

Pengembangan WINDU (Website Interaktif Edukatif Religius) untuk Penanaman Pendidikan Karakter Religius Siswa Kelas VI

**Pebri Faturahman¹, Annisa Nurhayati², Astri Oktavia Ningsih³,
Nayla Rosiana Kamilah⁴, Ani Nur Aeni⁵**

1,2,3,4,5 Universitas Pendidikan Indonesia

Email : pebrifaturahman@upi.edu¹, annisanurhayati@upi.edu²,
astrioktavianingsih@upi.edu³, naylarosiana21@upi.edu⁴, aninuraeni@upi.edu⁵

Abstrak

Krisis moral merupakan masalah yang kompleks di negara kita. Tingkat kejahatan yang meningkat merupakan bukti krisis moral. Untuk mengatasi masalah tersebut, pendidikan merupakan jalan alternatif yang dapat dilakukan. Namun permasalahan terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran konvensional yang masih dilakukan oleh guru. Bagaimana seorang guru mengajarkan anak tentang karakter yang baik jika pembelajarannya masih belum sesuai dengan karakteristik anak zaman sekarang. Pendidikan karakter religius sebagai tolak ukur dalam kehidupan sehari-hari. Karakter mulia terbentuk melalui pembiasaan yang baik. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab permasalahan tersebut. Pengembangan media pembelajaran "WINDU" dirasa mampu mengatasi permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif dan kualitatif dalam pengumpulan dan pengolahan data, kedua metode tersebut digabungkan untuk mendapatkan data yang valid. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran "WINDU" dapat menarik dan meningkatkan motivasi siswa, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, siswa merasa dengan media pembelajaran "WINDU" mereka menemukan hal baru dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Krisis Moral, Pendidikan Karakter Religius, Pembelajaran WINDU*

Abstract

The moral crisis is a complex problem in our country. The rising crime rate is evidence of a moral crisis. To overcome this problem, education is an alternative way that can be done. However, problems occur in the implementation of learning, namely students who feel bored with conventional learning which is still carried out by the teacher. How can a teacher teach children about good character if their learning is still not in accordance with the characteristics of today's children. Religious character education as a benchmark in everyday life. Noble character is formed through good habituation. The purpose of this research is to answer these problems. The development of learning media "WINDU" is felt to be able to overcome these problems. In this study, both quantitative and qualitative methods were used in data collection and processing, the two methods were combined to obtain valid data. Based on the research results, the "WINDU" learning media can attract and increase student motivation, compared to conventional learning, students feel that with the "WINDU" learning media they find new things in the learning process..

Keywords : *Moral Crisis, Religious Character Education, WINDU e-learning*

PENDAHULUAN

Permasalahan karakter atau moral telah menjadi suatu masalah yang sangat kompleks dan menjadi keprihatinan bersama. Krisis karakter dapat dilihat dari banyaknya orang-orang yang tidak menghormati orang lain, meningkatnya tingkat kejahatan,

pembullying, dan sebagainya. Untuk menanggulangi permasalahan tersebut pendidikan merupakan salah satu cara yang efektif untuk memberantas krisis moral. Pendidikan bukan hanya sekedar proses transfer ilmu pengetahuan semata, lebih dari itu bisa dibilang pendidikan juga adalah sebuah proses pembentukan karakter atau akhlak terpuji, konsep pendidikan inilah yang sering disebut pendidikan karakter. Berdasarkan riset menurut Lickona menyatakan bahwa sejarah dari seluruh negara yang ada di dunia ini, sejatinya pendidikan memiliki dua tujuan mulia, yaitu membimbing para pembelajar untuk menjadi cerdas dan memiliki perilaku berbudi. Menurut Ani Nur Aeni dalam (N. A. Aeni, 2014) pendidikan karakter adalah suatu upaya untuk membangun karakter positif untuk setiap siswa.

