

Development of Student Moral Learning Applications as an Effort to Strengthen Character Education for Elementary School Students

Pengembangan Aplikasi Belajar Akhlak Siswa Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar

<https://doi.org/10.24036/pakar.v21i1.285>

Utari Akhir Gusti^{1*}, Rismawati¹, Habi Akbar¹, Aulia Rama Putri¹, Dilla Sintya¹

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

¹ Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*E-mail: utariakhir@upi.edu

Abstract

The development of technology in the world of education encourages the educational process to be more advanced and flexible. The introduction of technology to students aims to make them have extensive knowledge and experience to be used in their lives in the future. Kurikulum 2013 emphasizes the panyof intellectual, emotional, and spiritual intelligence. In its implementation, there are still few learning media available that can increase spiritual intelligence. So far, learning media has only been aimed at intellectual and emotional intelligence, even though spiritual intelligence has an important role in building the character of students. Therefore, it is necessary to develop learning media that can increase the 3 intelligences, especially spiritual intelligence. The Student Learning Application (BAS) is an application that is integrated with moral strengthening in students. The type of research used is Research and development with 4D models (define, design, develop, and disseminate). In this study, it only reached the stage of developing with validity testing and small-scale testing. The data analysis techniques are qualitative and quantitative. The research was conducted at SDN 18 Air Tawar Timur, SDN 25 Air Tawar Timur, and SD Pembangunan Universitas Negeri Padang. Data collection techniques are carried out by observation, interviews, distributing product validation questionnaires, and response test questionnaires to students and elementary school teachers. The results of the study obtained results that the media was valid and the response test obtained quite good results. This learning media can be used as an alternative in an effort to strengthen spiritual values in learning media in schools.

Keywords: *Elementary School, Moral Learning Application, Students*

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong proses pendidikan menjadi lebih maju dan fleksibel. Pengenalan teknologi kepada siswa bertujuan agar mereka memiliki pengetahuan dan pengalaman yang luas untuk bisa digunakan dalam kehidupannya ke depan. Kurikulum 2013 menekankan pada penanaman kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual. Pada implementasinya masih sedikit tersedia media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan spiritual. Selama ini media pembelajaran hanya ditujukan pada kecerdasan intelektual dan emosional, padahal kecerdasan spiritual memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, perlu pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan 3 kecerdasan tersebut terkhusus pada kecerdasan spiritual. Aplikasi Belajar Akhlak Siswa (BAS) merupakan aplikasi yang terintegrasi dengan penguatan akhlak pada peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and development* dengan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* dengan pengujian validitas dan uji skala kecil. Teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SDN 18 Air Tawar Timur, SDN 25 Air Tawar Timur, dan SD Pembangunan Universitas Negeri Padang. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, menyebarkan angket validasi produk, dan angket uji respon kepada peserta didik serta guru sekolah dasar. Hasil penelitian didapatkan hasil bahwa media valid dengan uji respon didapatkan hasil cukup baik. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam upaya penguatan nilai spiritual dalam media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Belajar Akhlak Siswa, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Era tahun 2000 merupakan puncak kemajuan perkembangan teknologi yang sangat pesat, hingga tahun 2021 Badan Pusat Statistik mencatat bahwa terjadi peningkatan penggunaan teknologi di Indonesia dari Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) tahun 2021 sebesar 5,76 meningkat dibandingkan tahun sebelumnya yang masih 5.59 pada skala 0-10. Teknologi menjadi trend kehidupan setiap individu yang merambah hampir ke semua aspek kehidupan, mulai dari aspek kesehatan, pemerintahan, maupun pendidikan (Wahyudi & Sukmasari, 2018). Menurut (Matondang, 2019) mengatakan bahwasanya ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai faktor dominan yang sangat membawa pengaruh positif untuk dunia pendidikan Indonesia, terutama teknologi. Teknologi membawa pengaruh terhadap dunia pendidikan yang awalnya pembelajaran dilakukan hanya oleh guru atau secara konvensional, sekarang siswa sudah bisa mendapatkan pembelajaran melalui berbagai jenis teknologi. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong proses pendidikan menjadi lebih maju dan fleksibel (Hidayah & Syahrani, 2022). Pengenalan teknologi kepada siswa bertujuan agar mereka memiliki pengetahuan dan pengalaman yang luas untuk bisa digunakan dalam kehidupannya ke depan.

