

**PENGEMBANGAN WEBSTE *ML BOBA* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKHLAK DI KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia

aninuraeni@upi.edu

Muhammad Rizal

Universitas Pendidikan Indonesia

muhammadrizal14@upi.edu

Siti Nuralisa

Universitas Pendidikan Indonesia

alisaa28@upi.edu

Syahidah Asma Amanina

Universitas Pendidikan Indonesia

syahidahasma21@upi.edu

Abstrak

Membentuk akhlak yang baik menjadi sasaran pembelajaran di Sekolah Dasar. Pada kelas rendah pembelajaran mengenai akhlak belum diserap dengan baik sehingga peserta didik masih belum menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya penelitian pengembangan produk ini dimaksudkan untuk membentuk akhlak peserta didik yang baik. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode D&D (Design & Development). Ada 6 tahap yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi permasalahan, mendeskripsikan tujuan, mendesain dan mengembangkan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba produk, dan mengkomunikasikan hasil uji coba. Kemudian teknik dalam pengambilan data yaitu dengan wawancara kepada Guru PAI SDN Panyingkiran III. Temuan yang ada dalam penelitian ini yaitu peserta didik SDN Panyingkiran III lebih senang dan antusias dalam belajar mengenai akhlak. Dengan media pembelajaran berbasis website mereka lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian dalam hasil uji coba Guru PAI telah menilai produk ini dengan memberikan nilai rata-rata 4 atau sangat baik. Maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik akan lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran yang disampaikan secara interaktif dengan media pembelajaran berbasis website.

Kata Kunci: Pembelajaran, Akhlak, Produk, Website, Interaktif

Abstract

Forming good morals is the target of learning in elementary schools. In the low class, learning about morals has not been absorbed properly so that students have not applied it in everyday life. With this product development research it is intended to form good student morals. By providing an interesting learning experience with the aim that students are able to understand learning well. The method used in this research is the D&D (Design & Development) method. There are 6 stages carried out in this study, namely identifying problems, describing goals, designing and developing products, product trials, evaluating product trial results, and communicating trial results. Then the technique in data collection is by interviewing PAI teachers at SDN Panyingkiran III. The findings in this study are that students at SDN Panyingkiran III are more happy and enthusiastic in learning about morals. With website-based learning media they are more active in

learning activities. Then in the trial results the PAI teacher has assessed this product by giving an average value of 4 or very good. So in this study it can be concluded that students will find it easier to absorb learning material delivered interactively with website-based learning media.

Keywords: Learning, Morals, Products, Websites, Interactive

PENDAHULUAN

Etika dan moral merupakan hal yang sangat diperlukan bagi semua umat manusia, maka dari itu perlu banyak penjagaan untuk mempertahankan etika dan moral, salah satunya dengan menumbuhkan sikap budi pekerti sejak dini, dan membiasakan diri hidup dengan beretika dan bermoral. Banyaknyanya keterbelakangan moral pada anak-anak zaman sekarang khususnya pada anak sekolah dasar yang diakibatkan karena kurangnya penerepan etika dan moral dalam kehidupan sehari-hari. Banyak peristiwa mengawatirkan dalam degresi moralitas, dimulai dari hal kecil hingga hal besar, contohnya banyak anak sekolah dasar yang membiasakan diri berkata kasar dan makan tidak sesuai adabnya, hal ini bisa memicu degresi moralitas yang besar. Pengaruh negatif dari sekitar bisa jadi akan memperburuk pemahaman siswa tentang akhlak, yang lingkungan semula sudah diajarkan dan dapat dipahami oleh siswa bisa saja rusak atau berubah akibat pergaulan buruk yang diterimanya. Walaupun orang tuanyalah yang berperan dalam pembinaan akhlak anak-anak mereka. Akan tetapi keberadaan guru dan peran guru cenderung dapat memberikan motifasi dalam menanamkan pemahaman Akhlak pada diri anak, sehingga pemahaman tersebut bukan hanya pemahaman saja, tetapi dapat juga di amalkan.

