

Pengembangan Media Visual MEMO (Materi Etika dan Moral) pada Pembelajaran PAI di Kelas III SD

Ninis Khoirunisa¹, Zaskya Nazwa Salshabila² Dian Anggara³
Hetinovita Sari⁴ Ani Nur Aeni⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: niniskhoirunisa@upi.edu¹, zaskyans@upi.edu², diananggara@upi.edu³,
hetinovitasari@upi.edu⁴, aninuraeni@upi.edu⁵

Abstrak

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam suatu proses pembelajaran. Materi ajar yang abstrak dapat menjadi konkret dengan hadirnya media pembelajaran. Di sisi lain, perkembangan teknologi dan internet semakin maju mengakibatkan segala aspek kehidupan dipengaruhi oleh *gadget* dan internet. Tidak jarang, anak usia dini sekarang sudah membiasakan diri menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sebagai media hiburan. Namun penggunaan *gadget* pada anak ternyata menimbulkan dampak yang cukup besar, dimana anak zaman sekarang lebih *aware* dengan apa yang mereka peroleh di media sosial tanpa mengetahui kebenaran informasi yang mereka dapatkan. Hal ini memicu permasalahan dalam dunia pendidikan, khususnya materi akhlak dalam pendidikan agama. Sekolah sebagai aspek penting dalam dunia pendidikan memiliki tantangan untuk bisa menciptakan gaya belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, peneliti membuat produk digital berupa aplikasi MEMO (Materi Etika dan Moral) dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode D&D (*Design and Development*) dengan lokasi penelitian bertempat di SDN Malaka, Situraja, Sumedang. Setelah produk diuji coba, peneliti memberikan angket untuk diisi oleh guru PAI dan kepala sekolah SDN Malaka sebagai bahan evaluasi dari produk yang telah diciptakan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi MEMO sangat bermanfaat sebagai media dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya siswa kelas III SDN Malaka.

Kata kunci: *Akhlak, Media Digital, Sekolah Dasar*

Abstract

Learning media is an important component in a learning process. Abstract teaching materials can be concrete with the presence of learning media. On the other hand, the development of technology and the internet is increasingly advanced, resulting in all aspects of life being affected by gadget and the internet. Not infrequently, early childhood is now accustomed to using gadget in everyday life as an entertainment medium. However, the use of gadget in children turned out to have a considerable impact, that children are more aware of what they get on social media without knowing the truth of the information they get. This triggers problems in the world of education, especially moral material in religious education. School as an important aspect in the world of education has challenges to be able to create learning styles that are in accordance with the times. Therefore, we create digital products in the form of applications named MEMO (Ethical and Moral Materials) with the aim of solving these problems. This research was conducted using the D&D (Design and Development) method with the research location at SDN Malaka, Situraja, Sumedang. After the product was tested, we provided a questionnaire to be filled out by PAI teachers and principals of SDN Malaka as evaluation material for the products that had been created. The results of this study show that the MEMO application is very useful as a medium in learning in elementary schools, especially grade III students of SDN Malaka.

Keywords: *Morals, Digital Media, Elementary School*

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional tertuang pada pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 yaitu "Mencerdaskan kehidupan bangsa", yang artinya bahwa seluruh bangsa Indonesia memiliki harapan dan cita-cita yang sama yaitu menyamaratakan pendidikan dan mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Lantas bagaimana upaya kita dalam mewujudkan cita-cita tersebut? Sekolah sebagai bagian paling penting dalam dunia pendidikan memiliki kepercayaan untuk dapat menciptakan generasi muda yang cerdas dan berakhlak. Sumber daya manusia yang berkualitas menjadi kunci jawaban dari tantangan dunia pendidikan dalam menghadapi perkembangan zaman. Generasi bangsa yang cerdas perlu menguasai berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Namun, tidak akan berarti apa-apa jika tidak imbangi dengan sikap manusia sebagaimana mestinya. Perkembangan teknologi yang begitu canggih dan cepat banyak memberikan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam proses pengajaran di dunia pendidikan (Husniyah, 2022).

