
PENGEMBANGAN APLIKASI “CERMIN” UNTUK MENANAMKAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERSPEKTIF ISLAM DI SEKOLAH DASAR KELAS V

Ani Nur Aeni¹, Zahra Diffa Aprilia², Dede Yeni Suhartini³, Rofikoh Sulistiani⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Korespondensi. Email: aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Tujuan umum penelitian ini ialah untuk mengetahui aplikasi berbasis Android “Cermin (Cerita Bergambar Islam Interaktif) dalam menanamkan pendidikan karakter menurut perspektif islam di sekolah dasar kelas V. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* yang dapat diartikan sebagai metode desain dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development, Implementation-Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Cermin yang dikembangkan dapat dinyatakan valid dalam menanamkan pendidikan karakter menurut perspektif islam di sekolah dasar kelas V. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil penilaian desain aplikasi Cermin oleh siswa sebesar 100% dan guru sebesar 100%. Kemudian, hasil penilaian kebermanfaatan produk aplikasi Cermin oleh siswa sebesar 98% dan guru sebesar 100%. Selain itu, penilaian dari ahli media pembelajaran terhadap aplikasi Cermin memperoleh presentase nilai sebesar 100%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi berbasis Android “Cermin” layak digunakan sebagai media untuk menanamkan pendidikan karakter dalam perspektif islam di sekolah dasar kelas V.

Kata kunci: aplikasi Android, pendidikan karakter, perspektif Islam, sekolah dasar.

DEVELOPMENT OF "CERMIN" APP FOR IMPLEMENTING CHARACTER EDUCATION IN ISLAMIC PERSPECTIVE IN 5TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

Abstract

This research aims to know the Android-based application "Cermin (Cerita Bergambar Islam Interaktif)" to instill character education in Islamic perspective in Elementary school. This research used Design and Development (D&D) as a design method and ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation) as a development model. This research showed that Cermin app is stated valid to instill character education in Islamic perspective in 5th Grade Elementary school. The data showed that user's rating for the design of the product both from teacher and students are 100%. While students' rating for the product utilization is 98% and 100% from teacher's rating. Other than that, the media expert gave a 100% as an overall rating. Based on the results, concluded that Android-based application "Cermin" is suitable to use in order to instill character education in Islamic perspective in 5th Grade Elementary school

Keywords: *Android app, character education, Islamic perspective, elementary school.*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, setiap individu semakin sadar bahwa pendidikan karakter atau pendidikan akhlak mulia memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan. Kementerian Pendidikan Nasional mencanangkan Visi Penerapan Pendidikan Karakter dimulai sejak tahun 2010-2014

(Kristiawan, 2016). Kemudian pendidikan karakter tercantum dalam kurikulum 2013 yang termuat dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti atau karakter (Werdiningsih, 2018). Kecerdasan intelektual yang dimiliki manusia, jika tidak diimbangi dengan karakter mulia maka akan menciptakan manusia yang tidak beradab,

tidak bernilai atau buruk. Karakter yang baik pada manusia bisa dibangun melalui pendidikan, baik pendidikan di lingkungan rumah, sekolah atau di masyarakat. Lickona mengemukakan bahwa karakter mulia terdiri atas pengetahuan tentang kebaikan yang memicu timbulnya komitmen untuk melakukan kebaikan (Sajadi, 2019). Oleh sebab itu, karakter berpacu kepada rangkaian motivasi, pengetahuan, sikap, perilaku, dan keterampilan.

Pendidikan karakter menurut pandangan islam adalah upaya yang dilakukan pendidik dalam membentuk kepribadian yang mengajarkan moral, etika, budaya yang baik, dan akhlak mulia untuk kemudian diwujudkan dalam kehidupan melalui pendidikan dan pengajaran yang mengacu pada Al-Qur'an dan sunah-sunah. (Idris, 2018). Tujuan diterapkannya pendidikan karakter dalam perspektif islam, yaitu untuk membentuk manusia yang memiliki akhlak mulia. Akhlak yang mulia akan tercermin pada diri individu apabila ia memiliki keyakinan dan hukum yang benar.

