



## **JASMERAH: PLATFORM EDUKASI SEJARAH BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI STRATEGI PENDIDIKAN KARAKTER GENERASI Z GUNA MEWUJUDKAN MASYARAKAT MADANI**

**Rizky Amaliyah<sup>1</sup>, Mita Lutviatiani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[rizkyamaliyah601@gmail.com](mailto:rizkyamaliyah601@gmail.com)

### **ABSTRACT**

History education has a vital role in building the character of society. Reflected in the objectives of history subjects in Permendiknas Number 22 of 2006, history contains the values of heroism, exemplary service, nationalism, and an unyielding spirit that underlies the process of character and personality formation. However, the process of history learning in schools has not been maximally introducing character education to students. Schools prioritize students' cognitive rather than affective and psychomotor. The introduction of history at school is also limited to the school area. So the media is needed to introduce history to the broader community outside of school. In addition, changes in education in this global era should be made to suit the changing times. Therefore, the author initiated a media called JASMERAH, which is a platform for generation Z. The platform is specially designed to introduce historical figures. It is an attempt at the character-building of civil society in the global era. JASMERAH will be designed as a website. By the use of JASMERAH's website, the character-building education can be carried out interactively, inspiring and fun. The content in JASMERAH is beneficial for generation z to find out information about the history as well as character-building education that can be accessed anytime. The writing method in this paper uses the research & development (R&D) method with a 4D development model that focuses on two steps, define and design. Primary and secondary data sources with data analysis using SWOT. The prediction of the results of this program is to help solve the problem of character education through historical education to realize civil society.

**Keywords:** *Character Education, History, Website*

### **PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang**

Tahun 2045 yang akan datang merupakan sebuah momentum berharga bagi bangsa Indonesia, karena pada tahun 2045 ini Indonesia mencapai usianya yang ke-100 tahun dan ditetapkan menjadi konsep Indonesia emas 2045. Pada usia ini, diproyeksikan bahwa penduduk Indonesia akan didominasi oleh penduduk berusia produktif (usia 14 tahun ke bawah hingga di atas 65 tahun). Hal ini harus dimaksimalkan untuk dapat menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia (SDM) ini tidak hanya dilihat dari ketercapaiannya dalam aspek

teknologi atau ekonomi saja, melainkan juga pada aspek pendidikan yang dapat membentuk insan yang berkarakter (Siswati et al., 2018).

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik (pembelajar) dengan cara mendorong dan memfasilitasi proses belajarnya (Afwan et al., 2017). Hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, yang mana menyebutkan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Kristiawan dalam

Ahyani (2017), tujuan dari adanya pendidikan ini adalah untuk membentuk manusia yang bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat (lahir dan batin), berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang memegang teguh nilai-nilai demokrasi dan bertanggung jawab (Ahyani, 2017). Sehingga jelas, bahwa pendidikan menjadi hal yang krusial untuk diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan dan fungsinya yakni membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Lutvatiyani & Yulianingsih, 2022).

Kualitas dan keberhasilan suatu pendidikan dapat tercermin dari terwujudnya individu yang berkarakter dalam upaya memantapkan budaya dan karakter bangsa (Hasan, 2012). Selain itu menurut Sulhan (2010), adanya situasi dan kondisi saat ini dimana terjadi degradasi nilai moral dapat menjadi potensi terjadinya perilaku menyimpang pada generasi bangsanya. Padahal generasi terlebih pada usia produktifnya menjadi investasi berharga untuk mencapai Indonesia emas 2045. Ditambah lagi, generasi muda adalah penerus tongkat estafet kepemimpinan dan pejuang agar bangsa Indonesia terus berdiri kokoh dengan idealismenya (Budiwibowo, 2016). Adanya urgensi ini menjadikan keberadaan pendidikan karakter penting untuk diinternalisasikan, salah satunya adalah dalam proses pembelajaran.