Oleh karena itu, peranan seorang guru, khususnya guru agama Islam diupayakan untuk dapat membentuk siswa agar memiliki kepribadian muslim serta berakhlak mulia. Sedangkan Akhlak merupakan sikap atau perilaku yang berbudi pekerti. Moralitas berasal dari bahasa Arab, yaitu *khuluk* yang berarti budi pekerti, peringai, tingkah laku, atau budi pekerti. Atau dalam singkatnya akhlakul karimah merupakan sifat dan perbuatan yang terpuji. Jadi dapat dikaitkan bahwa penumbuhan moralitas sama dengan penumbuhan akhlak pada seseorang, dengan begitu kita dapat mengatasi permasalahan keterbelakangan moralitas pada anak-anak.¹

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai peran penting dalam pembentukan akhlak anak-anak, agar penyampaian dan penerapannya bermakna maka harus dibuat semenarik mungkin, maka dari itu guru Pendidikan Agama Islam (PAI) juga dituntut untuk memiliki kekreatifitasan dan memiliki banyak inovasi dalam penyampiannya, bisa dimulai dengan cara menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan gairah belajar anak khususnya untuk meningkatkan penerapan akhlakul karimah pada anak. Buatlah pembelajaran berbasis teknologi, dengan pemanfaatan teknologi kita dapat mudah untuk menciptakan suatu yang baru dan menarik. Pada jenjang pendidikan, terutama di SD sering terdapat sebagian peserta didik yang

¹ Hasan Asari and Siti Halimah, “*Pendidikan Agama Islam dan Budi,*” 2013, 516–31.

memiliki pendidikan karakter kurang baik, hal tersebut dapat kita ketahui pada kegiatan dilingkungan sehari-hari contohnya ketika di sekolah, siswa suka atau sering berkata kurang baik atau kurang sopan (berkata kotor) dengan temannya.

Pada kegiatan Pendidikan Agama Islam peserta didik telah mengimplementasikannya di lingkungan sekolah. Hal tersebut dapat terlihat dengan peserta didik mengimplementasikannya pada saat memasuki kelas, peserta didik mengucapkan Assalamuailikum dan ketika kegiatan pembelajaran akan berlangsung peserta didik memulai dengan bacaan do'a terlebih dahulu.² Zakiah Daradjat menjelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional, karenanya secara implisit ia telah merelakan dirinya menerima dan memikul sebagian tanggung jawab pendidikan yang terpikul di pundak orang tua. Guru-guru yang menjalankan tugas mendidik sudah tentu harus sanggup menjadikan dirinya sebagai sarana penyampaian cita-cita kepada peserta didik yang telah diamanatkan kepadanya. Itulah sebabnya guru sebagai subjek pendidikan harus memenuhi syarat-syarat yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pendidikan baik dari segi jasmaniah maupun rohaniyah. Guru yang memiliki peran sangat besar dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi harus mempunyai kompetensi.³

Berangkat dari kenyataan bahwa teknologi semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Gawai merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi yang begitu canggih. Gawai mampu menjadi pendamping dalam berbagai kegiatan manusia di era digital ini.⁴ Tetapi beda dengan seorang anak terkhususnya pada anak sekolah dasar masih belum bisa membedakan dan menyerap kebaikan dan buruknya dalam bidang teknologi ini, perlu sekali pendampingan dalam menggunakan teknologi pada seorang anak, dengan adanya peristiwa ini kita bisa mengambil sisi positifnya, kita dapat mudah menggunakan media ajar berbasis teknologi karena anak zaman sekarang banyak yang sudah bisa mengendalikan teknologi terlebih lagi pada gawainya, selain itu manfaat lainnya ialah dengan pemanfaatan teknologi menjadi alat pembuatan atau penyaluran inovasi. Hal ini juga sangat memudahkan bagi seorang pengajar atau tenaga pendidikan dalam membuat media ajar.

Dari latar belakang masalah yang sudah dibahas maka dari itu penulis membuat produk berbasis teknologi yang akan membantu seorang guru dalam mengajar tentang peningkatan akhlak pada materi adab makan, untuk jenjang kelas II SD. Produk ini dinamai *ML BOBA (Mobile Learning Booster of Better Akhlak)*, kami disini menjelaskan bagaimana adab makan dan minum

² Afdhal Lestari, Dea Mustika, Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar "Jurnal Basicedu" 5, no. 3 (2021): 1577-83.

