

Penanaman nilai empati melalui aplikasi “Teman Disabilitas” di SD *islamic leader school*

Amanda Aulia Rahmatika¹, Syarip Hidayat², Muhammad Rijal Wahid Muharram³

^{1 2 3} Universitas Pendidikan Indonesia, Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Indonesia

¹ amandaauliara@upi.edu, ² hidayat@upi.edu, ³ rijalmuharram@upi.edu

Abstract

This research is a research on the development of the “Teman Disabilitas” application to instill the value of empathy for people with physical disabilities. The purpose of the research is to find out the need for applications based on the value of empathy for disability in elementary schools, develop and describe the form of application designs based on the value of empathy for disabilities in elementary schools, conduct trials of application products based on empathy values for disabilities in elementary schools, and produce a form of the end of the application product based on the value of empathy for disabilities in elementary schools. The method in this research is Design Based Research according to Reeves. This research was conducted at SD Islamic Leader School. The stages in this research are (1) principles and collaborative problem and practice analysis, (2) prototype development as a solution based on existing design, and technological innovations, (3) iterative testing cycle and solution refinement in practice, and (4) cycle improvement and refinement of solutions in practice. The types of data collection used are interviews, questionnaires, observations, and Values Clarification Test. The final product of this research is the “Teman Disabilitas” application. This research trial was conducted before and before using the “Teman Disabilitas” application using the Values Clarification Test. Based on data analysis, there was an increase in the empathy value of students before and before using the “Teman Disabilitas” application.

Keywords: Empathy, Application, Physical Disability.

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan aplikasi “Teman Disabilitas” guna menanamkan nilai empati kepada disabilitas fisik. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui kebutuhan aplikasi berbasis nilai empati terhadap disabilitas di Sekolah Dasar, mengembangkan dan mendeskripsikan bentuk rancangan aplikasi berbasis nilai empati terhadap disabilitas di Sekolah Dasar, melakukan uji coba produk aplikasi berbasis nilai empati terhadap disabilitas di Sekolah Dasar, dan menghasilkan bentuk akhir produk aplikasi berbasis nilai empati terhadap disabilitas di Sekolah Dasar. Metode pada penelitian ini yaitu *Design Based Research* menurut Reeves. Penelitian ini dilakukan di SD *Islamic Leader School*. Adapun tahapan pada penelitian ini (1) identifikasi dan analisis masalah dan praktisi secara kolaboratif, (2) pengembangan prototype sebagai solusi yang berdasarkan desain, prinsip, dan inovasi teknologi yang ada, (3) siklus berulang pengujian dan penyempurnaan solusi dalam praktik, dan (4) siklus berulang pengujian dan penyempurnaan solusi dalam praktik. Jenis pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket, observasi, dan *Values Clarification Test*. Produk akhir penelitian ini berupa aplikasi “Teman Disabilitas”. Uji coba penelitian ini dilakukan pada saat sesudah dan sebelum menggunakan aplikasi “Teman Disabilitas” menggunakan *Values Clarification Test*. Berdasarkan analisis data adanya peningkatan nilai empati peserta didik pada saat sesudah dan sebelum menggunakan aplikasi “Teman Disabilitas”.

Kata Kunci: Empati, Aplikasi, Disabilitas Fisik.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Nabawiyah et al., 2021, hlm. 25). Kesejahteraan pendidikan telah dijamin oleh negara Indonesia kepada seluruh rakyat Indonesia, tanpa terkecuali salah satunya kepada

individu yang memiliki kelainan atau disabilitas. Sebagaimana yang termaktub dalam Undang-undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 bahwa “Setiap Warga Negara Berhak Mendapatkan Pendidikan” (Sandra dan Zuhro, 2021).

Sejalan dengan itu, disabilitas fisik juga cenderung untuk lebih terstigma karena perbedaan yang dapat terlihat dari ciri-ciri fisik dibanding dengan disabilitas mental, ciri-ciri fisik pada disabilitas fisik pula yang menunjukkan adanya perbedaan yang nyata, dapat diamati, serta sulit disembunyikan (Nisa, 2021). Stigmatisasi pada disabilitas terjadi berdasarkan wawasan dan pengetahuan yang dimiliki individu terhadap penyandang disabilitas yang merupakan objek stigmatisasi (Prihatini, 2021). Jones (dalam Nisa, 2021) memaparkan bahwa terjadi stigma diawali dengan berbagai macam prasangka yang membangun citra (stereotype) kurang menyenangkan, kemudian dampak prasangka (stereotype) tersebut menciptakan berbagai diskriminasi. Berdasarkan tindakannya diskriminasi terbagi menjadi dua yaitu secara eksplisit dan implisit. Perilaku diskriminasi secara eksplisit ditunjukkan melalui perilaku yang mengandung unsur pembedaan, pembatasan, pelecehan, pengucilan, sedangkan perilaku diskriminasi secara implisit ditunjukkan melalui bahasa tubuh seperti pandangan mata seseorang atau sikap yang terkesan merendahkan seperti merasa jijik, muak, hina, keheranan, sinis, aneh, ketakutan, dan menghindar (Nisa, 2021, hlm. 83).

Berdasarkan riset-riset pendahuluan diskriminasi juga terjadi di tingkat Sekolah Dasar. Riset yang dikemukakan oleh Analisa Listanti, Sri Harmianto, dan Sriyanto pada tahun 2017 yang berjudul berjudul “*Analyzing Students’ Discrimination in Primary School*”, Diskriminasi pada peserta didik disabilitas di SD Negeri 1 Kiparkidul Desa Kiparkidul, Banyumas. Berdasarkan riset tersebut diskriminasi terjadi kepada peserta didik disabilitas yang memiliki kekurangan fisik. Selain itu, Riset menurut Carlysta Novitasari Pratiwi dan Ari Wahyudi yang berjudul “Diskriminasi Peserta didik Disabilitas di Sekolah Inklusi Sidosermo”, perilaku terjadi pada peserta didik disabilitas yang berupa stigmatisasi dan deskriminasi yang berupa pengucilan dan pengasingan dari guru dan juga sesama peserta didik.