Setiap proses pembelajaran yang terjadi baik pada lembaga pendidikan atau di luar lembaga pendidikan (lingkungan masyarakat) menurut Siswati et al. (2018) pastinya memiliki peranan penting dalam keberlangsungan kehidupan dan penguatan karakter masyarakat, tidak terkecuali pada mata pelajaran sejarah. Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan menarik untuk dikaji, hal ini sejalan dengan pendapat Sinayatin dalam Afwan (2017), sejarah memiliki peranan dalam membangun karakter peserta didik serta berkontribusi secara langsung dalam proses pembentukan identitas suatu bangsa.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi menegaskan bahwa pengetahuan

akan masa lampau mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Hal ini sangat relevan dengan mata pelajaran sejarah yang mana pada pelajaran sejarah mempelajari tentang kejadian-kejadian masa lampau dengan memperlihatkan kegigihan, nilai-nilai kemandirian, toleransi, serta semangat dalam mewujudkan persatuan yang berpengaruh secara langsung dengan pembentukan karakter individu (Sirnayatin, 2017).

Mata pelajaran sejarah menjadi *lending sector* dalam pendidikan karakter. Hal ini karena banyaknya penyimpangan perilaku bahkan moral pada generasi muda, adanya tantangan globalisasi yang semakin pesat dan menuntut untuk segera dihadapi dengan penyikap yang bijak oleh masyarakat, serta pengembangan karakter ini memerlukan keteladanan praktis melalui nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam pelajaran sejarah (Ahmad, 2015).

Di samping adanya urgensi yang membuat mata pelajaran sejarah harus diterapkan sebagai penguatan karakter peserta didik, lebih dari itu, sejarah dapat menjadi jalan dalam membentuk pemahaman yang realistis terhadap masa sekarang, yakni sebagai hasil mempelajari masa lalu yang kemudian akan menjadikan individu lebih bijak dalam memilih keputusan dalam hidupnya (Hasan, 2012). Tetapi dalam implementasinya, kegiatan pembelajaran sejarah yang ada di sekolah belum maksimal. Menurut Supriono dalam Ahmad (2015) di samping terjadi karena faktor pelaksanaan pembelajaran di mana peserta didik, pendidik, materi, metode, media evaluasi yang kurang inovatif juga terjadi karena adanya perkembangan teknologi membuat masyarakat memiliki logika yang materialistis pragmatis, sehingga berpengaruh dalam upaya penguatan karakter bagi peserta didik (Afwan et al., 2017).

Padahal pada materi pembelajaran sejarah ini berkaitan dengan norma-norma dan nilai-nilai yang ada pada kehidupan masyarakat yang perlu untuk dikembangkan, dikaitkan, serta diinternalisasikan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran akan nilai-nilai karakter tidak hanya pada lingkup kognitif, tetapi lebih

dalam pada internalisasi dan pengalaman nyata (Suwito, 2012).

Disamping itu, adanya perkembangan teknologi di era *Society 5.0* yang semakin pesat mendorong terbentuknya *smart education* dalam kehidupan masyarakat terutama dalam upaya menciptakan masyarakat madani atau masyarakat yang ideal dalam menjalankan kehidupannya (Ibrahim, 2012); (Setyaningsih, 2021). *Smart education* dipandang sebagai sistem teknologi dengan mengandalkan *Internet of Things* (IoT) (Saragih, 2018). Dimana keberadaannya saat ini dapat menjadi jembatan setiap individu tidak terkecuali siswa atau masyarakat luas untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan memperluas wawasannya kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu dan ruang sehingga kegiatan belajar sepanjang hayat (*Life Long Learning*) dapat terwujud terlebih dalam proses pembentukan karakter masyarakat (Sadjati, 2017); (Nurmandi & Purnomo, 2020); (Hidayat & Prasetya, 2018). Adapun masyarakat madani yang menjadi objek utama pembangunan merupakan masyarakat yang memiliki rasa tanggung jawab terhadap tatanan sosial serta selalu menjaga kepentingan umum dalam membangun sebuah peradaban yang harmonis (Santoso, 2014); (Setyaningsih, 2021).

Keterkaitan antara adanya konsep *society 5.0 era* dan masyarakat madani terhadap pembelajaran sejarah bagi peserta didik dan masyarakat adalah adanya tujuan untuk membentuk karakter masyarakat yang *independent* dan sesuai dengan adat budaya serta dasar negaranya, berintelektual, bermoral, menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi dan moderat dalam bermasyarakat (Arsyad & Rama, 2019); (Nasution, 2016).