Dengan hadirnya pembelajaran PAI, diharapkan dapat mencakup dua hal yaitu agar perilaku selaras dengan ketentuan agama Islam dan membiasakan diri agar paham tentang materi ajaran Islam (Nurjanah, Paridah, et al., 2022) Sementara dalam agama Islam pendidikan karakter bukan satu hal yang tabu, dalam Islam pendidikan karakter disebut pendidikan akhlak. Pendidikan karakter akan membuahkan hasil yang baik apabila implementasinya juga baik dan sesuai dengan keadaan dan kesesuaian dengan karakteristik siswa zaman sekarang. Menurut Idris dalam (A. N. Aeni, Aprilia, et al., 2022) pada tahun 2018 mengatakan bahwa pendidikan karakter berdasarkan pandangan agama Islam adalah suatu cara yang dijalankan oleh pendidik untuk membentuk kepribadian yang mengajarkan etika, moral, budaya yang baik dan akhlak mulia, yang selanjutnya dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, melalui pendidikan dan pengajaran yang mengacu pada Al-Qur'an dan sunah-sunah. Pembentukan akhlak yang mulai lahir dari setiap individu itu sendiri berdasarkan pengalaman dan pembiasaan. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Aeni dalam (A. N. Aeni, Hanifah, et al., 2022) menyatakan bahwa sebagaimana keyakinan bahwa penerapan yang baik akan melahirkan akhlak atau sikap yang baik juga dikemudian harinya.

Menurut Wibawa dalam (Nurjanah, Rohmah, et al., 2022) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah meningkatkan paradigma pada proses pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang lebih menarik dan kreatif. Platform *LinkTree* merupakan *website* yang bisa digunakan untuk kepentingan pendidikan ataupun lainnya. Secara harfiahnya platform *LinkTree* adalah *website* yang memungkinkan penggunaanya dapat menaruh beberapa tautan atau *link* dalam satu platform. Umumnya platform *LinkTree* dapat membuat *website* yang sangat mudah dipersonalisasi dan didesain secara menarik, platform ini pun dapat menampung tautan yang hendak dibagikan oleh ciptornya (Zulfakar, Sakti, & Mustamiin, 2021). Bukan hanya tautan *website* yang bisa ditampung dalam platform, *LinkTree* dapat memuat tautan dari berbagai sosial media seperti halnya *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *WhatsApp*, dan sebagainya (Kurniawati, Fuada, & Dawani, 2021). Dalam pengaplikasiannya platform ini bisa dibilang cukup mudah, dengan adanya fitur menambah, menghapus, dan mengubah tautan sebelum dipergunakan. Oleh karena itu platform ini banyak dipakai oleh beberapa organisasi dalam mengelola websitenya. Tidak hanya dipakai untuk kepentingan biasa, platform ini juga dapat dimanfaatkan untuk menjadi salah satu media dalam pembelajaran, dengan pesatnya pengetahuan siswa mengenai *internet*, platform ini bisa menjadi salah satu pemicu meningkatnya minat serta semangat belajar para siswa. Ketersediaan berbagai fitur yang terdapat pada *LinkTree* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, efektif dan pembelajaran interaktif.

Dari dua pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pendidikan akhlak terpuji dengan platform *LinkTree* mempunyai suatu korelasi. Korelasi tersebut yaitu pendidikan akhlak terpuji dapat disampaikan dengan media *LinkTree*, sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan menggunakan *LinkTree*, dapat memungkinkan siswa mengakses materi atau bahasan terkait akhlak terpuji dimanapun dan kapanpun, dengan syarat siswa tersebut mempunyai gawai dan mempunyai koneksi internet yang stabil.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti memakai penelitian pengembangan yaitu *Design and Development* atau yang sering dikenal dengan penelitian (D & D) dengan desain pengembangan menggunakan model ADDIE. Pendapat Richey dan Klein (2010) menjelaskan bahwa model ini dapat disimpulkan sebagai salah satu bentuk yang teratur, yakni dalam hal desain, pengembangan, dan evaluasi, dengan maksud agar menetapkan landasan pengembangan yang bersifat empiris dalam penciptaan produk juga alat instruksional dan non instruksional dengan model baru yang telah disempurnakan. Berkaca pada pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa setiap penelitian yang akan mempunyai arah untuk membuat produk jenis penelitian yang cocok yaitu penelitian D&D, sama seperti penelitian pada umumnya, penelitian D&D pun memiliki beberapa sistematika dari awal sampai akhir penelitian. Menurut Peffers, dkk dalam (Ellis & Levy 2010) mengemukakan bahwa ada enam sistematika dalam proses penelitian menggunakan metode D&D yaitu (1) mengidentifikasi permasalahan, (2) deskripsi tujuan, (3) mendesain dan mengembangkan produk, (4) uji coba produk, (5) mengevaluasi hasil uji coba, (6) mengkomunikasi hasil uji coba.

