



Pengembangan Aplikasi Sipinter sebagai Media Pembentukan Karakter Islami bagi Anak SD dalam Upaya Preventif Degradasi Moral

Ida Handayani ✉, Universitas Pendidikan Indonesia

Nisa Astari Damayanti, Universitas Pendidikan Indonesia

Ajeng Anggraeni, Universitas Pendidikan Indonesia

Aliyya Putri Riadi, Universitas Pendidikan Indonesia

Ani Nur Aeni, Universitas Pendidikan Indonesia

✉ ida30@upi.edu

Abstract: Islam is always present as a solution to every problem in life, including the problem of character education. Character education or morals is certainly very important in this life, therefore discussions about character education are always interesting to discuss. The purpose of writing this article is to find out how sipinter applications play a role in shaping the character of elementary school students in an Islamic perspective and to prevent moral degradation, then also to find out student responses to cynical applications. This research uses the Design and Development (D&D) model which is commonly known as design and development. This D&D research model has six procedures, namely problem identification, description of objectives, design and development, communication of test results, evaluation of test results and product testing. Then, interviews were also conducted with students and teachers about the products that have been made. The data in this study were sourced from elementary school students from various schools. The results of this study prove that the scientific application can be useful in learning and in shaping the Islamic character of elementary school students, besides that this application is also very interesting for students because it looks full of pictures or animations, videos, and various colors.

Keywords: Character Education, Sipinter Applications, D&D, Moral

Abstrak: Islam selalu hadir sebagai solusi dari setiap problematika kehidupan termasuk problematika pendidikan karakter. Pendidikan karakter atau akhlak tentu sangatlah penting dalam kehidupan ini, oleh karena itu pembahasan mengenai pendidikan karakter selalu menarik untuk dikupas. Tujuan dari penulisan artikel ini yakni untuk mengetahui bagaimana aplikasi sipinter berperan dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar dalam perspektif islam dan upaya preventif degradasi moral, kemudian juga untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi sipinter. Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) yang biasa dikenal dengan desain dan pengembangan. Model penelitian D&D ini memiliki enam prosedur, yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan, komunikasi hasil uji coba, evaluasi hasil uji coba dan uji coba produk. Kemudian, dilakukan juga wawancara terhadap siswa dan guru mengenai produk yang telah dibuat. Data dalam penelitian ini bersumber dari siswa sekolah dasar yang berasal dari berbagai sekolah. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi sipinter dapat bermanfaat dalam pembelajaran dan dalam membentuk karakter islami siswa sekolah dasar, selain itu aplikasi ini juga sangat menarik bagi siswa karena tampilannya yang dipenuhi gambar atau animasi, video, dan berbagai macam warna.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Aplikasi Sipinter, D&D, Akhlak

Received 30 Maret 2022; **Accepted** 19 April 2022; **Published** 20 Mei 2022

Citation: Handayani, I., Damayanti, N. A., Anggraeni, A., Riadi, A. P., & Aeni, A. N. (2022).

Pengembangan Aplikasi Sipinter sebagai Media Pembentukan Karakter Islami bagi Anak SD dalam Upaya Preventif Degradasi Moral. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 172-181.



PENDAHULUAN

Islam adalah agama yang indah dan damai, kehidupan manusia telah diatur sedemikian rupa dalam Al-Qur'an dan Hadits tak terkecuali tentang bagaimana kita bersikap dan bertindak. Pendidikan karakter dalam islam merupakan upaya pendidik dalam membentuk akhlak atau kepribadian siswa yang bermoral, beretika, berbudaya atau dalam kata lain berakhlak mulia. Dewasa ini, problematika karakter siswa sekolah dasar yang tidak seharusnya terjadi pada anak seusia mereka menjadi hal yang cukup meresahkan di lingkungan masyarakat terutama bagi para tenaga pendidik. Karakter seperti sering berbohong, enggan meminta maaf saat bersalah, mengunggah hal-hal yang kurang pantas atau tidak sesuai dengan usianya di media sosial, kurangnya sopan santun baik terhadap teman, kakak kelas maupun guru baik dalam perkataan maupun perbuatan.