Pembentukan karakter alangkah lebih baik diawali dari diri, oleh, dan untuk diri sendiri terlebih dahulu. Di dalam keluarga yang memiliki peran sebagai pendidik adalah orang tua dan di dalam pendidikan formal tanggung jawab untuk mendidik dipegang oleh guru. Ada tiga nilai utama pendidikan karakter dalam perspektif islam, yakni akhlak, adab, dan keteladanan (Rokhmatin, 2018). Akhlak merupakan keyakinan yang diyakini kesahihannya yang tertanam dalam hati, ucapan, dan lisan untuk kemudian diimplementasikan dalam perbuatan terpuji sesuai ajaran Al-Qur'an dan Hadist (Fatimatuzahroh dkk., 2019). Adab merupakan perilaku yang baik yang tercermin dalam perkataan dan perbuatan (Haryanto, 2021). Sedangkan keteladanan mengacu pada makna *uswatun hasanah* yang dicontohkan

oleh rasulullah Muhammad SAW (Nasiruddin, 2018).

Karakter baik yang dimiliki oleh individu akan membawa dampak positif bagi terbentuknya karakter yang lain. Dalam perspektif islam, karakter yang baik mengacu kepada sifat-sifat wajib bagi para Rasul, yaitu *sidiq, amanah, tabligh, dan fathanah*. Pengetahuan tentang agama yang diberikan di ruang kelas tidak hanya sebatas mengisi ruang kognitif, melainkan ditujukan juga untuk pembentukan karakter anak sehingga potensinya dapat berkembang dengan optimal. Karakter sangat identik dengan akhlak yang dapat dikatakan sebagai wujud dari nilai-nilai tingkah laku manusia, baik itu hubungan antar manusia dengan tuhan (*hablumminallah*), hubungan manusia dengan manusia (*hablumminannas*), serta hubungan manusia dengan lingkungan.

Namun, pada kenyataannya permasalahan mengenai karakter masih melanda sebagian besar negara kita. Hal ini terbukti dengan ditemukannya banyak kasus kekerasan. Baik itu kekerasan emosional, kekerasan fisik, dan kekerasan seksual. Dalam hasil observasi yang dilakukan Idris pada tahun 2019, disebutkan bahwa masih banyak kabar berita mengenai kekerasan antar pelajar. Dari fakta-kakta tersebut, tergambar jelas bahwasanya nilai-nilai karakter mulia bangsa Indonesia mulai mengalami degradasi atau penurunan. Pembentukan nilai-nilai karakter mulia perlu dibangun kembali melalui pendidikan (Rokhmatin, 2018). Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gunawan (2015) hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak di Indonesia yang terbiasa berbohong (84%) dan orang tua belum memiliki cara yang efektif untuk menanamkan sifat jujur sehingga diharapkan melalui perancangan media cerita bergambar interaktif ini dapat menjadi salah satu solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah tersebut (Banda, 2022).

Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 3, menekankan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan, pembentukan akhlak dan peradaban bangsa yang bermartabat demi terciptanya bangsa yang cerdas, sehingga tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, mandiri, bertanggung jawab dan demokratis dapat tercapai (Jan-jun, 2021). Pendidikan karakter adalah solusi yang dipercayai dapat menyelesaikan persoalan-persoalan pendidikan.

Penanaman karakter akhlak mulia bisa diterapkan melalui apa saja. Tidak hanya dilakukan dalam bentuk verbal dan tindakan, melainkan bisa menggunakan bantuan sebuah media. Penggunaan media bisa menambah antusias dan memudahkan anak-anak dalam memahami penanaman pendidikan karakter. Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, media yang bisa digunakan untuk membantu menanamkan pendidikan karakter atau akhlak mulia adalah aplikasi berbasis Android yang bernama Cermin (Cerita Bergambar Islam Interaktif). Peneliti melakukan pengembangan aplikasi berbasis Android "Cermin (Cerita Bergambar Islam Interaktif)" untuk menanamkan pendidikan karakter dalam perspektif islam di sekolah dasar kelas V. Cerita bergambar interaktif tersebut tidak hanya berisi sebuah cerita, tetapi juga mengandung materi yang membahas tentang pendidikan karakter atau akhlak mulia. Pembuatan cerita bergambar interaktif berbasis aplikasi ini peneliti pilih karena dirasa belum ada cerita bergambar interaktif yang mengusung tema pendidikan karakter atau akhlak mulia, serta di dalamnya terdapat sebuah permainan misi terkait pendidikan karakter yang harus diselesaikan agar dapat melanjutkan cerita sampai akhir. Selain itu, hal