Sehingga dari permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan media untuk mengenalkan sejarah kepada seluruh elemen masyarakat generasi Z adalah dengan mengintegrasikan sejarah terhadap *smart education* guna membentuk kehidupan masyarakat madani. Proses penguatan karakter terus mengalamai perkembangan, baik dalam segi sistem, pola, materi hingga segi pedagogik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya perkembangan tersebut seringkali terpengaruh dengan berbagai tren yang sedang berkembang

atau *viral* di masyarakat. Dalam konteks ini, kedudukan pendidikan menjadi sangat dinamis dan dituntut untuk terus menyesuaikan dengan jiwa zamannya (Samsuri, 2011). Maka dari itu penulis menggagas sebuah media dengan nama JASMERAH yang merupakan platform pengenalan sejarah berbasis *website* sebagai strategi penguatan karakter generasi Z. JASMERAH akan dirancang pada perangkat elektronik berbasis *website*. Konten yang ada dalam JASMERAH sangat bermanfaat bagi generasi Z sebagai salah satu strategi penguatan karakter dalam proses mendukung terbentuknya masyarakat madani.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan JASMERAH sebagai platform edukasi sejarah berbasis *website* sebagai strategi pendidikan karakter generasi Z guna mewujudkan masyarakat madani?
2. Bagaimana proses penerapan JASMERAH sebagai platform edukasi sejarah berbasis *website* sebagai strategi pendidikan karakter generasi Z guna mewujudkan masyarakat madani?

### Tujuan

Berdasarkan beberapa rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penulisan karya tulis ilmiah ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses perancangan JASMERAH sebagai platform edukasi sejarah berbasis *website* sebagai strategi pendidikan karakter generasi Z guna mewujudkan masyarakat madani.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis proses penerapan JASMERAH sebagai platform edukasi sejarah berbasis *website* sebagai strategi pendidikan karakter generasi Z guna mewujudkan masyarakat madani.

### Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penulisan karya tulis ilmiah ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan gambaran terkait desain, konsep dan pengimplementasian platform JASMERAH sebagai strategi pendidikan karakter generasi Z guna mewujudkan masyarakat madani.
  - b. Hasil penelitian dan penulisan karya tulis ilmiah ini dapat menjadi bahan kajian dan rujukan dalam pengembangan inovasi *platform* edukasi sejarah.
2. Manfaat praktis
- a. Kepada dinas pendidikan, hasil dari penulisan ini diharapkan mampu untuk benar-benar diterapkan, sehingga dapat menguatkan rasa cinta tanah air melalui pendidikan karakter dengan edukasi sejarah Indonesia.
  - b. Kepada pendidik, peserta didik dan masyarakat, adanya penulisan ini akan membantu masyarakat khususnya generasi Z sebagai generasi penerus bangsa memahami nilai-nilai sejarah dengan media yang lebih inovatif dan menarik.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah model pengembangan system 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *Define, Design, Development and Dissemination* (Mulyatiningsih, 2016). Namun pada penulisan karya ini hanya berfokus pada tahap *Define* dan *Design*. Penyederhanaan ini dikarenakan dalam karya ini outputnya hanya berupa desain *platform* edukasi JASMERAH. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan dalam pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan penggunaan pengguna serta model pengembangan yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

### 2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* bertujuan untuk merancang tampilan *platform* edukasi JASMERAH berbasis *website*. pada tahap ini juga dilakukan penyusunan kerangka konseptual media yang akan dirancang.