Hal-hal demikian sering terjadi pada siswa sekolah dasar saat ini dan sangat mengkhawatirkan jika terus dibiarkan. Tidak menutup kemungkinan jika apa yang terjadi pada siswa sekolah dasar saat ini akan menjadi suatu hal yang lumrah apabila tidak diantisipasi. Siswa-siswi sekolah dasar akan semakin kehilangan karakternya terutama karakter keislaman dan menyebabkan terjadinya degradasi moral. Salah satu pemicu degradasi moral yaitu semakin berkembangnya teknologi. Siswa sekolah dasar yang tidak dikontrol kesehariannya dalam menggunakan teknologi seperti gawai akan melakukan hal-hal yang sebenarnya tidak boleh dilakukan dan semakin mengeksplor apa yang ada dalam perangkat yang mereka miliki. Sahronih (dalam Prihatmojo. A, 2020) menyatakan bahwa dimanapun dan kapanpun kita dapat menggunakan internet dengan *smartphone* serta menjadikan dunia dalam genggaman. *Smartphone* dapat dibawa dengan mudah dan menjadi alat komunikasi yang bisa mengakses berbagai informasi melalui *youtube, google, facebook*, dan media sosial lainnya selagi *smartphone* kita terhubung dengan internet. Dari pendapat tersebut artinya jika siswa sekolah dasar diberi kesempatan menggunakan *smartphone* dan internet artinya mereka akan dapat mengakses berbagai hal dengan mudah. Adanya internet dapat memberikan dampak positif maupun negatif, namun akan lebih baik apabila kita dapat meminimalisir atau mencegah terjadinya dampak negatif penggunaan internet tersebut.

Seharusnya siswa sekolah dasar masih menikmati masa-masa bermain dan belajar, namun saat ini seolah siswa sekolah dasar malah melakukan hal-hal seperti orang dewasa, memposting berbagai hal di sosial media yang kurang pantas dan bahkan berpacaran. Mereka juga kurang menghargai orang yang lebih dewasa dan bersikap kurang baik terhadap teman sebaya. Mereka semakin tidak bisa membedakan mana yang boleh dan tidak boleh, mana yang benar dan mana yang salah. Pendidikan karakter merupakan solusi dari terjadinya degradasi moral pada anak sekolah dasar saat ini. Dengan menerapkan nilai-nilai keislaman dalam pendidikan karakter diharapkan dapat mencegah dan memperbaiki akhlak para siswa yang kurang baik sehingga mereka dapat menjadi siswa yang bermoral dan berakhlakul karimah.

Salah satu degradasi moral atau perilaku menyimpang siswa sekolah dasar dan bahkan beritanya menjadi viral di Indonesia salah satunya adalah berita yang ditulis oleh Muhammad Taufiqurrahman (dalam Prihatmojo. A, 2020) bahwa pelajar SD di Makassar menjadi bandar narkoba dan siswa tersebut baru berusia 10 tahun. Dan diketahui juga bahwa siswa SMP yang baru berusia 14 tahun menjadi kurir narkoba jenis sabu dan setelah diselidiki ternyata bandarnya adalah seorang siswa sekolah dasar dari Makassar. Dari berita tersebut kita bisa mengetahui betapa memprihatinkannya moral siswa sekolah dasar saat ini. Sehingga pendidikan karakter itu sangat penting sebagai upaya meminimalisir hal-hal tersebut terjadi lagi.

