



PENGEMBANGAN APLIKASI *ISLAMIC EDUCATION FOR KIDS* DALAM MENUMBUHKAN AKHLAQUL KARIMAH SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Dheliati Fikriyah^{1*}, Hanifah Aulia Rachmah², Trianti Khoerunnisa³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Sumedang, Indonesia

*Corresponding Author: dheliatif18@upi.edu

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 02/06/2022

Direvisi : 10/06/2022

Disetujui: 20/06/2022

Keywords:

Islamic education application, character education, elementary school

Kata Kunci:

Aplikasi Islamic Education, Pendidikan karakter, Akhlak karimah, Sekolah dasar

Abstract. Deviations in character in children today often occur. Various actions that do not reflect a good personality and even criminal acts committed by children are often found through television shows or social media. This of course needs to be followed up through character education. Character education in elementary schools has actually been carried out in school activities both through subjects and outside subjects with the aim of creating students who have noble character. At elementary school, games are very interesting for children. In addition, at elementary school age children begin to be interested in the use of electronic devices. In line with this, the application of Islamic Education for Kids is an appropriate medium to be used in character learning with the aim of improving the morals of students. The target users of this application are grade 3 elementary school students. The method used is the Design and Development (D&D) method. From the test results, users feel the benefits of this Islamic Education for Kids. By using this application, teachers can monitor and evaluate student learning outcomes through the features in the application.

Abstrak. Penyimpangan akhlak pada anak saat ini kerap terjadi. Berbagai tindakan yang tidak mencerminkan pribadi yang baik bahkan tindakan kriminal yang dilakukan oleh anak banyak dijumpai melalui tayangan televisi, ataupun media sosial. Hal ini tentunya perlu ditindaklanjuti melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter di sekolah dasar sebenarnya telah dilakukan dalam kegiatan sekolah baik melalui mata pelajaran maupun diluar mata pelajaran dengan tujuan menciptakan siswa yang berakhlak mulia. Pada usia sekolah dasar, permainan merupakan hal yang sangat menarik bagi anak. Disamping itu pada umur sekolah dasar anak mulai tertarik pada penggunaan alat elektronik. sejalan dengan hal tersebut maka aplikasi *Islamic Education for Kids* merupakan media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran karakter dengan tujuan meningkatkan akhlak karimah peserta didik. Sasaran pengguna aplikasi ini merupakan siswa kelas 3 sekolah dasar. Metode yang dilakukan merupakan metode *Design and Development* (D&D). Dari hasil uji coba, pengguna merasakan kebermanfaatan dari aplikasi *Islamic Education for Kids* ini. Dengan menggunakan aplikasi ini guru dapat melakukan monitoring dan evaluasi terhadap hasil belajar siswa melalui fitur yang ada pada aplikasi.

How to Cite: Fikriyah, D., Rachmah, H. A., Khoerunnisa, T., & Aeni, A.N. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI *ISLAMIC EDUCATION FOR KIDS* DALAM MENUMBUHKAN AKHLAQUL KARIMAH SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 281-287. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.1828>

Alamat korespondensi:

Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45322. dheliatif18@upi.edu

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Dalam merealisasikan tujuan pendidikan para guru berupaya tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga menanamkan karakter yang baik pada peserta didik. Hal itu dilakukan baik pada pembelajaran di kelas, maupun di luar kelas.

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penerapan nilai-nilai moral pada peserta didik melalui ilmu pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan implementasi nilai-nilai tersebut, baik terhadap diri sendiri, sesama, lingkungan, bangsa dan negara maupun Tuhan Yang Maha Esa, kebangsaan sehingga menjadi manusia yang memiliki akhlakul karimah (Dalimunthe, 2015).

Pada saat ini penyimpangan karakter atau krisis karakter kerap terjadi pada anak di Indonesia. Perilaku menyimpang dapat terjadi di lingkungan sekolah dan diluar lingkungan sekolah. Menurut Kemendikbud dalam Apriani & Wangid (2015) penyimpangan perilaku di lingkungan sekolah dapat terjadi di kelas atau di luar kelas. Bukti empiris di lapangan menunjukkan bahwa generasi muda khususnya siswa sekolah dasar banyak melakukan penyimpangan perilaku. Adapun penyimpangan perilaku yang ditemukan di kalangan anak-anak dan orang dewasa diantaranya perkelahian pelajar, narkoba, kecurangan dalam ujian, suka membolos, merokok, dan menonton film porno. Dengan adanya permasalahan berikut perlu adanya upaya yang lebih dari guru dalam memberikan pembekalan karakter kepada peserta didik.