Sumber data yang digunakan diperoleh melalui sumber primer dan sekunder. Data primer diperoleh dengan observasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari hasil studi kepustakaan (*library research*). Menurut Mirzaqon (2018), studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam pengumpulan informasi atau data dengan bantuan media seperti dokumen, buku, majalah, dan sejenisnya. Sedangkan menurut Sugiono (2012), studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan metode penggalan data primer melalui observasi dan penggalan data sekunder melalui arsip, buku-buku, dan artikel yang dipublikasikan pada jurnal ilmiah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam karya tulis ilmiah ini adalah metode campuran atau ganda, yakni analisis isi (*content analyse*) untuk selanjutnya ditarik kesimpulan berdasarkan pembahasan dari setiap permasalahan yang dikemukakan ke dalam analisis SWOT menggunakan matrik EFAS (*External Strategic Factor Analysis Summary*) dan IFAS (*Internal Strategic Factor Analysis Summary*). Menurut Krippendorff dalam Mirzaqon (2018), analisis isi digunakan untuk mendapatkan simpulan yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya. Sehingga dalam analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan serta memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang paling relevan. Oleh karena itu, untuk mencegah serta mengatasi kesalahan informasi, maka dilakukan pengecekan antar sumber dan memperhatikan arahan dari pembimbing.

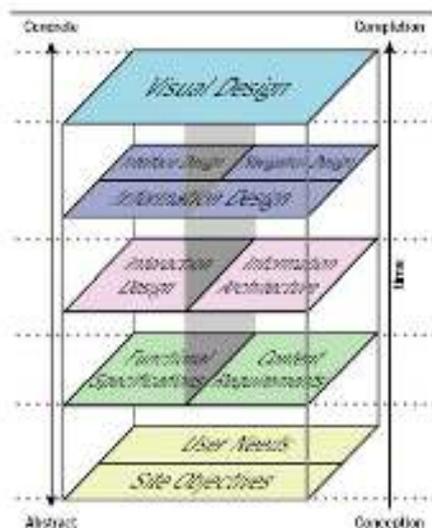
## LANGKAH PERANCANGAN

### *PLATFORM* JASMERAH

JASMERAH merupakan sebuah *platform* yang dirancang untuk menjadi salah satu strategi penguatan karakter melalui pengenalan sejarah kepada generasi Z untuk mewujudkan masyarakat madani. *Platform* JASMERAH akan menggunakan teknologi *website* sebagai basis perancangannya, yang

mana saat ini sangat akrab dengan kehidupan para generasi Z.

Saat ini *website* selain sebagai sumber informasi juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media penguatan karakter melalui pengenalan sejarah. *Platform* ini nantinya akan menampilkan informasi tentang sejarah yang ada di Indonesia, mulai dari sejarah era kerajaan, sejarah era perjuangan, sejarah era kemerdekaan Indonesia sampai pada sejarah pasca kemerdekaan. Selain menampilkan informasi sejarah, dalam *platform* JASMERAH ini juga akan bekerjasama dengan museum-museum yang ada di Indonesia untuk membuat layanan *Virtual Tour*.



**Gambar 1.** *Elements of User Interface* menurut Jesse James Garrett dalam Arindiono (2013)

Dalam perancangannya, platform JASMERAH memiliki sebuah aspek penting, yaitu *design user interface*. Aspek ini akan membantu proses perancangan agar sesuai dengan selera pasar. *User interface* harus dibuat dengan memperhatikan, 1) kebutuhan pengguna; 2) fungsi dan spesifikasi; 3) struktur media; 4) komponen *design user interface* seperti *button* dan *toggle*; dan 5) Desain yang akan ditangkap oleh indra manusia (*Sensory Design*). Langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk perancangan *platform* JASMERAH:

## 1. Tahapan Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan dengan cara studi literatur untuk mengidentifikasi permasalahan umum yang perlu diselesaikan. Pada tahap ini dilakukan pencarian jurnal-jurnal, buku-buku, hingga sumber-sumber terpercaya dari internet dan menganalisis situasi, kondisi, serta beberapa media yang sudah ada terkait pengenalan sejarah sebagai strategi penguatan karakter sebagai upaya mewujudkan masyarakat madani.