Hal tersebut juga diperkuat berdasarkan survey pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 5 Februari 2022 melalui wawancara kepada salah satu guru SD *Islamic Leader School*, yang dilakukan pada tanggal 5 Februari 2022 diperoleh informasi bahwa beberapa peserta didik reguler di kelas 5 SD *Islamic Leader School* kerap kali melakukan stigmatisasi dan deskriminasi kepada salah satu peserta didik disabilitas yang belum bisa bicara dengan sempurna seperti anak sesusianya. Stigmatisasi dilakukan dengan memberi label negatif seperti “tidak bisa berbicara dengan jelas”. Stigmatisasi yang terjadi secara terus menerus kemudian berkembang menjadi perilaku deskriminasi yang berupa pembedaan, pengucilan dan perundungan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru SD *Islamic Leader School*, stigmatisasi dan deskriminasi kepada peserta didik disabilitas mengakibatkan trauma psikologis pada peserta didik yang ditandai dengan perubahan perilaku seperti mengurung diri untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya, demotivasi belajar, serta trauma untuk bersekolah, bahkan dampak terburuk deskriminasi yang terjadi menyebabkan peserta didik memutuskan untuk berhenti sekolah selama beberapa waktu.

Salah satu faktor yang mempengaruhi penerimaan peserta didik reguler non-disabilitas kepada peserta didik disabilitas adalah rasa empati, karena peserta didik reguler non-disabilitas yang memiliki keterampilan empati memiliki kemampuan untuk menghargai, menerima keadaan, dan menerima keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik disabilitas (Sandra & Zuhroh, 2021). Keterampilan empati yang baik pula akan membantu peserta didik untuk mampu mengendalikan perilakunya perilaku yang mengarah pada kekerasan (Andrianie & Ramli, 2018, hlm. 197). Oleh karena itu, peran empati perlu diajarkan sejak dini karena, hal ini dikarenakan peserta didik Sekolah Dasar merupakan individu yang baru mulai mengenal dunia, anak individu yang belum mengetahui aturan, perilaku baik tata krama, dan cara bersikap dengan memperlakukan orang lain (Desy et al., 2019, hlm. 79). Bagi peserta didik sekolah dasar, kemampuan berempati merupakan suatu kebutuhan, hal itu selaras dengan Standar Kompetensi Kemandirian pada Peserta didik Sekolah Dasar khususnya dalam aspek perkembangan landasan

perilaku etis, kematangan emosi, kesadaran tanggung jawab sosial, pengembangan diri, serta kematangan hubungan dengan teman sebaya (Andrianie & Ramli, 2018, hlm. 197).

Pengadaan sumber belajar yang berupa aplikasi berbasis nilai empati kepada disabilitas pula selaras dengan Program Penguatan Pendidikan Karakter. Program Penguatan Pendidikan Karakter adalah gerakan Pendidikan di sekolah yang memperkuat kepribadian dari peserta didik melalui olah hati (moral), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olahraga (kinestik) dengan dukungan partisipasi masyarakat dan kemitraan antara sekolah, keluarga, dan masyarakat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia). Salah satu wujud dari 5 nilai utama Program Penguatan Pendidikan Karakter yaitu gotong royong, nilai-nilai gotong royong meliputi kerja sama, tolong menolong, sikap kerelawanan, anti diskriminasi, dan solidaritas (Syafira, 2021). Oleh karena itu, pengadaan sumber belajar berbasis nilai empati kepada disabilitas selaras dengan nilai gotong royong yang berupa anti diskriminasi. Penguatan karakter melalui aplikasi sebagai sumber belajar masih sangat terbatas. Hal tersebut juga diperkuat melalui observasi pendahuluan yang telah dilakukan, belum adanya aplikasi android berbasis nilai empati kepada disabilitas untuk peserta didik Sekolah Dasar di *play store*. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan sumber belajar berbentuk aplikasi yang berbasis nilai empati kepada disabilitas.

Perlu diadakannya pengembangan aplikasi berbasis nilai empati kepada disabilitas, diperkuat berdasarkan survey pendahuluan yang berupa wawancara dengan salah satu guru SD *Islamic Leader School*, bahwa saat ini belum ada aplikasi pembelajaran mengenai empati kepada disabilitas, guru mengalami kesulitan untuk proses mencari referensi pembelajaran berbasis nilai empati kepada disabilitas. Selain itu, guru juga membutuhkan adanya aplikasi yang lengkap, mudah diakses secara daring atau luring, serta tidak berbayar.

Berdasarkan studi literatur pendahuluan yang sudah dilakukan belum ada pengembangan aplikasi android berbasis nilai empati kepada disabilitas untuk peserta didik Sekolah Dasar. Pengembangan yang pernah ada berupa Perancangan Buku Interaktif Tentang Anak Disabilitas pada tahun 2019 oleh Yuniawati Kencanasari, Hendro Aryanto, dan Aniendya Christianna. Adapun penelitian-penelitian yang pernah ada sebelumnya, berupa temuan terkait deskriminasi dan empati di Sekolah Dasar, seperti penelitian yang dikemukakan oleh dan penelitian yang dikemukakan oleh Okta Novrika Sandra dan Luthfiatuz Zuhroh pada tahun 2021 yang berjudul "Empati dan Penerimaan Sosial Peserta didik Reguler Terhadap Peserta didik ABK".

Berdasarkan survey pendahuluan dan studi literatur pendahuluan yang telah dilakukan perlu adanya sarana belajar bagi peserta didik Sekolah Dasar untuk memahami sikap-sikap empati kepada disabilitas. Sarana tersebut dapat dimuat dalam sebuah aplikasi android berbasis multimedia. Aplikasi android tersebut sebagai bentuk edukasi, kemudian menjadi langkah preventif agar tindakan-tindakan tersebut tidak menjadi tindakan yang turun temurun serta lumrah. Serta, Aplikasi android tersebut sebagai bentuk edukasi koeratif atas tindakan-tindakan deksriminasi yang sudah terjadi. Putra (dalam Fatmawati dkk., 2021, hlm. 138) mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi memiliki pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran melalui aplikasi android dinilai akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran meresap, dan dapat mendorong motivasi pembelajar untuk belajar sepanjang hayat (Suparman & Sangadji 2019, hlm. 98).

