

PENGEMBANGAN APLIKASI MOM (*MORAL OF MOSLEM*) UNTUK PEMBENTUKAN AKHLAK TERPUJI SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR

Friska Siti Mutammimah
Universitas Pendidikan Indonesia
friska@upi.edu

Dea Nur Hafifah
Universitas Pendidikan Indonesia
deanurhafifah13@upi.edu

Putri Nur Deswanti
Universitas Pendidikan Indonesia
Putrind30@upi.edu

Salsabila Amalia
Universitas Pendidikan Indonesia
salsabilaamalia@upi.edu

Ani Nur Aeni
Universitas Pendidikan Indonesia
friska@upi.edu

Abstract: *The development of technology in the era of 4.0 is very rapid and commendable moral values that have been rarely found in children today are the background for the development of the MOM application (Moral Of Moslem) as a learning medium that is expected to foster commendable morals in elementary school students in grade 6. This research aims to design and develop a MOM application that is suitable for use in accordance with the 8th lesson of Islamic Religious Education and Budi Pekerti in the 6th grade of elementary school. The method used in this study is Design and Development. This MOM application received an assessment from media experts of 90.75% as well as an assessment from material experts with an average of 93.75% with the interpretation of both being "Excellent". Judging from the assessment the teacher gets 98% with the interpretation of "Excellent", as well as 94.7% students with the interpretation of "Excellent". Based on these data, the development of the MOM application is very well used against the formation of commendable morals of elementary school 6th grade students.*

Keywords: *moral values, MOM, formation*

Abstrak : Perkembangan teknologi di era 4.0 yang sangat pesat serta nilai-nilai akhlak terpuji yang sudah jarang ditemukan di pada diri anak-anak jaman sekarang menjadi latar belakang pengembangan aplikasi MOM (*Moral Of Moslem*) sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan akhlak terpuji pada siswa sekolah dasar kelas 6. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan aplikasi MOM yang layak digunakan sesuai dengan pelajaran 8 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 6 sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development*. Aplikasi MOM ini mendapatkan penilaian dari ahli media sebesar 90,75% serta penilaian dari ahli materi dengan rata-rata 93,75% dengan interpretasi keduanya adalah "Sangat Baik". Serta mendapatkan

penilaian dari guru mendapatkan 98% dengan interpretasi "Sangat Baik", serta siswa 98,5% dengan interpretasi "Sangat Baik". Berdasarkan data tersebut, pengembangan aplikasi MOM sangat baik digunakan terhadap pembentukan akhlak terpuji siswa kelas 6 sekolah dasar.

Kata kunci: akhlak terpuji , MOM, pembentukan

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi memicu kemunculan pembaharuan dalam proses pengajaran disekolah. Kemajuan di bidang teknologi dan pendidikan tak akan habis dibahas manfaatnya terlebih lagi kecanggihan teknologi dapat diperoleh juga diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimana pun. Kecanggihan teknologi telah berhasil memotivasi para pendidik untuk dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam penyajian media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Tentu hal ini didorong pula dengan kian mirisnya akhlak siswa SD (Sekolah Dasar) yang tidak menunjukkan budi pekerti dari seseorang yang berpendidikan. Tidak jarang pula ditemukan siswa SD yang berbicara menggunakan kata-kata yang tidak sopan, mengumpat, mencaci maki temannya, bahkan menyakiti orang lain secara psikis. Meski sudah dibekali dengan mata pelajaran pendidikan agama yang mengajarkan bagaimana umat beragama yang baik dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) yang mengajarkan sikap perilaku baik dalam berbangsa dan bernegara, masih banyaknya ditemukan siswa SD yang tidak menerapkan perilaku terpuji seperti

yang telah diajarkan pada kedua mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wadan Y Anuli, menyatakan bahwa penggunaan aplikasi dengan tujuan membentuk akhlak terpuji pada diri siswa dinilai berhasil dan mendapatkan respon yang baik, hasilnya terlihat setelah dilakukannya uji coba produk kepada beberapa siswa MAN 1 Bitung. Pada saat dilakukannya uji coba produk, terlihat respon antusias dari para siswa saat mengoperasikan aplikasi *quipper school*. Selain itu pula, siswa memberikan beragam komentar positif dengan berpendapat ide yang ditampilkan pada produk media mudah dipelajari, aplikasi yang disajikan memberikan kemudahan kepada mereka untuk mempelajari pembelajaran akidah akhlak secara cepat, bahkan mereka merasa senang dan ingin banyak belajar melalui aplikasi yang diujicobakan, yakni aplikasi *quipper school*. Pada saat pengujicobaan produk, siswa diberikan evaluasi untuk mengetahui adakah perubahan signifikan yang terjadi di hasil akhir belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi tersebut.

