



PENERAPAN APLIKASI *CHARACTER BUILDING* UNTUK MENINGKATKAN AKHLAK TERPUJI SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Siti Nur Fatimah¹, Hawa Zahra Aghniya², Dikky Rahmanto³, Ani Nur Aeni⁴
Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia
sitiinrftmhh@upi.edu, hawazahraa@upi.edu,
dikkyrahmanto@upi.edu, aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Pendidikan karakter sangat penting untuk ditanamkan pada peserta didik karena melalui pendidikan karakter inilah para peserta didik dapat memiliki kepribadian yang baik dan akhlak terpuji. Namun dapat dilihat seiring dengan perkembangan zaman kondisi pendidikan sekarang sangat memprihatinkan, akhlak dan moral para pelajar pun mulai merosot. Memang tidak semua peserta didik seperti itu, namun banyak juga peserta didik yang sudah mulai terjerumus dalam perbuatan jelek. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencegah perbuatan jelek atau tercela serta meningkatkan akhlak terpuji pada peserta didik di kelas 3 SD Negeri Karapyak 1 Sumedang melalui aplikasi *Character Building* yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Pendekatan yang peneliti gunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif atau campuran, dengan metode deskriptif dan eksperimen. Metode deskriptif dilakukan untuk melihat bagaimana permasalahan yang terjadi di lapangan pada saat ini, kemudian menggunakan metode eksperimen sebagai uji coba dari produk aplikasi yang telah dibuat sebagai solusi dari permasalahan yang muncul. Setelah itu peneliti menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan dari data yang telah dikumpulkan. Hasil yang didapat dari penelitian dan uji coba ini adalah siswa menjadi lebih meningkat pemahamannya mengenai akhlak terpuji serta lebih bersemangat belajar karena menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi sehingga pembelajarannya tidak monoton dan membosankan, dan lebih mudah untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari - hari serta dapat mencegah perbuatan tercela dan dapat meningkatkan akhlak terpuji peserta didik.

Kata kunci : Aplikasi, Pendidikan Karakter, Akhlak Terpuji

Abstract

Character education is very important to be instilled in students because through character education students can have a good personality and commendable character. However, it can be seen that along with the times, the current educational conditions are very supportive, the morals and morals of students are starting to develop. Indeed, not all students are like that, but there are also many students who have started to fall into bad deeds. The purpose of this research is to prevent ugliness or disgrace and to increase commendable character in students in grade 3 SD Negeri Karapyak 1 Sumedang through the *Character Building* application which is used as a learning medium. The approach that the researcher uses is a qualitative and quantitative or mixed approach, with descriptive and experimental methods. The descriptive method is carried out to see how the problems that occur in the field at this time, then use the experimental method as a trial of the application product that is made as a solution to the problems that arise. After the researchers analyzed the data by describing and describing the data that had been collected. The results of this research and trial are that students have an increased understanding of commendable and are more enthusiastic about learning because they use learning media in the form of applications so that learning is not monotonous and boring, and easier to apply in everyday life and can prevent disgraceful acts and can improve commendable morals of students.

Keywords: Application, Character building, Commendable Morals

PENDAHULUAN

Siswa merupakan generasi penerus bangsa yang dituntut agar punya karakter dan jati diri yang positif. Menanamkan karakter dan kepribadian yang baik salah satunya dilakukan melalui pendidikan.¹ Namun sangat disayangkan seiring dengan perkembangan zaman kondisi pendidikan saat ini sangat memprihatinkan, banyak perilaku tercela yang dilakukan oleh siswa yang mengarah pada penyimpangan akhlak dan moral, seperti penyalahgunaan obat - obatan, tawuran, beredarnya video tidak layak tonton yang bahkan pelakunya adalah siswa, serta penggunaan tutur kata yang kasar, jorok, dan kurang berkenan. Oleh karena itu, para siswa harus mampu membedakan dan memilih mana yang baik / positif dan buruk / negatif, serta peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan dalam pendidikan agama yang merupakan pendidikan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki akhlak baik.²