Dewasa ini, pelabelan masyarakat kepada individu yang memiliki kelainan secara umum dikenal dengan disabilitas. Menurut Kristiana & Widayanti (2016, hlm. 10) Disabilitas adalah suatu kondisi yang membuat individu berbeda dengan individu yang lain dalam kemampuan atau keberfungsian baik secara fisik maupun mental. Hal tersebut dijelaskan lebih lanjut oleh Putri, (2021, hlm. 27) bahwa Disabilitas adalah kondisi seseorang yang mengalami kerusakan, baik fisik maupun mental yang dapat diakibatkan oleh suatu penyakit, luka atau bawaan lahir. Hal tersebut juga diperkuat melalui Undang-undang Nomor 8 tahun 2016 bahwa setiap Sejalan dengan itu, menurut Mitchell & Brown (dalam Kristiana & Widayanti, 2016, hlm. 9) Disabilitas merupakan keterhubungan antara fisik, lingkungan,

dan faktor biologis yang menghambat individu untuk dapat melakukan fungsinya secara efektif. Penyandang disabilitas adalah seseorang yang memenuhi setidaknya satu dari kriteria berikut: (1) memiliki gangguan fisik atau mental yang secara substansial membatasi satu atau lebih aktivitas utama dalam hidupnya, seperti merawat diri sendiri, melakukan tugas manual, berjalan, melihat, mendengar, berbicara, bernapas, belajar, atau bekerja; (2) memiliki riwayat atau catatan penurunan nilai tersebut; atau (3) dianggap oleh orang lain sebagai memiliki gangguan tersebut (Albrecht et al., 2006, hlm. 47).

Penyandang disabilitas terbagi beberapa kategori, seperti disabilitas fisik, disabilitas mental, dan disabilitas intelektual (Martini & Yulyana, 2018, hlm. 169-170). Secara umum, menurut Reefandi (Sari & Yendi, 2018, hlm. 81) disabilitas fisik terbagi menjadi kelainan tubuh atau fisik (tunadaksa), kelainan indra penglihatan (tunanetra), kelainan pendengaran (tunarungu), dan kelainan bicara (tunawicara). Menurut Martini & Yulyana (2018, hlm. 169) tunadaksa adalah individu dengan gangguan gerak yang disebabkan oleh kelainan neuro-muskular dan tulang bawaan, gangguan gerak juga dapat disebabkan karena penyakit atau kecelakaan (menyebabkan kehilangan anggota badan), poliomyelitis, serta kelumpuhan pada anggota badan. Menurut Hidayah, N. dkk. (2019, hlm. 78) tunanetra merupakan gangguan suatu kondisi yang dialami oleh seseorang berupa ketidakmampuannya dalam menggunakan fungsi penglihatannya secara normal, gangguan penglihatan tersebut seperti low vision atau bahkan sampai tidak dapat melihat sama sekali (buta atau blindness). Adapun definisi tunarungu menurut Hidayah, N. dkk. (2019) bahwa individu yang kehilangan seluruh atau sebagian daya pendengarannya sehingga tidak atau kurang mampu berkomunikasi secara verbal. Sedangkan tunawicara merupakan individu yang menderita tunarungu sejak bayi lahir sehingga mereka tidak dapat menangkap pembicaraan orang lain (Sonia, 2021, hlm. 58).

Empati dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mengetahui bagaimana perasaan yang dirasakan oleh orang lain (Widiyani, 2022, hlm. 4). Menurut Yapandi dkk., (2019, hlm. 150) empati adalah kemampuan mengidentifikasi melalui perasaan untuk berperan secara imajinatif, membaca perasaan orang lain melalui ekspresi, memahami sudut pandang, dan memposisikan diri pada situasi dan kondisi yang dihadapi orang lain. Kemampuan empati membuat seseorang dapat lebih menghormati dan menghargai orang lain sehingga dapat menerima perbedaan yang ada (Taufik (dalam Sandra & Zuhroh, 2021, hlm. 60)). Selanjutnya, Rose (dalam Yapandi dkk., 2019, hlm. 147-148) menyatakan karakteristik orang yang bersikap empati adalah:

a. Kemampuan dalam berperan imajinatif

Kemampuan dalam berperan imajinatif adalah kemampuan pada seseorang untuk membayangkan diri melalui perasaan dan tindakan dari karakter imajiner dalam buku, film atau cerita yang dibaca atau ditonton. Imajinasi aspek yang mempengaruhi reaksi emosional pada diri seseorang, hingga menghasilkan perilaku,

b. Sadar terhadap pengaruh seseorang terhadap orang lain

Kesadaran seseorang bahwa seseorang tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain yang saling membutuhkan,

c. Kemampuan untuk mengevaluasi motif-motif orang lain

Kemampuan untuk menilai alasan dorongan seseorang dalam mengambil sesuatu tindakan sehingga timbullah saling menghargai,

d. Pengetahuan tentang motif dan perilaku orang lain

Mengetahui alasan dorongan seseorang melakukan suatu tindakan,

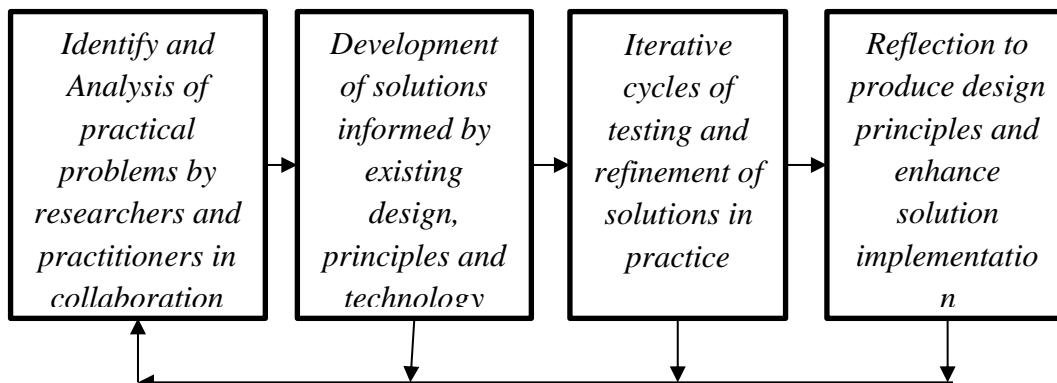
e. Mempunyai rasa pengertian

Sikap yang ditunjukkan dengan mengetahui dan memahami perasaan orang lain serta menimbulkan rasa saling menolong.