Penggunaan teknologi informasi dengan tidak bijak dapat mengikis budaya dan moral generasi bangsa. Disamping dampak positif dari teknologi yang menjadikan masyarakat dapat mengakses informasi dengan cepat tanpa batasan ruang dan waktu, dampak negatif dari teknologi juga tidak dapat dihindari. Pada kenyataannya, masih banyak anak dibawah umur yang tidak mengetahui etika dalam bermedia sosial sehingga menyebabkan mereka mengakses segala informasi yang diterima tanpa memperhatikan kebenaran dan nilai moral yang terkandung dalam informasi yang mereka dapatkan. Anak usia dini sangat mudah dalam mencerna informasi dan menirukannya dalam keseharian. Adapun penggunaan teknologi digital secara terus menerus menjadikan anak melupakan dasar-dasar pemahaman agama dan nilai moral. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam menguasai dan memahami teknologi daripada ilmu agama. (A. N. Aeni, Juneli, et al., 2022). Akibatnya, mereka akan terus menerus meniru *trend-trend* masa kini yang jauh dari kesopanan seperti berkata kasar dan tidak menerapkan sopan santun kepada orang yang lebih tua.

Sekolah menjadi alternatif utama dalam penanaman nilai moral dan akhlak. Maka, untuk membangun pribadi yang berakhlak mulia, penanaman nilai moral dan akhlak ini diberikan melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut Moshinsky (1959), di abad 21 ini kita tidak bisa lagi menghindari perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin merata di segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan, memaksa umat manusia untuk terus mengikuti perkembangan teknologi. Dalam pendidikan abad 21, teknologi telah menjadi pelengkap terpenting dalam pembelajaran apapun. Akibat perkembangan teknologi, muncul inovasi-inovasi baru untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nur Aeni (2022) yang mengungkapkan bahwa saat ini program *e-learning* sedang menjadi perbincangan hangat didunia pendidikan, seiring bertambah canggihnya teknologi akan mempengaruhi metode pembelajaran. 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 (A. N. Aeni, Aprilia, et al., 2022). Tujuan lain dari penanaman moral yaitu untuk mewujudkan *moral action*. *Moral action* adalah bagaimana membuat pengetahuan moral dapat diwujudkan menjadi tindakan nyata (A. nur Aeni, 2016).

Guru memiliki peran yang sama dan setara selayaknya orang tua, yang mengawasi, menjaga, melindungi, mengajar, serta mendidik dengan sepenuh hati (Yusuf 2019). Di sisi lain, sekolah perlu memberikan fasilitas yang mendukung supaya guru dapat mengembangkan media pembelajaran digital sebagai wujud implementasi kemampuan teknologi dan informasi di Abad-21 ini. Seperti halnya media pembelajaran visual MEMO (Materi Etika dan Moral) yang diperuntukan guna membentuk karaktersiswa SD yang berakhlak mulia. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Abdullah (2016) bahwa keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja, untuk itu dari semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran perlu memberikan perhatian yang memadai untuk permasalahan ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development/D&D*. Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki suatu permasalahan yang kemudian solusinya dikembangkan dalam bentuk produk. Dalam metode penelitian ini juga memuat tahapan uji coba produk dengan tujuan agar dapat terus dikembangkan dengan memperhatikan nilai kebermanfaatan dari produk yang telah diciptakan. Menurut Abdurrochim (2022), Didalam metode ini mencakup kegiatan membuat desain, melakukan pengembangan dan evaluasi terhadap produk dengan maksud untuk memutuskan dasar empiris dalam kegiatan mengembangkan produk, dengan langkah-langkah diantaranya identifikasi masalah, menjabarkan tujuan, mendesain dan mengembangkan produk, menguji coba produk, mengevaluasi hasil uji coba dan mengomunikasikan hasil uji coba. (Abdurrochim et al., 2022).