Terkhusus sekarang pada masa revolusi industri 4.0 dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang canggih, membawa pengaruh yang signifikan pada semua sektor terutama pendidikan. Revolusi industri 4.0 yang ada sebagai perubahan dari berbagai aspek melalui gabungan dari teknologi digital dan internet dengan industri konvensional sesuai dengan pernyataan Angela Merkel pada tahun 2014.³ Dengan berkembangnya teknologi seperti ini, siswa menjadi lebih aktif dalam menggunakan teknologi digital. Untuk mencegah penyalahgunaan siswa dalam menggunakan teknologi digital, teknik yang bisa dilakukan yaitu dengan memanfaatkan teknologi tersebut untuk hal - hal yang baik, seperti membuat aplikasi yang memuat materi pembelajaran. Dengan membuat aplikasi yang seru dan menarik maka siswa akan tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut dan lupa akan hal - hal buruk dalam penggunaan teknologi digital.

Terkait dengan permasalahan pendidikan, maka aplikasi yang dibuat dapat berupa aplikasi yang didalamnya memuat materi mengenai akhlak, dengan tujuan agar akhlak siswa dapat meningkat kembali atau dapat memiliki akhlak yang terpuji. Penggunaan aplikasi berbasis digital dapat membantu aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena tidak monoton dan membosankan. Oleh karena itu, di masa revolusi industri 4.0 sekarang kita harus mampu memanfaatkan teknologi digital dengan baik agar tidak salah dalam menggunakannya.

Siswa dan siswi kelas 3 SD Negeri Karapyak 1 merupakan sasaran penelitian dalam uji coba aplikasi berbasis digital yang memuat materi mengenai akhlak terpuji. Dalam penelitian ini

¹ Edo Dwi Cahyo, *Pendidikan Karakter Guna Menanggulangi Dekadensi Moral Yang Terjadi Pada Siswa Sekolah Dasar*, Januari, 2017, IX.

² Nur Ainiyah, *Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam*, 2013, XIII.

³ Astuti, S. B. Waluya, And M. Asikin, 'Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi 4.0', *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2.1 (2019), 469-73 <<https://Proceeding.Unnes.Ac.Id/Index.Php/Snpasca/Article/View/327>>.

diharapkan siswa dan siswi dapat lebih memahami bagaimana penanaman akhlak terpuji dalam kehidupan sehari – hari sehingga dapat memiliki karakter dan kepribadian yang baik.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa dan siswi kelas 3 SD Negeri Karapyak 1 diperoleh bahwa pembelajaran masih monoton karena pembelajaran yang dilakukan lebih terpaku pada buku dan penjelasan dari guru tanpa menggunakan media pembelajaran. Namun, meskipun demikian pengetahuan mereka mengenai akhlak terpuji sudah cukup bagus untuk anak usia kelas 3. Selain memiliki pengetahuan yang cukup, beberapa dari mereka sudah cukup mengerti terkait teknologi digital, seperti penggunaan internet pada *handphone*. Dengan demikian, siswa dan siswi ini perlu bantuan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran mereka agar lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini dikarenakan media dapat memudahkan dalam penyampaian pengetahuan sehingga minat siswa dalam belajar dapat lebih berkembang dan diharapkan dapat lebih cepat memahami materi dalam proses pembelajaran (Tuken, 2013).⁴

Dari masalah-masalah itu, jalan keluar yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan aplikasi pendidikan karakter atau pembentukan akhlak terpuji yang berbasis digital sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Tujuan dari menerapkannya aplikasi ini agar proses pembelajaran siswa lebih menarik dan mudah dipahami, jadi dapat mempermudah siswa untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari - hari. Jika sudah dapat menerapkan akhlak yang baik dalam kehidupan, maka para siswa siswi dapat menghindari perbuatan - perbuatan tercela terutama penyimpangan akhlak dan moral.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model D&D (*Design & Development*), yaitu dengan mengkaji berbagai permasalahan yang terjadi dalam pendidikan kemudian diselesaikan secara empiris melalui penelitian pada proses desain, pengembangan, dan evaluasi untuk menciptakan suatu produk.⁵ Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif atau campuran dengan metode eksperimen dan deskriptif. Pendekatan ini lebih dipusatkan terhadap pengertian secara terfokus terhadap suatu masalah, dan bermaksud untuk menggambarkan suatu permasalahan berdasarkan pada fakta yang diteliti melalui pendeskripsian serta mencoba mengatasi permasalahan tersebut melalui uji coba produk.