Sumber belajar menurut (Cahyadi, 2019) yaitu suatu system yang terdiri dari seperangkat bahan atau situasi yang sengaja dibangun dan diproduksi untuk memberikan pembelajaran yang individual kepada peserta didik. Supaya sumber belajar dapat memberikan stimulus dan informasi kepada peserta didik, sumber belajar meliputi pesan (*message*), manusia (*people*), bahan (*materials*), peralatan (*device*), teknik atau metode (*technique*), Lingkungan (*settings*).

2. Metode

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan aplikasi android berbasis nilai empati terhadap disabilitas. Maka, metode yang sesuai dengan penelitian ini adalah Design Based Research (DBR). Menurut Barab, (dalam Kennedy-Clark, 2015, hlm. 108) Design Based Research (DBR) adalah sebuah penelitian yang mengembangkan desain artefak, alat teknologi, dan kurikulum dan untuk memajukan teori yang ada atau mengembangkan teori-teori baru dalam pengaturan naturalistik yang dapat mendukung dan mengarah pada pemahaman yang mendalam tentang pembelajaran. Adapun mekanisme penelitian DBR menurut Amile dan Reeves (Kennedy-Clark, 2015, hlm. 112) terdiri dari 4 tahap, yaitu:



Gambar 1. Mekanisme penelitian Design Based Research (DBR)

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Analisis kebutuhan aplikasi android untuk menanamkan nilai empati terhadap disabilitas di Sekolah Dasar

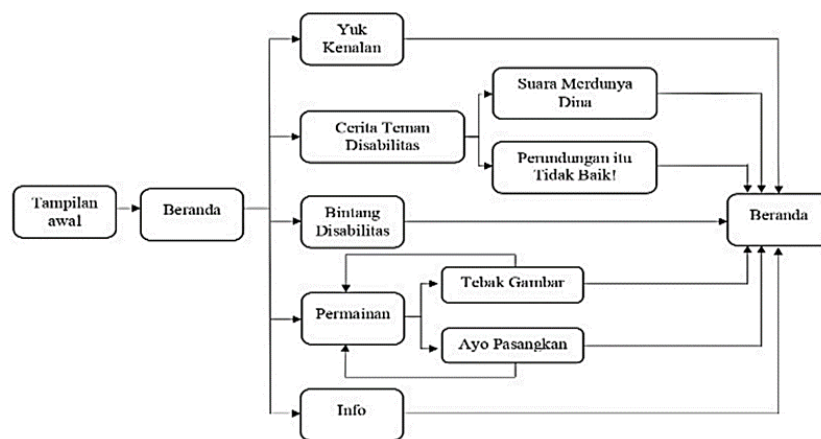
Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, Diskriminasi juga terjadi di Sekolah Dasar, tindakan deskriminasi di Sekolah Dasar menimbulkan dampak secara psikologis bagi korban, dan salah satu faktor penyebab tindakan deskriminasi di Sekolah Dasar karena keterbatasan fisik. Salah satu faktor yang mempengaruhi penerimaan peserta didik regular non-disabilitas kepada peserta didik disabilitas adalah rasa empati, karena peserta didik regular non-disabilitas yang memiliki keterampilan empati memiliki kemampuan untuk menghargai, menerima keadaan, dan menerima keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik disabilitas (Sandra & Zuhroh, 2021). Tahap selanjutnya pengambilan data dilakukan dengan observasi di Play Store. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan aplikasi yang sudah ada untuk memudahkan memberi bantuan kepada para penyandang disabilitas. Belum ada aplikasi yang mengenalkan disabilitas, disabilitas fisik baik untuk peserta didik Sekolah Dasar maupun untuk umum. Berdasarkan wawancara kepada guru-guru SD Islamic Leader School, para partisipanpun sepakat bahwa penanaman nilai empati kepada disabilitas fisik sangat penting untuk dilakukan khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Apabila penanaman nilai empati kepada disabilitas fisik dirasa sulit, 3 guru diantaranya melakukan diskusi (sharing) dengan guru lain serta meminta bantuan guru lain serta mencari ke internet seperti artikel yang terpercaya dan juga buku. Sejalan dengan itu, belum ada referensi berbentuk aplikasi android yang dijadikan referensi. Para guru sangat setuju dan mendukung jika diadakannya referensi penanaman nilai empati kepada disabilitas yang disediakan dalam bentuk aplikasi android yang dapat diunduh.

Oleh karena itu, pengembangan aplikasi android berbasis nilai empati kepada disabilitas perlu dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai empati kepada disabilitas pada peserta didik Sekolah Dasar. Adanya aplikasi tersebut juga dapat menjadi referensi untuk guru dalam menanamkan nilai empati kepada disabilitas di Sekolah Dasar. Adanya aplikasi tersebut, sebagai bentuk edukasi dan langkah preventif untuk terjadinya deskriminasi kepada para penyandang disabilitas, khususnya disabilitas fisik. Sejalan dengan itu, pembelajaran melalui aplikasi android dinilai akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran meresap, dan dapat mendorong motivasi pembelajar

untuk belajar sepanjang hayat (Suparman & Sangadji 2019, hlm. 98). Kelebihan yang terdapat media pembelajaran android adalah (1) Bersifat mobile, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. (2) Bersifat interaktif, sehingga arah pembelajaran dapat ditentukan sendiri oleh pengguna dan membuat pengguna lebih aktif. (3) Menggunakan desain yang sesuai dengan pembelajaran dan unik sehingga diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik. (4) Dilengkapi dengan gambar dan video yang dapat memperjelas materi yang disampaikan (Susilo & Suwahyo, 2019, hlm. 96).

