekuatan, bakat, dan potensi mereka. *Platform* ini membangun kepercayaan diri dan kemandirian, serta menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan aman. Siswa didorong untuk mengambil keputusan sendiri, menyelesaikan masalah secara kreatif, bertanggung jawab atas tindakan mereka, dan mengekspresikan diri dengan bebas. Dengan menggunakan Rahajeng.Id, siswa SD di Indonesia dapat mengembangkan karakter unggul, seperti karakter moral (kejujuran, tanggung jawab, rasa hormat, dan disiplin), karakter kemandirian, karakter kreatif dan inovatif, dan karakter kecerdasan emosional.

Kontribusi Rahajeng.Id diharapkan dapat membantu siswa SD di Indonesia menjadi pribadi unggul yang siap menghadapi tantangan masa depan dan berkontribusi positif bagi bangsa dan negara. *Platform* ini menawarkan solusi inovatif dan komprehensif untuk mengatasi kecanduan game dan mengembangkan karakter unggul, dengan menggabungkan nilai-nilai luhur dan pendekatan yang berpusat pada siswa. Rahajeng.Id tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi orang tua dan guru. Orang tua dapat menggunakan platform ini untuk membantu anak mereka mengatasi kecanduan game dan mengembangkan karakter positif. Guru dapat mengintegrasikan Rahajeng.Id dalam pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

4.2.2 Sinergitas Pihak-pihak yang Terlibat dalam Implementasi Rahajeng.Id

Platform Rahajeng.Id hadir sebagai solusi inovatif untuk membantu siswa SD di Indonesia mengatasi kecanduan game dan menumbuhkan karakter unggul. Keberhasilan implementasinya membutuhkan sinergitas dan kolaborasi dari berbagai pihak; 1) Orang tua, orang tua sebagai garda terdepan dalam pengasuhan anak, perlu memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan Rahajeng.Id. Orang tua dapat membantu anak memahami manfaat *platform* ini, mendorong mereka untuk menggunakannya secara teratur, dan membangun komunikasi terbuka tentang perkembangan karakter anak. 2) Sekolah dan guru, sekolah dan guru memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan Rahajeng.id dalam kurikulum pembelajaran. Guru perlu dilatih tentang cara menggunakan *platform* ini dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Sekolah juga dapat mempromosikan Rahajeng.id kepada siswa dan orang tua untuk meningkatkan

kesadaran dan partisipasi; 3) Pemerintah dapat berperan dalam mendukung implementasi *platform* Rahajeng.id dengan mengeluarkan kebijakan yang mendukung penggunaan *platform* ini di sekolah dan komunitas. Pendanaan untuk pengembangan dan implementasi *platform* ini juga diperlukan.

4.2.3 Analisis *Strengths, Weakness, Opportunities, Threats* (SWOT) Rahajeng.Id

Penyusunan Rahajeng.Id tidak terlepas dari kelemahan, kelebihan, peluang, dan tantangan sehingga memerlukan analisis SWOT berikut.

Internal Eksternal	 Kekuatan (S) - Platform mudah digunakan - Terdapat fitur-fitur yang mudah digunakan dan berguna bagi pengguna - Tampilan platform yang menarik bagi anak SD	 Kelemahan (W) Membutuhkan koneksi internet yang cukup kuat
	 Peluang (O) - Kegemaran anak SD terhadap game online - Mengembangkan karakter baik anak SD - Membentuk pribadi unggul anak SD	S-O - Mengembangkan promosi melalui berbagai media sosial - Bersinergi dengan berbagai pihak seperti pemerintah, sekolah, orang tua, dan lain-lain
 Ancaman (T) Terdapat beberapa platform serupa yaitu game edukasi	S-T Menambah fitur dan konten yang menarik	W-O Melakukan riset terkait efektivitas platform Rahajeng.Id

Gambar 4 . Analisis SWOT Rahajeng.Id

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Rahajeng.Id merupakan *platform game* edukasi yang berfokus pada pengembangan karakter anak SD yang menggabungkan konsep konseling *person centered* dan nilai-nilai Tri Hita Karana. Rahajeng.Id membentuk pribadi unggul pada tiga aspek utama Tri Hita Karana, yakni 1) hubungan harmonis dengan tuhan (parahyangan); 2) hubungan harmonis dengan sesama (pawongan); 3) hubungan harmonis dengan lingkungan (palemahan). Rahajeng.Id memiliki beberapa fitur utama, yakni 1) fitur langkah penggunaan; 2) fitur buat karakter; 3)

fitur mulai bermain; dan 4) fitur skala keunggulan. Dalam Rahajeng.Id juga dilengkapi dengan fitur pendukung lainnya yaitu 1) *akun*, berisi identitas pengguna; 2) *FAQ (Frequently Asked Question)*, berisi kumpulan pertanyaan yang sering diajukan pemain beserta jawabannya; 3) *setting*, berisi pengaturan untuk edit biodata, suara, serta bahasa. Dalam penggunaannya, anak SD akan diarahkan pada sebuah petualangan yang memuat jenis-jenis pertanyaan dan keadaan yang sejalan dengan karakter Tri Hita Karana yang sesuai dengan konsep *person centered* dalam membentuk pribadi unggul. Untuk mencapai tujuan dalam Rahajeng.Id, maka telah dilakukan analisis SWOT guna mengoptimalkan kekuatan dan peluang yang dimiliki. Diharapkan dengan adanya Rahajeng.Id mampu mengatasi kecanduan *game* dan membantu membentuk karakter anak SD sehingga mencapai pribadi unggul.