Penelitian ini dilakukan sejalan dengan era revolusi 4.0 sekarang yang semakin canggihnya teknologi digital serta permasalahan pendidikan saat ini yang semakin merosot dan banyak terjadinya penyimpangan moral di kalangan siswa. Untuk itu, penulis mencoba melakukan

⁴ Fifit Firmadani, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 93–97.

⁵ Syekh Nawawi Al-Bantani And Others, 'Al-Hikmah : Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam Jurnal Al-Hikmah Vol 4, No 1 (2022)', 4.1 (2022), 50–56.

penelitian pada 18 orang yang merupakan siswa dan siswi kelas 3 SD Negeri Karapyak 1, yang berlokasi di Jalan Karapyak No. 10, Situ, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, 45621. Ternyata didapat hasil bahwa dalam pengetahuan mereka cukup paham mengenai akhlak terpuji, namun dalam pelaksanaannya masih kurang. Untuk penggunaan teknologi digital mereka juga sudah cukup mahir. Maka dari itu, kami memanfaatkan teknologi digital untuk membuat sebuah aplikasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran mengenai akhlak terpuji bagi siswa agar mereka dapat lebih mudah memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari, serta mencegah mereka terhadap penyimpangan moral.⁶ Aplikasi yang dibuat peneliti yaitu aplikasi *Character Building* yang didalamnya memuat materi mengenai akhlak terpuji. Setelah melakukan uji coba, peneliti meminta validasi kepada guru PAI serta kepala sekolah terhadap aplikasi serta pengaruhnya terhadap siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan semakin majunya teknologi digital di era sekarang maka kita harus semakin bijak dalam menggunakannya, terutama dalam dunia pendidikan.⁷ Terkait dengan permasalahan yang dihadapi sekarang yaitu merosotnya akhlak dan moral siswa, maka kita harus mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menanggulangi permasalahan pendidikan tersebut.⁸ Aplikasi yang telah peneliti kembangkan yaitu aplikasi *Character Building* yang merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi kepada siswa mengenai akhlak. Dengan hadirnya aplikasi ini diharapkan siswa tidak terjerumus pada lunturnya moral.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Character Building*

⁶ Muhammad Luthfi Abdullah, 'Efektivitas Penerapan Metode Qişşatu Al-Qur'Ānī Untuk Meningkatkan Akhlak Mulia Siswa Kelas Iv Sd Cirebon Islamic School (Cis) Full Day'.

⁷ Firmadani.

⁸ *Upaya Pembentukan Akhlakul Karimah Peserta Didik Di Sd Al Irsyad Al Islamiyyah 02 Purwokerto Skripsi.*

Uji Coba Produk

Pada saat melakukan penelitian dan observasi ada berbagai tahapan yang dilakukan peneliti terhadap pelaksanaan uji coba aplikasi *Character Building* pada siswa, diantaranya peneliti terlebih dahulu menentukan apakah siswa sudah siap untuk uji coba aplikasi. Ternyata setelah dilakukan observasi lebih lanjut, ditemukan bahwa para siswa sangat siap dan bersemangat terhadap penelitian yang akan dilakukan. Para siswa sudah membawa *handphone* sendiri, dan *handphone* yang dibawa oleh masing - masing sudah memiliki koneksi internet di dalamnya. Hal ini sesuai dengan kemajuan teknologi pada masa sekarang ini, dimana teknologi sudah mengalami kemajuan yang pesat, tidak hanya untuk orang dewasa atau orang berada saja, tetapi juga untuk anak usia sekolah dasar. Namun, tidak semua siswa yang memiliki ponsel dengan konektivitas internet yang baik mampu memanfaatkannya secara efektif. Disini kesulitan peneliti yaitu pada saat mengajari, membimbing, dan mengarahkan mereka dalam proses mengunduh produk yang telah peneliti kembangkan, yaitu aplikasi *Character Building*, serta menginstruksikan mereka tentang cara penggunaan dan memanfaatkan aplikasi tersebut secara efektif.