³ Miftahul Jannah, "Peranan Guru dalam Pembinaan Akhlak Mulia Peserta Didik Sulamul Ulum dan TPA Az-Zahra," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2019): 137-65.

⁴ Ani Nur Aeni et al., "Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 101-13, <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>.

sesuai syariat dan anjuran Nabi Muhammad SAW. Media Pembelajaran yang dibuat website pembelajaran interaktif dengan linkfree yang dihubungkan dengan Animasi. Tujuan dari pembuatan media ini ialah untuk memudahkan peserta didik menumbuhkan akhlakul karimah sejak dini. Selain itu juga produk ini memudahkan seorang Guru dalam mengajar materi “Adab dalam Makan dan Minum sesuai dengan Syari'at Islam”.

Penelitian yang kami gunakan ialah kuantitatif yang diambil data dengan cara pengisian angket oleh seorang Guru kelas dan Guru PAI. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan *Design and Development* (D&D), yang biasa dikenal dengan pengembangan atau penggunaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh apa produk kita berguna bagi seorang Guru PAI. Jika penelitian ini berjalan dengan baik dan validasi yang baik, maka produk yang kami buat akan kami sebar kepada guru-guru PAI SD.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Menurut Richey dan Klein mengemukakan bahwa model penelitian D&D dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang sistematis dalam hal desain pengembangan maupun evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan landasan pengembangan yang bersifat empiris dalam pembuatan produk juga alat instruksional dan non instruksional dengan model baru yang disempurnakan. Berdasarkan pendapat tersebut, maka metode penelitian D&D adalah metode yang tepat untuk mengembangkan suatu produk. Adapun metode penelitian D&D memiliki beberapa sistematika yang harus dilakukan dari awal sampai akhir. Dalam penelitian ini kami mengambil pendapat menurut Peffers ada enam prosedur yang perlu dilakukan dalam model D&D, yakni 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.⁵

Penelitian ini dilakukan disalah satu SD yaitu SD Negeri Panyingkiran III yang berlokasi di Jl. Panyingkiran No.55 - 59, Situ, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan dengan dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada Jum'at, 10 Maret 2023 dilaksanakan sosialisasi produk kepada Kepala Sekolah, Guru PAI, dan Guru Kelas. Kemudian pada pertemuan kedua pada Selasa, 14 Maret 2023 dilaksanakan uji coba produk sekaligus evaluasi produk. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN Panyingkiran III dengan total 23 partisipan sebagai populasi penelitian.

⁵ Timothy J Ellis and Yair Levy, “*A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods What Design and Development Research Is –*,” 2010.

Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara. Wawancara dilakukan kepada Guru PAI SD Negeri Panyingkiran III. Kemudian pendekatan *kualitatif* digunakan dalam teknik pengolahan dan analisis data. Pendekatan *kualitatif* ini dilakukan melalui penelaahan data yang berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara yang kemudian dianalisis dan diambil kesimpulan secara *deskriptif*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media digital menjadi alternatif yang paling efektif pada pembelajaran saat ini, karena dengan teknologi siswa akan merasa lebih senang dan tertarik dalam pembelajarannya. Ada banyak sekali media digital salah satunya yaitu website. Menurut Rodyantu Pengertian Website adalah "kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya. Hal ini dimungkinkan dengan adanya teknologi *World Wide Web* (WWW). Jadi website adalah suatu halaman situs yang menyajikan sebuah informasi. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran akhlak ke dalam website menjadi sebuah produk yang bernama *ML BOBA* (*Mobile Learning Booster Of Better Akhlak*).