Hasil riset Nielsen mengungkapkan bahwa sebanyak 50% penduduk Indonesia melakukan aktivitas dari rumah ketika Covid-19 berlangsung, baik itu bekerja, berbelanja, maupun melakukan pendidikan (Kurniasih, 2020). Pembelajaran dari rumah mengharuskan siswa untuk menggunakan *gadget* agar bisa terhubung dengan proses pembelajaran. Dengan bantuan *gadget*, pembelajaran dapat terus berlangsung dan siswa tidak ketinggalan materi meskipun belajar hanya dilakukan dari rumah saja. Pembelajaran *online* tidak selamanya membawa dampak positif untuk peserta didik (Soleha et al., 2021). Proses transfer ilmu pengetahuan dan pendidikan karakter tidak tersampaikan dengan maksimal pada pembelajaran *online* ini, karena pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh. Hal ini membawa dampak buruk terhadap adab dan akhlak siswa serta meningkatnya kasus siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya. Peristiwa ini juga terjadi di kalangan mahasiswa yang kesulitan dalam mengikuti pembelajaran daring (Ratnawati & Putra Utama, 2021).

Menurut (Purwanti, 2022) mengatakan bahwa pendidikan yang dilakukan di sekolah sebenarnya tidak hanya terfokus kepada transfer ilmu (*transfer of knowledge*) dari guru ke siswanya, namun poin yang paling penting adalah pendidikan karakter (*transfer of values*) sehingga generasi yang dihasilkan tidak hanya pintar dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga generasi yang berakhlak dan beradab baik. Diantaranya perubahan adab dan akhlak siswa dari yang awalnya buruk menjadi lebih baik. Adab dan akhlak siswa perlu mendapatkan didikan supaya bisa berlaku baik sesuai norma yang berlaku di masyarakat. Akan tetapi, semenjak siswa belajar menggunakan *gadget*, terjadi penurunan adab dan akhlak siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Massie & Nababan, 2021) mengatakan bahwa karakter peserta didik mengalami penurunan semenjak pembelajaran *online*. Dari keseluruhan nilai yang diperoleh siswa semenjak melakukan pembelajaran *online*, hanya nilai kreatif dan peningkatan teknologi saja yang mengalami peningkatan, sedangkan untuk peningkatan adab dan akhlak mengalami penurunan.

Dari permasalahan yang dikemukakan di atas mengenai penurunan karakter khususnya adab dan akhlak siswa selama pembelajaran *online* perlu diberikan solusi untuk mencegah dan meminimalisir penurunan karakter anak. Pemberian media pembelajaran yang menyertakan pendidikan karakter di dalamnya sangat cocok diberikan kepada siswa. Seperti yang dikatakan oleh (Mirdanda, 2018) media pembelajaran itu adalah alat untuk mendeskripsikan suatu informasi supaya dapat disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini didukung

oleh penelitian yang mengungkapkan pentingnya pengembangan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran (Apriyeni & Gusti, 2021; Gusti & Syamsurizal, 2021). Apabila selama pembelajaran *online* guru hanya memberikan media belajar berupa video dan *PowerPoint* kepada siswa, maka perlu dilakukan inovasi untuk membuat siswa lebih tertarik dalam belajar. Media pembelajaran yang bisa untuk meminimalisir penurunan adab dan akhlak siswa yang akan dikembangkan di sini berupa aplikasi yang bernama BAS (Belajar Akhlak Siswa).

BAS merupakan aplikasi yang dibuat untuk meminimalisir penurunan adab dan akhlak siswa selama pembelajaran *online*. Di dalam aplikasi ini siswa bisa memahami pelajaran yang sedang diajarkan oleh gurunya. Tidak hanya itu, di dalam aplikasi BAS juga diberikan pembelajaran adab dan akhlak kepada siswa supaya siswa tetap mendapatkan pendidikan karakter meskipun sedang belajar *online*. Setiap materi pembelajaran yang diberikan dalam aplikasi ini memberikan pendidikan karakter kepada siswa, sehingga siswa seperti mendapatkan pelajaran didalam kelas. Setelah melakukan pembelajaran, siswa dituntut untuk mengerjakan kuis untuk melihat penguasaannya terhadap materi aplikasi yang diberikan.