Pada penelitian kali ini peneliti melakukan uji coba produk di salah satu sekolah dasar yang berada di Jl. Pangeran Kornel, Regol Wetan, Kec. Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45311 yang mempunyai nama SDN Sukaraja 1. Pelaksanaan uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 14 Maret 2023 yang bertepatan dengan hari Selasa. Penelitian ini dilakukan satu kali pertemuan dengan maksud uji coba produk serta pengevaluasian produk, hal ini bertujuan agar peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan produk yang akan dibuat, dengan memperhatikan hasil evaluasi yang peneliti dapat pada uji coba produk ini.

Subjek pada penelitian kali ini yaitu guru dan siswa kelas VI di SDN Sukaraja 1. Dalam penelitian kali ini peneliti melakukan penyebaran angket dan wawancara sebagai salah satu teknik dalam memperoleh data yang diinginkan. Pendekatan kuantitatif dan kualitatif menjadi teknik untuk mengolah serta menganalisis data yang didapat setelah pelaksanaan uji coba produk, dengan bantuan teori ahli yang mendukung sehingga dapat diuraikan dan dideskripsikan dengan maksimal.

Dalam pelaksanaan uji coba, memang seyogianya kurang berjalan mulus, ada beberapa hambatan yang selalu datang menghampiri. Namun, dengan semangat dan terus mencoba memaksimalkan kinerja setiap anggota, maka peneliti dapat menghadapi hambatan yang tidak seberapa tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi oleh ahli media

Validasi dilakukan melalui pengisian *google formulir* yang secara langsung diisi oleh guru mata pelajaran PAI SDN Sukaraja 1 yang bernama Eni Rokayah, S.PdI. Ibu Eni mengajar PAI di SD kelas I-VI. Berikut hasil pengisian *google formulir* yang telah diisi oleh Ibu Eni.

Tabel 1 Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Presentase	Kualifikasi
1.	Kualitas Media	100%	Sangat Baik
2.	Kemenarikan Bagi Peserta didik	100%	Sangat Baik
3.	Komponen Antar Media	84%	Baik
4.	Kemudahan Penggunaan	100%	Sangat Baik
5.	Komponen Bahasa	100%	Sangat Baik
6.	Konten Materi Secara Keseluruhan	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 data yang diperoleh dengan perolehan nilai empat, dapat menunjukkan bahwa kualitas grafis media pengajaran yang telah dipersiapkan cukup tinggi dari standar yang diperlukan, hal ini juga mencangkup pada isi konten yang diberikan dalam media ajar yang menjadi pusat perhatian langsung dari *audience*, penggunaan media

LinkTree menunjukkan kesesuaian dengan perkembangan zaman yang digital dan teknologi, memadukan antara teknologi yang mudah di akses serta sering digunakan sehari-hari, serta kualitas grafis yang indah dipadukan dengan isi yang menarik, mempermudah dalam proses belajar mengajar, konsistensi kualitas grafis dan isinya dalam pembelajaran dibutuhkan pada tingkat selanjutnya agar dapat menimbulkan ketertarikan dari para audience secara berkelanjutan.