Rancangan produk aplikasi berbasis nilai Empati terhadap disabilitas di Sekolah Dasar

Berdasarkan identifikasi dan analisa masalah yang telah dilaksanakan, memberi informasi bahwa belum tersedia aplikasi android berbasis nilai empati kepada disabilitas untuk peserta didik dan guru Sekolah Dasar. Tahap selanjutnya yaitu pengembangan prototype sebagai solusi atas masalah yang ada. Pengembangan prototype merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang difokuskan pada penyajian aspek perangkat lunak yang tampak serta menjadi perantara antara pengembang dan pengguna perangkat, pengembangan prototype juga menunjukkan bentuk model fisik dan sistem operasi awal dari sistem (Firmansyah et al., 2021). Adapun pengembangan prototype berupa pembuatan *storyboard* dan *flowchart* untuk aplikasi.



Gambar 2. Flowchart aplikasi Teman Disabilitas

Tabel 1. Storyboard aplikasi Teman Disabilitas

Rancangan Tampilan Aplikasi “Teman Disabilitas”	Tampilan
<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> Logo </div> <p>Tampilan Awal</p>	<p>Tampilan awal yang menampilkan logo aplikasi “Teman Disabilitas” pada saat membuka aplikasi. Logo aplikasi akan muncul selama 3 menit kemudian memasuki halaman beranda.</p>

<p style="text-align: center;">Beranda</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Header</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Yuk Kenalan!</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Cerita Teman Disabilitas</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Bintang Disabilitas</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Permainan</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> Beranda Info </div>	<p>Halaman beranda yang berisi fitur-fitur menu aplikasi “Teman Disabilitas”. Selain itu, pada fitur beranda juga menunjukkan fitur Info Aplikasi.</p>
<p style="text-align: center;">Yuk Kenalan!</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> <p>Yuk Kenalan!</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> Beranda </div>	<p>Fitur yang mengenalkan macam-macam penyandang disabilitas fisik. Selain itu, fitur ini mengajarkan sikap yang boleh dilakukan dan harus dihindari kepada penyandang disabilitas fisik.</p>
<p style="text-align: center;">Cerita Teman Disabilitas</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Cerita Teman Disabilitas</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Suara Merdunya Dina</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Perundungan itu Tidak Baik!</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; justify-content: space-between;"> Beranda </div>	<p>Cerita teman disabilitas adalah fitur aplikasi yang berisikan video animasi yang berjudul “Suara Merdunya Dina” dan cerita “Perundungan itu Tidak Baik!”.</p>

<p style="text-align: center;">Bintang Disabilitas</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 20px; text-align: center;"> <p>Bintang Disabilitas</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> Beranda </div>	<p>Bintang disabilitas merupakan fitur yang berisikan prestasi dan pencapaian tokoh-tokoh penyandang disabilitas fisik.</p>
<p style="text-align: center;">Permainan</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Permainan</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Tebak Gambar</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Ayo Pasangkan!</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 5px;"> Beranda </div>	<p>Berisikan permainan yang berkaitan dengan fitur Kenalan Yuk!, Cerita Teman Disabilitas, dan Bintang Disabilitas. Fitur permainan terbagi menjadi dua yaitu, Ayo Pasangkan! dan Tebak Gambar.</p>

Uji coba produk aplikasi berbasis nilai empati terhadap disabilitas di Sekolah Dasar

Uji coba pertama dilakukan dengan meminta validasi kelayakan aplikasi kepada ahli konten pembelajaran, ahli aplikasi, ahli desain, dan guru. Aplikasi “Teman Disabilitas” dikategorikan layak digunakan oleh peserta didik Sekolah Dasar dengan beberapa perbaikan. Sejalan dengan itu, simpulan dari saran para ahli yaitu petunjuk permainan perlu diperjelas khususnya pada intruksi permainan “Ayo Pasangkan” level 2, pengoptimalan *button back* dan *next* pada aplikasi, serta ukuran atau ketebelan font di beberapa bagian agar dapat terbaca oleh pengguna dengan mudah. Perbaikan pada aplikasi “Teman Disabilitas” untuk meningkatkan aspek *usability* aplikasi pada *user experience*, hal tersebut sejalan dengan pendapat Ependi dkk. (2019) bahwa *usability* merupakan sebuah teknik kualitatif untuk mengukur kemudahan perangkat lunak oleh pengguna dan sebagai aspek tercapainya keberhasilan perangkat lunak.



ukuran font pada fitur Kenalan Yuk! yang terlihat kecil.



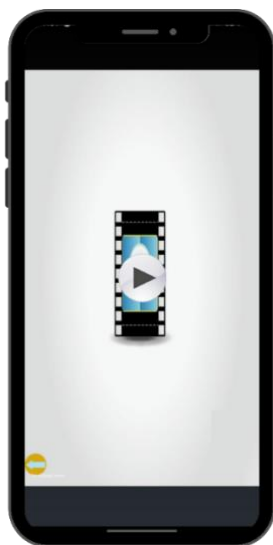
Font pada fitur Kenalan Yuk! yang sudah dibesarkan serta penambahan button beranda pada setiap halamannya.



Sebelum ditambahkan kalimat *branding* dari aplikasi.



Penambahan kalimat *branding* dari aplikasi.

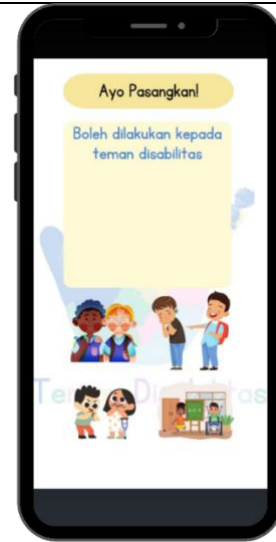


Konten Suara Bagusnya Dina sesudah ditambahkan button Kembali dan Beranda.