Aplikasi BAS di uji cobakan kepada siswa-siswi sekolah dasar yang ada di Air Tawar Barat, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Siswa-siswi Sekolah Dasar dijadikan sasaran aplikasi dikarenakan pendidikan karakter akan lebih bagus diberikan sedini mungkin kepada siswa sehingga ketika mereka sudah mencapai jenjang pendidikan selanjutnya dapat diterapkan dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta melihat bagaimana respon siswa-siswi terhadap aplikasi pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga layak digunakan.

2. Tinjauan Pustaka

Media pembelajaran merupakan perantara yang membantu pendidik menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Briggs (1970) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan rangsangan kepada siswa supaya terjadi proses pembelajaran. Lain halnya dengan pendapat yang dikemukakan oleh Miarso (1989), bahwa media pembelajaran itu adalah segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk penyaluran pesan, sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, ataupun kemauan siswa untuk belajar. Media menurut dua orang ahli tersebut dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan oleh guru ataupun pendidik dalam kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan proses penyaluran pengetahuan antara pendidik dan peserta didik (Nurmadiyah, 2016)

Menurut (Shalikhah, 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat pembelajaran yang diberikan kepadanya apabila menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurrita, 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dikarenakan apabila menggunakan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik perhatian, sehingga siswa lebih mudah mengerti pembelajaran yang diberikan. Selain itu efisiensi pembelajaran siswa lebih mudah dan media memberikan pengalaman yang baru bagi siswa.

Aplikasi BAS (Belajar Akhlak Siswa) merupakan sebuah media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Aplikasi ini muncul pada saat dunia pendidikan dihadapkan pada pembelajaran jarak jauh ketika pandemi Covid-19 tiga tahun sebelumnya. Ketika dilakukan uji coba aplikasi BAS ke beberapa sekolah di sekitar Air Tawar Barat, Kota Padang, siswa-siswi yang menggunakan aplikasi tersebut

mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi BAS menjadi lebih menarik dan tidak membosankan apabila diterapkan di sekolah. Hal ini dikarenakan peserta didik saat ini lebih tertarik kepada pembelajaran berbasis teknologi dan visual, maka pembuatan aplikasi BAS ini sebagai media yang bisa digunakan oleh peserta didik untuk mendapatkan pendidikan dan pembelajaran yang lebih menarik dan menumbuhkan semangat. Fokus utama dalam aplikasi ini bukan hanya sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi-materi mata pelajaran yang didapatkan di sekolah, akan tetapi juga sebagai media pendidikan karakter bagi peserta didik yang menggunakannya. Pendidikan karakter yang disajikan dalam aplikasi ini berupa konten-konten yang mengajarkan adab dan akhlak yang baik, sehingga siswa selain mengikuti pembelajaran juga mendapatkan pendidikan layaknya ketika berada di sekolah. Hal itu juga dilatarbelakangi oleh merosotnya karakter peserta didik beberapa tahun sebelum pandemi dan diperparah ketika pandemi Covid-19 semenjak lalu 2019 lalu.

Pendidikan menjadi aset yang sangat berharga bagi suatu bangsa. Suksesnya suatu bangsa bisa dilihat dari suksesnya pendidikan di bangsa tersebut. Pendidikan yang dimaksud sukses bukan hanya persoalan wawasan yang luas akan ilmu pengetahuan, misalnya seorang siswa sangat genius dalam matematika ataupun fisika, namun memiliki karakter yang sangat mengedepankan egonya dalam bersosial. Namun pendidikan yang sukses adalah pendidikan yang seimbang antara ilmu pengetahuan dan karakter yang baik oleh setiap jiwa manusia yang didik tersebut (Riami et al., 2021). Wynne (Harun, 2013) mengemukakan pendapat bahwa karakter itu berasal dari bahasa Yunani, yaitu *to mark* artinya menandai dan memfokuskan untuk menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan berperilaku sehari-hari. Kemudian salah seorang pahlawan nasional Indonesia di bidang pendidikan, yakni Ki Hajar Dewantara (Harun, 2013) juga mengemukakan suatu pendapat, bahwasanya yang dinamakan pendidikan itu adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran, dan tubuh anak, ketiga bagian itu tidak dapat dipisahkan supaya bisa memajukan kesempurnaan hidup seorang anak (peserta didik).