Sayangnya komponen antar media yang dibuat masih kurang berhubungan dan masih harus ditinjau kembali, walaupun sudah memenuhi standar yang diperlukan tapi masih belum cukup sempurna, dikarenakan penggunaan komponen media yang banyak dan memiliki karakteristik yang kontras, komponen media yang banyak dibuat awalnya agar dapat menunjukkan hasil yang semaksimal mungkin, namun dari segi eksekusi yang kurang serta penggunaannya yang kompleks, sehingga memberikan kesan kurang berhubungan, sehingga hasilnya kurang dari yang dibutuhkan dan direncanakan, nilai 3 yang diperoleh pada tabel 1 menunjukkan bahwa komponen medianya terdistribusi hanya cukup memenuhi batasan standar. Dari hasil banyaknya percobaan dan revisi faktor yang mengganggu pada media *LinkTree* yang telah dibuat, untuk menghasilkan performa yang terbaik pada saat digunakan dan di uji coba, sekaligus memberikan pengalaman terbaik saat menggunakannya, telah memberikan hasil yang positif, hal ini terbukti nilai 4 yang terdapat pada data tabel, proses percobaan yang dilakukan secara berulang membutuhkan waktu yang cukup lama dalam eksekusinya, namun memberikan hasil yang maksimal dan pengalaman pengajaran yang maksimal tanpa adanya kendala sesuai dengan fungsinya. *LinkTree* juga mudah di akses, karena hanya perlu menggunakan media elektronik yang sering digunakan yakni dari sebuah ponsel pintar. Selain praktis, ponsel pintar menjadi media perantara yang banyak digunakan oleh siswa, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara merata, akses yang mudah kapan saja, serta tidak adanya regulasi yang rumit di dalamnya dan bersifat terbuka. Media ajar menjadi lebih flexible dan lebih merata terhadap audience. Bukan hanya menarik, isi yang disampaikan dalam media ajar menggunakan *LinkTree* juga tidak terkesan berat atau membosankan, sebaliknya, penyampaian materi dibuat simple dan ringan agar audience lebih mudah dalam memahaminya, daya tarik yang tinggi dipadukan dengan materi yang dibawakan secara ringan diharapkan dapat mudah dipahami, hal ini tentunya terbukti dari data yang menunjukkan penilaian yang menarik.

Bahasa yang digunakan dalam media ajar juga disesuaikan berdasarkan target siswanya, berdasarkan riset terhadap siswa dan pemilihan gaya bahasa yang tepat bagi kalangan siswa, sehingga tidak menimbulkan rasa kaku ataupun asing, hal ini menjadi penting karena sepanjang media ajar dilakukan, dapat memberikan rasa nyaman. Nilai 4 dari data tabel menunjukkan bahwa gaya bahasa telah tepat sasaran ke *audience*. sistematika yang digunakan juga dibuat secara runtut dan tertib, dibuat sesuai alur dari isi media ajar, agar tidak menimbulkan kebingungan bagi para *audience*, hal ini dibuat bersamaan dengan isi dari media ajar. *E-book* dengan media ajar memiliki perencanaan yang dibuat bersamaan dan saling berkesinambungan sehingga hasilnya sendiri akan memberikan kesesuaian, sehingga antara konteks dalam media ajar dengan konteks yang ada di dalam *e-book* tidak terpaut jauh berbeda, melainkan sesuai.

Tabel. 2 Hasil Angket Penilaian Guru

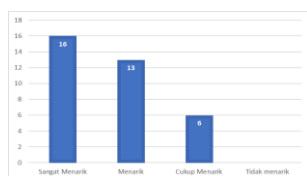
Aspek	Pertanyaan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
Penyampaian materi	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran <i>LinkTree</i> di dalam proses pembelajaran?		✓
	Media pembelajaran seperti apa yang umumnya		Media

	digunakan oleh Ibu? Terkhusus dalam melakukan proses pembelajaran PAI?	audio,visual, dan ceramah
--	--	---------------------------