Pengertian Aplikasi Sipinter

Aplikasi merupakan penerapan suatu rancangan yang dijadikan pembahasan utama atau program komputer yang dirancang dengan tujuan membantu manusia dalam melakukan

tugas tertentu. Sedangkan Aplikasi Sipinter sendiri merupakan suatu media yang dibuat untuk mempermudah tenaga pendidik dalam menerapkan karakter islami kepada siswa sekolah dasar. Aplikasi tersebut dirancang dengan semenarik mungkin seperti menyisipkan video animasi, poster, juga materi yang dilengkapi dengan power point, dan terdapat kuis sebagai tolak ukur siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan dalam aplikasi Sipinter.

METODE

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development (D&D)* yang biasa dikenal dengan desain dan pengembangan. Menurut Richkey dan Klein (dalam Jingga Ratna 2021). Sebuah penelitian yang dikenal sistematis, berkaitan dengan desain, kemudian mengembangkan dan mengevaluasi sebuah produk, itulah yang umumnya kita sebut penelitian (D&D).

Tujuan penelitian D&D ini sudah pasti membuat sebuah produk hingga kemudian diuji coba untuk mengetahui keefektivitasan produk tersebut. Subjek penelitian ini merupakan 18 siswa sekolah dasar dari berbagai sekolah. Penelitian ini mengambil pendapat dari Peffers, dkk yang meliputi enam tahapan sebagai berikut.

1. *Identify The Problem* (Identifikasi Masalah)

Secara umum, penelitian dimulai dari mengidentifikasi masalah apa yang ingin diperbaiki dengan produk yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, identifikasi masalah dilakukan dengan melihat lingkungan sekitar yang menjadi masalah utama ialah pendidikan karakter yang masih rendah dan tidak terdapat inovasi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka dari itu, perlunya mengembangkan produk guna mengatasi permasalahan tersebut.

2. *Describe The Objective* (Deskripsi Tujuan)

Artikel ini ditulis guna mencari tahu bagaimana aplikasi sipinter berperan dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar dalam perspektif islam.

3. *Design and Develop The Artifact* (Mendesain dan Mengembangkan Produk)

Aplikasi Sipinter merupakan produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini untuk dijadikan solusi dari permasalahan penelitian ini. Aplikasi tersebut yaitu gabungan antara video dan visual serta adanya evaluasi yang membantu permasalahan tersebut.

4. *Test The Artifact* (Uji Coba Produk)

Pada tahap uji coba aplikasi sipinter dilakukan oleh ahli seperti guru untuk menilai kelayakan produknya. Jika produk yang dibuat masih kurang sesuai, maka media yang dibuat akan dievaluasi oleh validator sampai produk dapat sesuai dengan standar dan dapat efektif jika digunakan. Dalam uji coba produk ini, data dikumpulkan melalui instrumen wawancara setelah produk diuji coba kelayakannya.

5. *Evaluation Testing Result* (Evaluasi Uji Coba Produk)

Evaluasi produk ini dilakukan selain oleh ahli juga dilakukan oleh pembuat produk itu sendiri. Kesimpulan mengenai kelayakan produk dan kesesuaian dengan rencana awal pembuatannya baru bisa didapatkan setelah data yang didapat teranalisis.

6. *Communicating The Testing Result* (Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba)

Hasil evaluasi atau analisis tersebut kemudian dikemas dan dibuat dalam bentuk laporan penelitian berupa artikel dan dikomunikasikan pada saat presentasi perkuliahan SPAI.

Penelitian kali ini menggunakan metode kualitatif untuk menganalisis data yang telah diperoleh. Proses menganalisis data pada penelitian ini merujuk pada pendapat Miles dan Hurbeman diantaranya:

1. Reduksi Data

Proses ini biasa diartikan dengan menyederhanakan, pada proses penyederhanaan ini, dipilih dan difokuskan pada data yang sudah terkumpul sampai akhirnya dapat ditarik

sebuah kesimpulan. Proses ini dilakukan guna mengetahui apakah data telah sesuai dengan yang dibutuhkan ataukah belum sesuai.