ini dirasa relevan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sehingga pendidikan karakter bisa diberikan melalui apa saja, kapan saja, dan di mana saja.

Tujuan umum penelitian ini ialah untuk mengetahui aplikasi berbasis Android "Cermin (Cerita Bergambar Islam Interaktif) dalam menanamkan pendidikan karakter menurut perspektif islam di sekolah dasar kelas V." Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini, yaitu untuk: 1) mengetahui desain, 2) mengetahui produk, dan 3) mengetahui penilaian ahli media pembelajaran terkait aplikasi berbasis Android "Cermin (Cerita Bergambar Islam Interaktif) dalam menanamkan pendidikan karakter menurut perspektif islam di sekolah dasar kelas V.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* yang dapat diartikan sebagai metode desain dan pengembangan. Merujuk pada rumusan model D&D yang dicetuskan Peffers dkk. (dalam J. Ellis & Levy, 2010), terdiri dari enam tahapan utama, yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Tahapan pertama yang dilakukan, yaitu dengan mengidentifikasi masalah yang ada. Merujuk pada fakta bahwa pendidikan karakter menempati kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan dan bahkan sudah masuk ke dalam muatan kurikulum 2013. Namun, dalam kenyataannya masih terdapat permasalahan mengenai karakter siswa sekolah dasar. Selain itu, masih kurangnya sarana berupa media pembelajaran yang dapat menarik sekaligus mengedukasi siswa sekolah dasar terkait karakter dalam perspektif islam.

2. Mendeskripsikan Tujuan

Setelah menemukan permasalahan yang dialami oleh siswa sekolah dasar, tahapan selanjutnya, yaitu mendeskripsikan tujuan yang akan dilaksanakan. Tujuan umum dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui media

pembelajaran yang menarik sekaligus dapat menanamkan pendidikan karakter dalam perspektif islam kepada siswa sekolah dasar.

3. Desain dan Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa aplikasi berbasis Android dengan nama “Cermin (Cerita Bergambar Islam Interaktif)” sebagai sebuah solusi atas permasalahan yang telah ditemukan. Tahapan desain dan pengembangan produk tersebut menggunakan model ADDIE. Merujuk pada (Sugihartini & Yudiana, 2018), tahapan model pengembangan media ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (mengimplementasi), dan *evaluation* (mengevaluasi). Kemudian dilakukan pembauran dengan enam tahapan *Design and Development (D&D)*.

4. Uji Coba Produk

Produk yang sudah selesai dibuat dan siap untuk digunakan akan diuji cobakan kepada ahli media pembelajaran. Selain itu, produk yang dikembangkan juga akan diuji cobakan kepada siswa dan guru sekolah dasar. Sehingga, akan terlihat dan dapat diketahui kekurangan produk yang dikembangkan. Jika masih terdapat kekurangan dari produk yang dikembangkan, maka akan dilakukan perbaikan produk hingga dapat menjadi solusi permasalahan dalam penelitian yang dijalankan.

5. Evaluasi Hasil Uji Coba

Dalam tahap ini, peneliti akan melaksanakan evaluasi hasil dengan menganalisa data yang telah diperoleh hasil dari uji coba produk oleh ahli media pembelajaran, siswa sekolah dasar, dan guru sekolah dasar. Sehingga dapat ditarik kesimpulan terkait kesesuaian produk yang dikembangkan dengan tujuan penelitian.

6. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Hasil uji coba produk berupa analisis data dan kesimpulan yang tesusun akan

dilaporkan sebagai laporan hasil penelitian yang dibungkus secara tertulis dalam bentuk laporan penelitian.