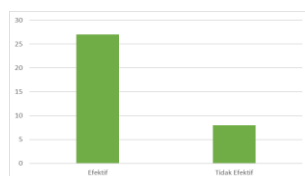
Dari tabel 2 data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan di SDN Sukaraja 1 bahwa guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih biasa melakukan pembelajaran dengan metode ceramah, yang dimana guru sekedar memberikan penjelasan materi di depan kelas dengan cara membacakan atau menjelaskan tentang materi dari buku sumber, sehingga anak-anak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, dan kurangnya interaktif antara guru dan siswa. Selain itu metode ceramah juga dinilai kurang efektif karena membuat siswa mudah bosan dan mengantuk, apalagi mata pelajaran agama Islam yang dilaksanakan pada siang hari, sehingga siswa kurang konsentrasi dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain menggunakan metode ceramah, guru PAI di SDN Sukaraja menggunakan media audio dan visual, berupa buku sumber. Dengan adanya produk baru yang peneliti melakukan uji coba, yaitu produk media *LinkTree* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, pada *LinkTree* tersebut terdapat beberapa fitur yang sangat menarik bagi anak SD, yaitu ada fitur do'a sebelum dan sesudah belajar, absensi siswa, e-book interaktif yang sangat menarik sehingga siswa tidak bosan saat membacanya karena warna dan gambar yang disajikan sangat cocok untuk anak SD, kuis yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa setelah selesai melakukan pembelajaran, dan fitur yang terakhir yaitu fitur *contact person* berfungsi menghubungkan komunikasi siswa dan guru melalui *WhatsApp* dapat digunakan siswa ketika mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Oleh karena itu media *LinkTree* sangat mendukung digunakan dalam pembelajaran PAI di SD kelas VI.

Validasi oleh siswa kelas VI

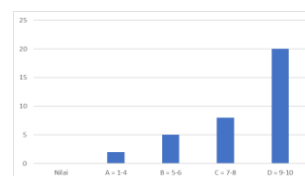
Setelah melakukan uji coba terhadap produk WINDU (Website Interaktif Edukatif Religius), peneliti meminta kepada siswa kelas VI di SDN 1 Sukaraja Sumedang untuk memberikan penilaian produk. Terdapat 35 siswa dari 44 siswa kelas VI yang berpartisipasi memberikan penilaian terkait produk WINDU yang telah dibuat. Situs media WINDU dinilai dengan mengisi *Google formulir*. Hasil dari *Google formulir* terhadap siswa adalah sebagai berikut :



Grafik 1 : Kemenarikan Media Windu bagi Siswa



Grafik 2 : Keefektifan Media Windu bagi Siswa



Grafik 3 : Hasil Penilaian latihan Soal

Berdasarkan data diatas diketahui respon siswa terhadap produk WINDU dengan interpretasi sangat baik dari minat siswa terhadap produk WINDU tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk WINDU untuk pembelajaran PAI kelas VI SD melalui materi Senangnya Berakhlak Terpuji secara umum berkualitas baik. Dilihat dari hasil evaluasi latihan soal, presentasi tertinggi diperoleh nilai 10, sehingga produk yang diujikan oleh peneliti kepada siswa cukup efektif dalam menunjang pembelajaran, dapat membawa kenyamanan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI.

Peneliti lain menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran agama Islam di sekolah dasar harus ditingkatkan kualitas pelaksanaan pembelajarannya, proses pembelajaran yang berkaitan dengan Senangnya Berakhlak Terpuji di sekolah dasar masih dilaksanakan terutama melalui pengajaran dengan metode ceramah, maka metode pembelajaran dan proses pengelolaan kelas masih banyak mengalami kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Penerapan media WINDU dapat menjadi penunjang pembelajaran,

pengoperasian sederhana bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. sehingga menjadi inovasi pembelajaran baru yang dapat mengukur keefektifan belajar siswa.

Setelah melalui tahapan pada model pengembangan *Design and Development* dan melakukan uji coba yang dilakukan peneliti, hal tersebut bertujuan untuk memperoleh validasi baik dari ahli media yaitu guru mata pelajaran PAI dan validasi siswa kelas VI. Kebermanfaatan pembelajaran WINDU ini menjadi salah satu *output* yang ingin diperoleh sebagai bentuk implementasi dari penanaman pendidikan karakter religius. Melalui pembelajaran WINDU ini, peneliti mengetahui bahwa perkembangan metode pembelajaran bahkan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Hadirnya pembelajaran WINDU, memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Sukaraja 1 sebagai objek penelitian. Tanggapan dari ahli media dan siswa dapat menjadi tolak ukur dalam penelitian ini, sebab validasi dari kedua objek tersebut dapat mempermudah peneliti dalam memproses hasil penelitian untuk dikembangkan lebih jauh.