## 2. Tahap Analisis Kebutuhan

a. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, selanjutnya dilakukan analisis data yang telah didapatkan. Berdasarkan kenyataan di lapangan pengembangan atau perancangan media interaktif untuk pengenalan sejarah di era digital saat ini, masih minim dikembangkan (Afwan,2020). Padahal tujuan dari pengenalan sejarah adalah untuk membangun karakter generasi penerus bangsa dan juga berkontribusi membentuk identitas suatu bangsa. Maka dari itu sangat dibutuhkan sebuah rancangan media pengenalan sejarah yang menarik, inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini.

b. Mempelajari tentang materi serta komponen-komponen yang diperlukan untuk merancang *platform* JASMERAH yang diperuntukkan untuk pengenalan sejarah kepada generasi Z.

c. Membuat gambaran umum mengenai *platform* JASMERAH.

## 3. Tahap Desain

Pada tahap ini dilakukan pendesainan *platform* JASMERAH, mulai dari konten, wiring diagram, ornamen pendukung, serta desain rangka yang didesain menggunakan *software Adobe Photoshop*.



**Gambar 2.** Desain Logo Platform JASMERAH

#### 4. Tahap Perakitan

Tahap berikut ini merupakan langkah-langkah perakitan platform JASMERAH:

- a. Mendesain tampilan media yang akan dibuat.
- b. Menganalisis system yang akan digunakan
- c. Melakukan *coding* menggunakan aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* dan memilih jenis file HTML.
- d. Menyimpan dokumen hasil pembuatan media hasil pembuatan baik segi video, animasi, dan lainnya menjadi ekstensi HTML.
- e. Melakukan pengecekan hasil kerja

#### 5. Tahap *Trial and Error*

Setelah platform selesai dibuat, maka dilakukan uji kinerja seluruh fitur yang terdapat pada JASMERAH. Pada tahap ini pula, dilakukan identifikasi permasalahan fitur *game* dan perumusan alternatif pemecahan masalah.

#### 6. Tahap Perbaikan

Pada tahap ini untuk meningkatkan kualitas dari platform JASMERAH. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan perbaikan adalah: 1) Desain platform, 2) *Bug fixing*, 3) Periode pembaharuan konten.

### FITUR-FITUR DALAM PLATFORM JASMERAH

Fitur-Fitur yang terdapat di platform JASMERAH dapat dijabarkan sebagai berikut (gambar fitur terlampir):

#### 1. Fitur HistoryPedia

Fitur ini akan menampilkan berbagai informasi mengenai sejarah di Indonesia dalam bentuk video menarik yang disediakan oleh pengembang platform. Video-video tersebut akan diupdate setiap dua bulan sekali oleh pengembang.



**Gambar 3.** Desain Interface Fitur HistoryPedia

#### 2. Fitur Quiz Sejarah

Setelah melihat berbagai informasi mengenai sejarah melalui fitur HistoryPedia, selanjutnya pengguna akan diberikan tantangan melalui fitur Quiz Sejarah. Tantangan tersebut berupa pertanyaan seputar sejarah yang ada di Indonesia. Setiap para pengguna berhasil menyelesaikan tantangan tersebut, pengguna akan mendapatkan *reward* yaitu berupa poin yang dapat digunakan untuk mengakses fitur Museum Virtual Indonesia.



**Gambar 4.** Desain Interface Fitur Quiz Sejarah

### 3. Fitur Tebakan Tokoh Sejarah

Fitur ini juga sama dengan fitur Quiz Sejarah. Didalam fitur ini juga sarat akan tantangan namun dalam bentuk yang berbeda. Tantangan dalam fitur ini akan memberikan beberapa *clue* mengenai tokoh dalam sejarah dan pengguna ditugaskan untuk menebak nama tokoh. Reward juga berupa poin yang dapat digunakan untuk mengakses fitur Museum Virtual Indonesia.



**Gambar 5.** Desain *Interface* Fitur Tebak Tokoh Sejarah

### 4. Fitur Museum Virtual Indonesia

Dalam fitur ini nantinya akan bekerjasama dengan museum yang ada diseluruh Indonesia untuk membuat layanan *Virtual Tour*. Untuk mengakses layanan ini pengguna dapat memanfaatkan poin yang diperoleh dari *reward* menyelesaikan tantangan atau membayar dengan uang.