Seperti yang dipaparkan oleh Arikunto (2007, hlm. 152), subjek memiliki posisi atau kedudukan yang penting dalam sebuah penelitian. Data subjek penelitian harus dipersiapkan sebelum peneliti melakukan pengumpulan data penelitian. Subjek dalam penelitian ini akan menggunakan siswa sekolah dasar kelas V. Selanjutnya, lokasi penelitian dapat diartikan sebagai tempat berlangsungnya suatu penelitian guna mendapatkan data atau informasi yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian sekaligus fokus penelitian yang sedang digarap. Lokasi yang dijadikan sebagai tempat berlangsungnya penelitian merupakan salah satu sekolah dasar di Kecamatan Kota Kaler, Sumedang Utara, Jawa Barat. Istilah partisipan seperti yang dijabarkan oleh Sumarto (2003, hlm. 17), yaitu keikutsertaan atau peran serta individu atau masyarakat dalam mendukung dan bertanggungjawab terkait ketetapan yang sudah diputuskan agar tujuan bersama dapat terealisasi. Penelitian ini menggunakan partisipan, yaitu siswa dan guru sekolah dasar.

Terdapat berbagai metode untuk memeproleh data penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu angket, *judgement expert*, dan analisis dokumen. Angket merupakan serangkaian pertanyaan yang ditujukan kepada responden secara tertulis untuk mendapatkan data. Selanjutnya, metode *judgement expert* dapat dimaknai sebagai pendapat dan pertimbangan dari ahli atau pakar di bidangnya yang memiliki pengalaman. Kemudian yang terakhir, yaitu metode analisis dokumen yang dapat diartikan sebagai tahapan sistematis dalam menata deretan dokumen yang telah didapat ke dalam bentuk model penjelasan yang mudah diinterpretasikan dengan disertai penafsiran. Ketiga metode pengumpulan data

tersebut digunakan agar dapat saling mendukung dan melengkapi guna menyempurnakan penelitian.

Alat pengumpulan data memiliki pengertian sebagai alat yang dipakai oleh peneliti untuk memperoleh data. Pemilihan alat pengumpulan data diselaraskan dengan data yang ingin diperoleh dan jenis penelitiannya. Terdapat tiga alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya, yaitu kuesioner dan dokumen untuk mengumpulkan data dari ahli media pembelajaran, siswa sekolah dasar, dan guru sekolah dasar terkait pengembangan aplikasi Cermin. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data. Merujuk pada paparan yang dijabarkan oleh Kusumastuti dan Khoiron (2019, hlm. 126), analisis data dapat diartikan sebagai tahapan berkelanjutan yang membutuhkan refeksi konstan pada data penelitian yang didapatkan dengan cara mengajukan pertanyaan rinci dan membuat catatan singkat selama penelitian. Analisis data kualitatif menggunakan pengumpulan data yang bersifat terbuka. Selain itu, dilandaskan pada pertanyaan bersifat umum serta analisis informasi yang bersumber dari para responden.

Metode pengolahan data yang digunakan terdiri dari empat tahapan. Mulai dari tahapan pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan angket, *judgement expert*, dan analisis dokumen. Selanjutnya, tahapan penyajian data yang dapat dengan mudah untuk dipahami dan dapat ditarik kesimpulan. Kemudian, terdapat tahapan reduksi data yang dijalankan secara berkelanjutan. Terakhir, yaitu tahapan kesimpulan yang ditarik dari data-data yang didapat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Aplikasi Cermin







Desain aplikasi Cermin dilakukan melalui beberapa tahap analisis. Analisis tersebut dilakukan guna merancang desain perangkat yang sesuai dengan konten yang akan disajikan. Pada tahap ini, dibuat Garis Besar Program Media (GBPM). GBPM dirancang agar dapat meminimalisir kesalahan saat mengembangkan aplikasi (Kaniawati dkk., 2021). Hal tersebut juga diperlukan sebagai *blueprint* atau petunjuk selama proses pengembangan aplikasi.