PEMBAHASAN

Pada perancangan, pembuatan dan proses pengembangan pada suatu produk tentu memiliki beberapa langkah yang perlu dilalui. Peneliti menggunakan model *Design and Development*. Berdasarkan keputusan yang diambil oleh peneliti dalam proses pengembangan produk, maka peneliti harus menempuh beberapa tahap, diantaranya yaitu :

Pertama yaitu mengidentifikasi masalah, tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting karena tahapan inilah yang menentukan produk yang akan dibuat oleh peneliti sesuai atau tidak dengan keadaan asli di lapangan. Dalam penelitian kali ini peneliti melakukan beberapa observasi lapangan dengan metode wawancara kepada Guru dan Siswa, guna mengetahui permasalahan yang terjadi. Dari hasil wawancara dengan para siswa dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru membuat kebanyakan siswa menjadi bosan dan berkurang semangatnya dalam belajar.

Seperti yang diketahui bahwa di era modern saat ini pembelajaran juga sangat terikat dengan teknologi. Pada saat ini teknologi sangat berperan penting dalam mobilitas masyarakat khususnya dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Selwyn dalam (Lestari, 2018) mengemukakan bahwa pengaplikasian teknologi digital memiliki peranan penting untuk mendorong dan meningkatkan kecerdasan kognitif peserta didik dan kemampuan berpikir siswa. Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan internet sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.

Kedua, yaitu menguraikan tujuan sebagai hasil dari tahap yang pertama yaitu identifikasi masalah. Dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti mengenai permasalahan yang menimpa siswa kelas VI di sekolah dasar SDN Sukaraja 1, peneliti mengembangkan sebuah produk yang dirasa mampu menangani permasalahan yang ada. Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan sebuah media pembelajaran interaktif dan edukatif yang berbasis pada teknologi. Pengembangan ini juga merupakan wujud dari inovasi dalam pembelajaran.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu *website* interaktif dan edukatif, yang didalamnya terdapat materi yang disajikan secara menarik. Produk ini bernama WINDU "Website Interaktif, Edukatif, dan Religius." Dalam produk ini memuat materi mengenai penanaman karakter religius yaitu akhlak terpuji yang merupakan salah satu bahasan pada mata pelajaran PAI kelas VI. Berbicara mengenai tujuan dalam pengembangan produk ini, peneliti berkeinginan dalam *output* pada produk ini siswa kelas VI di SDN Sukaraja 1 ini dapat memahami dan menanamkan pendidikan karakter sesuai dengan KI dan KD yang telah dicantumkan serta dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa memiliki akhlak yang mulia dan terpuji. Berdasarkan hal tersebut (A. N. Aeni, Hanifah, et al., 2022) menyatakan bahwa tujuan diterapkannya pendidikan karakter dalam perspektif

islam, yaitu agar dapat membentuk manusia yang memiliki akhlak mulia. Akhlak yang mulia tercermin pada setiap individu apabila ia memiliki keyakinan dan hukum yang benar

