

Pemanfaatan Website BINTANG Dalam Meningkatkan Sikap Berbakti Kepada Orang Tua pada Siswa SD

Syifa Yasfiani Rosyadi Putri¹, Desti Rahmayanti², Dewi Hasna Sofiyyah³, Nabila Aulia⁴,
Ani Nur Aeni⁵

¹Universitas Pendidikan Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia

³Universitas Pendidikan Indonesia

⁴Universitas Pendidikan Indonesia

⁵Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: syifayasfiani1202@upi.edu¹, desti.rahmayanti@upi.edu², dewihasna1030@upi.edu³,
nabilaaulia666@upi.edu⁴, aninuraeni@upi.edu⁵

Article History:

Received: 10 April 2026

Revised: 20 Mei 2026

Accepted: 03 Juni 2026

Keywords: Akhlak, Media Digital, Canva site, Pendidikan.

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin berkurangnya sikap berbakti kepada orang tua pada siswa sekolah dasar di tengah perkembangan teknologi digital. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai akhlak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan Website BINTANG (Bina Akhlak Kepada Orang Tua) sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan sikap berbakti kepada orang tua pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas 3. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Website BINTANG dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar serta membantu siswa memahami pentingnya sikap berbakti kepada orang tua. Media yang disajikan secara interaktif membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi. Selain itu, hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan persentase 98,6% dari ahli materi dan 97,5% dari ahli media. Respon siswa juga menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran. Dengan demikian, Website BINTANG dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai akhlak kepada siswa di era digital.

PENDAHULUAN

Pendidikan akhlak merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembentukan karakter peserta didik, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Menurut Ismalia et al. (2024) Kata “khalaf”, artinya telah berbuat, menciptakan, atau mengambil keputusan untuk bertindak. Secara terminologis, akhlak adalah tindakan yang tercermin pada akhlak Allah SWT. Salah satu bentuk akhlak yang paling mendasar adalah akhlak kepada orang tua, yang mencerminkan nilai-nilai penghormatan, ketaatan, serta tanggung jawab moral dalam kehidupan sehari-hari. Namun, di era globalisasi dan perkembangan teknologi digital yang pesat, terjadi pergeseran nilai pada generasi muda yang berdampak pada menurunnya sikap hormat dan kepedulian terhadap orang tua. Menurut Aeni A.N. (2022) Penanaman serta pembentukan kepribadian pada anak tidak luput dari kiprah orang tua.

Terutama dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pendidikan moral merupakan komponen penting dalam pembentukan karakter siswa. Menghormati orang tua merupakan salah satu contoh paling mendasar dari perilaku moral karena hal ini mencerminkan sifat-sifat seperti rasa hormat, ketaatan, dan tanggung jawab moral dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pandangan generasi muda telah berubah di era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi digital, yang mengakibatkan berkurangnya rasa hormat dan perhatian terhadap orang tua. Teknologi telah memberikan dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan terutama dalam hal pengajaran dan pembelajaran (Widiawati et al., 2023).

Dinamika kehidupan sosial, khususnya dampak politik terhadap kehidupan bermasyarakat, sangat erat kaitannya dengan fenomena ini. Menurut Melviana et al. (2023) politik adalah hal yang tidak bisa lepas dari kekuasaan. Jika membahas politik, maka kita pasti akan langsung teringat dengan negara, kerajaan, kekuasaan, tata negara, dan lainnya. Politik memiliki sistem yang didalamnya saling berkaitan dan bergantung. Menurut Prayugo et al (2022) tujuan politik dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk mengubah sikap dan perilaku individu dan masyarakat sehingga mereka memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam suatu sistem politik yang ideal yang hendak dibangun dalam lingkungan masyarakat dan negara dimana mereka berada. Politik bukan hanya soal kekuasaan; politik juga berkaitan dengan kebijakan, moral, dan pengembangan karakter warga negara. Dalam hal ini, penghormatan terhadap orang tua dapat dikaitkan dengan pendidikan politik yang beretika, yang mengajarkan masyarakat untuk bertindak bertanggung jawab, menghormati otoritas, dan bersikap sopan baik di lingkungan keluarga maupun di ruang publik. Oleh karena itu, menghormati orang tua sangat penting dalam mengembangkan kesadaran politik yang didasarkan pada nilai-nilai moral.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital di ruang kelas telah menjadi cara kreatif untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Canva Sites adalah salah satu aplikasi yang memungkinkan penyampaian konten pendidikan secara interaktif, menarik secara visual, dan mudah digunakan. Diperkirakan bahwa dengan menggunakan platform ini, siswa akan dapat memahami konsep penghormatan kepada orang tua secara lebih menarik dan kontekstual, serta mengaitkannya dengan prinsip-prinsip kehidupan moral dan politik.