Proses selanjutnya dilakukan pembuatan dan pengumpulan media-media digital yang diperlukan, seperti, gambar ilustrasi, audio, *background music*, dan lain-lain. Seluruh media digital tersebut disesuaikan dengan konten yang akan disajikan. Konten berisi tema cerita yang berbeda. Oleh karena itu, tokoh, latar, dan audio yang digunakan disesuaikan dengan isi cerita. Audio dan *background* musik digunakan untuk mengisi suara pada tombol klik, musik latar, dan efek suara lainnya. Audio didapatkan dengan mengunduh dari Youtube berupa *file* MP3. Sedangkan, gambar animasi dirancang dan dibuat sendiri oleh peneliti menggunakan aplikasi Ibis Paint. Mulai dari membuat sketsa kasar, membuat *lineart*, pewarnaan, dan penambahan detail gambar. Gambar ilustrasi yang dibuat terdiri dari gambar ilustrasi *background* halaman, tokoh, ikon perintah, dan *clip art* pendukung. Selanjutnya, media digital tersebut dikembangkan kembali di Power Point dengan bantuan Ispring serta Website 2 APK Builder hingga aplikasi berbasis Android “Cermin” jadi.

Aplikasi Cermin memiliki beberapa menu diantaranya, yakni Menu Utama terdiri dari Menu Petunjuk dan Menu Mulai; Menu Petunjuk yang berisikan petunjuk penggunaan aplikasi Cermin; Menu Mulai yang memuat beberapa menu lainnya; Menu Kompetensi yang memuat kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran; Menu Materi yang berisi materi mengenai sikap

jujur; Menu Cerita yang berisi halaman cerita disertai dengan kuis; Menu *Games* yang berisi permainan-permainan yang masih berkaitan dengan materi; Menu Referensi yang memuat sumber materi yang digunakan; dan Menu Profil Pengembang yang memuat identitas pengembang aplikasi. Berikut tampilan dari aplikasi Cermin.

Tabel 1. Tahap Desain Aplikasi

| No. | Desain | Ket. |
|-----|---|---------------|
| 1. |  | Tampilan Awal |
| 2. |  | Menu Utama |
| 3. |  | Menu |
| 4. |  | Kompetensi |
| 5. |  | Materi |
| 6. |  | Cerita |

| | | |
|----|--|-------------------|
| 7. |  | Games |
| 8. |  | Referensi |
| 9. |  | Profil Pengembang |

Kebermanfaatan Produk Aplikasi Cermin dalam Menanamkan Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam di Sekolah Dasar Kelas V

Tahap analisis konten dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu analisis kurikulum, analisis KI dan KD, hingga pembuatan konten cerita. Pada tahap analisis kurikulum, dilakukan analisis dokumen silabus khusus pada mata pelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar. Analisis silabus dilakukan guna menemukan kompetensi dasar dan materi yang tepat dengan tema yang diangkat (Widiastik dkk., 2020). Pada silabus kelas V ditemukan kompetensi dasar yang sesuai dengan tema yang diangkat. KD yang digunakan adalah 3.5 Memahami makna perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari dan 4.5 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari. Kedua KD tersebut menunjukkan sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah proses KD sudah ditentukan, maka kemudian dilakukan penentuan indikator dan tujuan pembelajaran. Penentuan indikator menggunakan Kata Kerja Operasional Taksonomi Bloom. Pemilihan kata kerja yang digunakan berdasarkan kompetensi yang ingin dicapai melalui aplikasi

Cermin. Sehingga didapatkan indikator dan tujuan sebagai berikut.