Konten Suara Bagusnya Dina sebelum ditambahkan button Kembali dan Beranda serta button Kembali yang tidak terlihat ketika video diputar.



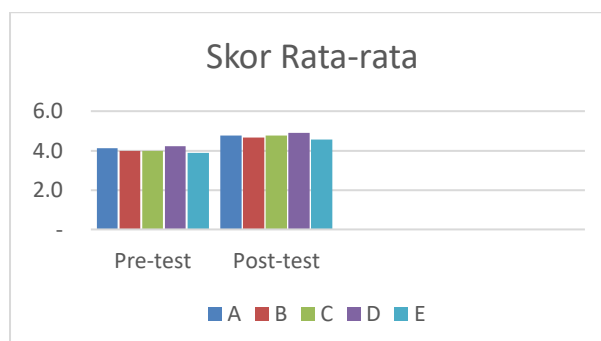
Intruksi permainan Ayo Pasangkan sebelum diperbaiki dan dapat menimbulkan kebingungan.



Intruksi permainan Ayo Pasangkan sesudah diperbaiki dan dapat menimbulkan kebingungan.

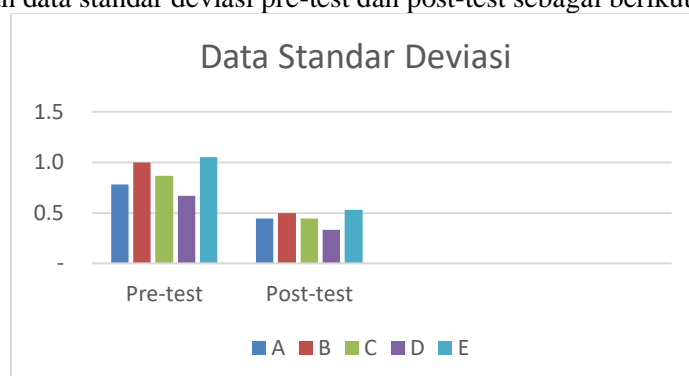
Uji coba selanjutnya dilakukan di kelas 5 SD *Islamic Leader School* dengan melibatkan 9 peserta didik. Uji coba dilakukan pada 5 Agustus 2022. Pada tahap ini uji coba dilakukan melalui *Values Clarification Test* pada saat sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi “Teman Disabilitas”. Penggunaan *Values Clarification Test* pada tahap uji coba dikarenakan sifat *Values Clarification Test* untuk menstimulus pikiran peserta didik bukan untuk mewawancarai peserta didik, *Values Clarification Test* juga menghindari respon salah benar tetapi memberikan tanggung jawab untuk memutuskan sendiri setuju atau tidak terhadap alternatif pilihan, serta *Values Clarification Test* untuk menunjukkan keinginan dan merefleksikan keputusan peserta didik (Hakam, 2000).

Berdasarkan analisis data yang dilakukan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, rata-rata *pre-test* dan *post-test*, dan standar deviasi *pre-test* dan *post-test* adanya peningkatan nilai empati peserta didik setelah menggunakan aplikasi “Teman Disabilitas”. Adapun aspek Indikator penanaman nilai empati menurut Rose (dalam Yapandi et al., 2019, hlm. 147-148) menyatakan karakteristik orang yang bersikap empati adalah A. Kemampuan dalam berperan imajinatif, B. Sadar terhadap pengaruh seseorang terhadap orang lain, C. Kemampuan untuk mengevaluasi motif-motif orang lain, D. Pengetahuan tentang motif dan perilaku orang lain, E. Mempunyai rasa pengertian. Maka, penanaman nilai empati melalui aplikasi “Teman Disabilitas” dikategorikan efektif untuk menanamkan nilai empati peserta didik. Hal tersebut juga diperkuat melalui pendapat Nurul Zuriah (dalam Sasiwi, 2016) bahwa salah satu komponen pada karakter yaitu pengetahuan tentang karakter atau pengetahuan tentang moral (moral knowing). Adapun perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Skor Rata-Rata

Adapun perbandingan data standar deviasi pre-test dan post-test sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram Perbandingan Data Standar Deviasi

Berdasarkan analisis data yang dilakukan berdasarkan hasil pre-test dan post-test, rata-rata pre-test dan post-test, dan Standar Deviasi pre-test dan post-test adanya peningkatan nilai empati peserta didik setelah menggunakan aplikasi “Teman Disabilitas”. Maka, penanaman nilai empati melalui aplikasi “Teman Disabilitas” dikategorikan efektif untuk menanamkan nilai empati peserta didik.

Produk akhir aplikasi berbasis nilai empati terhadap disabilitas di Sekolah Dasar

Produk akhir aplikasi “Teman Disabilitas” berupa adanya 4 fitur aplikasi yaitu kenalan yuk!, cerita teman disabilitas, bintang disabilitas, dan permainan. Fitur kenalan yuk dan bintang disabilitas adalah sebuah fitur modul pembelajaran digital untuk peserta didik Sekolah Dasar. Modul pembelajaran digital (Dwiyanti dkk., 2021) memiliki keunggulan mempermudah pada penyampaian materi, memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Fitur cerita teman disabilitas merupakan sebuah fitur yang menyediakan komik dan video animasi terkait empati kepada disabilitas. Penggunaan video animasi Media pembelajaran berbasis video memiliki karakter yang sangat bagus untuk menerangkan suatu proses sehingga menyajikan materi lebih efektif dapat mengatasi keterbatasan ruang maupun waktu dan memberikan informasi yang dapat diterima secara merata oleh peserta didik (Rusman, dkk. (dalam Siswantari & Mukarromah, 2021, hlm. 144-145)). Buku cerita sangat relevan untuk usia Sekolah Dasar karena mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (Bakti, dkk. 2018). Komik digital juga memiliki keunggulan peserta didik menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam kegiatan membaca. Selain itu, peserta didik yang belum terlalu lancar ketika membaca dapat terbantu dengan adanya gambar berseri di dalam komik tersebut, sehingga dapat terbantu dalam hal memahami cerita (Untari & Saputra, 2016). Selain itu, permainan pada aplikasi “Teman Disabilitas” dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik (Irsyadi et al., 2019).