Ketiga, yaitu tahapan mendesain produk media pembelajaran, peneliti memulai dengan registrasi data ke layanan *LinkTree* yang merupakan tempat pengumpulan tautan-tautan yang berisi konten materi. Selanjutnya peneliti mulai mencari bahasan yang sesuai dengan materi akhlak terpuji dari berbagai sumber lalu menggabungkan materi tersebut menjadi sebuah materi yang lengkap. Tahapan selanjutnya peneliti mendesain *e-book* dan mengisinya dengan materi yang sudah disediakan menggunakan platform *canva* dengan sekreatif mungkin. Melalui website kita dapat mengakses berbagai macam fasilitas secara digital, menurut Gregory (2000;30) dalam (A. N. Aeni, Nursyafitri, et al., 2022) mengemukakan web sebagai himpunan halaman yang saling berhubungan serta file yang bersangkutan satu sama lain Lalu selanjutnya peneliti membuat video doa sebelum dan setelah belajar, kemudian mengunggah video tersebut ke platform *youtube*. Tidak berhenti sampai disana peneliti juga membuat latihan soal berbasis *quizizz*, peneliti juga membuat petunjuk penggunaan, *contact person* yang terhubung dengan nomor *WhatsApp* peneliti, dan *google formulir* penilaian untuk semakin mempermudah siswa dalam penggunaan WINDU ini. Setelah semua konten selesai konten tersebut dimuat dalam platform *LinkTree*, dengan menghubungkannya lewat tautan-tautan konten tersebut.

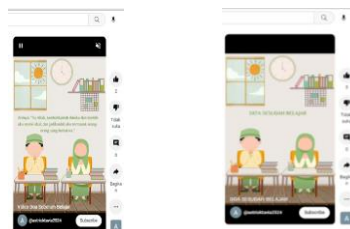


Gambar 3. Logo Aplikasi *LinkTree*, *Canva*, *Heyzine*, *Quizizz*, *Youtube*, *WhatsApp*

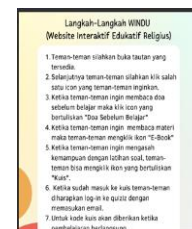
Keempat, uji coba produk atau juga dikenal dengan tahap implementasi produk. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba WINDU (Website Interaktif Edukatif Religius) untuk penanaman pendidikan karakter religius kepada siswa kelas VI sekolah dasar di SDN Sukaraja 1, kabupaten Sumedang pada tanggal 14 Maret 2023. Pada saat pengujian produk, jumlah siswa yang ikut berpartisipasi sebanyak 44 siswa. Kemudian, pada saat pelaksanaan uji coba produk peneliti memberikan informasi mengenai penggunaan dari pembelajaran WINDU (Website Interaktif Edukatif Religius) melalui *LinkTree* tersebut agar dapat diakses oleh siswa, serta memaparkan fasilitas digital yang ada dalam pembelajaran WINDU seperti tersedianya fitur “Doa Sebelum Belajar” yang terdapat link *youtube* video animasi mengenai doa sebelum belajar, fitur panduan pembelajaran, fitur presensi siswa, fitur *e-book* yang terdapat bahan materi pembelajaran, fitur link latihan soal melalui *quizizz*, fitur link *youtube* “Doa Sesudah Belajar”, fitur link penilaian produk yang dilakukan oleh siswa dan tersedianya *contact person* bertujuan untuk memenuhi kebutuhan siswa diluar waktu uji coba. Tanggapan siswa setelah ikut melaksanakan uji coba produk yaitu pembelajaran WINDU (Website Interaktif Edukatif Religius) melalui *LinkTree* dinilai menarik sebab terdapat banyak fitur yang tersedia dengan desain gambar dan warna yang menarik. Penggunaan media dapat menambah semangat dan memudahkan siswa dalam mencerna materi khususnya penanaman pendidikan karakter (A. N. Aeni, Hanifah, et al., 2022)



Gambar 4 : Tampilan Pembelajaran Windu



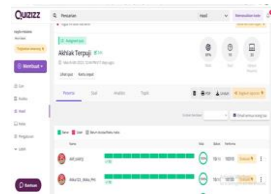
Gambar 5 : Fitur Doa Sebelum dan Sesudah Belajar