ML BOBA adalah sebuah website yang menyajikan pembelajaran akhlak mengenai adab makan dan minum. Website ini ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar khususnya di kelas 2 dengan tujuan agar siswa lebih memahami adab makan dan minum dengan benar dan dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Adapun muatan materi di dalamnya disesuaikan dengan capaian pembelajaran siswa kelas 2 Sekolah Dasar yaitu siswa dapat memahami dan membedakan akhlak terpuji (*mahmudah*) dan akhlak tercela (*mazmumah*). Dengan memahami perbedaan ini, peserta didik bisa menyadari pentingnya menjauhkan diri dari perilaku tercela dan mendisiplinkan diri dengan perilaku mulia dalam kehidupan sehari-hari baik dalam konteks pribadi maupun sosialnya.

Isi dari website ini sendiri adalah sebuah percakapan mengenai adab makan dan minum yang divisualkan oleh karakter animasi. Kemudian dalam merancang dan membuat desain pun disesuaikan dengan usia mereka. Selain itu juga di dalamnya ada sebuah link dan barcode untuk mengakses kuis interaktif yang bisa dimainkan oleh siswa setelah mempelajari materi adab makan dan minum di website ini.

Kemudian dalam pembuatan produk ini menggunakan beberapa aplikasi yaitu canva, Microsoft Powerpoint, dan Ispring. Adapun visualisasi Website *ML BOBA* yang telah diuji cobakan kepada siswa kelas 2 SDN Panyingkiran III yang berjumlah 23 siswa. Pada jenjang pendidikan, terutama di SD sering terdapat sebagian peserta didik yang memiliki pendidikan karakter kurang baik, hal tersebut dapat kita ketahui pada kegiatan dilingkungan sehari-hari contohnya ketika di

sekolah, siswa suka atau sering makan dan minum sambil berdiri. Perilaku pada siswa kelas 2 tidak hanya diterapkan di lingkungan rumah atau orang tua tetapi perilaku sopan dan santun harus diterapkan di lingkungan sekolah, terutama untuk guru dan teman-teman sekolah. Perilaku sopan dan santun juga termasuk suatu hal yang penting pada pendidikan karakter yang harus ditanamkan kepada siswa. Dengan dimasukkannya materi "adab makan dan minum" bisa membantu siswa mempelajari adab dalam makan dan minum. Dalam menyampaikan materi adab makan dan minum dapat disampaikan kepada siswa secara langsung atau dapat menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran kini semakin canggih, seiring dengan perkembangan zaman maka semakin terasa dampaknya dalam bidang perkembangan IT, sehingga dampak yang dirasakan pada proses kegiatan pembelajaran, seperti membantu dalam penyampaian materi, memudahkan pemahaman peserta didik, dll.⁶

Peneliti melakukan validasi mengenai kelayakan baik dari segi desain, materi, kemudian kemenarikan produk jika digunakan oleh siswa sekolah dasar, dan lain sebagainya yang mencakup keseluruhan produk Website *ML BOBA* yang telah dibuat dan diujicobakan terhadap siswa. Peneliti sudah melakukan observasi atau uji coba produk Website *ML BOBA* ke SD Negeri Panyingkiran III, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dan peneliti melakukan validasi produk dan wawancara tentang bagaimana pengembangan Website *ML BOBA* sebagai inovasi media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh guru PAI (Pendidikan Agama Islam) yang ada di sekolah tersebut. Jumlah pertanyaan pada tahap validasi oleh ahli ini sebanyak 7 butir. Hasil dari validasi ahli yakni sebagai berikut.

Tabel 1. Validasi Guru

<i>No</i>	<i>Indikator</i>	<i>Angka Penilaian</i>			
		1	2	3	4
1	Apakah media <i>ML BOBA</i> ini dapat di akses dengan mudah ?			✓	
2	Apakah media <i>ML BOBA</i> ini dapat berfungsi dan digunakan dengan baik ?				✓
3	Dalam tampilan elemen yang digunakan apakah gambar pada website terlihat senada?				✓
4	Apakah komposisi warna pada website sudah tepat ?				✓
5	Bagaimana pemilihan huruf dan tata letak pada website sudah tepat?				✓

⁶ M. Ramli, "Etika Dalam Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan," *Journal of Information Science* 1, no. 5 (2014): 135–47.