Pengertian pendidikan karakter yang dikemukakan oleh beberapa orang ahli di atas memiliki makna yang lebih tinggi dari pendidikan moral, karena pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan benar atau salah akan tetapi bagaimana menanamkan kebiasaan tentang hal-hal yang baik dalam kehidupan peserta didik sehingga memiliki kesadaran dan kepedulian yang tinggi untuk menerapkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Karakter yang baik akan memudahkan seseorang dalam beraktivitas di berbagai jenis lingkungan. Orang-orang akan lebih menghargai seseorang yang memiliki karakter yang baik daripada memiliki wawasan yang luas namun berkarakter buruk. Indonesia telah dikenal sebagai bangsa yang ramah sejak dulunya. Sifat ramah berhubungan dengan karakter yang baik. Oleh karena itu jangan sampai julukan Indonesia ramah akan lenyap apabila manusia Indonesia memiliki karakter yang buruk.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu mix-methode dengan pendekatan exploratory. Pada penelitian ini menggunakan dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Pengembangan media pembelajaran menggunakan jenis penelitiann *Research and Development* dengan model pengembangan 4D sampai tahap *develop*. Model pengembangan 4D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SDN 18 Air Tawar Timur, SDN 25 Air Tawar Timur, dan SD Pembangunan Universitas Negeri Padang. Subjek Penelitian terdiri dari guru dan peserta didik sekolah dasar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian diawali dengan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis tugas. Setelah aplikasi dikembangkan

dilakukan uji validitas serta uji respon media. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, penyebaran angket validitas, dan penyebaran angket uji respon kepada peserta didik dengan 3 sekolah berbeda di Kota Padang. Adapun tahapan validitas dan uji respon sebagai berikut.

3.1. Analisis Validitas Aplikasi BAS

Aplikasi yang telah dirancang selesai dibuat maka dilanjutkan dengan uji validitas. Hal ini bertujuan untuk menguji keakuratan media baik dari segi media maupun materi. Analisis validitas ini dilakukan dengan langkah berikut ini.

1. Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut ini.
Data validasi media berupa nilai dari 1-4. Data ini kemudian dianalisis sesuai dengan kriteria berdasarkan modifikasi skala Likert (Sugiyono, 2013) dengan 4 alternatif jawaban.
2. Menentukan Jumlah Skor Tertinggi
3. Jumlah skor tertinggi = Banyak validator x banyak indikator x skor maksimum.
Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator
4. Pemberian nilai validitas dengan cara berikut ini.

$$\frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Memberikan penilaian validitas dengan kriteria yang dimodifikasi dari (Arikunto, 2017) berikut ini.

81% - 100%	= Sangat Valid
61% - 80%	= Valid
41% - 60%	= Cukup Valid
≤ 21% - 40%	= Tidak Valid

3.2. Analisis Uji Respon Aplikasi BAS

Skor dari data hasil angket respon dengan statistik persentase dengan rumus menurut Jamal (2014) sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P	= Nilai Persentase Jawaban Responden
F	= Frekuensi Jawaban Respon
N	= Jumlah Keseluruhan Responden

Jumlah persentase kuesioner akan dinyatakan kedalam bentuk kategori hasil penelitian. Kategori hasil penelitian tersebut digunakan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap aplikasi BAS. Penentuan persentase rata-rata digunakan indikator yang dimodifikasi dari Ridwan (2012) berikut ini.

91% - 100%	= Sangat Baik (SB)
76% - 90%	= Baik (B)
61% - 75%	= Cukup Baik (CB)
≤ 60%	= Tidak Baik (TB)

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan di SDN 18 Air Tawar Timur, SDN 25 Air Tawar Timur, dan SD Pembangunan Universitas Negeri Padang diperoleh hasil berupa uji respon (uji skala kecil). Pada uji validasi didapatkan hasil dari angket uji validitas yang diberikan kepada dosen dan guru sekolah dasar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel.1. Deskriptif Result Example