Sejalan dengan pendapat tersebut, pada tahap pertama identifikasi masalah, peneliti melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas rendah. Sehingga peneliti menemukan permasalahan terkait dengan rendahnya pemahaman siswa kelas III SDN Malaka terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tepatnya pada materi etika dan moral. Hal ini dipicu karena maraknya penggunaan teknologi internet sejak dini sehingga anak lebih *aware* dengan apa yang mereka dapatkan di sosial media, tanpa mengetahui apakah informasi yang mereka terima sesuai dengan moral dan ajaran agama. Didukung dengan media dan metode yang digunakan guru monoton dan kurang menarik, materi disajikan dalam bentuk yang kurang menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran.

Melalui identifikasi permasalahan, peneliti menemukan ide untuk menciptakan produk yang akan dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memanfaatkan produk digital sebagai media pembelajaran yang menarik pada materi etika dan moral (akhlak) di kelas III sekolah dasar. Setelah itu, peneliti mendesain dan mengembangkan produk digital berupa aplikasi MEMO (Materi Etika dan Moral). Aplikasi didesain dan dikembangkan sesuai dengan yang dibutuhkan, diawali dengan pemilihan materi yang sesuai dengan CP pada Kurikulum Merdeka fase B, lalu pemilihan gambar, dan penyesuaian audio. Setelah produk tersebut dibuat, peneliti melakukan uji coba produk yang kemudian dikembangkan dan direvisi kembali sesuai dengan penilaian yang telah validator (guru dan dosen) sampaikan. Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi hasil uji coba kemudian menganalisis dan menarik kesimpulan dari penilaian yang didapatkan, apakah produk yang diciptakan sesuai dengan tujuan penelitian atau belum sesuai.

Adapun lokasi penelitian yang peneliti teliti yaitu SDN Malaka, Situraja, Sumedang, dengan menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. Selanjutnya, untuk memudahkan pengumpulan data dan informasi, peneliti menggunakan metode pengumpulan data menggunakan angket yang disebarakan kepada responden, yaitu guru Pendidikan Agama Islam dan Kepala Sekolah SDN Malaka. Selain itu, informasi yang didapatkan didukung dengan berbagai bahan kajian berupa artikel jurnal yang relevan dengan penelitian yang telah peneliti lakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat merencanakan dan menghasilkan informasi, produk harus pikirkan terlebih dahulu metode dan model apa yang digunakan dalam pembuatannya, agar langkah-langkah pembuatannya tergambar dengan jelas sesuai dengan penjelasan sebelumnya. Peneliti menggunakan model *Desain and Development (D&D)* sehingga produk yang peneliti rancang dan teliti melalui beberapa langkah-langkah penting, antara lain sebagai berikut:

Mengidentifikasi Masalah

Sebelum peneliti membuat produk, terlebih dahulu peneliti melakukan diagnosis masalah yang ada pada siswa sekolah dasar kelas III. Ditemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa terkait pemahaman etika dan moral. Beberapa permasalahan yang ditemukan diantaranya, kurangnya rasa penghargaan terhadap guru dan orang tua, tidak mematuhi aturan orang tua dan guru, kurangnya rasa empati dan terima kasih kepada orang

tua dan guru. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor lingkungan. Di sisi lain, perkembangan teknologi dan internet semakin maju juga menjadi factor penyebab dari permasalahan ini. Tidak jarang, anak usia dini sekarang sudah membiasakan diri menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari sebagai media hiburan. Sedangkan pada kenyataannya, masih banyak anak dibawah umur yang tidak mengetahui etika dalam bermedia sosial sehingga menyebabkan mereka mengakses segala informasi yang diterima tanpa memperhatikan kebenaran dan nilai moral yang terkandung dalam informasi yang mereka dapatkan.