Penelitian ini menggunakan proses desain dan pengembangan (D&D), yang mencakup pengembangan produk, pengujian produk, serta penyusunan laporan penelitian. Produk yang dikembangkan adalah sumber belajar berbasis Canva Sites yang berisi materi pendidikan moral bagi orang tua dari perspektif nilai-nilai politik. Sebelum produk diuji coba kepada siswa, dilakukan proses validasi oleh para ahli media dan pakar bidang terkait guna memastikan kualitas produk.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media

pembelajaran digital berbasis Canva Sites guna mengajarkan etika kepada orang tua serta mengintegrasikan nilai-nilai politik. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian media tersebut melalui validasi ahli dan studi percontohan di kelas.

LANDASAN TEORI

akhlak merupakan bagian penting dari sistem pendidikan, terutama dalam pendidikan agama Pendidikan Islam, karena membantu membentuk karakter siswa agar menjadi orang yang taat, berbudi luhur, dan berakhlak mulia. Menurut Saribun (2024) Setiap manusia pasti memiliki akhlak karena memang pada dasarnya akhlak itu merupakan sifat yang sudah tertanam di dalam diri manusia. Rasa hormat kepada orang tua merupakan salah satu aspek paling mendasar dalam moralitas. Hal ini mencerminkan sikap anak yang penuh hormat, patuh, penuh kasih sayang, dan bertanggung jawab terhadap orang tuanya. Perilaku akhlak terhadap orang tua diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari melalui sikap sopan, membantu pekerjaan rumah tangga, dan menahan diri dari berbicara kasar atau menyakiti perasaan mereka. Menanamkan nilai-nilai ini penting sejak usia dini karena keluarga adalah lingkungan utama yang membentuk karakter seorang anak dan menurut Nurjanah et al. (2022) Tingkat usia dini merupakan kesempatan pertama yang sangat baik bagi pendidikan untuk membina kepribadian anak yang akan menentukan masa depan mereka. Siswa akan tumbuh menjadi orang yang memiliki empati, rasa tanggung jawab, dan hati nurani moral yang kuat melalui praktik rutin.

Selain itu, rasa hormat kepada orang tua memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan sosial dan bahkan politik, selain kehidupan keluarga. Dalam arti yang paling luas, politik mencakup etika, dan kewajiban sosial, selain kekuasaan. Orang yang dibesarkan dengan menghormati orang tua cenderung lebih menghormati otoritas, mematuhi hukum, dan bertindak sopan dalam situasi sosial. Ini merupakan titik awal yang krusial untuk mengembangkan kesadaran politik yang berlandaskan moral. Oleh karena itu, pendidikan moral tentang orang tua dapat menjadi titik awal untuk mengembangkan warga negara yang bertanggung jawab, memiliki pandangan demokratis, dan menghormati prinsip-prinsip moral dalam kehidupan negara dan bangsa.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Menurut Rusdi et al. (2025) Dalam pendidikan di abad ke-21, media pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai alat untuk membantu pengajaran, tetapi juga sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan berkomunikasi. Media pembelajaran digital menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Inayah et al. (2024) bahwa penggunaan media pembelajaran digital ini berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media digital memungkinkan pembelajaran dilakukan secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva, khususnya fitur Canva Sites. Media ini memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk halaman web sederhana yang interaktif dan menarik. Canva Sites memadukan unsur teks, gambar, video, serta desain visual yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih kontekstual. Menurut Denis Agustiyani et al. (2024) Adanya media canva ini pendidik dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas & keterampilan yang akan didapatkan oleh peserta didik, oleh karena itu media canva menjadi salah