Tabel 2. Rincian KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

| KOMPETENSI DASAR | |
|---|---|
| 3.5 Memahami makna perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari. | 4.5 Menunjukkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari. |
| INDIKATOR | |
| 3.5 Menginterpretasikan makna perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari. | 4.5 mempraktikkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari. |
| TUJUAN PEMBELAJARAN | |
| 1. Siswa dapat menginterpretasikan makna perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari melalui media cerita bergambar interaktif dengan tepat. | |
| 2. Siswa dapat mempraktikkan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari melalui media cerita bergambar interaktif dengan baik. | |

Kemudian dilakukan proses pembuatan cerita pendek yang memuat sikap jujur. Cerita dibuat sendiri oleh peneliti dengan mempertimbangkan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sehingga cerita pendek tersebut dapat benar-benar menanamkan sikap jujur dalam diri siswa. Cerita dibuat dalam bentuk bagian-bagian. Setiap bagiannya menempati satu *slide* dalam aplikasi Cermin. Terdapat juga dua kuis interaktif yang harus diisi pengguna pada pertengahan cerita dan akhir cerita. Kuis tersebut bukan hanya mengenai isi cerita, tetapi juga refleksi dari tindakan siswa ketika ditempatkan pada situasi yang dialami tokoh

cerita, yang tentunya disesuaikan juga dengan masing-masing sikap yang ingin ditanamkan.

Selain konten cerita, terdapat juga konten materi. Konten materi diambil dari buku siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V. Materi hanya mencakup sikap-sikap yang ingin ditanamkan, sehingga pengguna dapat memahami sikap jujur baik secara kognitif maupun psikomotor.

Validasi Ahli Media Pembelajaran

Sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna, produk aplikasi ini ditinjau terlebih dahulu oleh ahli media pembelajaran untuk mengetahui kelayakan desain dan kebermanfaatan produk.

Tabel 3. Validasi Ahli Media Pembelajaran

| No. | Indikator | Skor | | | |
|-----|---|------|---|---|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Ditinjau dari kesesuaian materi dengan ke SD an | √ | | | |
| 2. | Ditinjau dari kualitas tampilan | √ | | | |
| 3. | Ditinjau dari konten materi secara keseluruhan | √ | | | |
| 4. | Ditinjau dari kemenarikan bagi peserta didik | √ | | | |
| 5. | Ditinjau dari kualitas suara | √ | | | |
| 6. | Ditinjau dari kemudahan digunakan | √ | | | |

Tabel 3 menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sudah dapat dikatakan layak dan sesuai dengan sasaran pengguna.

Baik dari segi desain maupun konten, aplikasi Cermin dipandang dapat memberikan manfaat kepada pengguna sehingga efektif dalam

menanamkan pendidikan karakter sesuai yang diharapkan.

Namun, validator ahli menilai bahwa media aplikasi Cermin masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Pengembangan yang dimaksud adalah aksesibilitas produk yang perlu ditingkatkan. Sehingga kedepannya produk aplikasi Cermin dapat diakses oleh khalayak ramai.

Penilaian Guru mengenai Aplikasi Cermin

Produk aplikasi Cermin mendapatkan respon dari dua sudut pandang, yaitu sudut pandang guru dan siswa. Produk tersebut diuji cobakan kepada guru dan siswa kelas V di sebuah sekolah dasar. Guru diberikan kesempatan untuk menggunakan semua fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Cermin. Setelah itu, guru mengisi angket yang berisi penilaian produk melalui berbagai aspek, seperti desain dan kebermanfaatan produk.

Tabel 4. Hasil Angket Penilaian Guru

| Aspek | Pertanyaan | Tanggapan | |
|-----------------------|--|-----------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| Desain | Apakah desain aplikasi Cermin menarik? | √ | |
| | Apakah menu, gambar, dan warna yang digunakan dalam aplikasi Cermin menarik? | √ | |
| | Apakah gambar yang ada pada aplikasi Cermin terlihat jelas? | √ | |
| | Apakah huruf yang digunakan pada aplikasi Cermin terlihat jelas dan tepat? | √ | |
| | Apakah aplikasi cermin dapat dioperasikan dengan mudah? | √ | |
| | Apakah ukuran <i>file</i> aplikasi cermin tidak memberatkan perangkat? | √ | |
| Kebermanfaatan Produk | Apakah Anda sudah mencoba mengajar menggunakan aplikasi Cermin? | √ | |
| | Apakah aplikasi Cermin dapat memfasilitasi proses pembelajaran karakter? | √ | |
| | Apakah aplikasi Cermin dapat meningkatkan efisiensi kegiatan pembelajaran? | √ | |
| | Apakah dengan adanya aplikasi Cermin penanaman karakter kepada peserta didik dapat diterapkan dengan mudah dan menyenangkan? | √ | |
| | Apakah aplikasi Cermin dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru? | √ | |
| | Apakah aplikasi Cermin dapat memperjelas penyajian materi pembelajaran? | √ | |