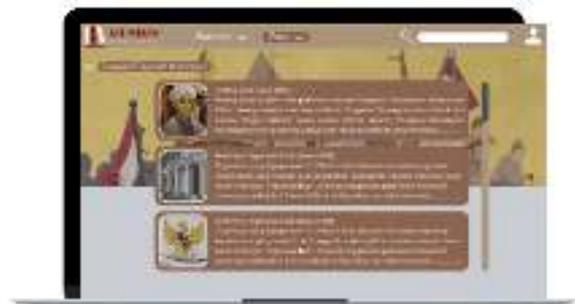


**Gambar 6.** Desain *Interface* Fitur Museum Virtual Nasional

### 5. Fitur Sosmed Sejarah

Adanya fitur ini akan menambah semakin menariknya *platform* JASMERAH

dikalangan generasi Z. Sosmed atau social media kini tidak bisa dilepaskan dari kehidupan generasi Z. Dalam fitur ini para pengguna dapat mengunggah konten apapun tentang sejarah Indonesia asalkan tidak mengandung unsur SARA ataupun Pornografi.



**Gambar 7.** Desain *Interface* Fitur Sosmed Sejarah

### 6. Fitur Komik Sejarah

Fitur ini dapat menjadi hiburan bagi para pengguna platform JASMERAH. Cerita Komik Sejarah akan mengadaptasi dari cerita sejarah yang ada di Indonesia. Komik Sejarah tersebut akan selalu *diupdate* oleh pengembang setia dua bulan sekali.



**Gambar 8.** Desain *Interface* Fitur Komik Sejarah

## LANGKAH STRATEGIS PENERAPAN DAN ANALISIS SWOT *PLATFORM* JASMERAH

Langkah strategis penerapan dan analisis SWOT *platform* JASMERAH yang dilakukan peneliti dijelaskan dalam uraian di bawah ini:

1. Pihak yang membantu realisasi ide.

Pihak-pihak yang terlibat dalam perealisasi *platform* JASMERAH sebagai berikut:

**Tabel 1.** Pihak-Pihak yang Terlibat

No.	Pihak	Keterangan
1.	Dinas Pendidikan	Dinas Pendidikan berperan dalam optimalisasi proses sosialisasi JASMERAH kepada masyarakat terutama generasi Z.
2.	Dinas Komunikasi dan Informatika	Memberikan legalitas dan kredibilitas <i>platform</i> JASMERAH.
3.	<i>Influencer</i>	Berperan dalam sosialisasi JASMERAH di media sosial.
4.	Masyarakat Khususnya Generasi Z	Generasi Z merupakan pelaksana dalam JASMERAH yang akan digunakan sebagai <i>platform</i> edukasi sejarah.

## 2. Tahap implementasi

Berikut tahap-tahap yang perlu dilakukan untuk mengimplementasikan *platform* JASMERAH:

**Tabel 2.** Tahap Implementasi

Tahap Implementasi	Kegiatan yang Dilakukan	Pihak yang Terlibat
Tahap Sosialisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Validasi kerja sama dengan Dinas Pendidikan terkait konten materi sejarah</li> <li>Kerja sama dengan Dinas Komunikasi dan Informatika untuk memperoleh legalitas</li> <li>Pembuatan media sosial untuk sosialisasi</li> <li>Publikasi</li> <li>Sosialisasi urgensi penerapan JASMERAH untuk masyarakat generasi Z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dinas Pendidikan</li> <li>Dinas Komunikasi dan Informatika</li> <li><i>Influencer</i></li> <li>Masyarakat Generasi Z</li> </ul>

Tahap Uji Coba	Uji coba <i>platform</i> JASMERAH terhadap beberapa orang generasi Z	Masyarakat Generasi Z
Tahap <i>Maintenance</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Upgrading</i> fitur JASMERAH</li> <li><i>Monitoring</i> dan evaluasi</li> </ul>	Masyarakat Generasi Z
Tahap Penerapan	Penerapan kepada masyarakat terutama generasi Z	Masyarakat Generasi Z

## 3. Analisis SWOT

Untuk mendukung tercapainya tujuan dari perancangan *platform* JASMERAH, analisis SWOT diperlukan untuk penerapan *platform* ini ke depannya. Dalam penulisan ini, analisis SWOT dibagi menjadi matriks IFAS dan EFAS, yang isinya disusun berdasarkan pengetahuan dan pemahaman penulis terkait gagasan dan konteks yang berkaitan. Berikut disajikan tabel untuk memperjelas gambaran.