satu media pembelajaran yang ditawarkan dalam pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan nilai dan karakter, seperti akhlak kepada orang tua. Selain itu, Canva Sites mudah diakses oleh peserta didik melalui berbagai perangkat, sehingga mendukung pembelajaran mandiri di era digital.

Diperlukan pendekatan yang sistematis dalam pembuatan media pembelajaran untuk menjamin hasil akhir yang berkualitas tinggi. Metode Desain dan Pengembangan (D&D), sebuah strategi penelitian yang berfokus pada proses perencanaan, pengembangan, dan penilaian produk pendidikan, merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan. Dengan menggunakan pendekatan ini, para peneliti dapat menciptakan bahan pembelajaran yang efektif, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media dilakukan secara bertahap sepanjang proses ini, dimulai dengan analisis kebutuhan dan dilanjutkan dengan desain, pengembangan, serta evaluasi produk.

Tahap yang paling penting adalah validasi, yang mencakup penilaian terhadap karya penulis, merupakan langkah penting dalam pendekatan ini. Untuk memastikan produk akhir sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran, para ahli media dan ahli konten melakukan validasi. Sementara validasi konten berfokus pada kesesuaian informasi dengan tujuan pembelajaran dan keakuratan konseptual, validasi media lebih menekankan pada tampilan, desain, dan kegunaan. Sebelum produk diuji pada siswa, kelemahannya dapat diidentifikasi dan diperbaiki melalui prosedur validasi ini. Dengan demikian, diharapkan materi pembelajaran yang dihasilkan akan memiliki kualitas yang baik dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Aeni, A.N.(2022). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan produk pembelajaran yang efektif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Metode R&D digunakan karena penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menganalisis suatu fenomena, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran dan menguji keefektifannya dalam praktik pendidikan.

Pada tahap analysis (analisis), peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di lapangan, khususnya terkait rendahnya sikap berbakti kepada orang tua pada siswa sekolah dasar. Analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) serta observasi awal terhadap proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahap berikutnya adalah design (perancangan), yaitu menyusun rancangan media pembelajaran berbasis website. Pada tahap ini ditentukan tujuan pembelajaran, materi yang akan disajikan, alur penyajian konten, serta komponen media seperti video pembelajaran, games edukatif, dan instrumen evaluasi berupa pretest dan posttest. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian seperti lembar observasi dan pedoman wawancara. Tahap desain berperan penting dalam memastikan kesesuaian antara tujuan, materi, dan media pembelajaran (Astuti, 2021).