Inovasi pada sumber belajar berupa aplikasi “Teman Disabilitas” dapat menanamkan nilai-nilai empati kepada disabilitas fisik untuk peserta didik di Sekolah Dasar. Aplikasi tersebut juga dapat dijadikan referensi untuk guru dalam menanamkan nilai-nilai empati kepada disabilitas fisik ketika pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga sesuai dengan uji coba aplikasi “Teman Disabilitas” di kelas 5 SD Islamic Leader School. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Wijyaningputri dkk. (2022) bahwa adanya pengaruh pada penggunaan aplikasi android cerita anak berbasis penguatan pendidikan karakter terhadap hasil belajar peserta didik kelas 4 di SD Muhammadiyah 8 Dau. Berdasarkan uji validasi para ahli yang diperkuat melalui kajian teori aplikasi “Teman Disabilitas” sudah layak digunakan untuk peserta didik dan guru. Aplikasi “Teman Disabilitas” dapat diunduh di smartphone android dan tanpa memerlukan jaringan internet. Hal tersebut merupakan kelebihan pada media pembelajaran android

yang bersifat mobile, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja disampaikan (Susilo & Suwahyo, 2019, hlm. 96).

3.2 Diskusi

Penelitian ini merupakan pengembangan dan penelitian untuk membuat sebuah inovasi sumber belajar berbasis nilai empati yang berupa aplikasi. Pengadaan sumber belajar yang berupa aplikasi berbasis nilai empati kepada disabilitas pula selaras dengan Program Penguatan Pendidikan Karakter. Program Penguatan Pendidikan Karakter adalah gerakan Pendidikan di sekolah yang memperkuat kepribadian dari peserta didik melalui olah hati (moral), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olahraga (kinestetik) dengan dukungan partisipasi masyarakat dan kemitraan antara sekolah, keluarga, dan masyarakat (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia). Salah satu wujud dari 5 nilai utama Program Penguatan Pendidikan Karakter yaitu gotong royong, nilai-nilai gotong royong meliputi kerja sama, tolong menolong, sikap kerelawanan, anti diskriminasi, dan solidaritas (Syafira, 2021). Oleh karena itu, pengadaan sumber belajar berbasis nilai empati kepada disabilitas selaras dengan nilai gotong royong yang berupa anti diskriminasi.

Penguatan karakter melalui aplikasi sebagai sumber belajar masih sangat terbatas. Hal tersebut juga diperkuat melalui observasi pendahuluan yang telah dilakukan, belum adanya aplikasi android berbasis nilai empati kepada disabilitas untuk peserta didik Sekolah Dasar di play store. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan sumber belajar berbentuk aplikasi yang berbasis nilai empati kepada disabilitas.

Aplikasi “Teman Disabilitas” dapat menanamkan nilai-nilai empati kepada disabilitas fisik untuk peserta didik di SD *Islamic Leader School*. Hal tersebut didapatkan melalui *pre-test* dan *post-test* yang sudah dilakukan kepada para siswa kelas 5 *Islamic Leader School*. Sejalan dengan itu, maka aplikasi “Teman Disabilitas” dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa maupun referensi pembelajaran untuk guru.

4. Kesimpulan

Serangkaian tahapan penelitian yang telah dilakukan terkait penanaman nilai empati melalui aplikasi “Teman Disabilitas” di SD *Islamic Leader School* telah dilakukan. Adapun simpulan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Adanya pengaruh rasa empati dengan penerimaan peserta didik non-disabilitas dengan peserta didik disabilitas. Selain itu, para guru juga mengalami kesulitan untuk menanamkan nilai empati kepada disabilitas ketika pembelajaran di kelas. Referensi yang digunakan oleh guru untuk menanamkan nilai empati kepada disabilitas dari internet. Para guru belum menggunakan aplikasi android sebagai referensi. Aplikasi berbasis nilai empati juga belum ditemukan di google play store,
2. Rancangan aplikasi “Teman Disabilitas” berdasarkan hasil analisis dan identifikasi masalah melalui studi literatur, wawancara, dan observasi di Google Play Store. Pengembangan aplikasi “Teman Disabilitas” melalui system requirements and software requirement (penentuan sistem dan perangkat lunak), software analysis (analisis perangkat lunak), design (perancangan), coding (penulisan kode), testing (pengujian), dan operations (pengoperasian). Konten-konten pada aplikasi “Teman Disabilitas” meliputi kenalan yuk!, cerita teman disabilitas, bintang disabilitas, dan permainan,
3. Implementasi aplikasi “Teman Disabilitas” melalui 2 tahap yaitu pengujian dan penyempurnaan solusi berdasarkan para ahli dan guru dan uji coba penanaman nilai empati melalui aplikasi “teman disabilitas” di kelas 5 SD *Islamic Leader School*. Berdasarkan uji coba kepada para ahli dan guru diperoleh hasil akhir aplikasi “Teman Disabilitas”. Berdasarkan uji coba kepada peserta didik kelas 5 SD *Islamic Leader School* diperoleh data peningkatan nilai empati pada peserta didik berdasarkan values clarification test pada saat sesudah dan sebelum menggunakan aplikasi. Penanaman nilai empati melalui aplikasi “Teman Disabilitas” pada tahap pengetahuan peserta didik terhadap sikap-sikap empati kepada disabilitas,
4. Produk akhir dari aplikasi “Teman Disabilitas” dapat digunakan bukan hanya untuk peserta didik, tetapi juga untuk guru. Pada aplikasi “Teman Disabilitas”, terdapat 4 fitur yaitu kenalan yuk!, cerita teman disabilitas, bintang disabilitas, dan permainan. Fitur-fitur aplikasi “Teman Disabilitas” dapat diunduh di smartpone android dan tanpa memerlukan jaringan internet.