2. Penyajian Data

Sebuah proses atau aktivitas menyajikan dan menjelaskan data yang telah tersusun secara sistematis itulah yang biasa disebut dengan penyajian data. Proses ini juga memberikan peluang untuk mengambil suatu kesimpulan.

3. Kesimpulan

Ini merupakan tahapan terakhir, dimana aktivitas yang dilakukan pada proses ini ialah mencari keterkaitan, kesamaan, dan juga perbedaan untuk kemudian disimpulkan. Tahapan ini adalah tahapan terakhir yang dilakukan pada saat menganalisis data.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah ditunjukkan beberapa orang siswa melalui wawancara secara langsung, mendapatkan hasil sebagai berikut:

TABEL 1. Hasil Wawancara Siswa

No	Indikator	Respon
1	Apakah video cerita yang terdapat dalam aplikasi Sipinter dapat membuat kamu senang dalam belajar dan dapat lebih mudah dalam memahami materi khususnya tentang pendidikan karakter?	<p>a. Aderald : Ya, dapat membuat senang karena banyak gambar.</p> <p>b. Raihan : Ya, sangat menarik.</p> <p>c. Aura : Ya, bisa lebih paham materi pelajaran.</p> <p>d. Dava : Ya, karena suara di videonya lucu.</p> <p>e. Anisa Salsabila : Ya, karena videonya mengasyikan dan warnanya bagus.</p> <p>f. Callysta : Ya, jadi paham materi tentang jujur, sopan santun, rendah hati dan menghargai teman.</p> <p>g. Kanza : Ya, videonya bagus, karakternya lucu-lucu.</p> <p>h. Haikal : Ya, sangat menarik.</p> <p>i. Raka : Ya, karena ceritanya seru dan mudah dimengerti.</p> <p>j. Faiz Ramadhan : Ya, karakternya banyak dan ceritanya keren.</p> <p>k. Kayla Putri : Ya, ceritanya sangat bagus dan suara karakternya menggemaskan.</p> <p>l. Nazwa : Ya, karena di dalam videonya ada banyak gambar dan warnanya cerah-cerah.</p> <p>m. Aini : Ya, videonya menarik sekali ceritanya mudah dimengerti.</p> <p>n. Azkia Tantia Nisa : Ya, suka dengan ceritanya karena bagus.</p> <p>o. Nurul Annisa : Ya, ceritanya mudah dipahami.</p> <p>p. Muhamad Alif Firdaus : Ya, videonya keren, terdapat hadist dan ayat Al-Quran yang membuat cerita itu makin bagus.</p> <p>q. Farhan : Ya, ceritanya sangat bagus dan banyak tokoh yang lucu.</p> <p>r. Aqilah Hasna : Ya, karena di dalam ceritanya terdapat nasihat yang dapat kita pahami.</p>