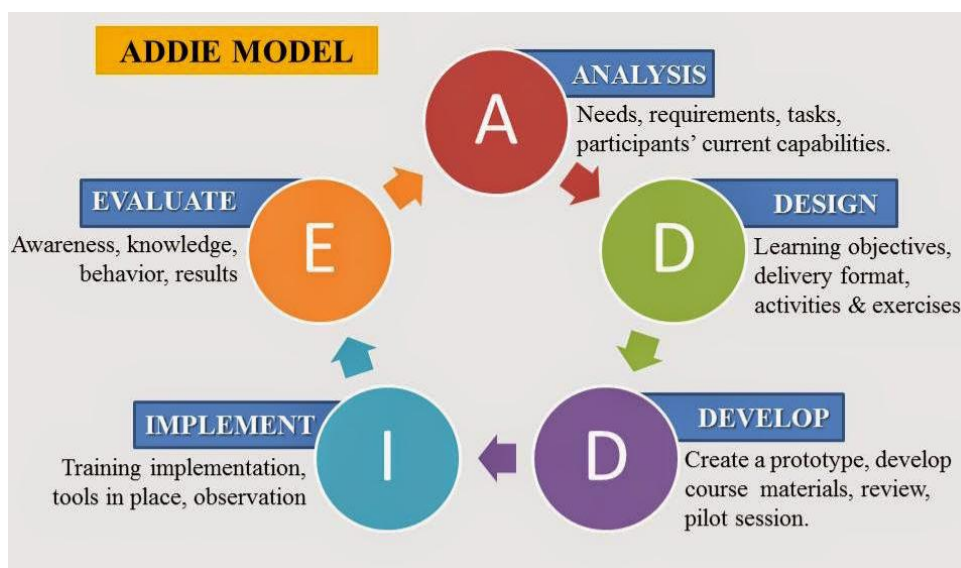
Tahap development (pengembangan) merupakan proses pembuatan produk media pembelajaran menggunakan Canva Sites dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media sebelum

digunakan dalam pembelajaran. Validasi produk merupakan langkah penting untuk memastikan kualitas media yang dikembangkan (Rudi, 2021).

Selanjutnya, tahap implementation (implementasi) dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa kelas III sekolah dasar. Dalam tahap ini, siswa menggunakan Website BINTANG sebagai media pembelajaran. Peneliti melakukan observasi untuk melihat keterlibatan, minat, serta respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Setiyawan., 2023).

Tahap terakhir adalah evaluation (evaluasi) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest, serta didukung oleh hasil observasi dan wawancara. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk menilai keberhasilan produk dalam meningkatkan pemahaman dan sikap siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal terkait kebutuhan pembelajaran, observasi dilakukan selama proses implementasi untuk mengamati aktivitas siswa, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.



Gambar 1. Diagram

Diagram menunjukkan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation yang berlangsung secara berkesinambungan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media media pembelajaran digital berupa Website BINTANG (Bina Akhlak Kepada Orang Tua) yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)

1. Analysis (Analisis)

Berdasarkan hasil observasi, para siswa sudah memiliki pemahaman dasar yang kokoh mengenai pentingnya patuh kepada orang tua. Sebagian besar siswa mampu

mengenali sikap-sikap seperti sopan, santun, patuh, jujur, dan berbakti kepada orang tua. Namun, ceramah dan presentasi PowerPoint masih mendominasi proses pembelajaran, yang membuatnya kurang menarik dan gagal mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pemahaman kognitif siswa sudah cukup kuat, proses pembelajaran belum mampu memaksimalkan internalisasi nilai-nilai.

Dalam arti yang lebih luas, keadaan ini juga terkait dengan pembentukan karakter sosial dan politik, di mana pentingnya menghormati orang tua menjadi landasan untuk menumbuhkan sikap hormat terhadap figur otoritas, norma sosial, dan peraturan.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, media Website BINTANG disusun secara sistematis dengan komponen meliputi halaman beranda, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi dan video pembelajaran, permainan edukatif berbasis Educandy, serta lagu edukatif. Selain itu, pada tahap ini juga dirancang penggunaan berbagai aplikasi pendukung seperti Canva sebagai platform utama, ChatGPT AI dan Grok AI sebagai alat bantu penyusunan materi, Pinterest sebagai referensi visual, CapCut untuk pengeditan video, serta perekam suara dan kamera untuk produksi konten pembelajaran.

Desain media ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang relevan dengan kehidupan sosial, seperti tanggung jawab, ketaatan, dan rasa hormat, yang merupakan bagian penting dalam perkembangan awal kesadaran sosial dan politik.