Setelah dilakukannya evaluasi, ditemukan hasil dampak yang timbul setelah penggunaan materi pembelajaran menggunakan aplikasi *quipper school*

terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran akidah akhlak dengan nilai akhir memperoleh kategori “sangat baik” dengan persentase jawaban siswa yang berhasil mencapai persentase sebesar 90%. Menurut Hujair AH Sanaky (2013:4), media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dipergunakan serupa perantara dalam proses pembelajaran guna memaksimalkan keefektifan serta keefisienan guna mencapai tujuan utama pengajaran. Adanya inovasi dalam media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar tentu memegang peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Terlebih lagi di era globalisasi di mana kecanggihan internet bisa diakses oleh semua kalangan umur, termasuk anak-anak usia SD sekalipun. Internet bersifat universal, artinya internet dapat diakses oleh seluruh orang dari kalangan manapun secara menyeluruh.

Penggunaan internet pula sudah tidak asing bagi siswa SD dalam kehidupan sehari-harinya. Selain itu pula, internet bersifat global yang mana dapat menghubungkan satu hal dengan hal lainnya secara mudah dan cepat. Kecanggihan dari internet ini pula tentunya tidak dimanfaatkan untuk hal-hal positif saja, namun masih banyak pihak yang menyalahgunakan adanya teknologi

ini. Banyak hal-hal negatif yang bisa ditemukan jika pengguna dari internet tersebut tidak bijak dalam mengaplikasikannya, bahkan anak SD sudah banyak yang menyerap hal-hal negatif dari penyalahgunaan internet yang dilakukannya.

Padahal kita semua tahu bahwa selain berguna sebagai media komunikasi, sumber informasi, media perniagaan, media pemasaran, internet juga memiliki fungsi sebagai sumber edukasi yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Sehingga muncullah berbagai macam inovasi media pembelajaran yang dirancang demi mengupayakan berhasilnya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan aplikasi MOM (*Moral of Moslem*) yang dirancang untuk menciptakan siswa dengan akhlak terpuji seperti (akhlakul karimah) sebagai akhlak yang harus dimiliki setiap umat muslim. Aplikasi MOM (*Moral of Moslem*) adalah salah satu media pembelajaran digital dengan wujud aplikasi yang akan membantu siswa kelas 6 SD dalam pengembangan akhlak yang dimilikinya. Pembentukan akhlak pada diri anak tentu tidak serta-merta didapat hanya dengan ulasan materi saja, namun perlu adanya pembahasan mendalam terkait apa itu akhlak terpuji yang harus dimilikinya. Pada aplikasi MOM (*Moral*

of Moslem), akan disajikan ulasan mendalam mengenai apa itu akhlak terpuji, contoh dari akhlak terpuji, hadits yang berkenaan dengan akhlak terpuji, hingga tersedianya kuis yang dapat menguji pemahaman siswa akan materi pembelajaran yang disajikan.

Anak usia SD memiliki karakteristik seperti banyak waktu untuk bermain, senang banyak bergerak, senang untuk melaksanakan bekerja dalam bentuk kelompok, serta senang merasakan atau ikut serta dalam mengerjakan sebuah hal. Dengan menyajikan media pembelajaran seperti aplikasi MOM ini tentunya akan lebih dapat menarik minat dan perhatian siswa dibandingkan menggunakan media pembelajaran tradisional seperti papan tulis dan spidol, sebab anak usia SD merasa senang apabila mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dan bukan hanya berada di posisi penerima materi pembelajaran saja. Anak usia SD juga mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi dengan hal yang baru dimilikinya, semangatnya pun menjadi menggebu-gebu apabila berhadapan dengan sesuatu yang ia belum pernah temui sebelumnya. Dari itu, perlunya ada inovasi pada media pembelajaran dalam bentuk digital yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak

sebagai dorongan utama pada proses belajar.