Gambar 2. Pengarahan untuk Mengunduh dan Menggunakan Aplikasi *Character Building*

Setelah memberikan arahan dan bimbingan, peneliti memaparkan komponen - komponen yang terdapat pada aplikasi tersebut dan juga isi materi yang tersedia di dalamnya. Materi ini mencakup informasi tentang akhlak terpuji yang didalamnya meliputi pengertian akhlak terpuji, ciri ciri akhlak terpuji, macam macam akhlak terpuji, dan hadits mengenai akhlak terpuji. Namun sebelum menyajikan materi yang lebih detail kepada siswa, peneliti bertanya tentang apa yang baru saja dijelaskan dan dipaparkan oleh peneliti. Ternyata ingatan siswa kelas 3 sekolah dasar tersebut cukup kuat. Para siswa menjawab dengan benar dan bersemangat Selain itu, peneliti juga meminta agar siswa membacakan kembali sebagian materi yang ada didalam aplikasi tersebut guna untuk melatih rasa percaya diri dan keberanian berbicara di depan orang lain. Terlihat jelas respon siswa ketika peneliti meminta agar mereka mempelajari berbagai materi yang ada di dalam aplikasi tersebut sangat antusias.



Gambar 3. Penjelasan Isi serta Materi pada Aplikasi

Setelah itu masuk bagian akhir uji coba dan penelitian, untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang telah disajikan dalam aplikasi sebagai media pembelajaran, siswa diarahkan untuk mengisi evaluasi yang terdapat pada aplikasi *Character Building*, . Evaluasi yang dibuat yaitu dalam bentuk *google form*.



Gambar 4. Pengarahan Pengisian Evaluasi

Melihat hasil evaluasi yang peneliti berikan kepada 18 siswa kelas 3 SD Negeri Karapyak 1 terkait pematerian mengenai akhlak terpuji, mereka sudah memahami materi tersebut seperti apa itu akhlak terpuji, bagaimana contohnya, ciri – ciri akhlak terpuji, macam – macam akhlak terpuji, dan hadits yang berkaitan dengan akhlak terpuji. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa kelas 3 SD Negeri Karapyak 1 sudah mengerti dan memahami karena dilihat dari hasilnya saja sudah bagus, terlihat mereka membaca dan memperhatikan dengan baik dan pada saat pelaksanaan penerapan aplikasi *Character Building* siswa sangat antusias dan aktif mengikutinya sampai akhir. Para siswa juga merasa senang karena menurut mereka pembelajarannya lebih berwarna dan tidak membosankan sehingga lebih mudah dimengerti. Dengan diterapkannya aplikasi *Character Building* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan akhlak terpuji siswa, diharapkan siswa tidak hanya mengerti dan paham terkait bagaimana akhlak terpuji, tetapi mereka juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari.

Validasi

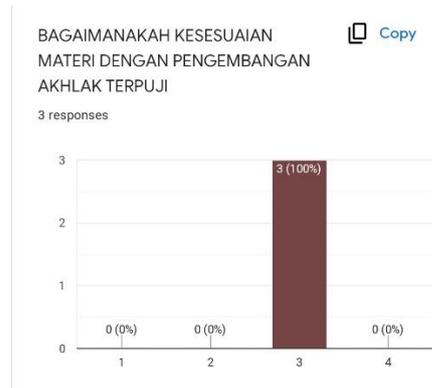
Setelah selesai di tahap akhir yaitu tahap evaluasi, peneliti meminta siswa untuk mengisi angket yang sudah disiapkan melalui *google form* sebagai penilaian mereka terhadap kepuasannya

pada penggunaan aplikasi *Character Building* yang peneliti buat sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan akhlak terpuji. Dari pengisian angket tersebut didapat bahwa siswa merasa senang, tidak jenuh, dan puas akan penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran, karena biasanya pembelajaran dirasa membosankan karena peserta didik merasa pembelajaran yang monoton, yaitu pembelajaran dilakukan lebih terpaku pada buku dan penjelasan dari guru tanpa menggunakan media pembelajaran.