3. Development (Pengembangan)

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Canva sebagai platform utama dalam pembuatan Website BINTANG. Media ini memadukan berbagai elemen visual, audio, dan interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu elemen interaktif dalam media ini adalah permainan edukatif berbasis Educandy yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami akhlak baik terhadap orang tua secara menyenangkan. Selain itu, media juga dilengkapi dengan video pembelajaran dan lagu edukatif.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil Analisis Data

No.	Kriteria Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian Materi	20	20
2.	Sajian Materi	19	20
3.	Penulisan	20	20
4.	Dampak Baik	16	16
Total		75	76
Presentase		98,6%	

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil Analisis Data

No.	Kriteria Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian Materi	20	20
2.	Tampilan Produk	20	20
3.	Kemudahan Akses	18	20
4.	Dampak Baik	20	20
Total		78	80
Presentase		97,5%	

Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh persentase 98,6% dari ahli materi dan 97,5% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran Website BINTANG dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi. Selanjutnya, untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai produk yang dikembangkan, berikut disajikan tampilan media pembelajaran Website BINTANG.

Struktur website disusun secara berurutan agar memudahkan siswa dalam memahami alur pembelajaran. Adapun bagian-bagian dalam website BINTANG adalah sebagai berikut:

1. Bagian Pendahuluan atau Menu Start.

Pada bagian ini ditampilkan halaman pembuka yang berisi tampilan visual menarik dan ajakan untuk memulai pembelajaran. Bagian ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa sebagai tahap awal pembelajaran.



Gambar 2. Menu Start

2. Capaian dan Tujuan Pembelajaran.

Bagian ini memuat capaian pembelajaran pada aspek akhlak, yaitu memahami akhlak kepada Allah Swt., orang tua, keluarga, dan guru. Selain itu, disajikan pula tujuan pembelajaran yang memberikan arah bagi siswa dalam proses belajar.



Gambar 3. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

3. Materi Pembelajaran

Materi yang disajikan meliputi pengertian akhlak, pengertian birrul walidain, serta sikap-sikap akhlak seperti sopan, santun, jujur, patuh, dan berbakti kepada orang tua. Materi disajikan secara sistematis dan dilengkapi dengan video pembelajaran yang menampilkan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari.



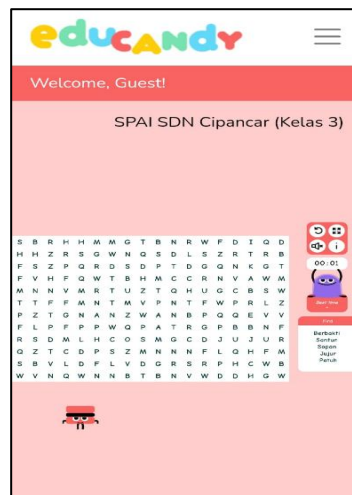
Gambar 4. Materi Pembelajaran



Gambar 5. Materi Pembelajaran

4. Games Edukatif

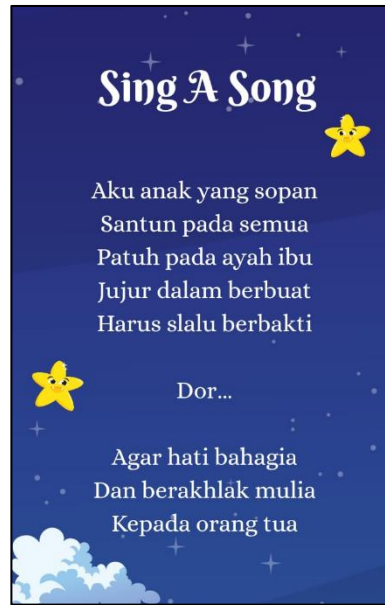
Website dilengkapi dengan permainan berbasis word search yang mengharuskan siswa mencari kata-kata seperti sopan, santun, jujur, patuh, dan berbakti dari susunan huruf acak. Permainan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui aktivitas yang menyenangkan.