-
- 2 Apakah desain poster yang terdapat dalam aplikasi Sipinter tersebut terlihat menarik? Jika menarik, hal apa yang membuatnya menarik?
- a. Aderald : Ya menarik karena warna posternya cerah-cerah dan bagus
 - b. Raihan : Ya sangat menarik karena ada gambar kartun.
 - c. Aura : Ya menarik karena isinya gampang dimengerti.
 - d. Dava : Ya menarik karena berwarna-warni.
 - e. Anisa Salsabila : Ya menarik karena posternya banyak gambar.
 - f. Callysta : Ya karena posternya tidak terlalu banyak tulisan,
 - g. Kanza : Ya lumayan menarik, karena ga terlalu suka yang terlalu ramai.
 - h. Haikal : Ya, sangat menarik.
 - i. Raka : Ya, karena tidak banyak tulisan.
 - j. Faiz Ramadhan : Ya karena isi posternya mudah dipahami.
 - k. Kayla Putri : Ya karena warna posternya warna favorite aku.
 - l. Nazwa : Ya sangat menarik karena posternya lucu-lucu.
 - m. Aini : Ya menarik karena ada warna biru dan biru adalah warna kesukaan aku.
 - n. Azkia Tantia Nisa : Ya menarik karena ada gambarnya.
 - o. Nurul Annisa : Ya menarik karena aku paham isi posternya.
 - p. Muhamad Alif Firdaus : Ya menarik, posternya bagus dan warna nya juga beragam, gambar di posternya lucu.
 - q. Farhan : Ya lumayan menarik.
 - r. Aqilah Hasna : Ya, karena di dalam posternya terdapat materi yang dapat kita pahami.
-
- 3 Bagaimana tanggapan kalian tentang aplikasi Sipinter jika digunakan dalam pembelajaran apakah membuat pembelajaran lebih menarik atau bagaimana?
- a. Aderald : Ya lebih menarik karena aplikasinya ada video dan poster.
 - b. Raihan : Ya karena di dalam aplikasinya ada video animasi jadi tidak hanya baca saja tetapi kita bisa menonton juga.
 - c. Aura : Ya menarik karena materinya singkat, padat dan jelas.
 - d. Dava : Ya menarik karena materinya mudah dipahami.
 - e. Anisa Salsabila : Ya menarik karena terdapat video animasi.
 - f. Callysta : Ya karena terdapat kuis yang mengasah kemampuan kita.
 - g. Kanza : Ya menarik karena lucu..
 - h. Haikal : Ya, sangat menarik.
 - i. Raka : Ya lumayan menarik.
 - j. Faiz Ramadhan : Ya
 - k. Kayla Putri : Ya lebih menarik dan belajar pun akan lebih menyenangkan.
-

- l. Nazwa : Ya sangat menarik karena membuat aku jadi semangat belajar.
- m. Aini : Ya menarik karena ada videonya, ada poster dan ada materi yang mudah dimengerti.
- n. Azkia Tantia Nisa : Ya menarik karena dipenuhi dengan karakter dan beragam warna dalam setiap materinya yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.
- o. Nurul Annisa : Ya menarik karena dengan adanya aplikasi tersebut dapat lebih mudah dipahami.
- p. Muhamad Alif Firdaus : Ya menarik karena aku suka nonton dan di aplikasi tersebut terdapat video cerita animasi.
- q. Farhan : Ya lumayan.
- r. Aqilah Hasna : Ya, karena dengan adanya aplikasi Sipinter saya lebih dapat mudah memahami materi.

Kemudian, selain melakukan ujicoba dan juga wawancara terhadap siswa, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru mengenai aplikasi sipinter. Hal ini bertujuan guna mengetahui sudut pandang guru mengenai aplikasi sipinter.

Pendapat guru mengenai aplikasi sipinter ini tentu sangatlah penting dan akan sangat berguna bagi peneliti karena nantinya guru yang akan menggunakan dan juga menerapkan secara langsung aplikasi sipinter ini terhadap proses pembelajaran di kelas. Masukan-masukan dari guru akan menjadikan aplikasi sipinter semakin berkualitas dan memberikan kemudahan kepada peneliti saat mengembangkan aplikasi sipinter. Hasil dari wawancara terhadap guru Pendidikan Agama Islam, yakni sebagai berikut:

TABEL 2. Hasil Wawancara Guru

No	Indikator	Respon
1	Apakah aplikasi sipinter bermanfaat untuk membentuk karakter siswa?	Bermanfaat, aplikasinya juga sudah bagus dan kreatif. Nanti akan ibu sebarkan ke teman-teman walaupun di pelajaran agama di sini di KKG ibu ada juga yang seperti ini, tapi aplikasi ini lebih bagus.
2	Bagaimana penilaian tentang desain aplikasi sipinter ini?	Menarik karena banyak warna dan banyak gambar. Anak-anak akan tertarik karena banyak gambar, kemudian berwarna-warni, serta terdapat video juga.
3	Apakah konten yang dimuat di aplikasi ini sudah sesuai dengan kurikulum SD?	Sudah sesuai dengan program. Aplikasi ini juga bisa digunakan di dalam pembelajaran, sudah bagus. Ibu akan mudah dalam menyampaikan materi dengan aplikasi yang dibuat oleh kelompok. Aplikasi sangat bermanfaat dan sesuai dengan kurikulum pembelajaran.
4	Apakah ada kritik dan saran untuk aplikasi Sipinter ini?	Aplikasinya kan sudah bagus, tetapi tetap harus lebih ditingkatkan lagi. Seperti kontennya diperbanyak, kemudian videonya diperbanyak, sertakan juga gambar-gambar yang banyak. Materinya dibuat agar lebih menarik dan mudah dipahami. Aplikasi ini sudah sesuai dengan program, lalu kontennya juga sudah sama dengan pelajaran yang ada di kurikulum. Nanti ibu akan membagikan aplikasi ini kepada siswa-siswi agar dapat dilihat dan dipelajari. Di KKG agama itu aktif, setiap akan belajar siswa diberi konten belajar sebelum ibu menyampaikan materi. Jadi konten dan materi selalu ibu berikan kepada siswa.

Dan pada akhir dari penelitian ini, peneliti juga melakukan validasi mengenai kelayakan baik dari segi desain, materi, kemudian kemenarikan produk jika digunakan oleh siswa sekolah dasar, kualitas suara, dan lain sebagainya yang mencakup keseluruhan produk aplikasi sipinter yang telah dibuat dan diujicobakan terhadap siswa, juga yang telah dimintai penilaian serta pendapat dari salah seorang guru sekolah dasar.

Validasi ini dilakukan oleh ahli media sekaligus ahli materi yang merupakan dosen pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAI). Jumlah pertanyaan pada tahap validasi oleh ahli ini sebanyak 6 butir. Hasil dari validasi ahli yakni sebagai berikut:

TABEL 3. Lembar Hasil Validasi Ahli

No.	Indikator	Skor				Catatan perbaikan
		4	3	2	1	
1.	Ditinjau dari kesesuaian materi dengan Ke SD an		√			Tambahkan kesesuaian materi dengan kurikulum SD, lihat pada KD nomor berapa, cantumkan pada home
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		√			

PEMBAHASAN

Pendidikan islam merupakan proses dimana ditanamkan nilai-nilai pengetahuan keislaman pada siswa, melalui penumbuhan dan pengembangan berbagai potensi serta karakter siswa agar mencapai kehidupan yang seimbang dalam setiap aspek yang dijalani (Hidayat, 2018). Berdasarkan pengertian tersebut itu artinya bahwa islam mengedepankan keseimbangan dalam kehidupan, yakni tidak melulu tentang dunia maupun akhiratnya. Untuk mewujudkan hal ini perlu diupayakan dengan berbagai cara, diantaranya ialah dengan menanamkan karakter islami terutama sejak seorang individu masih berada di usia sekolah dasar. karakter keislaman perlu ditanamkan sedini mungkin agar anak semakin terbiasa berperilaku terpuji dalam kehidupannya sehari-hari. Menurut para pakar pendidikan yakni Megawangi (dalam Aeni, A., N., 2014) karakter sendiri dikelompokkan menjadi 9 tiang, diantaranya (1) Mencintai Tuhan serta makhluknya, (2) mandiri dan bertanggung jawab, (3) jujur, amanah, serta bijak, (4) selalu menghormati serta santun, (5) suka memberi, suka membantu, dan bekerja bakti, (6) percaya diri, kreatif, dan selalu bekerja keras, (7) memiliki sifat pemimpin dan adil, (8) baik dan rendah hati, (9) toleransi, damai, dan bersatu. Maka, dengan adanya tiang-tiang karakter tersebut, dikemas lah sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi yang di dalamnya memuat video, materi, *power point*, poster, dan kuis sebagai upaya menunjang pembelajaran guna menanamkan karakter islami kepada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dengan mewawancarai narasumber (beberapa siswa sekolah dasar), dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yakni Ibu Hj. Nuroniah dan sekaligus melakukan uji coba produk aplikasi sipinter terhadap siswa sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa memang aplikasi ini dapat memberikan manfaat dan membantu penanaman karakter keislaman kepada siswa sekolah dasar yang dikemas dengan semenarik mungkin guna membuat siswa tertarik. Ibu Hj. Nuroniah mengungkapkan sendiri bahwa aplikasi tersebut dapat bermanfaat dalam pembelajaran serta isi dan