6	Apakah media <i>ML BOBA</i> ini menarik bagi pembelajaran ?				✓
7	Apakah dengan media <i>ML BOBA</i> ini pembelajaran menjadi efektif ?				✓

Pembahasan

Penanaman serta pembentukan kepribadian pada anak tidak luput dari kiprah orang tua. Salah satu kiprah orang tua merupakan sebagai pendidik pertama bagi anak-anak. Bimbingan keagamaan ini menjadi penting karena hal ini akan membantu anak-anak untuk menjadi insan yang selalu bertaqwa kepada Allah SWT dan Rasulnya, juga membantu anak untuk selalu berkepribadian yang baik dan berkarakter positif. Bimbingan yang dilakukan oleh orang tua tersebut masuk ke dalam pola pengasuhan orang tua. Pola pengasuhan orang tua terhadap anak-anaknya berbeda-beda, tergantung dari Ada yang menginginkan anaknya seperti yang diinginkan orang tua, ada yang membebaskan anaknya, ada yang terlalu melindungi anaknya dan masih banyak lagi. Oleh karena itu orang tua harus mengerti pola yang tepat untuk diterapkan kepada anak-anaknya, sebab kesalahan dalam pengasuhan atau membimbing anak dapat menyebabkan permasalahan pada kepribadian maupun karakter dari anak.⁷ Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia. Penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi walaupun sedang berjauhan. Berbagai perubahan terjadi dalam masyarakat baik itu di bidang pendidikan, budaya, maupun sosial.⁸

Pendidikan agama islam dan budi pekerti merupakan pembelajaran yang mempunyai tujuan penguatan ilmu agama pada anak sekolah dasar, maka dari itu pembelajaran banyak memberi arti bagi kehidupan sehari-hari, termasuk pada pembelajaran akhlak yang dimana akhlak merupakan sikap terpuji yang dimiliki seseorang, akhlakul karimah merupakan sifat dasar yang harus dimiliki pada setiap umat islam, maka dari itu pembelajaran PAI dan Budi pekerti berperan penting dalam meningkatkan akhlak anak sekolah dasar, bisa dimulai dengan hal kecil seperti memberi pengetahuan tentang akhlak yang baik yang di contohkan oleh Rasulullah SAW, Keteladanan seorang guru juga akan ditiru oleh seorang peserta didik dalam penerepan akhlakul karimah. Menurut Al-Farabi, akhlak yang baik hanya dapat dicapai melalui pemantauan diri yang konstan,

⁷ Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Video Animasi Light Pedia sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran di SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 721, <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.

⁸ Ani Nur Aeni et al., "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, no. 4 (2022): 1214, <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.

pendidikan harus berada pada perkembangan akhlak, dan memberikan pelajaran yang dapat dimanfaatkan serta sebisa mungkin memiliki tujuan atau berperan guna menghindarkan seseorang untuk melakukan suatu hal yang buruk. Pernyataan ini lebih lanjut didukung oleh dalil dari Imam Al-Ghazali yang menyatakan bahwa pendidikan menjadi salah satu sarana guna menghapus akhlak yang buruk dan menanamkan akhlak yang baik. Padahal Al-Ghazali menegaskan bahwa tujuan pendidikan yang paling utama adalah taqarrub ilallah atau yang dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mencari jalan yang dapat mendekatkan diri kepada-Nya.

Akhlak mulia tidak lahir dari sebuah keturunan maupun terjadi secara tiba-tiba. Akan tetapi proses tumbuhnya akhlak yang mulia itu membutuhkan proses yang tidak sebentar, yaitu melalui pendidikan akhlak. Internalisasi nilai-nilai pendidikan akhlak hendaknya dimulai sejak anak berusia dini. Dibutuhkan peran yang besar dari orang tua ataupun guru dalam rangka menanamkan pendidikan akhlak, karena seorang anak tidak hanya membutuhkan teori tentang akhlak akan tetapi yang dibutuhkan adalah sosok yang benar-benar mengimplementasikan akhlak dalam perbuatan. Akhlak yang mulia merupakan cerminan kepribadian orang yang beriman. Demikian pula ibadah-ibadah yang disyariatkan dalam Islam akan membawa pelakunya kepada akhlak atau budi pekerti yang luhur karakter keislaman perlu ditanamkan sedini mungkin agar anak semakin terbiasa berperilaku terpuji dalam kehidupannya sehari-hari.⁹