Tabel 4 menunjukkan bahwa kedua aspek baik desain maupun kebermanfaatan produk sudah layak sebagai media

pembelajaran. Aspek desain mendapatkan nilai keefektifan sebesar 100%. Begitu juga dengan aspek kebermanfaatan produk yang

mendapatkan nilai keefektifan sebesar 100%. Oleh karena itu, rata-rata dari kedua aspek tersebut menunjukkan nilai keefektifan sebesar 100% yang dapat ditafsirkan sebagai “Sangat Baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Cermin memang valid digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar kelas V.

Berdasarkan hasil penelitian, guru sangat antusias dengan adanya aplikasi Cermin. Apalagi dengan pengoperasiannya yang mudah dan tanpa menggunakan internet. Melalui angket, guru berpendapat bahwa baik segi desain maupun konten, aplikasi Cermin sudah sangat sesuai dengan siswa. Dari segi desain, aplikasi Cermin menggunakan gambar, warna, dan menu yang menarik bagi siswa. Tata letak dan *layout* yang digunakan juga mudah untuk dinavigasi. Kemudian, dengan

ukuran aplikasi yang tergolong ringan dapat diinstal dengan mudah di perangkat Android.

Kemudian dari segi kebermanfaatan konten, guru menilai bahwa aplikasi Cermin dapat menunjang pembelajaran dengan baik. Selain dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran, aplikasi Cermin juga dapat membantu guru dalam mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru selama pembelajaran.

Penilaian Siswa mengenai Aplikasi Cermin

Aplikasi Cermin diuji cobakan kepada siswa sekolah dasar kelas V. Siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan seluruh menu yang terdapat pada aplikasi. Setelah itu, siswa mengisi angket untuk mengetahui efektivitas dari aplikasi Cermin. Berikut hasil angket siswa.

Tabel 5. Hasil Angket Siswa

| Aspek | Pertanyaan | Tanggapan | | |
|----------------|--|---|-------|--|
| | | Ya | Tidak | |
| Desain | Apakah desain aplikasi Cermin menarik? | √ | | |
| | Apakah menu-menu yang tersedia di aplikasi Cermin terlihat menarik dan menyenangkan? | √ | | |
| | Apakah gambar, dan warna yang digunakan dalam aplikasi Cermin menarik? | √ | | |
| | Apakah gambar yang ada pada aplikasi Cermin terlihat jelas? | √ | | |
| | Apakah huruf yang digunakan pada aplikasi Cermin terlihat jelas dan tepat? | √ | | |
| | Apakah aplikasi cermin dapat dioperasikan dengan mudah? | √ | | |
| Kebermanfaatan | Apakah kamu sudah mencoba menggunakan aplikasi Cermin? | √ | | |
| | Apakah kamu dapat dengan mudah memahami materi dalam aplikasi Cermin? | √ | | |
| | Produk | Apakah kamu senang menggunakan aplikasi Cermin? | √ | |
| | Apakah kamu merasa bosan saat menggunakan aplikasi Cermin? | | √ | |

Apakah setelah melihat aplikasi Cermin keinginan kamu untuk belajar semakin bertambah? ✓

Apakah setelah menggunakan aplikasi Cermin kamu selalu teringat untuk melakukan kebaikan (mencerminkan akhlak mulia)? ✓

Tabel 5 menunjukkan bahwa dari aspek desain, aplikasi Cermin mendapatkan nilai keefektifan sebesar 100%. Sedangkan pada aspek kebermanfaatan produk, nilai keefektifan yang diperoleh sebesar 98%. Oleh karena itu, rata-rata nilai keefektifan dari kedua aspek tersebut sebesar 99% yang dapat dikategorikan sebagai “Sangat Baik”. Aplikasi Cermin dinilai efektif digunakan sebagai media pembelajaran dari sudut pandang siswa.