Gambar 6. Games Edu Candy

5. Nyanyian Edukatif

Bagian ini berisi lagu yang merangkum materi akhlak yang telah dipelajari. Penggunaan nyanyian bertujuan untuk membantu siswa dalam mengingat materi serta meningkatkan keterlibatan emosional dalam pembelajaran.



Gambar 7. Nyanyian

6. Halaman Evaluasi

Website menyediakan soal pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Halaman ini disusun secara sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 8. Halaman Pretest dan Posttest

7. Profil Penulis

Bagian ini memuat identitas pengembang media sebagai bentuk tanggung jawab akademik.



Gambar 9. Profil

Secara keseluruhan, struktur website ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang sistematis, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

4. Implementation (Implementasi)

Media pembelajaran yang telah dibuat diimplementasikan pada siswa kelas tiga sekolah dasar. Hasil penerapan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat, antusias, dan aktif selama proses pembelajaran, terutama ketika unsur-unsur interaktif seperti lagu edukatif, permainan, dan film dimasukkan ke dalamnya.

Partisipasi aktif para siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga mulai mencakup dimensi afektif dan sosial, yang berkontribusi pada pengembangan sikap partisipatif sebagai bagian dari karakter kewarganegaraan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media digital dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Meskipun hasil pre-tes dan pos-tes menunjukkan bahwa pemahaman siswa telah meningkat, temuan-temuan ini dimanfaatkan dalam penelitian ini untuk mendukung keefektifan media digital yang dibuat.

Selain itu, jawaban-jawaban siswa selama proses pembelajaran menunjukkan sikap positif, yang terlihat dari meningkatnya antusiasme dan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan kelas.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar

digital tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga membantu menanamkan nilai-nilai sosial yang berkaitan dengan pengembangan karakter dan kesadaran dalam kehidupan bermasyarakat, termasuk dalam kerangka nilai-nilai politik dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berbasis Website BINTANG memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar (Hidayat et al., 2021).

Penggunaan berbagai aplikasi digital seperti Canva, ChatGPT AI, Grok AI, serta integrasi game edukatif melalui Educandy menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Media digital yang bersifat visual dan interaktif memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menyebutkan bahwa literasi digital menjadi kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21, karena berperan dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan partisipatif (Hardiyanti & Alwi, 2022).

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran akhlak kepada orang tua tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa. Nilai-nilai seperti sopan santun, patuh, dan menghormati orang tua merupakan bagian dari pendidikan karakter yang memiliki relevansi dengan kehidupan sosial yang lebih luas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pendidikan karakter di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk perilaku sosial dan moral siswa sejak dini (Muthmainnah et al., 2021).

Dalam konteks politik, pendidikan karakter yang menanamkan nilai penghormatan terhadap orang tua dapat menjadi dasar dalam membentuk sikap menghormati otoritas, kepatuhan terhadap aturan, serta kesadaran akan tanggung jawab sebagai warga negara. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pendidikan politik merupakan proses pembelajaran yang bertujuan membentuk kesadaran individu terhadap nilai, norma, dan tanggung jawab dalam kehidupan bernegara (Sari & Putra, 2022).

Dengan demikian, integrasi media pembelajaran digital dalam pendidikan akhlak dapat dipandang sebagai salah satu strategi dalam membangun kesadaran sosial dan politik sejak dini. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mulai mengembangkan sikap partisipatif, tanggung jawab sosial, serta penghormatan terhadap norma yang berlaku di masyarakat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memiliki kontribusi dalam pembentukan karakter siswa yang relevan dengan kehidupan sosial dan politik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berupa Website BINTANG (Bina Akhlak Kepada Orang Tua) berhasil dikembangkan secara sistematis dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam

proses pembelajaran di sekolah dasar.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa sebenarnya telah memiliki pemahaman dasar yang cukup baik mengenai sikap berbakti kepada orang tua. Namun demikian, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang kurang interaktif menyebabkan keterlibatan siswa belum optimal, sehingga diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Selanjutnya, pada tahap perancangan dan pengembangan, media Website BINTANG dirancang dengan mengintegrasikan berbagai komponen seperti materi, video pembelajaran, permainan edukatif berbasis Educandy, serta lagu edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dengan persentase yang tinggi dan tidak memerlukan revisi, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada tahap implementasi, penggunaan media ini menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa, yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, serta respon positif selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada tahap evaluasi, hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, meskipun dalam penelitian ini data tersebut hanya digunakan sebagai penguat terhadap efektivitas media yang dikembangkan.