5. Referensi

- Albrecht, G. L., Bickenbach, J., Mitchell, D. T., Schalick III, W. O., & Synder, S. L. (2006). *Encyclopedia of Disability*.
- Andrianie, S., & Ramli, M. (2018). Pengembangan Paket Bimbingan Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Empati Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2).
- Bakti, T. R. S., Apriliya, S., & S. (2018). Buku Cerita Anak berbasis Kearifan Lokal Kelom Geulis Tasikmalaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 232-241.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Belajar*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Desy, N. P., Dewi, S., Tirtayani, L. A., Ganing, N. N., & Dasar, J. P. (2019). Pengaruh Metode Bercerita Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Empati Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 78–87. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>
- Dwiyanti, I., Supriatna, A., & Marini, A. (2021). Studi Fenomenologi Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Daring Muatan IPA di SD Muhammadiyah 5 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1).
- Fatmawati, D. (2021). *Makna Hidup Pasangan Tuna Wicara Dalam Mewujudkan Keluarga Bahagia Di Desa Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas*. IAIN Purwokerto.
- Firmansyah, Y., Jayanti, W. E., Maulana, M. S., Sasongko, A., & Prasetya, I. (2021). Implementasi Model Prototype pada Sistem Informasi Pelayanan Donor pada Palang Merah Indonesia (PMI) Kota Pontianak Berbasis Mobile. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(4), 420. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i4.50433>
- Hidayah, N., Suyadi, Akbar, S. A., Yudana, A., Dewi, I., Puspitasari, I., Rohmadheny, P. S., Fakhruddiana, F., Wahyudi, & Wati, D. E. (2019). *Pendidikan Inklusi dan Anak Berkebutuhan Khusus* (1st ed.). Samudra Biru.
- Irsyadi, F. Y. A., Annas, R., & Kurniawan, K. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (n.d.). *Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Retrieved August 15, 2022, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/7bdf2592741007e>
- Kennedy-Clark, S. (2015). Reflection: Research by design: Design-based research and the higher degree research student. *Journal of Learning Design*, 8(3). <https://doi.org/10.5204/jld.v8i3.257>
- Kristiana, I. F., & Widayanti, C. G. (2016). *Buku Ajar Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. UNDIP Press.
- Listanti, A., Harmianto, S., & Sriyanto, S. (2017). Analyzing Students' Discrimination in Primary School. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 1(1), iii–14.
- Martini, N., & Yulyana, E. (2018). Aksesibilitas Pemilu Bagi Penyandang Disabilitas di Kecamatan Karawang Timur Kabupaten Karawang Pada Pemilihan Gubernur Jawa Barat Tahun 2018. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 3, 163–178.
- Nabawiyah, N. S., Lestari, S., Hasan, M., Ainin, D. T., Sa'odah, A. F., Hasrin, A., Ramayani, N., Syah, I. M., Haris, I., Paulina, A., Rajagukguk, U. N., Haloho, I. A., Hasanah, N. N., Sari, M., & Seto, S. (2021). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. www.penerbitwidina.com
- Nisa, U. (2021). Stigma Disabilitas di Mata Orang Tua Anak Difabel di Yogyakarta. *INKLUSI*, 8(1), 75. <https://doi.org/10.14421/ijds.080106>
- Nugraha, R. S., S. H. G. (2017). Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning Di SD. In *Indonesian Journal of Primary Education* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Prihatini, A. (2021). *Komunikasi Intrapersonal Penyandang Disabilitas mengenai Persepsi Stigmatisasi dan Diskriminasi*. Universitas Pasundan.

- Putri, S. A. (2021). *Pemberdayaan Disabilitas Fisik pada Balai Rehabilitasi Sosial Penyandang Disabilitas Fisik (BRSPDF) Wirajaya Kota Makassa*.
- S. Samsinar. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Pendidikan*, 13, 194–205.
- Sandra, O. N., & Zuhroh, L. (2021). Empati Dan Penerimaan Sosial Siswa Reguler Terhadap Siswa ABK. *Psikodinamika : Jurnal Literasi Psikologi*, 1(1).
- Sari, I. P., & Yendi, F. M. (2018). Peran Konselor dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Disabilitas Fisik. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(3), 80. <https://doi.org/10.23916/08408011>
- Sasiwi, N. H. E. (2016). *Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Implementasi Pendidikan Karakter*.
- Siswantari, H., & Mukarromah, N. (2021). Video Animasi Cerita Wayang Tokoh Yudhistira Sebagai Alternatif Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Proceeding UMSurabaya*, 1(1). <https://www.timesindonesia.co.id/>,
- Sonia, Y. T. A. (2021). *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Anak Tunarungu-Wicara (Studi Kasus di SDN 16 Desa Bandar Agung Kecamatan Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang, Sumatera Selatan)*.
- Suparman, E. S. K. (2019). Mobile Learning To Learnings: Function And Benefits. *International Journal of Education, Information Technology And Others (IJEIT)*, 2, 96–102.
- Susilo, M. A., & Suwahyo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Alignment (Development Of Learning Media Based On Android Applications To Increase Cognitive Learning Results In-Wheel Alignment Learning). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 19(2), 91–98.
- Syafira, W. N. (2021). *Analisis Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar Negeri 18 Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2016). Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2354>
- Widiyani, U. (2022). *Peran Guru Ips Dalam Menanamkan Sikap Empati Dan Kepedulian Sosial Kelas Xi Sman 1 Slahung Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Wijayaningputri, A. R., Mukhlisina, I., & Danawati, M. G. (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Cerita Anak Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di SD Muhammadiyah 8 DAU*. 1(1).
- Yapandi, Marmawi, Mawardi, & Sabri, T. (2019). *Mengimplementasikan Pendidikan Nilai Tauhidullah, Integrasi, Empati Dan Peduli Terhadap Prilaku Altruisme*. IAIN Pontianak Press.