Berdasarkan penelitian, dari segi desain siswa menganggap aplikasi Cermin sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan gambar dan warna yang menarik namun jelas dan mudah dipahami. Kemudian, siswa juga tidak merasa kesulitan sama sekali dalam mengoperasikan aplikasi tersebut di perangkat Android.

Sedangkan dari segi konten, melalui materi, cerita, dan kuis, mereka merasa dapat dengan mudah memahami konten sikap yang disajikan. Perpaduan dari ketiga konten tersebut, dapat memaksimalkan penerapan sikap-sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa. Siswa juga merasa aplikasi tersebut dapat meningkatkan keinginan mereka untuk selalu berbuat baik dan selalu mencerminkan akhlak mulia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi berbasis Android “Cermin” yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid sehingga layak digunakan sebagai media untuk menanamkan pendidikan karakter dalam

perspektif islam di sekolah dasar kelas V. Hal tersebut, terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa: 1) penilaian desain aplikasi Cermin oleh siswa sebesar 100% dan guru sebesar 100%, 2) penilaian kebermanfaatan produk oleh siswa sebesar 98% dan guru sebesar 100%, serta 3) penilaian dari ahli media pembelajaran sebesar 100%.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka saran yang dapat diberikan peneliti, diantaranya yaitu: 1) aplikasi berbasis android Cermin dapat dimanfaatkan sebagai media belajar untuk menanamkan pendidikan karakter dalam perspektif islam, 2) sebelum menggunakan aplikasi Cermin, hendaknya pendidik mengkondisikan peserta didik dalam keadaan siap untuk belajar, 3) sebelum peserta didik menggunakan aplikasi Cermin, hendaknya pendidik menjelaskan fungsi menu dari aplikasi tersebut dan mendemonstrasikan cara penggunaannya, 4) produk pengembangan aplikasi berbasis android Cermin dapat digunakan sebagai alternatif pilihan dalam membantu menanamkan pendidikan karakter di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Aksara.
- Ellis, T.J. & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Prosiding Informing Science and IT Education Conference (InSITE)* (Vol. 10, No. 10, hlm. 107-117).

- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>.
- Gunawan, A.E. (2022). *Perancangan Media Interaktif tentang Kejujuran untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang.
- Haryanto, H. (2021). Konsep Pendidikan Adab dalam Kitab Al-Jâmi' Al-Sahih Karya Imam Al-Tirmizî dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Nasional. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1), 42. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v14i1.4009>.
- Idris, M. (2018). Pendidikan Karakter *Ta'dibi*: *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 77-102.
- Jan-jun, E. (2021). *Implementasi Pendidikan Nilai-Nilai Karakter di Sekolah*. Al-Kahfil: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 6(1), 55–78.
- Kaniawati, M. & Abidin, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book dalam Pengenalan Huruf Siswa Kelas I Sekolah Dasar: Pengembangan Media AR. *Journal Of Multiliteracies*, 1(2), 77-87.
- Kristiawan, M. (2016). Telaah Revolusi Mental Dan Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Sumber Daya Manusia Indonesia Yang Pandai Dan Berakhlak Mulia. *Ta'dib*, 18(1), 13–25. <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/274>.
- Kusumastuti, A. & Khoiron, A.M. (2019) *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Nasiruddin, N. (2018). Pembentukan Karakter Anak melalui Keteladanan Orang Tua. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 232–333. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.1933>.
- Rokhmatin, U. (2018). Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam. *Kementrian Agama UIN Jakarta FITK*, 14(1), 202–204.
- Sajadi, D. (2019). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 16–34. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.510>.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277-286.
- Werdiningsih, W. (2018). Pengembangan Nilai Karakter Siswa dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Kurikulum 2013. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 15(2), 283. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v15i2.1123>.
- Widiastika A. M., Hendracipta, N., & A Syachruraji, A. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.