METODE

Design and Development (D&D) merupakan metode yang dipergunakan dalam penelitian ini. Penelitian D&D memiliki bermacam-macam variasi prosedur penelitian menurut berbagai macam pendapat yang dikemukakan ahli. Singkatnya, penelitian ini peneliti mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi produk. Tujuan penelitian D&D untuk menciptakan sebuah produk, alat yang berbentuk instruksional maupun bentuk non instruksional guna menciptakan produk yang baru atau hanya penyempurnaan pengembangan (Rich dan Klein, 2009, hlm, 1).

Menurut (Ellis & Levy, 2010 hlm 11) ada enam langkah yang harus dilakukan dalam proses penelitian menggunakan metode D&D yaitu identifikasi sebuah masalah, mendeskripsikan tujuan dari penelitian, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba produk, dan mengkomunikasikan hasil uji coba dari produk. Berkaitan dengan metode yang digunakan pada penelitian, partisipan yang dipergunakan pada penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, satu orang guru serta 10 orang siswa kelas 6 sekolah dasar. Sampel di

pilih berdasarkan sampel purposif yang dimana sampel diperoleh peneliti ketika peneliti mempunyai alasan kuat yang berkenaan dengan sampel yang akan diperoleh (Setyosari, 2010, hlm. 192).

Lokasi penelitian ini diselenggarakan di SD Negeri Pondok Bambu 06. Rumusan masalah pada penelitian ini dapat dijawab dengan menggunakan instrumen berupa angket penilaian dengan menggunakan skala Likert guna memperoleh data dari para ahli dan juga pengguna. Selanjutnya, melakukan analisis data terhadap angket yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus pengukuran data skala Likert guna memperoleh interpretasi skor.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81-100%	Sangat Baik (SB)
4	61-80%	Baik (B)
3	41-60%	Cukup (C)
2	21-40%	Kurang (K)
1	0-20%	Sangat Kurang (SK)

Riduwan (2012)

HASIL

Situs website yang digunakan guna membuat desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis visual pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Kodular* guna membuat aplikasi berbasis android. Website kodular ini dapat diakses menggunakan perangkat laptop masuk ke dalam situs google serta harus menggunakan jaringan internet hasil akhir dalam pembuatan aplikasi di website kodular yaitu berupa aplikasi yang nantinya bisa di download dalam suatu link dengan tenggat waktu 10 menit kemudian langsung bisa digunakan di *handphone android* masing-masing. Aplikasi MOM menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)*.

Desain Media Pembelajaran Menggunakan MOM (*Moral of Moslem*) untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Desain media pembelajaran berbasis visual ini mengembangkan berdasarkan pada dua komponen utama yaitu desain aplikasi dan desain pada materi. Pada tahap ini diperoleh menurut Alman dkk (2012, hlm. 3) menyebutkan bahwa analisis pada komponen merupakan analisis materi pembelajaran, analisis yang dituju sebagai pengguna meliputi pengajar

atau guru dan yang diajar atau siswa, dan perangkat yang dianalisis digunakan. Berikut tampilan hasil dari analisis terhadap komponen yang akan dianalisis dalam produk.

Tabel 1. Perencanaan Pengembangan Aplikasi MOM

No.	Tahapan	Temuan
1	Analisis	<ul style="list-style-type: none"> – KD dan materi pembelajaran pada mata pelajaran buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas 6 Sekolah Dasar – Karakteristik siswa kelas 6 SD – <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> untuk mengembangkan produk
2	Desain	<ul style="list-style-type: none"> – Pemilihan perpaduan warna – Pencarian animasi

Pada tahapan analisis terdiri atas tiga aspek yang difokuskan yaitu materi pembelajaran, pengguna aplikasi dan perangkat. Pada tahapan analisis materi, didapatkan Kompetensi Dasar dan materi pembelajaran dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas 6 SD pelajaran 8 dengan tema Senangnya Berakhlak Terpuji. Pada materi yang dibahas memuat materi yang mencerminkan akhlak terpuji yang perlu ditanamkan pada usia sedini mungkin meliputi berbaik sangka, simpati, bersikap toleran, hidup rukun, serta hormat kepada orang tua, guru dan juga anggota keluarga.

Dengan adanya analisis terhadap pengguna aplikasi yang terdiri dari guru dan siswa kelas 6 SD guna mengetahui bagaimana kriteria sasaran seperti penggunaan bahasa, keefektifan penggunaan media guna menentukan kearah mana produk yang dihasilkan. Analisis pada perangkat dibuat untuk mengetahui peralatan yang dipakai dalam proses pengembangan media meliputi perangkat keras seperti telepon genggam dan laptop serta perangkat lunak seperti website Kodular, google, editor foto dan aplikasi Youtube.