Berdasarkan kajian penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang juga merupakan gagasan dalam melakukan penelitian ini yaitu

penelitian yang dilakukan oleh Ammatulloh et al. (2021) dengan judul *Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Sasaran pengguna dari penelitian tersebut juga merupakan siswa di Sekolah dasar yang difokuskan untuk mengoptimalkan pembentukan karakter peserta didik pada pembelajaran daring.

Selain itu penelitian berjudul *Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile* dilakukan oleh Pandawana et al. (2017) penelitian ini dilandasi dengan kurangnya daya tarik cerita rakyat di kalangan anak muda, dan bertujuan untuk mengadaptasi cerita rakyat ke dalam platform media populer. Cerita rakyat yang digunakan dalam penelitian ini adalah cerita rakyat Bali yang diterjemahkan ke dalam sebuah permainan dan memiliki nilai kearifan lokal yang bermanfaat untuk membangun karakter anak.

Adapun penelitian yang kami lakukan ditujukan kepada siswa kelas 3 Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan baik di dalam kegiatan sekolah maupun diluar sekolah. Dengan menginput kisah-kisah nabi yang didalamnya terdapat nilai-nilai karakter yang menjadi pelajaran bagi peserta didik. Perbedaan yang sangat jelas terdapat pada focus pada penelitian yang kami lakukan yaitu dalam ranah keislaman.

Penelitian yang kami lakukan diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai komponen baik guru, maupun peserta didik. Aplikasi *Islamic Education for Kids* memiliki isi yang mengedukasi dan juga *entertaining* bagi peserta didik. Guru dapat melakukan pengawasan maupun penilaian pada aktivitas siswa melalui fitur kuis yang ada pada aplikasi.

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan efektifitas pendidikan karakter siswa kelas 3 Sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dapat menjadi sumber wawasan melalui konten pada aplikasi bagi peserta didik, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan suatu produk untuk peningkatan kearah yang lebih baik. Model D&D merupakan suatu metode penelitian yang tujuan utama dari penelitiannya adalah untuk menyediakan informasi bagi Instructional Designer (ID), bahwasanya suatu masalah dalam pendidikan telah ditemukan dan diselesaikan secara empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi (Richey dan Klein, 2004). Ada enam prosedur yang perlu dilalui dalam model D&D. “1) identifikasi masalah, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan pengembangan produk, 4) uji coba produk, 5) evaluasi hasil ujicoba, 6) mengkomunikasikan hasil ujicoba.” (Ellis & Levy, 2010)



Gambar 1. Prosedur atau Tahapan Penelitian Design and Development Adaptasi Peffers, dkk. (Ellis & Levy, 2010)

Dalam pelaksanaannya penelitian ini dilaksanakan di SDN Mekarwangi Desa Mekarwangi, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Dengan menggunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data, yaitu wawancara,

expert judgement, dan analisis dokumen. Adapun alat yang digunakan dalam mengumpulkan data, yaitu pedoman wawancara, kuesioner, dan dokumen. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan metode Kualitatif yaitu teknik observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung di lokasi atau lingkungan objek penelitian. Maka dari itu metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif maka pengolahan data dilakukan dengan cara pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan pengambilan kesimpulan. Penelitian ini juga melakukan validasi yaitu *expert judgement* yang dilakukan para pakar untuk menilai produk yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Islamic Education for Kids* merupakan sebuah aplikasi yang berisi kisah teladan nabi. Selain berisi materi kisah teladan Nabi aplikasi tersebut dilengkapi dengan game dan kuis. Kami memadukan konsep belajar sambil bermain menjadi satu, agar cara belajar anak menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Materi yang disajikan berupa narasi suara yang dilengkapi dengan animasi dan gambar. Selain itu anak-anak dapat mengasah kemampuannya melalui permainan dan kuis yang telah disediakan.

Sasaran pengguna aplikasi *Islamic Education for Kids* merupakan siswa kelas 3 sekolah dasar. Sasaran pengguna tersebut selanjutnya menjadi tolak ukur dibuatnya aplikasi *Islamic Education for Kids* yang kemudian dirancang dengan menyusun konten yang meliputi materi yang disesuaikan dengan silabus dan RPP di Sekolah Dasar, selanjutnya menyiapkan aset visual dan audio.