Menurut para pakar pendidikan yakni Megawangi 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. Dengan adanya tiang karakter itu sendiri bisa menjadi pedoman kita untuk memberi arahan bahwa karakter yang harus dimiliki itu seperti ini.¹⁰

Maka dari itu terciptalah produk *ML BOBA* yang kami buat untuk mengatasi dan mempermudah dalam pembelajaran peningkatan akhlak pada peserta didik terkhusus pada kelas II semester satu, yang dimana produk ini bisa kami sebarluaskan kepada guru - guru PAI di SD, produk kami ini menjelaskan bagaimana adab seorang muslim dalam makan dan minum sesuai syariat islam, dari pembelajaran hal kecil ini bisa menimbulkan pembiasaan yang baik, sehingga dapat disebut memiliki akhlakul karimah.

⁹ Farid Fajar Shidiq and Maslamah Maslamah, "Implementasi Pendidikan Akhlak Melalui Pembiasaan di MI Muhammadiyah Padi 3 Pacitan," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 256, <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1520>.

¹⁰ Nur Aeni Ani, "Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam," *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014): 50–58.

KESIMPULAN

Berdasarkan informasi yang disajikan dapat disimpulkan bahwa media digital khususnya website telah menjadi alternatif pembelajaran yang paling efektif saat ini. Dengan teknologi, siswa dapat merasa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran mereka. *ML BOBA*, sebuah website yang menyajikan pelajaran tentang adab makan dan minum, merupakan salah satu contoh bagaimana media digital dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Situs web ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas dua, untuk membantu mereka memahami dan membedakan antara perilaku terpuji dan tercela. Website tersebut menampilkan konten interaktif, seperti percakapan tentang sopan santun dalam makan dan minum yang divisualisasikan oleh karakter animasi, dan tautan ke kuis interaktif. Situs web ini dirancang agar menarik secara visual dan sesuai usia untuk memastikan bahwa siswa tetap terlibat selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan media digital, khususnya website, siswa dapat dengan mudah mengakses informasi dan terlibat dengan materi pembelajaran. Integrasi media digital dalam pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan karakter positif, seperti tata krama dan kesantunan. *ML BOBA* sebagai produk media digital telah divalidasi oleh seorang guru PAI (Pendidikan Agama Islam) di sekolah dasar, menunjukkan bahwa itu adalah alat pembelajaran yang berguna dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Tiara Erlina, Diana Puspita Dewi, Fakhri Luqman Hadi, and Safitri Ramadhani. "Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 101–13. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>.
- Aeni, Ani Nur, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, and Wira Sakti Sutiana. "Pengembangan Video Animasi Light Pedia sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.
- Aeni, Ani Nur, Juni Artha Juneli, Erlinda Indriani, Indri Nur Septiyanti, and Resti Restina. "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, no. 4 (2022): 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>.
- Ani, Nur Aeni. "Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam." *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014): 50–58.
- Asari, Hasan, and Siti Halimah. "Pendidikan Agama Islam dan Budi," 2013, 516–31.
- Ellis, Timothy J, and Yair Levy. "A Guide for Novice Researchers : Design and Development Research Methods What Design and Development Research Is –," 2010.
- Jannah, Miftahul. "Peranan Guru dalam Pembinaan Akhlak Mulia Peserta Didik Sulamul Ulum dan TPA Az-Zahra." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2019): 137–65.

Ani Nur Aeni, Muhammad Rizal, Siti Nuralisa, Syahidah Asma Amanina: Pengembangan Webste *ML BOBA* sebagai Media Pembelajaran Akhlak di Kelas 2 Sekolah Dasar

Lestari, Afdhal, and Dea Mustika. Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar “*Jurnal Basicedu*” 5, no. 3 (2021): 1577–83.

Ramli, M. “Etika dalam Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan.” *Journal of Information Science* 1, no. 5 (2014): 135–47.

Shidiq, Farid Fajar, and Maslamah Maslamah. “Implementasi Pendidikan Akhlak Melalui Pembiasaan di MI Muhammadiyah Padi 3 Pacitan.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 256. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1520>.