kontennya pun juga menarik. Kemudian jika konten yang dimuat dalam aplikasi menarik, tentu akan menambah motivasi siswa dalam belajar, siswa menjadi tidak merasa bosan dan fokus memperhatikan materi yang dipelajari. Dengan demikian penanaman nilai karakter keislaman juga menjadi lebih mudah dan aplikasi ini dapat menjadi langkah atau upaya preventif terjadinya degradasi moral pada siswa yang dikhawatirkan akhir-akhir ini.

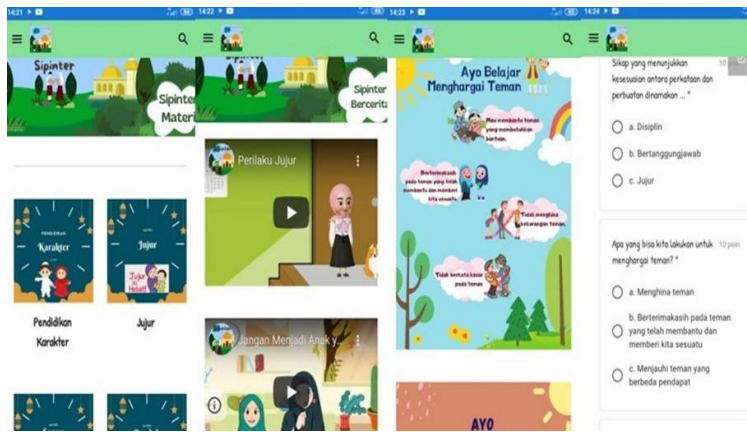
Selain itu, berdasarkan hasil penelitian. Konten materi yang ada di dalam aplikasi tersebut juga sudah sangat sesuai dengan kurikulum pembelajaran di sekolah dasar, sehingga jika diterapkan dalam pembelajaran akan sangat membantu dan mempermudah anak dalam memahami materi. Ini terbukti dengan pendapat yang diungkapkan para siswa saat diwawancarai terkait aplikasi ini, mereka memberikan berbagai respon yang positif terhadap aplikasi sipinter dan merasa senang dengan hadirnya aplikasi ini sebagai media dan sumber pembelajaran.

Media pembelajaran Aplikasi Sipinter ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya terdapat video animasi yang di desain semenarik mungkin agar siswa SD tertarik untuk mempelajari materi yang ada, selain itu dengan adanya poster yang dibuat dengan berbagai macam warna, materi yang disajikan dalam aplikasi sudah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di SD. Dan Aplikasi Sipinter sendiri merupakan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain kelebihan adapun kekurangan dari Aplikasi Sipinter seperti membutuhkan keterampilan khusus dalam proses pembuatan aplikasinya, waktu pengerjaan yang cukup lama.