Tahapan selanjutnya setelah proses analisis adalah tahapan mendesain materi. Materi yang disampaikan melalui produk aplikasi MOM ini disesuaikan dengan materi pembelajaran mengenai akhlak terpuji yang terdapat pada buku mata pelajaran. Setelah menganalisis desain aplikasi dan materi, pada halaman awal berisi cover aplikasi MOM selanjutnya memasuki ke materi meliputi pengertian dari berbagai macam akhlak terpuji

disertai dengan hadist-Nya. Akhlak terpuji yang ada di dalam aplikasi tersebut adalah baik sangka, simpati, toleransi, hidup rukun, hormat kepada orang tua, guru, dan anggota keluarga.

Pada bagian materi ini juga disertai gambar-gambar animasi untuk memperjelas tindakan yang seharusnya anak lakukan sebagai bentuk implementasi dari akhlak terpuji. Di Penghujung materi disertai latihan soal berbentuk pilihan ganda agar memperkuat ingatan anak dengan materi yang telah dibaca. Pada temuan bagian produksi desain aplikasi *MOM*, peneliti merinci beberapa tahapan produksi pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Tabel Tahapan Produksi

No.	Desain	Keterangan
1		Desain Cover
2		Halaman Materi Beserta Animasi

3		Halaman Quiz
---	--	--------------

Melalui *expert review* yang dilakukan oleh ahli media juga ahli materi serta diuji cobakan dengan yang langsung merasakan bagaimana pengaruh yang dirasakan setelah menggunakan aplikasi tersebut seperti guru dan siswa, aplikasi MOM diuji kelayakannya dari segi kualitas aplikasi serta pembelajaran mengenai akhlak terpuji. Serta, respons dari para responden berupa penilaian terhadap segi desain media dan materi secara keseluruhan.

Penilaian Ahli Media Tentang Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan MOM (*Moral of Moslem*) untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Penilaian ahli media merupakan tahapan implementasi salah satu dari tahap uji coba produk berdasarkan metode penelitian *D&D*. *Expert review* dilakukan oleh ahli media melalui pengisian angket terhadap kelayakan dan desain media pembelajaran yang telah dimaksimalkan.

Berikut adalah hasil dari *expert review* dari ahli media:

Tabel 3. Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Kualitas Teknis	81,5%	Sangat Baik
2.	Kualitas Desain	100%	Sangat Baik
Rata-rata		90,75%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan tabel tersebut kualitas, maka dapat melihat hasil dari *expert review* oleh ahli media menunjukkan kualitas teknis mendapatkan hasil 81% dengan interpretasi sangat baik juga dengan kualitas desain dari aplikasi MOM ini menunjukkan presentase sebesar 100% dan memperoleh rata-rata sebesar 90,75% maka memperoleh interpretasi sangat baik, namun peneliti mendapat masukan dari dosen ahli media untuk menambahkan fitur suara ke dalam aplikasi MOM. Selanjutnya aplikasi ini sudah baik dan sangat mendukung terhadap pembelajaran akhlak terpuji di kelas 6 Sekolah Dasar.

Penilaian Ahli Materi Tentang Konten Materi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan MOM (*Moral of Moslem*) untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Penilaian terhadap konten materi media pembelajaran berbasis aplikasi

Tabel 4. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Materi	100%	Sangat Baik (SB)
2.	Pembelajaran	87,5%	Sangat Baik (SB)
Rata-rata		93,75%	Sangat Baik (SB)

Penilaian mengenai aspek materi yang terletak pada media pembelajaran terdiri atas ketepatan materi dengan silabus, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang sudah ada, dengan topik pemaparan, penggunaan berbahasa yang sesuai dengan EYD, juga sistematika penyajian pemaparan. Materi yang disajikan pada desain media pembelajaran berbasis android yang bernama aplikasi MOM ini dinyatakan sangat baik dengan memperoleh rata-rata sebesar 93,75 dengan interpretasi sangat baik namun ada masukan dari dosen ahli materi untuk melengkapi dengan menuliskan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi pada halaman awal aplikasi MOM.