Gambar 2. Desain Awal Aplikasi *Islamic Education for Kids*

Setelah melakukan penelitian di SD, kami melakukan pengembangan pada aplikasi *Islamic For Education* dengan menambahkan fitur “Ayo Membaca” yang berisikan kisah kisah Nabi teladan Nabi Yusuf a.s, Nabi Syuaib a.s, dan Nabi Ibrahim a.s. dan sifat teladan. Kami mengembangkan rancangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya tentang kisah teladan Nabi Yusuf a.s, Nabi Syuaib a.s, dan Nabi Ibrahim a.s. yang berbasis aplikasi. Media pembelajaran ini sebagai pendidikan karakter secara digital yang menggabungkan antara model pembelajaran dengan metode pembelajaran games based learning. Dengan adanya aplikasi tersebut kami memberikan solusi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami kisah teladan Nabi. Aplikasi ini memiliki fitur untuk memonitoring pembentukan karakter peserta didik.



Gambar 3. Penambahan menu Huruf Hijaiyah pada *Islamic Education for Kids*

Menu yang terdapat dalam aplikasi sebagai berikut:

1. Story, berisi video materi interaktif terkait kisah Nabi Yusuf a.s, Nabi Syu'aib a.s dan Nabi Ibrahim a.s



Gambar 4. Isi Menu Story

2. Huruf Hijaiyah, berisi tentang huruf hijaiyah yang dilengkapi dengan sound atau cara pengucapan huruf hijaiyah.



Gambar 5. Isi menu Huruf Hijaiyah

3. Quiz time, berisi game edukatif dalam bentuk kumpulan soal yang akan mendapatkan poin atau reward agar peserta didik dapat termotivasi. Selain itu dari hasil skor dapat mengetahui dan mengukur sejauh mana tingkat pemahaman para siswa terkait materi kisah teladan nabi.
4. Ayo Membaca berisi kisah Nabi Yusuf a.s, Nabi Syua'ib a.s, Nabi Ibrahim a.s dan Sifat teladan para nabi.



Gambar 6. Menu Quiz



Gambar 7. Menu Kisah Nabi

Setelah produk berhasil dibuat kami melakukan uji coba produk aplikasi *Islamic Education for Kids* dengan tujuan dapat mengetahui tanggapan dari pengguna. Data ini didapatkan dari kuesioner yang diisi oleh 22 orang siswa kelas 3 di SDN Mekarwangi, Lembang. Uji coba yang dilakukan guna menilai beberapa aspek seperti tertera pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Aplikasi *Islamic Education for Kids*.

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Kategori
1.	Ide kreatif dari pembuatan aplikasi " <i>Islamic Education for Kids</i> "	4	Sangat baik
2.	Kejelasan bahasa yang digunakan	3.3	Baik
3.	Penggunaan gambar dan video dalam memperjelas isi	3.5	Baik
5.	Komposisi warna	3.8	Sangat Baik
6.	Daya dukung musik	3.3	Baik
7.	Kebermanfaatan aplikasi	3.8	Sangat baik
8.	Daya tarik	3.6	Sangat Baik
Jumlah		25.3	
Rata-rata		3.16	Baik

Dari data hasil uji coba aplikasi *Islamic Education for Kids* di dapatkan nilai rata rata 3,16 maka dapat disimpulkan bahwa menurut pendapat siswa aplikasi *Islamic Education for Kids* dinilai "Baik". Dari hasil evaluasi tersebut memberi gambaran apa saja yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari aplikasi ini. Sehingga kedepannya kami dapat mengetahui apa saja yang harus diperbaiki pada aplikasi *Islamic Education for Kids*. Dengan mengetahui kekurangan diharapkan dapat mengembangkan dan memunculkan ide serta inovasi baru yang berbasis aplikasi.

Dalam Islam, pendidikan karakter sama maknanya dengan pendidikan agama yang berbasis akhlak. Islam melihat pentingnya membentuk pribadi muslim yang berakhlak mulia (Kurniawan, 2018).

Cerita memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi

perilaku. Hal ini karena cerita / cerita dapat meningkatkan pertumbuhan psikologis dan emosional, serta menanamkan cita-cita instruksional pada individu, memungkinkan mereka untuk mempengaruhi dan membangun sikap moral yang patut diteladani. Dengan menumbuhkan pemahaman, empati, dan refleksi, bercerita dapat membantu meningkatkan minat, motivasi, dan pencapaian (Rahmawati & Dewi, 2020).

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan digunakannya media *Islamic Education for Kids* ini siswa kelas III SD Negeri Mekarwangi dapat lebih cepat mengingat nilai yang dapat diambil dari kisah yang ada pada media dan meniru sifat teladan dari para nabi.

Dalam menggunakan media *Islamic Education for Kids* siswa dapat didampingi oleh orang tua maupun guru. Orang tua dan



guru juga dapat memandu siswa dan memberikan penjelasan tambahan pada siswa mengenai kisah nabi yang ada pada media *Islamic Education for Kids*.