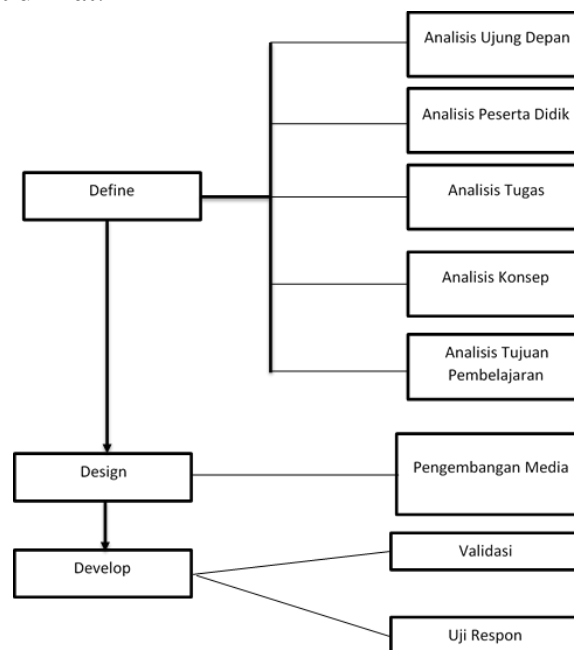
No	Koresponden	Nilai Validitas	Kriteria
1	Validator 1	85,48	Sangat Valid
2	Validator 2	78,22	Valid
3	Validator 3	95,96	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		86,55	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Respon Peserta Didik

Sekolah	Hasil Respon	Kategori
SD N 18 Air Tawar Selatan	60,66%	Cukup Baik
SD Pembangunan	65,53%	Cukup Baik
SD N 25 Air Tawar Selatan	61,71%	Cukup Baik
Rata-rata keseluruhan	62,63%	Cukup Baik

4.2. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi yang dinamakan Aplikasi Belajar Akhlak Siswa (BAS), dalam aplikasi tersebut terdapat fitur-fitur yang membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran, serta juga terdapat video menarik yang dapat digunakan oleh peserta didik. Sebelum membuat aplikasi ini, dilakukan beberapa tahapan, seperti menganalisis materi yang akan diambil, merancang produk dan mengaplikasikannya ke dalam media pembelajaran. Tahapan penelitian berdasarkan model pengembangan 4D dapat dilihat.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

4.2.1. Define

Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara kepada peserta didik dan guru. Hal ini bertujuan untuk menganalisis masalah serta solusi yang tepat. Terdapat 5 analisis yang dilakukan diantaranya analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, analisis tujuan pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru didapatkan hasil bahwa selama pembelajaran daring terjadi penurunan akhlak siswa serta kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan guru. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa terjadi penurunan prestasi peserta didik serta karakter (Apriyanto & Herlina, 2020). Selain itu, diperoleh data bahwa peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang dilengkapi dengan video animasi. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan ketertarikan peserta didik belajar menggunakan video pembelajaran (Fisabilillah & Sakti, 2021). Video sangat membantu dalam atensi, afektif, dan kognitif (Yudianto, 2017). Pada umumnya guru memberikan tugas siswa dengan memerintahkan menjawab pertanyaan pada buku tema. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah berbentuk PPT. Pada wawancara yang dilakukan, guru sangat berharap dikembangkan sebuah media teknologi yang terintegrasi dengan akhlak. Hal ini bertujuan agar pada pembelajaran daring ini siswa tidak kehilangan jati dirinya sendiri dan tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal negatif pada perkembangan teknologi.

4.2.2. Design

Pada tahap ini dilakukan pengembangan aplikasi sesuai dengan arahan guru dan kebutuhan peserta didik pada saat observasi dan wawancara kepada guru. Hal ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan guru dan peserta didik di sekolah. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang mengungkapkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat mendukung dan membantu peserta didik dalam pembelajaran pasca pandemic Covid-19 (Aini, 2019). Media digital memiliki peranan penting saat ini sebagai salah satu upaya meningkatkan literasi digital (Azis, 2019). Adapun tampilan desain Aplikasi BAS sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi BAS

Materi yang digunakan dalam aplikasi adalah pelajaran kelas 5 SD pada tema 4 dengan judul sehat itu penting. Pada setiap halaman dilengkapi tombol mulai, yang digunakan untuk memulai aplikasi yang akan digunakan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menggunakan aplikasi. Halaman utama berisi beberapa fitur yang berfungsi untuk mengakses

halaman yang diinginkan. Pada halaman ini terdapat beberapa menu akhlak yang akan dipelajari oleh peserta didik sebelum memulai pelajaran. Pada menu ini juga terdapat video yang bisa ditonton oleh peserta didik. Beberapa video yang ada dalam aplikasi tersebut bertujuan agar peserta didik lebih memahami akhlak-akhlak yang perlu diterapkan dalam kehidupan. Adanya video tersebut juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Mata pelajaran yang ada dalam aplikasi ini diambil dari beberapa sumber dan ditampilkan dengan sederhana, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan.