Gambar 6 : Fitur Panduan Pembelajaran



Gambar 7 : Fitur E-book



Gambar 8 : Fitur Quizizz



Gambar 9 : Fitur Absensi

Kelima, mengevaluasi hasil uji coba. Pada tahap sebelumnya peneliti telah melakukan uji coba produk di SDN Sukaraja 1, peneliti melanjutkan tahap selanjutnya yaitu melakukan evaluasi hasil uji coba. Merevisi beberapa hal, seperti halnya sarana dan prasarana sebagai faktor pendukung yang melandasi dalam melaksanakan proses uji coba produk. Seperti yang sudah dipaparkan bahwa dalam pelaksanaan uji coba produk pembelajaran WINDU ini memerlukan sarana dan prasarana untuk keberlangsungan uji coba. Ketersediaan perangkat pendukung yaitu *handphone* dan *internet* yang memadai untuk para siswa dapat mengakses produk yang akan di uji coba. Sebab, jika perangkat pendukung dan layanan *internet* tidak memadai maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mengakses pembelajaran WINDU. Berdasarkan hal tersebut, pada kenyataan di lapangan memang benar adanya bahwa ketidaksediaan perangkat pendukung dan layanan *internet* mempengaruhi dalam uji coba produk, sehingga siswa mengalami kendala dalam mengakses produk. kemudian memperbaiki akses link sebab pada pelaksanaan uji coba produk ditemukan adanya beberapa siswa yang tidak dapat mengakses link. Menurut (Rejeki et al., 2020) dalam (Hanannika & Sukartono, 2022) media pembelajaran merupakan sebagai alat penunjang yang dapat memfasilitasi guru dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Keenam, mengkomunikasikan hasil uji coba. peneliti pada tahap ini melakukan proses mengkomunikasikan hasil uji coba pembelajaran WINDU (Website Interaktif Edukatif Religius) melalui *LinkTree* dalam bentuk jurnal artikel penelitian bertujuan agar dapat dipahami dan menjadi sarana sebagai memperoleh ilmu dan wawasan serta dapat dinilai oleh pembaca serta reviewer berkenaan dengan penelitian yang telah dilakukan. Produk sebagai *output* tersebut dapat dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran oleh para guru khususnya guru PAI sekolah dasar. Di sisi lain, peneliti juga berupaya mengkomunikasikan hasil uji coba dapat diimplementasikan oleh guru pelaksana untuk kedepannya.

SIMPULAN

Penggunaan WINDU dalam pembelajaran agama islam di SD kelas VI dapat diterima oleh siswa dan guru. Melalui platform *LinkTree* ini memberikan pengalaman terbaik saat menggunakannya, dan memberikan hasil positif, terbukti dengan nilai 4 yang terdapat pada tabel penilaian ahli media. Pembelajaran WINDU ini dinilai menarik karena isi yang disampaikan terkesan tidak membosankan, penyampaian materi lebih simple dan ringan sehingga siswa lebih mudah dalam memahaminya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media WINDU yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dinyatakan efektif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam penanaman pembentukan karakter religius.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada keluarga besar SDN Sukaraja 1 yang telah bersedia membantu peneliti untuk dapat melaksanakan penelitian pada sekolah tersebut, khususnya kepada kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan siswa kelas VI SD dan peneliti ucapkan terima kasih juga kepada rekan-rekan atas kerja sama pada proses pembuatan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Aprilia, Z. D., Suhartini, D. Y., & Suistiani, R. (2022). Pengembangan Aplikasi “Cermin” untuk Menanamkan Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 89–99.
- Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Febrian, R., Erlina, T., & Indonesia, U. P. (2022). AL-QURAN DAN DOA-DOA SEPUTAR IBADAH DENGAN METODE Resona : *Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat (Syaifullah , A ., Rahmah , F . M ., Salamah , F ., & Srisantyorini , 2021). Mempelajari Al-Quran*. 6(2), 162–175.
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal At-Tsiqah*, 7(1), 1–17.
- Aeni, N. A. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Nurjanah, H., Rohmah, S. N., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan E-Book Ssd Sebagai Media Pembelajaran Digital Untuk Menanamkan Akhlak Mulia Bagi Siswa Sd. *Budai: Multidisciplinary Journal of Islamic Studies*, 1(2), 109. <https://doi.org/10.30659/budai.1.2.109-118>
- Nurjanah, Paridah, A. N., Susilawati, D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Website Prprofs Brain Games Untuk Mengukur Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas V SD. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9, 65–81. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v9i1.5758>