Gambar 5. Validasi dari Siswa

Lalu peneliti ini juga meminta validasi melalui angket *google form* kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Kepala Sekolah SD Negeri Karapyak 1 terkait berbagai aspek dan komponen yang ada di dalam aplikasi *Character Building*, seperti penggunaan aplikasi, dan penanaman akhlak terpuji terhadap siswa sekolah tersebut. Hasilnya didapat bahwa pada aspek desain aplikasi ini memiliki kualitas warna dan gambar yang bagus, begitu juga pada aspek bahasa yang terdiri dari kesesuaian dan kesopanan bahasa yang digunakan dalam aplikasi tersebut. Kemudian untuk penggunaan dari aplikasi ini mudah digunakan dan cukup efektif dalam penggunaannya. Guru juga menyebutkan bahwa materi yang terdapat dalam aplikasi *Character Building* sudah sesuai dengan tema dan tujuan serta pengembangan akhlak terpuji. Pengisian terakhir pada angket yang diisi oleh guru, guru menyebutkan bahwa aplikasi ini bermanfaat untuk memudahkan penanaman akhlak terpuji pada peserta didik serta cukup efektif dalam penggunaannya. Dengan adanya validasi yang baik dari guru PAI dan Kepala Sekolah SD Negeri Karapyak 1, peneliti berharap aplikasi yang telah dibuat dapat bermanfaat dan bisa meningkatkan akhlak terpuji siswa sekolah dasar.



Gambar 6. Validasi dari Guru PAI dan Kepala Sekolah

Dengan diterapkannya aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami bagaimana pendidikan karakter terutama pada akhlak terpuji serta dapat mencegah mereka pada perbuatan – perbuatan buruk.⁹ Telah disebutkan pula pada bagian hasil, setelah peneliti memaparkan komponen - komponen yang terdapat pada aplikasi tersebut dan juga isi materi yang tersedia di dalamnya yang mencakup pengertian akhlak terpuji, ciri ciri akhlak terpuji, macam macam akhlak terpuji, dan hadits mengenai akhlak terpuji, dengan hasil yang bagus tersebut diharapkan siswa tidak hanya paham terkait akhlak terpuji, tetapi mereka juga dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari – hari.

Pada dasarnya saat kegiatan belajar mengajar tentunya sangat diperlukan kegiatan belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Seorang guru pun dituntut untuk memberikan pembelajaran yang menarik agar siswa dapat nyaman dalam proses belajarnya. Dengan adanya aplikasi *Character Building* atau pendidikan karakter ini tentunya sangat diharapkan dapat membantu para guru sebagai bentuk media pembelajaran berbasis digital yang menyenangkan. Konsep daripada pendidikan karakter tersebut juga sebenarnya sudah ada sejak dahulu kala atau zamannya Rasulullah SAW.¹⁰ Hal tersebut juga sudah sangat terbukti bahwasannya ada perintah dari Allah SWT untuk menugaskan kepada Rasulullah SAW sebagai penyempurna daripada akhlak mulia atau akhlak terpuji bagi umatnya. Berbicara pembahasan akhlak serta karakter tentunya memiliki kemiripan mengenai moral pada manusia berupa pengetahuan nilai yang baik, yang harus dimiliki oleh setiap manusia baik perilaku maupun perbuatannya.¹¹

Penelitian ini merupakan salah satu bentuk tanggung jawab dari seorang calon pendidik dalam membentuk sebuah karakter yang baik pada siswa. Oleh karena itu perlu adanya upaya

⁹ Ahmad Zanin Nu'man, 'Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo)', *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53.9 (2013), 1689–99 <<https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>>.

¹⁰ Imam Gunawan, *Pendidikan Karakter*.