Respons Guru Mengenai Konten Materi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan MOM (*Moral of Moslem*) untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Penilaian yang diberikan oleh guru selaku pendidik tentunya sangat penting untuk mengetahui bagaimana respon terhadap kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh tim peneliti dari segi pengguna. Pemberian penilaian dilakukan oleh salah satu pendidik kelas 6 di SD Negeri Pondok Bambu 06 dengan mengisi angket respon guru. Berikut adalah hasil tanggapan respon guru dengan menilai terhadap media:

Tabel 5. Respons Guru Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan aplikasi MOM

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Penggunaan	98%	Sangat Baik (SB)
2.	Kebermanfaatan	100%	Sangat Baik (SB)
Rata-rata		99%	Sangat Baik (SB)

Hasil yang didapatkan dari uji coba produk oleh guru mengarah pada nilai rata-rata sebesar 99% dengan kategori penilaian “Sangat Baik”. Aspek yang dinilai memfokuskan pada aspek penggunaan dan kebermanfaatan yang mana dalam setiap aspek itu memuat indikator penilaian. Indikator pada aspek penggunaan terdiri dari kemenarikan aplikasi dilihat dari materi, desain dan tampilan. Kemudian indikator kemudahan

dalam menggunakan aplikasi MOM dimana aplikasi ini sangat mudah dilakukan seperti hasil yang diberikan oleh guru. Serta indikator terakhir yaitu kenyamanan aplikasi MOM, aplikasi ini nyaman dalam penggunaan yang artinya kualitas tampilan sudah sesuai dengan harapan dari pengguna. Indikator kebermanfaatan menilai apakah mempermudah penerapan materi “Akhlak Terpuji” pada siswa SD serta keefektifan sumber daya. Guru menyampaikan bahwa dengan adanya aplikasi MOM ini memberikan kemanfaatan yaitu mempermudah siswa memahami materi, serta bisa dijadikan media berbasis ICT yang disukai siswa serta berdasarkan pengamatan guru, melihat siswa sangat antusias aktif dalam pembelajaran yang memiliki dampak yang bagus terhadap pembelajaran.

Respons Siswa Mengenai Konten Materi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan MOM (*Moral of Moslem*) untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Penilaian dilakukan oleh siswa kelas 6 SD Negeri Pondok Bambu 06. Berikut adalah hasil dari penilaian siswa kelas 6 terhadap media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan yaitu aplikasi MOM dengan menggunakan penelitian:

Tabel 5. Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan aplikasi MOM

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1.	Materi	97%	Sangat Baik (SB)
2.	Kualitas Media	100%	Sangat Baik (SB)
Rata-rata		98,5%	Sangat Baik (SB)

Penilaian yang dilakukan siswa ini didapat melalui proses pengisian angket dari siswa dengan bimbingan dari guru selaku pendidik dan peneliti, sehingga respon yang diberikan oleh siswa bersifat objektif dan tanpa adanya paksaan atau tekanan dari manapun. Penilaian ini dilakukan terhadap dua aspek yaitu materi dan kualitas media. Aspek materi dinilai berdasarkan sudut pandang siswa apakah materi dalam aplikasi MOM mudah dimengerti contohnya dalam soal, dalam gambar-gambar kemudian apakah sudah sesuai kaidah penulisan EYD bahasa Indonesia, penyajian materi secara sistematis, penyajian materi memotivasi siswa.

Kemudian dalam penilaian aspek media memfokuskan pada desain, gambar, huruf dan tata letak, penggunaan contoh penggunaan maksudnya aplikasi mudah digunakan tidak membingungkan, serta

daya tarik. tanggapan yang didapatkan dari angket siswa dengan melakukan penilaian terhadap materi dan kualitas media adalah sangat baik dengan total nilai 98,5%. Maukan dari siswa terhadap media pembelajaran serta sebagai bahan revisi adalah gambar setiap contoh sifat terpuji kurang besar.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan penanaman akhlak terpuji di kelas 6 Sekolah dasar ini bisa dikatakan berhasil. Dengan melihat penilaian yang telah dilakukan baik dari hasil akhir penelitian yang telah dilakukan oleh ahli materi dan media mendapatkan hasilnya yaitu penilaian oleh ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 90,75 dengan interpretasi sangat baik juga dengan penilaian oleh ahli materi yang mendapatkan rata-rata sebesar 93,75 yang mendapatkan interpretasi sangat baik juga namun ada beberapa masukan yang diberikan oleh ahli media dan materi untuk menambahkan fitur suara dan juga menambahkan kompetensi dasar yang sesuai ke dalam halaman awal aplikasi MOM. Penilaian oleh guru mendapatkan hasil 98% dengan interpretasi sangat baik, dan penilaian terhadap siswa mendapatkan hasil 98,5% dengan interpretasi sangat baik juga tentunya. Hal ini menunjukkan

bahwa perkembangan teknologi sangat perlu dilakukan dalam pengimplementasian dalam media pembelajaran.