**Tabel 3.** Point-Point Dalam Matriks IFAS (Faktor Internal)

No.	Kekuatan (S)
1.	Sebagai media yang menyediakan pengetahuan atau informasi perihal sejarah yang ada di Indonesia di luar pelajaran sejarah, mulai dari sejarah era kerajaan, sejarah era perjuangan, sejarah era pra dan pasca kemerdekaan secara lebih menarik.
2.	Meminimalisir biaya dan waktu bagi masyarakat khususnya generasi Z yang ingin mengunjungi museum, hal ini dikarenakan <i>platform</i> JASMERAH mempunyai layanan museum virtual yang bekerja sama dengan museum yang ada di Indonesia.
3.	Menjadi sebuah media untuk para konten kreator menuangkan ide kreatif mereka dalam bentuk video berwawasan sejarah Indonesia.
4.	Mudah diakses karena terhubung dengan internet.
5.	Banyak fitur yang bermanfaat dan menarik bagi generasi Z.
6.	Bisa digunakan untuk Iphone, Android, hingga Windows yang saat ini tengah digandrungi oleh masyarakat terutama generasi Z.
No.	Kelemahan (W)
1.	Perlu menggunakan jaringan internet yang stabil.

2. Perlu bekerjasama dengan berbagai pihak untuk merealisasikan ide ini, sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa kelebihan *platform* JASMERAH lebih mendominasi dari kelemahannya. Hal ini menggambarkan bahwa dari segi internal, *platform* JASMERAH cukup menarik dan mampu untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai salah satu strategi pembentukan karakter melalui pengenalan sejarah Indonesia untuk kalangan generasi Z.

**Tabel 4. Point-Point Dalam Matriks EFAS (Faktor Eksternal)**

No. Peluang (O)	
1.	Banyaknya cerita sejarah yang ada di Indonesia mulai dari era kerajaan, perjuangan hingga era pra dan pasca kemerdekaan yang dapat diambil nilai-nilainya sebagai pembentuk karakter masyarakat terutama generasi Z.
2.	Penutupan sejumlah tempat umum termasuk museum ditengah pandemi yang membuat masyarakat jenuh, sehingga dengan hadirnya <i>platform</i> JASMERAH yang membawa banyak fitur menarik terutama layanan museum virtual dapat menjadi obat kejenuhan.
3.	Era teknologi, di mana semua orang lebih dekat dengan gawai masing-masing. Hal ini tentu menjadi peluang yang sangat besar.
No. Ancaman (T)	
1.	Potensi terjadinya <i>bug</i> pada sistem.
2.	Potensi pengguna yang menyebarkan berita <i>hoax</i> , SARA atau yang bersifat provokasi pada fitur sosmed sejarah.

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor peluang dari sisi eksternal cukup membantu dan dapat menjadi tolak ukur bahwa *platform* JASMERAH sangat berpotensi untuk diterapkan. Di sisi lain, faktor ancaman juga turut menjadi kendala. Dalam hal ini, penanggulangan faktor ancaman bisa ditekan dengan cara selalu melakukan pemeliharaan sistem secara berkala dan untuk potensi pengguna yang tidak bertanggungjawab juga dapat ditekan melalui kontroling ketat dari pengembang ide.

## KESIMPULAN

Upaya pelaksanaan pendidikan karakter dalam kehidupan dapat dilakukan dengan mengintegrasikannya pada setiap mata pelajaran termasuk pada mata pelajaran sejarah. Dalam hal ini, sejarah memiliki peran penting terhadap pembangunan karakter masyarakat terlebih dalam upaya mewujudkan masyarakat madani.