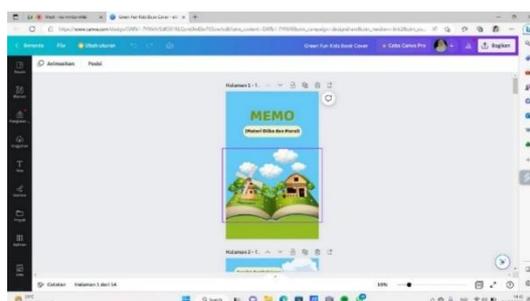
Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman anak terkait etika dan moral. Sehingga peneliti dapat mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan untuk pemenuhan kebutuhan siswa sekolah dasar terkait etika dan moral. Dari hasil observasi, peneliti mendapatkan hasil bahwa masih rendahnya pemahaman siswa mengenai etika dan moral. Melihat hasil observasi tersebut, menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi peneliti untuk membuat suatu inovasi berupa produk aplikasi yang menjelaskan tentang etika dan moral bagi siswa sekolah dasar. Produk yang menunjang dalam membantu pemahaman terkait etika dan moral, produk tersebut berupa aplikasi yang bernama MEMO (Materi Etika dan Moral).

Deskripsi Tujuan

Di zaman yang serba digital hampir semua manusia menggunakan teknologi. Dengan adanya teknologi, peneliti memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membuat suatu inovasi yakni membuat media pembelajaran berupa aplikasi. Mereka dapat mengakses MEMO ini dengan *smartphone* atau *handphone* yang bisa digunakan di mana saja dan kapan saja untuk mempelajari etika dan moral tanpa harus menunggu instruksi dari guru. Tujuan peneliti dalam membuat produk aplikasi MEMO ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai etika dan moral dengan menyajikannya dalam bentuk tampilan-tampilan dan desain yang sangat menarik dan tentunya bisa digunakan tanpa mengenal batas ruang dan waktu. Selain untuk meningkatkan pemahaman etika dan moral, peneliti juga berusaha untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran berbasis digital yang sangat menyenangkan untuk siswa sekolah dasar.

Desain Produk MEMO (Materi Etika dan Moral)

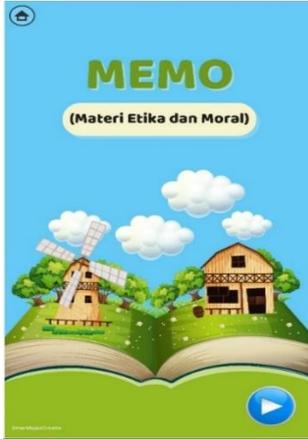
Pertama, langkah awal dalam pembuatan MEMO ini dilakukan dengan menentukan materi ajar yang sesuai dengan judul dari produk yang peneliti rancang. Kemudian peneliti mencari berbagai referensi materi mengenai etika dan moral di sekolah dasar. Kedua, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat desain aplikasi MEMO. Dengan aplikasi *Canva*, peneliti menambahkan beberapa element untuk ditampilkan agar terlihat lebih menarik. Setelah itu mengunduh desain yang sudah selesai sebagai *file PDF*. Ketiga, peneliti merekam suara yang akan ditampilkan menggunakan aplikasi *Voice Changer*. Melalui aplikasi *Voice Changer*, suara yang disajikan menjadi lebih ceria dan menarik bagi anak-anak. Keempat, memasukkan *file PDF* yang sudah diunduh dari *canva* ke aplikasi *Smart Apps Creator (SAC)* untuk digabungkan dengan audio yang sudah dibuat. Melalui aplikasi *SAC* ini, peneliti dapat menciptakan tombol-tombol yang dapat digunakan dalam aplikasi.



Gambar 1. Desain Cover MEMO (Materi Etika dan Moral)

Uji Coba Produk MEMO (Materi Etika dan Moral)

Setelah melakukan perancangan produk akhirnya peneliti berhasil merancang sebuah produk bernama MEMO (Materi Etika dan Moral) berbentuk aplikasi. Disamping kegunaan produk ini sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak sekolah dasar, MEMO ini juga dirancang untuk memudahkan siswa dalam belajar menggunakan aplikasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Peneliti menguji cobakan produk MEMO ini kepada siswa kelas III SDN Malaka dengan dilengkapi pengisian angket penilaian oleh guru PAI dan Kepala Sekolah.