Adapun media *Islamic Education for Kids* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik daring ataupun luring pada mata pelajaran PAI. Dengan adanya nilai-nilai dari pendidikan karakter pada media yang juga telah disesuaikan dengan ketentuan kompetensi yang ada. Aplikasi *Islamic Education for Kids* memiliki fitur yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Kesimpulan dari perbandingan penelitian yang kami lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian yang kami lakukan merupakan suatu media esensial yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pendidikan karakter dalam mata pelajaran PAI pada siswa sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang penting untuk pembentukan karakter yang terwujud dalam kesatuan esensial antara subjek dengan perilaku serta sikap yang dimilikinya. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan digunakannya media *Islamic Education for Kids* ini siswa kelas III SD Negeri Mekarwangi dapat lebih cepat mengingat nilai yang dapat diambil dari kisah yang ada pada media dan meniru sifat teladan dari para nabi. Terutama untuk menumbuhkan sikap pemaaf sebagai implementasi pemahaman kisah teladan Nabi Yusuf a.s. Menunjukkan sikap jujur sebagai implementasi pemahaman kisah keteladanan Nabi Syu'aib a.s dan menunjukkan sikap rasa ingin tahu, sabar, rela berkorban, dan patuh kepada kedua orangtua sebagai implementasi pemahaman kisah keteladanan Nabi Ibrahim a.s.

Dari data hasil uji coba aplikasi *Islamic Education for Kids* di dapatkan nilai rata-rata 3,16 maka dapat disimpulkan bahwa menurut pendapat siswa aplikasi *Islamic Education for Kids* dinilai "Baik". Itu artinya dengan adanya media pembelajaran yang berbasis aplikasi ini dapat menjadi solusi

untuk permasalahan penyimpangan karakter yang sering terjadi. Diharapkan siswa dapat mengambil makna karena aplikasi yang disajikan dapat membantu siswa berpikir lebih konkrit tentang kisah teladan nabi dan menerapkan teladan dari kisah para Nabi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Hastuti, W., & Karmila, A. (2015). LEGO (PUZZLE BINGO) GAMES: MEDIA EDUKATIF BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DALAM MEWUJUDKAN GENERASI INDONESIA EMAS. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 2(1), 296-307. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pena/article/view/145>
- Apriani, A.N., & Wangid, M. N. (2015). PENGARUH SSP TEMATIK-INTEGRATIF TERHADAP KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS III SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 12-25. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4061>
- Ardiana, D. P. Y., & Pandawana, I. D. G. A. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 208. <https://doi.org/10.24843/LKJITI.2017.v08.i03.p07>
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(8), 1408-1419. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/266/383>
- Dalimunthe, R. A. A. (2015). Strategi dan implementasi pelaksanaan pendidikan karakter di SMP N 9 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8616>
- Fitriati, A., Anggoro, S., & Harmianto, S. (2021). Penguatan pendidikan karakter melalui pelatihan penggunaan aplikasi kindfull-digital character book. *Riau*



- Journal of Empowerment*, 4(1), 29–40.
<https://doi.org/10.31258/raje.4.1.29-40>
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203.
<https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Kurniawan, S. (2018). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM ISLAM Pemikiran Al-Ghazali tentang Pendidikan Karakter Anak Berbasis Akhlaq al-Karimah. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 197.
<https://doi.org/10.19109/Tadrib.v3i2.1792>
- Lestari, S. (2018). PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI. 2(2).
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Mutaqinah, R., & Hidayatullah, T. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring (Program BDR) Selama Pandemi Covid-19 di Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Petik*, 6(2), 86-95.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.869>
- Pandawana, I. D. G. A., Ardiana, D. P. Y., & Pakerisan, J. T. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Berbasis Mobile. *Lontar Komput. J. Ilm. Teknol. Informasi*, 8(3), 10-24843.
<https://doi.org/10.24843/LKJITI.2017.v08.i03.p07>
- Purnomo, E., & Wahyudi, A. B. (2020). Nilai Pendidikan Karakter dalam Ungkapan Hikmah di SD se-Karesidenan Surakarta dan Pemanfaatannya di Masa Pandemi. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2).
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.561>
- Rahmawati, S., & Dewi, N. K. (2020). Dampak Media pembelajaran Kisah Keteladanan TERHADAP Karakter Peduli sosial Dan Prestasi belajar anak sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2).
<https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.30574>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203826034>
- Unayah, N., & Sabarisman, M. (2016). FENOMENA KENAKALAN REMAJA DAN KRIMINALITAS. *Sosio Informa*, 1(2). <https://doi.org/10.33007/inf.v1i2.142>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>