Aplikasi BAS dilengkapi dengan soal kuis yang ditampilkan terlebih dahulu. Setelah siswa menjawab pertanyaan kuis tersebut maka jawaban kuis pun akan segera ditampilkan. Hal ini bermaksud untuk mempermudah peserta didik untuk menemukan jawaban yang benar. Media pembelajaran ini dibuat sesuai dengan tema 4 kelas V SD. Media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah mudah digunakan, menarik, simple, dan bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Sedangkan untuk kekurangannya adalah dibutuhkan handphone android untuk dapat menggunakannya.

4.2.3. Develop

Pada tahap ini dilakukan uji validitas, uji coba aplikasi serta uji respon. Uji validitas dilakukan kepada guru serta ujia respon dilakukan kepada peserta didik. Hal ini bermaksud untuk memastikan kelayakan media yang telah dikembangkan. Berdasarkan angket respon peserta didik yang diberikan kepada peserta didik di tiga sekolah yang berbeda diperoleh hasil nilai respon peserta didik dari aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu dan manfaat adalah 60,66%, 65,53% dan 61,71%. Dari hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Belajar Adab Siswa dapat digunakan dengan cukup baik. Begitu juga dengan hasil angket respon guru yang dilihat dari aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu dan manfaat adalah sebesar 72%.

5. Kesimpulan

Pengembangan aplikasi Belajar Akhlak Siswa (BAS) dibuat untuk pemenuhan kebutuhan dan menyelesaikan masalah siswa terkait penurunan adab dan akhlak siswa selama belajar daring. Hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil uji validitas sangat valid. Aplikasi ini telah dilakukan uji coba serta melakukan uji respon pada tiga SD di Sumatera Barat dengan hasil cukup baik. Harapannya aplikasi ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru di sekolah serta perlu uji efektivitas media ini selanjutnya.

6. Daftar Pustaka

- Apriyeni, O., & Gusti, U. A. (2021). Urgensi Pengembangan Booklet tentang Materi Bakteri untuk Siswa Kelas X SMA. *Journal Of Biology Education*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.21043/jobv4i1.10164>
- Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. In *Yogyakarta : Pustaka Pelajar* (p. 173).
- Gusti, U. A., & Syamsurizal, S. (2021). Uji Validitas Booklet Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 70–78. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i1.2927>
- Harun, C. Z. (2013). Manajemen Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(3), 302–308. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i02.1230>

- Hidayah, A., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3(2), 291–300. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>
- Kurniasih, E. P. (2020). Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Penurunan Kesejahteraan Masyarakat Kota Pontianak. *Prosiding Seminar Akademik Tahunan Ilmu Ekonomi Dan Studi Pembangunan 2020*, 277–289.
- Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Siswa. *Satya Widya*, 37(1), 54–61. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p54-61>
- Matondang, A. (2019). Dampak Modernisasi Terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat. *Wahana Inovasi*, 8(2), 188–193. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Mirdanda, A. (2018). Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar. In *Yudha English Gallery*.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Nurrita, T. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Purwanti, P. (2022). Konsep Pendidik atau Guru. In *Pengantar Pendidikan* (p. 69).
- Ratnawati, E., & Putra Utama, A. (2021). Kesulitan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Eduksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(1), 96–113. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i1.8085>
- Riami, R., Habibi Muhammad, D., & Susandi, A. (2021). Penanaman Pendidikan Akhlak pada Anak Usia Dini Menurut Ibnu Miskawaih dalam Kitab Tahdzibul Akhlak. *FALASIFA : Jurnal Studi Keislaman*, 12(02), 10–22. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.549>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Soleha, R. H., Fitriyani, I., & Ramadan, M. I. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Di Masa Sd Darut Tauhid Ar-Rafi Tetap Maksimal. *PANDAWA : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(4), 454–467.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian R&D. In *ALFABETA, CV. Bandung* (pp. 1–330).
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17444>