KESIMPULAN

Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik serta kebutuhan pemakai, maka diperlukan susunan tatacara agar mendapatkan media pembelajaran yang memiliki kelayakan serta sesuai untuk dipergunakan. Melalui metode penelitian D&D untuk mendesain, mengembangkan, serta mengevaluasi produk, sehingga dapat memperoleh hasil yang baik. Namun ada pula pernyataan dari ahli menurut (Ellis & Levy, 2010 hlm 11) ada enam langkah yang harus dilakukan dalam proses penelitian menggunakan metode D&D yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba produk, dan mengkomunikasikan hasil uji coba produk.

Berdasarkan hasil pembahasan dapat kita simpulkan hasil uji coba produk oleh guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 99% dan dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Selanjutnya hasil uji coba produk oleh selaku pengguna (siswa) yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 98.5%

dan dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Dapat disimpulkan bahwa dari sisi ahli media, ahli materi, respon guru serta reson siswa kelas 6 Sekolah Dasar bahwa pengembangan aplikasi *MOM* untuk penanaman akhlak terpuji di kelas 6 Sekolah Dasar ini layak digunakan dengan semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (n.d.). *Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam*. 50–58.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68- 72.
- Asroni, A. (2021). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Buku Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah*. 87, 61–72.
- Education, P. (2020). Metode Pembelajaran Akidah Akhlak MI/Sd. *Journal of Primary Education*, 3(1), 55–63.
- Globalisasi, D. I. E. R. A., & Hamdani, M. D. A. L. (n.d.). *Konsep Akhlak Terpuji Menurut Pandangan Imam Al-Ghazali Relevansinya Dengan Pendidikan di Era Globalisasi*.

- Jl, M., Ringroad, S. K., Pendidikan, U., Tinjauan, A., Nilai, A., Islam, M. P., Disrupsi, E., Akhlak, P., & Akhlak, M. P. (n.d.). *Urgensi pendidikan akhlak : tinjauan atas nilai dan metode perspektif islam di era disrupsi*. 1–19.
- Kepada, D., Tarbiyah, F., Islam, U., Malang, N., Memenuhi, U., Persyaratan, S., & Memperoleh, G. (2008). *PENERAPAN METODE GANJARAN DAN HUKUMAN DALAM PEMBENTUKAN AKHLAK TERPUJI PESERTA DIDIK DI MTs ISLAMİYAH PAKIS MALANG*. 1–183.
- Maulana, R. W., & Kurniasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Skripsi Literasi Finansial. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(1), 7–15.
- Menarik, P. Y. (n.d.). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto*. 19–35.
- Min, D. I., & Lampung, A. (2018). *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Akhlak Kelas 6 Di MIN 1 Adirejo Lampung Timur*.
- Mu, L. (2018). *Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pokok Akhlak Terpuji Kelas IV semester genap di SD Islam Al Firdaus Magelang Tahun Pelajaran 2017 / 2018*. 263–273.
- Muhammad Yusuf, Faridah, N. S. (2022). Pengembangan Pembelajaran Online Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 493–502.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Pembelajaran, M., Teknologi, B., Meningkatkan, D., & Belajar, M. (2018). *KURIOSITAS Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*. 5572.
- Pembelajaran, P. M., Pembelajaran, U., & Sekolah, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33–43.
- Safitri, L. E. K. A. (2017). *LAMPUNG 1438 H / 2017 M 1438 H / 2017 M*.
- Setiawan, R. (2020). *RANCANG*

*BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS. 2(2), 1–7.*

1(November 2018).

Syahputra, E. (2019). PEMBELAJARAN
ABAD 21 DAN PENERAPANNYA
DI INDONESIA. *Prosiding Seminar
Nasional SINASTEKMAPAN,*

Yahiji, K. (2018). *Revitalisasi Pembinaan
Akhlak Peserta Didik dalam
Meningkatkan Kecerdasan Spritual
Quotient di Era 4 . 0. 1(1), 1–15.*