Secara keseluruhan, media pembelajaran digital Website BINTANG tidak hanya efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, kepatuhan, dan penghormatan. Nilai-nilai tersebut memiliki keterkaitan dengan pembentukan kesadaran sosial dan politik sejak dini, khususnya dalam membangun sikap menghargai otoritas, norma, dan aturan dalam kehidupan bermasyarakat.

DAFTAR REFERENSI

Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., & Fauzi, I. A. (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>

Aeni, A. N., Pratidina, S. K., Rahmah, A. A., & Nurhalimah, I. (2022). Pengembangan video animasi Kayla berbicara sebagai media dakwah untuk meningkatkan perilaku terpuji siswa sekolah dasar. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum dan Pendidikan*, 7(1).

Astuti, P. (2021). Pengembangan desain pembelajaran model ADDIE mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal sosial dan sains*, 1(12), 1-711.

Agustiyani, D., Tianna, V., Az-Zahra, V. S. Z., & Danuri, D. (2024). Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 178–195. <https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915>

Buwono, S., Aminuyati, Wiyono, H., Karolina, V., Barella, Y., Hafizi, M. Z., Fitirana, D., & Budiharto, S. (2025). J . A . I : *Jurnal Abdimas Indonesia*. *Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>

Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis kemampuan literasi digital guru PAUD pada masa pandemik COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770.

M, M. I. A., Syarah, E., & Resa, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SDN Inpres Kapa Pinrang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 210–217.

Melviana, M., Oktaviani, A. A., Fadilah, H., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan video

pembelajaran berbasis Canva dalam pengenalan politik islam pada siswa Kelas 5 SD. *Journal on Education*, 6(1), 742-749.

Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa Indonesia materi pengenalan diri dan keluarga untuk kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175-183.

Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan media Powtoon selama pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168.

Nurjanah, W., Wahyuning Putri, R., & Yuliawati, H. (2022). Pentingnya Menanamkan Nilai-Nilai Akhlak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal El-Audi*, 3(2), 106–117. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v3i2.52>

Pengertian dan Bentuk Implementasi Akhlak kepada Allah, Rasulullah, Orang Tua, dan T. D. S. (2024). *Cipulus Edu*. *Cipulus Edu*, 2(2), 72–78.

Prayugo, A., & Prayitno, R. B. P. (2022). Pendidikan Politik Sebagai Proses Belajar Membentuk Kesadaran Politik dan Peran Kewarganegaraan. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 427–442. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.138>

Saputra, I. R., Widiati, I. S., Setiyawan, M., & Surakarta, A. (2023). Implementasi ADDIE Dalam Pembuatan Game “Carakan” Untuk Budaya Aksara Jawa. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1), 17–24.

Saribun. (2024). Peran Pendidikan Aqidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar Saribun perbuatan yang bertujuan untuk memperoleh suatu pengetahuan . Terdapat pula pendidikan dengan melalui tiga tahapan , tahap yang pertama adalah editing atau proses pemerli. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(4), 311–322.

Septantiningtyas, N., & Hafidzah, U. (2022). Pelaksanaan pembelajaran melalui YouTube: Upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada masa pandemi di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5801–5808.

Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112-119.

Siswa, B., & Dasar, S. (2025). 1 2 3 4. 10.

Widiawati, I., Azzahra, A. R., Fadila, R. I., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan MODITIF (Modul Digital Kreatif) Untuk Pembelajaran PAI Kelas 6 SD Mengenai Zakat. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 755. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2088>