Pengenalan sejarah sejatinya membutuhkan media yang lebih interaktif dalam pengaplikasiannya. Pengenalan sejarah yang dibalut dengan teknologi adalah salah satu solusi. Di sisi lain, pandemi mengakibatkan transfer ilmu menjadi kurang maksimal dan diperlukan *platform* edukasi sejarah untuk generasi-z. Oleh karena itu penulis berusaha menggabungkan kedua hal tersebut melalui media *website* yang diberi nama JASMERAH sebagai *smart education platform* edukasi sejarah sebagai strategi penguatan karakter generasi-z pada era *society* 5.0. Dari segi visual dan konsep, JASMERAH telah memenuhi standart yang mengacu pada selera generasi sekarang.

Sehingga untuk mewujudkan masyarakat madani melalui JASMERAH, disarankan kedepannya fitur di dalam JASMERAH diperbanyak. Selain itu informasi tentang sejarah juga lebih dilengkapi agar pengetahuan tentang sejarah Indonesia semakin luas. Dan proses edukasi sejarah dan penguatan karakter semakin menarik dan tidak membosankan. Dengan begitu akan membentuk jati diri bangsa dan dapat menjadi warisan yang baik untuk era *society* 5.0 dan generasi mendatang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2017). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 9.
- Ahmad, T. A. (2015). Kendala Guru dalam Internalisasi Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah. *Khazanah Pendidikan*, 7(1), 1–15. <http://www.jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/664/656>
- Ahyani, N. (2017). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program*

*Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 25 November 2017, November, 188–192.

- Arsyad, M., & Rama, B. (2019). Urgensi Pendidikan Islam dalam Interaksi Sosial Masyarakat Soppeng: Upaya Mewujudkan Masyarakat Madani. *Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5646790>
- Budiwibowo, S. (2016). Membangun Pendidikan Karakter Generasi Muda Melalui Budaya Kearifan Lokal Di Era Global. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(01), 39–49. <https://doi.org/10.25273/pe.v3i01.57>
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1), 81–95. <https://doi.org/10.15294/paramita.v22i1.1875>
- Hidayat, R., & Prasetya, D. (2018). ANALISIS HASIL BELAJAR EFEKTIF DARI PENERAPAN SMART LEARNING. *Jurnal Sistem Cerdas*, 01(01), 31–37.
- Ibrahim, F. W. (2012). PEMBENTUKAN MASYARAKAT MADANI DI INDONESIA MELALUI CIVIC EDUCATION. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 8(1), 130–149.
- Lutviatiani, M., & Yulianingsih, W. (2022). Analisis Difusi Inovasi “ seTARA Daring ” sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Program Kesetaraan Paket B PKBM Budi Utama Surabaya Pendahuluan. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 6(1), 292–303. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/45927>
- Mulyatiningsih, E. (2014). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, J. E. (2016). PENDIDIKAN ISLAM DAN PEMBENTUKAN MASYARAKAT MADANI. *Jurnal Madania*, 6(2), 134–160.
- Nurmandi, A., & Purnomo, E. P. (2020). Analisis Penerapan Smart Education dalam Pembangunan Smart City di Indonesia. *JURNAL PEMERINTAHAN DAN POLITIK*, 5(1), 143–164. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36982/jpg.v5i1.1028>
- Sadjati, I. M. (2017). Smart Education dan Smart City. *Optimalisasi Peran Sains Dan Teknologi Untuk Mewujudkan Smart City*, 11–34. <http://repository.ut.ac.id/7070/1/UTFMIPA2017-01-ida.pdf>
- Santoso, M. A. F. (2014). Filsafat Sosial dalam Filsafat Islam Kontemporer: Wacana Masyarakat Madani dan Kontribusinya pada Filsafat Pendidikan. *Jurnal TSAQAFAH*, 10(1), 23–47.
- Saragih, S. P. (2018). Implementasi Smart Education sebagai Bagian dari Penerapan Smart City di Kota Batam. *Computer Based Information System Journal*, 06(02), 36–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.33884/cbis.v6i2.707>
- Setyaningsih, W. (2021). Implementasi Pendekatan Multikultural dalam Upaya Meningkatkan Kesadaran Kebhinekaan Menuju Masyarakat Madani. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ejpi.s.v3i1>
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Siswati, Utomo, C., & Muntholib, A. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 1–13.
- Sugiyono, (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.