Gambar 2. Cover Aplikasi



Gambar 3. Menu Aplikasi



Gambar 4. Materi 1

Gambar 2 tersebut menunjukkan tampilan awal dari aplikasi MEMO. Gambar 3 menyajikan peta konsep yang memuat materi yang akan dijelaskan pada lembar selanjutnya. Kemudian gambar 4 menampilkan materi pertama tentang Q.S. Al Isra: 23 yang disajikan dalam bentuk tulisan dan audio. Penyajian materi dengan didukung audio bertujuan untuk membimbing anak dalam melafadzkan ayat suci Al-Qur'an. Harapannya, anak yang belum bisa membaca Al-Qur'an tetap bisa mendengarkannya melalui audio yang disediakan. Materi disajikan dengan sesederhana mungkin agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa sekolah dasar.



Gambar 5. Materi Kalimat Tayyibah



Gambar 6. Kuis



Gambar 7. Halaman Terakhir

Gambar 5 menampilkan materi macam-macam kalimat tayyibah dalam Bahasa arab dan terjemahnya. Materi ini juga disertai dengan audio dan keterangan penggunaan kalimat tayyibah tersebut. Gambar 6 menampilkan kuis yang diberikan kepada siswa setelah seluruh materi selesai dipelajari. Kuis ini dilakukan secara langsung antara guru dengan siswa di kelas. Sedangkan gambar 7 merupakan tampilan terakhir dari aplikasi yang menunjukkan identitas peneliti dan keterangan aplikasi yang sudah mendukung dalam penyusunan MEMO ini.

Evaluasi Hasil Uji Coba

Tahap evaluasi hasil uji coba produk merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui keefektifan atau kesiapan produk untuk diimplementasikan atau diterapkan secara langsung kepada subjek yang akan diteliti, yaitu siswa kelas III SDN Malaka. Setelah dilakukan uji coba produk, ada beberapa *ikon* tombol yang tidak bisa digunakan. Oleh karena itu peneliti mengatur kembali *ikon* tombol menggunakan aplikasi SAC.



Gambar 8. Pengaturan Objek pada MEMO Menggunakan Aplikasi SAC

Ikon tombol pada tampilan tersebut tidak dapat digunakan, sehingga peneliti harus melakukan revisi produk menggunakan aplikasi SAC. Revisi ini dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam mengakses aplikasi dengan nyaman.

Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Setelah melakukan evaluasi produk yang peneliti buat selesai, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas III SDN Malaka. Peneliti melakukan uji coba produk aplikasi MEMO (Materi Etika dan Moral) dengan cara melakukan observasi dan mengajar secara langsung di dalam kelas. Kemudahan dalam mengaplikasikan produk peneliti tidak hanya dirasakan oleh para perancang, akan tetapi oleh siswa serta guru mata pelajaran yang telah menggunakan produk berupa aplikasi MEMO (Materi Etika dan Moral).

Dari hasil uji coba produk tersebut, peneliti menemukan hasil yang sangat baik, yang telah peneliti dapatkan dari siswa kelas III SDN Malaka serta guru mata pelajaran PAI di sekolah tersebut. Dengan adanya beberapa langkah yang telah peneliti lakukan dalam proses pembuatan aplikasi MEMO (Materi Etika dan Moral) ini, menghasilkan sebuah produk aplikasi yang dapat digunakan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil evaluasi yang telah diisi oleh kepala sekolah serta guru mata pelajaran PAI di SDN Malaka yang dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap manfaat produk aplikasi MEMO (Materi Etika dan Moral) melalui lembar instrumen penilaian yang telah dibagikan.

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

Nama : Danda Pirman Permana S.Pd
NIP :
Instansi : SD Negeri Malaka
Hari/Tanggal : Kamis, 16 Maret 2023

Petunjuk:
Lembar penilaian ini diisi oleh guru untuk menilai produk yang kami buat. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu berikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:
1 = Kurang
2 = Cukup
3 = Baik
4 = Sangat Baik

No.	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Kualitas Media	Apakah aplikasi yang digunakan dapat berfungsi dengan baik?				✓
		Apakah aplikasi tersebut mudah diakses?				✓
		Apakah aplikasi tersebut memiliki tampilan yang menarik dan baik bagi anak SD?				✓
2.	Bahasa	Apakah bahasa aplikasi yang digunakan sesuai untuk siswa SD?			✓	
		Apakah bahasa di dalam aplikasi cukup sederhana dan dapat dipahami oleh siswa SD?			✓	
3.	Konten	Apakah materi yang kami susun sudah sesuai dengan KD/CP pada kurikulum PAI di SD ?			✓	
		Apakah sistematisa penyajian materi mempermudah murid dalam memahai materi tentang etika dan moral?				✓
		Apakah tingkat kesukaran kuis sesuai dengan tahapan perkembangan siswa SD ?			✓	
		Apakah ilustrasi yang ada didalam aplikasi ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ?				✓

Gambar 9. Penilain Oleh Guru Mata Pelajaran PAI SDN Malaka

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

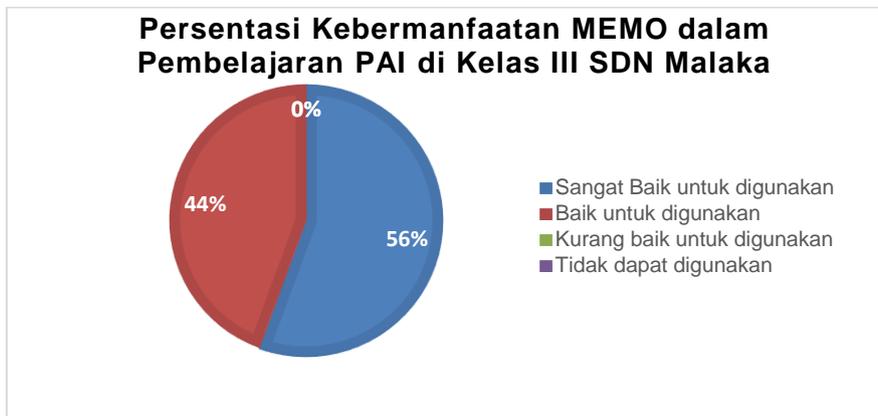
Nama : EMONING, S.Pd
NIP : 06408011989101002
Instansi : SD NEGERI MALAKA
Hari/Tanggal : Kamis, 16 Maret 2023

Petunjuk:
Lembar penilaian ini diisi oleh guru untuk menilai produk yang kami buat. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu berikan berdasarkan kriteria sebagai berikut:
1 = Kurang
2 = Cukup
3 = Baik
4 = Sangat Baik

No.	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1.	Kualitas Media	Apakah aplikasi yang digunakan dapat berfungsi dengan baik?				✓
		Apakah aplikasi tersebut mudah diakses?				✓
		Apakah aplikasi tersebut memiliki tampilan yang menarik dan baik bagi anak SD?				✓
2.	Bahasa	Apakah bahasa aplikasi yang digunakan sesuai untuk siswa SD?			✓	
		Apakah bahasa di dalam aplikasi cukup sederhana dan dapat dipahami oleh siswa SD?			✓	
3.	Konten	Apakah materi yang kami susun sudah sesuai dengan KD/CP pada kurikulum PAI di SD ?			✓	
		Apakah sistematisa penyajian materi mempermudah murid dalam memahai materi tentang etika dan moral?				✓
		Apakah tingkat kesukaran kuis sesuai dengan tahapan perkembangan siswa SD ?			✓	
		Apakah ilustrasi yang ada didalam aplikasi ini sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ?				✓

Gambar 10. Penilaian Yang Dilakukan Oleh Kepala Sekolah SDN Malaka

Gambar 1 dan 2 menunjukkan penilaian yang diberikan oleh guru mata pelajaran PAI dan kepala sekolah SDN Malaka. Dari data tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa produk yang telah diciptakan sudah layak diterapkan kepada siswa sekolah dasar sebagai media pembelajaran. Adapun presentase keberhasilan dari produk tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 11. Persentase Kebermanfaatan Aplikasi MEMO

Efektivitas penggunaan media perlu ditinjau dari berbagai aspek antara lain; tujuan pembelajaran, kondisi peserta didik, kemampuan guru untuk menggunakan media, waktu yang tersedia, kemampuan akhir peserta didik dan faktor pendukung lainnya (Moreno-Ger et al., 2008). Peneliti juga melakukan evaluasi hasil uji coba produk dalam bentuk pembuatan jurnal penelitian agar mudah digunakan dan dapat bermanfaat bagi para pengguna, serta penelitian ini dapat di evaluasi oleh para reviewer. Penelitaian ini bertujuan untuk menambah pemahaman para pengguna khususnya untuk siswa dan siswi kelas III sekolah dasar mengenai materi etika dan moral. Produk peneliti juga dapat diguakan sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para guru mata pelajaran PAI untuk membantu

dalam proses pembelajar berlangsung agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan inovatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk aplikasi MEMO (Materi Etika dan Moral) yang telah peneliti buat dengan berbagai rancangan dan beberapa revisi, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD terhadap materi etika dan moral. Materi yang terkandung dalam aplikasi MEMO (Materi Etika dan Moral) berisi tentang makna yang terkandung dalam QS. Al-Isra: 23, adab berbakti kepada orang tua, adab berbakti kepada guru serta materi macam-macam kalimat thayyibah. Ada beberapa kelebihan dalam aplikasi MEMO (Materi Etika dan Moral) yaitu aplikasi ini sangat mudah diakses dimana dan kapan saja tanpa memerlukan jaringan seluler yang harus terhubung, materi dan fitur yang ada pada aplikasi ini dapat memberikan pengalaman baru kepada para siswa saat belajar melalui *smartphone* yang mereka miliki, disain dalam aplikasi MEMO memberikan keceriaan karena dirancang untuk siswa SD, dan fitur audio yang ada pada aplikasi tersebut dapat memudahkan dan meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran. Namun, aplikasi ini juga memiliki kekurangan yaitu aplikasi hanya dapat diunduh melalui link dan tidak terdapat di *playstore*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu peneliti untuk menyelesaikan jurnal ini, terutama kepada guru PAI SDN Malaka, Danil Pirman Permara, S.Pd. dan Kepala Sekolah SDN Malaka, Endang, S.Pd. yang telah memberikan peneliti kesempatan untuk melakukan penelitian. Tidak lupa kepada siswa kelas III SDN Malaka yang ikut berkontribusi dalam kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemetaan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 36-49. <http://dx.doi.org/10.22372/lj.v4i1.1866>
- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- 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., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. nur. (2016). Pelaksanaan pendididkan karakter mahasiswa PGSD untuk menanamkan nilai tanggung jawab pada siswa sekolah dasar. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 106–125. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1170>
- Husniyah, A. M. (2022). Media Aplikasi DORA (Dongeng Nusantara) pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316–325. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/1975>
- Moreno-Ger, P., Burgos, D., Martinez-Oriz, I., & Sierra, J. (2008). Educational game design for online education. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2530–2540. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.03.012>
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>

- Moshinsky, M. (1959). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Yusuf, Syaifulloh. 2019. "Konsep Pendidikan Akhlak Syeikh Muhammad Syakir dalam Menjawab Tantangan Pendidikan Era Digital (Eksplorasi Kitab Washāyā Al-Ābā' Lil Abnā')." *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1-18.