5.2. Saran

Berdasarkan pembahasan di atas, banyaknya dampak negatif dari *Game Online* yang menyebabkan anak SD mengalami permasalahan dalam aspek etika, karakter dan sikap acuh. Penting bagi orang tua untuk membangun komunikasi terbuka dan suportif dengan anak. Dukunlah mereka dalam mengembangkan minat dan bakat di luar game, seperti olahraga, membaca, atau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Tetapkan batasan waktu bermain game yang jelas dan konsisten, serta berikan konsekuensi yang tegas jika aturan dilanggar.

Manfaatkan aplikasi Rahajeng.id untuk membantu anak belajar nilai-nilai positif dan mengisi waktu luang dengan bermanfaat. Jika diperlukan, jangan ragu mencari bantuan profesional dari psikolog atau konselor anak. Di lingkungan sekolah, guru dan pihak sekolah perlu memberikan edukasi kepada siswa tentang bahaya kecanduan game. Ciptakan lingkungan sekolah yang kondusif dengan menyediakan berbagai kegiatan positif di luar jam pelajaran. Integrasikan aplikasi Rahajeng.id dalam pembelajaran untuk membantu pengembangan karakter siswa. Bagi pengembang aplikasi, penting untuk melakukan riset dan analisis untuk mengembangkan fitur baru yang menarik dan bermanfaat bagi anak. Promosikan aplikasi Rahajeng.id secara gencar melalui berbagai media. Kerja sama semua pihak, termasuk orang tua, sekolah, pengembang aplikasi, dan komunitas, sangat

diperlukan untuk membantu anak mengatasi kecanduan game dan mengembangkan karakter yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, RB, dan Rodman, G., 1991, *Understanding Human Communication*, Toronto: Holt Rinehart and Winston.
- Agustian, AG, 2001, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual* (Cetakan ke-6), Jakarta: Arga.
- Ahmad, A., 1996, Dakwah Islam sebagai Ilmu, . *Behaviour*, 83(2), 380–394.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Azam, U. (2016). *Bimbingan dan konseling perkembangan di sekolah teori dan praktik*. Deepublish.
- Bahtiar, A. (2022). Penanganan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung. *Madaniyah*, 12(2), 217-226.
- Fadilah, D. P. Terbentuknya Opini Publik Kelompok Masyarakat Akibat Video Viral Anak-Anak Meniru Freestyle dalam Game Online Free Fire Saat Sholat. *Wajah Opini Publik Di Media Massa*, 140.
- Farhana, H. (2020). Analisis Perkembangan Karakteristik Anak Sekolah Dasar di Sdn Teluk Pucung I Bekasi. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 7(1), 29-43. <http://dx.doi.org/10.26555/jpsd>
- Felita, P., Siahaja, C., Wijaya, V., Melisa, G., Chandra, M., & Dahesihsari, R. (2016). Pemakaian media sosial dan self concept pada remaja. *Manasa*, 5(1), 30–41.
- Firdaus, M., Bastian, A., Rizky, R., & Telaumbanua, Y. (2023). Dongeng Sebelum Tidur Menjadi Konon di Era Gawai?(Eksistensi Dongeng Sebagai Pendidikan Pada Anak Usia Dini). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 13274 13281.
- Gunawan, A. W. (2013). *Born to be a Genius*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, S. (2017) *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Harahap, D. (2020). Teori Carl Rogers dalam Membentuk Pribadi dan Sosial yang Sehat. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 321-334.

- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. dari *Jurnal basicedu*, 5(3), 1304-1311. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895>
- Hamdanah, H., & Surawan, S. (2022). *Remaja dan dinamika: tinjauan psikologi dan pendidikan*. K-Media.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–6.
- Lesmana, G. (2022). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Vol. 1). umsu press.
- Mahanum, M. (2021). Tinjauan Kepustakaan. *ALACRITY: Journal of Education*, 1–12.
- Mertayasa, I. W., & Sudarsana, I. K. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jayapangus Press Books*, i–78.
- Mulyadi, S., Fakhurrozi, M., Rohayati, D., & Putri, D. E. (2015). Psikologi Konseling. *Konseling*. <https://books.google.co.id/books>.
- Makalah disampaikan dalam seminar nasional: Strategi dan Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa di Tingkat Satuan Pendidikan, Balitbang Kemendiknas, Tanggal 28-29 Agustus 2010.
- Miftahudin. (2010). Implementasi pendidikan karakter di SMK Roudlotul Muhtadiin.
- Mulyatiningsih, E. (2011). Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Usia Anak-Anak, Remaja Dan Dewasa. Yogyakarta: UNY, dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dra-Endang-Mulyatiningsih,-M.Pd./13B_Analisis-Model-Pendidikan-karakter.pdf, diakses pada, 8.
- Mulyatiningsih, E. (2012) *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nuraeni, F., & Lubis, M. (2022). Pola asuh orang tua dan implikasinya terhadap pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 137–143.

- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 139-151.
- Putri, R. A., Ardhi, P., & Haliza, F. (2023). Game Online menjadi Penyebab Krisis Etika Generasi Muda. *TRANSFORMASI*, 19(2).
- Sari, N. L. M. D. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa SD Melalui Pembiasaan Tri Hita Karana. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 971–981.
- Sarinastitin, E. (2019). Pendidikan holistik integratif untuk pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 95–102.
- Sumanto, D., Utaminingsih, S., & Haryanti, A. (2020). *Perkembangan peserta didik*. Tangerang: UNPAM PRESS.
- Sugiyono (2016) Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, CV Alfabeta. doi: <https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>.
- Sukmadinata, N. S. (2006) Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Graha Aksara.
- Suyanto. (2010). Urgensi Pendidikan Karakter. diunduh tanggal 24 April 2024 dari www.kemendiknas.go.id
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Tanis, H. (2013). Pentingnya pendidikan character building dalam membentuk kepribadian mahasiswa. *Humaniora*, 4(2), 1212–1219.