¹¹ Nuri Shabrina Putri Ardi, Ahmad Yusuf Sobri, And Desi Eri Kusumaningrum, 'Manajemen Pembinaan Akhlak Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik', *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2.1 (2019) <<https://doi.org/10.17977/Um027v2i22019p17>>.

pendidikan dalam membentuk karakter siswa agar memiliki karakter yang baik terutama akhlak terpuji dan moral yang baik bagi siswa, terutama pada siswa sekolah dasar agar terbiasa sejak dini.¹²

KESIMPULAN

Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif, peneliti berharap untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh tentang suatu masalah dengan meng gambarkannya secara rinci, serta memberikan jawaban atas kesulitan yang mereka temukan. Sebagai akibat dari tantangan pendidikan saat ini, yaitu hilangnya moralitas dan penurunan moral pada peserta didik, peneliti telah mengembangkan strategi untuk mencegah kegiatan yang memalukan dan meningkatkan karakter peserta didik di sekolah dasar yang terpuji. Solusi peneliti adalah dengan menggunakan aplikasi *Character Building*, juga dapat dikenal sebagai pendidikan karakter, sebagai alat pembelajaran berbasis digital yang menarik dan mendidik bagi para peserta didik.

Penelitian ini dilakukan secara langsung kepada siswa kelas 3 SD Negeri Karapyak 1. Berdasarkan hasil penelitian, didapat bahwa antusiasme para peserta didik terhadap aplikasi *Character Building* ini sangatlah antusias sekali. Walaupun memang terdapat beberapa kendala dalam pengoperasian aplikasi tersebut, tetapi kendala tersebut tidak menjadi hambatan bagi peneliti untuk terus melanjutkan penelitian, karena hambatan yang dialami oleh peserta didik itu sangat umum dan biasa terjadi, dikarenakan peserta didik belum pernah mengakses dan menggunakan aplikasi seperti itu dalam pembelajaran, sehingga terdapat beberapa kendala yang mereka alami. Tetapi setelah peneliti memberikan arahan dan mengajarkan bagaimana cara menggunakan aplikasi *Character Building* ini kepada para peserta didik, para peserta didik sangat mudah memahami pemaparan dari para peneliti dan mereka sangat handal menggunakan aplikasi tersebut. Peserta didik pun merasa senang dengan penerapan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran, karena dengan adanya aplikasi tersebut pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga lebih mudah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari - hari. Sehingga dapat membantu peserta didik dalam menerapkan akhlak yang baik dalam kehidupan sehari - hari, menjadikan peserta didik dapat menghindari perbuatan - perbuatan tercela terutama penyimpangan akhlak dan moral.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi, Nuri Shabrina Putri, Ahmad Yusuf Sobri, And Desi Eri Kusumaningrum. "Manajemen Pembinaan Akhlak Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik." *Jamp: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan 2*, No. 1 (2019): 17-25.
- Cahyo, Edo Dwi. "Pendidikan Karakter Guna Menanggulangi Dekadensi Moral Yang Terjadi Pada Siswa Sekolah Dasar." *Eduhumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru 9*, No. 1 (2017): 16-26.

¹² Gunawan.

Siti Nur Fatimah, Hawa Zahra Aghniya, Dicky Rahmanto, Ani Nur Aeni : Penerapan Aplikasi *Character Building* Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Abdullah, Muhammad Luthfi. "Efektivitas Penerapan Metode Qiṣṣatu Al-Qurānī Untuk Meningkatkan Akhlak Mulia Siswa Kelas Iv Sd Cirebon Islamic School (Cis) Full Day." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 9, No. 1 (2018): 153-165.

Ainiyah, Nur. "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam." *Al-Ulum* 13, No. 1 (2013): 25-38.

Astuti, Astuti, S. B. Waluya, And M. Asikin. "Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0." In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, Vol. 2, No. 1, Pp. 469-473. 2019.

Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional 2*, No. 1 (2020): 93-97.

Sa'diyah, Puza Halmatu, Rahma Dhonna, Risma Hayati Fauziah, And Ani Nur Aeni. "Pemanfaatan Glide Mobile Untuk Penanaman Akhlak Mulia Siswa Sd Berbasis Pemikiran Syekh Nawawi Al-Bantani." *Al-Hikmah (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)* 4, No. 1 (2022): 50-56.

Baka, Pateemoh. "Upaya Pembentukan Akhlakul Karimah Peserta Didik Di Sd Al Irsyad Al Islamiyyah 02 Purwokerto." Phd Diss., Iain, 2017.

Nu'man, Ahmad Zanin. "Efektifitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus: Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo)." *Dutacom* 7, No. 1 (2014).

Gunawan, Heri. "Pendidikan Karakter." *Bandung: Alfabeta* 2, No. 1 (2012).