Aplikasi sipinter memiliki beberapa menu, diantaranya *Home*, ini merupakan halaman utama dimana pengguna dapat memilih menu/materi yang akan dibuka atau dipelajari. Berikutnya ada menu Sipinter Materi, dimana dalam menu ini memuat materi-materi dan power point tentang perilaku atau karakter islami (jujur, sopan santun, rendah hati dan menghargai teman), Kemudian juga terdapat menu Sipinter Bercerita, menu ini merupakan menu yang banyak disukai oleh para siswa berdasarkan hasil uji coba, karena dalam menu ini ditampilkan beberapa video animasi yang memberikan contoh perilaku atau karakter islami yang dikemas dalam sebuah cerita. Lalu terdapat juga menu Sipinter Poster, ini merupakan poster *digital* berisikan materi karakter keislaman. Dan yang terakhir adalah menu Sipinter Berlatih, dimana siswa atau pengguna bisa berlatih dan menguji sejauh mana pemahaman mereka seputar karakter islami setelah mempelajari materi yang ada di dalam aplikasi tersebut. Berikut ini dapat dilihat gambar atau tampilan aplikasi sipinter:



GAMBAR 1. Tampilan Home Aplikasi Sipinter



GAMBAR 2. Tampilan Menu Aplikasi Sipinter

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter dalam islam adalah hal begitu penting. Aplikasi sipinter sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi yang memuat materi, *power point*, video animasi, poster, dan kuis menjadi solusi bagi guru dan siswa untuk menanamkan nilai-nilai karakter keislaman terutama di zaman sekarang. Aplikasi ini mendapat respon yang positif baik dari guru maupun siswa saat dilakukan uji coba dan wawancara. Dan saat ini sangat dibutuhkan sekali aplikasi-aplikasi seperti ini, dimana semua serba digital dan siswa sekolah dasar tentu menyukai hal-hal menarik seperti video animasi yang disajikan dalam aplikasi tersebut.

Diharapkan aplikasi sipinter dapat membantu guru dalam menyampaikan materi seputar pendidikan karakter atau perilaku-perilaku dalam islam dan diharapkan dengan hadirnya aplikasi ini dapat memperkuat karakter keislaman siswa serta mencegah terjadinya degradasi moral. Dan untuk kedepannya selain aplikasi sipinter semoga terdapat banyak lagi aplikasi lain yang dapat menunjang pembelajaran terutama penanaman karakter islami pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adu, L. (2014). Pendidikan karakter dalam perspektif Islam. *Biosel: Biology Science and Education*, 3(1), 68-78.
2. Aeni, A. N. (2014). Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58.
3. Aeni, A. N. (2016). Pelaksanaan Pendidikan Karakter Mahasiswa PGSD Untuk Menanamkan Nilai Tanggung Jawab Pada Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIS: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(9), 106-125.
4. Ainissyifa, H. (2017). Pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1), 1-26.
5. Fitri, A. (2018). Pendidikan karakter prespektif al-Quran hadits. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 258-287.
6. Haris, A. H. (2017). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam. *Al-Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 64-82.
7. Idris, M. (2018). Pendidikan Karakter: Perspektif Islam Dan Thomas Lickona. *Ta'dibi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 77-102.

8. 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.
9. Naro, W. (2020). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).

PROFIL SINGKAT

Ida Handayani adalah mahasiswi program studi pendidikan guru sekolah dasar kampus daerah sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. Ia aktif mengikuti beberapa unit kegiatan mahasiswa dan juga aktif sebagai anggota pengurus badan eksekutif mahasiswa tingkat fakultas atau kampus daerah.

Nisa Astari Damayanti adalah mahasiswi program studi pendidikan guru sekolah dasar kampus daerah sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. Ia aktif di beberapa unit kegiatan mahasiswa yang ada di tingkat fakultas atau kampus daerah.

Ajeng Anggraeni adalah mahasiswi program studi pendidikan guru sekolah dasar kampus daerah sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. Ia aktif di beberapa unit kegiatan mahasiswa yang ada di tingkat fakultas atau kampus daerah.

Aliyya Putri Riadi adalah mahasiswi program studi pendidikan guru sekolah dasar kampus daerah sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia. Ia aktif di beberapa unit kegiatan mahasiswa yang ada di tingkat fakultas atau kampus daerah.

Ani Nur Aeni adalah dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar kampus daerah sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia.