

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF NORMAPEDIA BERBASIS PROGRAM
SATRIA BAIK (SATU HARI TIGA KEBAIKAN) UNTUK MENINGKATKAN
TINDAKAN MORAL PESERTA DIDIK DI SMP**

Burhan Nur Asopa¹, Siti Awaliyah², Sri Untari³

Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2,3}

Email : burhanasopa80@gmail.com

Diterima: 31/3/2026; Direvisi: 6/4/2026; Diterbitkan: 14/4/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hambatan dalam pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah SMP Negeri 1 Loceret, khususnya pada aspek media pembelajaran yang kurang inovatif di era transformasi digital. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media interaktif Normapedia yang diintegrasikan dengan program SATRIA BAIK (Satu Hari Tiga Kebajikan) guna memperkuat tindakan moral siswa secara nyata. Menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE, penelitian ini melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi menyeluruh. Hasil uji validitas menunjukkan tingkat kelayakan produk yang sangat tinggi mencapai 91,87%, mencakup aspek materi, karakter, dan desain media. Pada tahap uji efektivitas terhadap 32 peserta didik, ditemukan peningkatan signifikan tindakan moral dengan skor rata-rata yang melonjak dari 65,12 pada pretest menjadi 84,56 pada posttest. Kenaikan sebesar 19,44 poin ini didukung nilai N-gain sebesar 0,71 yang masuk kategori tinggi serta signifikansi 0,000. Secara kualitatif, program ini berhasil meningkatkan konsistensi kedisiplinan hingga 87% dan empati sosial sebesar 81%. Simpulan utamanya menegaskan bahwa sinergi antara konten norma interaktif dan fitur refleksi harian digital efektif membangun habitus moral yang terukur dan berkelanjutan. Inovasi ini menjembatani celah antara pemahaman teori etika dengan praktik perilaku harian siswa di lingkungan sekolah menengah pertama melalui pemanfaatan teknologi yang sistematis. Media ini mendukung terciptanya generasi yang cerdas dan berintegritas tinggi.

Kata Kunci: *Media Interaktif Normapedia; Program Satria Baik; Tindakan Moral*

ABSTRACT

This research is motivated by obstacles in the implementation of character education at SMP Negeri 1 Loceret, particularly in the aspect of learning media that is less innovative in the era of digital transformation. The focus of this research is to develop Normapedia interactive media integrated with the SATRIA BAIK (One Day Three Goodness) program to strengthen students' moral actions in a real way. Using the Research and Development method with the ADDIE development model, this research goes through the stages of analysis, design, development, implementation, and comprehensive evaluation. The results of the validity test show a very high level of product feasibility reaching 91.87%, covering aspects of material, character, and media design. In the effectiveness test stage on 32 students, a significant increase in moral actions was found with an average score that jumped from 65.12 in the pretest to 84.56 in the posttest. This increase of 19.44 points is supported by an N-gain value of 0.71 which is in the high category and a significance of 0.000. Qualitatively, this program succeeded in increasing discipline consistency by 87% and social empathy by 81%. The main conclusion confirms that the synergy



between interactive normative content and digital daily reflection features effectively builds a measurable and sustainable moral habitus. This innovation bridges the gap between students' understanding of ethical theory and their daily behavioral practices in a junior high school environment through the systematic use of technology. This medium supports the creation of a generation of intelligent and high-integrity learners.

Keywords: *Normapedia Interactive Media; Satria Baik Program; Moral Action*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era 5.0 telah membawa transformasi yang sangat signifikan terhadap pola perilaku serta interaksi sosial para peserta didik di lingkungan sekolah menengah. Akses terhadap arus informasi yang semakin tidak terbatas saat ini tidak hanya membuka peluang besar dalam proses pengayaan wawasan akademik, namun juga menghadirkan tantangan baru yang sangat kompleks terkait pembentukan fondasi karakter individu. Realitas sosiokultural di lapangan menunjukkan bahwa para remaja masa kini sering kali terpapar oleh beragam pengaruh budaya *digital* yang cenderung tidak selaras dengan nilai-nilai moral luhur yang dijunjung tinggi dalam ekosistem pendidikan formal (Dewi et al., 2021; Nurhabibah et al., 2025; Widiatmaka et al., 2023). Fenomena yang mengkhawatirkan seperti mulai mudarnya sikap sopan santun terhadap sesama, rendahnya tingkat empati sosial, hingga lemahnya kedisiplinan diri menjadi isu krusial yang menuntut perhatian segera dari para praktisi pendidikan. Lemahnya kontrol diri di tengah gempuran konten yang bervariasi sering kali memicu krisis identitas moral yang dapat menghambat perkembangan psikologis siswa secara holistik. Oleh karena itu, diperlukan sebuah mekanisme pendidikan yang mampu menyeimbangkan kemajuan teknologi dengan penguatan nilai etika agar siswa tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki integritas kepribadian yang tangguh dalam menghadapi dinamika peradaban modern (Ibrahim et al., 2024; Salisah et al., 2024; Susilo et al., 2023).

Pendidikan karakter sejatinya merupakan bagian integral yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional karena memegang mandat utama dalam menanamkan nilai moral, etika, dan sikap positif. Namun, berbagai temuan mengindikasikan bahwa implementasi pembinaan karakter di sekolah masih terjebak dalam berbagai kendala teknis, terutama pada aspek penggunaan media serta strategi penyampaian yang kurang variatif. Banyak program pembiasaan yang dilaksanakan secara konvensional selama ini terbukti belum mampu membangkitkan minat peserta didik atau cenderung dilakukan secara tidak konsisten, sehingga gagal memberikan dampak yang mendalam terhadap perubahan perilaku nyata. Hal ini mempertegas adanya kebutuhan mendesak akan sebuah inovasi yang mampu mengintegrasikan pembelajaran nilai moral dengan media *digital* yang lebih dekat dengan kehidupan harian peserta didik generasi masa kini (Kamilah et al., 2023; Nurjanah et al., 2022; Saripudin et al., 2021). Pendekatan yang terlalu kaku dan bersifat satu arah sering kali membuat nilai-nilai etika hanya berhenti pada tataran hafalan tanpa menyentuh aspek emosional dan psikologis siswa. Melalui pemanfaatan teknologi yang tepat sasaran, proses internalisasi nilai diharapkan dapat berlangsung secara lebih alami, interaktif, dan menyenangkan, sehingga karakter unggul dapat terbentuk secara berkelanjutan melalui pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman (Mulyadi et al., 2022; Sahronih et al., 2022; Satria et al., 2023).

Kondisi faktual yang ditemukan di 1 Loceret pada tahun ajaran 2025/2026 melalui rangkaian observasi awal mengungkap adanya permasalahan serius mengenai rendahnya tindakan moral nyata para peserta didik. Pihak pengajar melaporkan munculnya beragam



perilaku menyimpang seperti meningkatnya kecenderungan menggunakan kata-kata kasar dalam berkomunikasi, rendahnya rasa tanggung jawab terhadap tugas, serta menurunnya kepedulian sosial terhadap teman sebaya. Selain itu, berbagai kegiatan pembiasaan rutin yang telah diterapkan selama bertahun-tahun seperti kegiatan piket kelas, literasi pagi, maupun gerakan senyum, salam, sapa, sopan, dan santun ternyata belum berjalan secara optimal. Masalah utama terletak pada ketiadaan sistem pemantauan serta pelaporan yang terstruktur dan transparan bagi seluruh warga sekolah. Akibatnya, perkembangan kualitas karakter peserta didik menjadi sangat sulit untuk diukur secara objektif, sistematis, dan berkelanjutan dalam jangka panjang. Tanpa adanya dokumentasi yang akurat mengenai perubahan perilaku harian, upaya pembinaan karakter sering kali kehilangan arah dan hanya menjadi rutinitas mekanis tanpa makna yang mendalam. Kesenjangan ini menciptakan kebutuhan akan instrumen evaluasi modern yang mampu merekam jejak perkembangan moral siswa secara *real time* guna mendukung efektivitas tujuan pendidikan karakter.

Menanggapi dinamika tersebut, perkembangan teknologi pendidikan menuntut institusi sekolah untuk mampu menghadirkan media pembelajaran berbasis *digital* yang menarik secara visual sekaligus relevan dengan kondisi psikologis siswa. Dalam kerangka pemikiran inilah, aplikasi NORMAPEDIA dikembangkan sebagai sebuah terobosan media interaktif yang merangkum berbagai norma sosial, materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta fitur refleksi perilaku secara terpadu. Aplikasi inovatif ini dapat diakses secara *online* melalui gawai yang sudah menjadi bagian dari genggamannya harian peserta didik, sehingga diharapkan mampu mendongkrak motivasi serta partisipasi aktif mereka dalam proses pembentukan jati diri. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya untuk mentransformasikan materi etika yang awalnya dianggap membosankan menjadi sajian konten multimedia yang lebih dinamis dan mudah dipahami. Melalui integrasi teknologi ini, sekolah berupaya membangun jembatan antara kurikulum formal dengan gaya hidup generasi *digital* agar proses penanaman nilai tidak lagi dirasakan sebagai paksaan administratif, melainkan sebagai kebutuhan pengembangan diri yang menyenangkan. Media ini juga berfungsi sebagai sarana literasi moral yang menyediakan ruang eksplorasi bagi siswa untuk memahami berbagai aturan sosial secara lebih mandiri, kritis, serta kontekstual sesuai dengan tantangan hidup (Cahyati, 2021; Fatonah et al., 2024; Kamilah et al., 2023; Tuhfa & Rahayu, 2024).

Untuk memperkuat dampak dari pembelajaran moral tersebut, aplikasi ini secara strategis diintegrasikan dengan program SATRIA BAIK atau satu hari tiga kebaikan yang menekankan pada praktik nyata. Program pembiasaan ini mendorong setiap peserta didik untuk secara aktif mencari dan mencatat tiga tindakan terpuji yang dilakukan setiap hari, disertai dengan refleksi singkat melalui sistem aplikasi. Pendekatan berbasis refleksi ini terbukti lebih efektif dalam membantu individu memahami esensi nilai moral secara internal daripada sekadar menjalankan tugas secara mekanis atau terpaksa. Dengan adanya mekanisme pencatatan secara *digital*, para guru dapat memantau setiap perkembangan tindakan moral peserta didik secara lebih sistematis, akurat, dan terukur dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi NORMAPEDIA melalui metode *Research and Development* menjadi sangat krusial guna menghasilkan instrumen pembelajaran moral yang valid, layak, serta efektif untuk digunakan secara luas. Penelitian ini berfokus pada seluruh tahapan pengembangan mulai dari analisis kebutuhan, uji kelayakan oleh para ahli, hingga uji efektivitas terhadap peningkatan kualitas tindakan moral siswa. Melalui inovasi ini, diharapkan akan tercipta sebuah model pendidikan karakter berbasis teknologi yang mampu diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan demi melahirkan generasi emas.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Lokasi riset ditetapkan di SMP Negeri 1 Loceret, Kabupaten Nganjuk, dengan melibatkan 32 peserta didik kelas 7 sebagai subjek utama penelitian. Selain siswa, partisipan mencakup guru Pendidikan Pancasila, wali kelas, dan beberapa ahli yang bertindak sebagai validator produk. Tahap awal dimulai dengan fase *analysis* untuk memetakan kendala nyata dalam pembinaan karakter melalui observasi lapangan, wawancara mendalam, serta survei pendahuluan. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar utama dalam merumuskan spesifikasi aplikasi interaktif yang mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman norma dan tindakan nyata di sekolah. Seluruh prosedur dirancang secara sistematis guna memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan karakteristik sosiopsikologis remaja di era digital serta mampu menyediakan sistem pemantauan perilaku yang terstruktur dan berkelanjutan bagi pihak lembaga pendidikan formal secara tuntas dan akurat.

Prosedur pelaksanaan berlanjut pada fase *design* dan *development* untuk merealisasikan Media Interaktif Normapedia yang terintegrasi secara utuh dengan program Satria Baik. Instrumen pengumpulan data menggunakan teknik multiperspektif yang terdiri atas angket tindakan moral berbasis skala *Likert* 1 sampai 5, lembar observasi perilaku harian, serta pedoman wawancara semiterstruktur. Aplikasi dikembangkan dalam bentuk *website* responsif yang memuat fitur pusat sumber belajar, video *moral modeling*, dan jurnal digital khusus untuk mencatat 3 kebaikan harian. Selama periode implementasi yang berlangsung selama 4 minggu, peserta didik diwajibkan mengisi refleksi harian guna memperkuat proses internalisasi nilai secara mandiri. Validitas produk dijamin melalui mekanisme *expert judgment* oleh ahli materi, ahli karakter, dan ahli media dengan menggunakan kuesioner kelayakan teknis yang terukur. Langkah ini bertujuan untuk mengumpulkan kecukupan data harian mengenai konsistensi perilaku siswa, sekaligus memastikan bahwa setiap fitur dalam ekosistem digital tersebut berfungsi sebagai alat pembentuk habitus moral yang valid dan praktis digunakan oleh guru maupun siswa.

Tahapan analisis data menerapkan pendekatan campuran yang bersifat integratif guna membedah kualitas proses dan hasil akhir secara objektif sesuai kaidah ilmiah. Data kuantitatif dari angket diolah menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk mengukur efektivitas produk melalui perhitungan skor rata-rata serta nilai *Normalized Gain*. Peneliti menerapkan uji *paired sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak statistik untuk mendeteksi perbedaan signifikan antara kondisi *pretest* dan *posttest* pada taraf signifikansi 0,05. Sementara itu, informasi kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dan jurnal refleksi diolah melalui prosedur reduksi, penyajian informasi, serta penarikan simpulan secara naratif. Untuk menjamin keabsahan temuan, dilakukan teknik triangulasi data dengan membandingkan perspektif lintas informan serta verifikasi hasil observasi dengan dokumen resmi sekolah. Rangkaian analisis ini diproses secara teliti guna menghasilkan luaran riset yang kredibel, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dalam upaya mentransformasi pendidikan karakter menjadi sistem yang berbasis data. Keseluruhan pengolahan informasi ini menjamin bahwa simpulan riset didasarkan pada fakta lapangan yang terekam secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

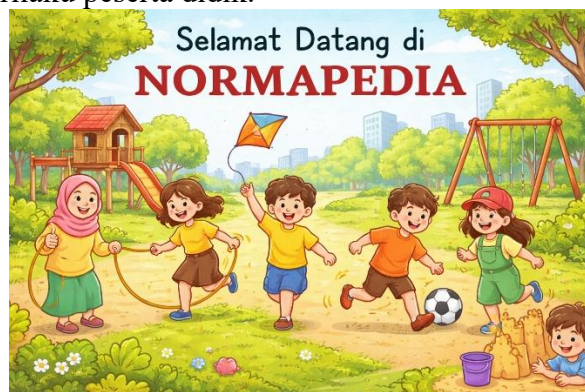
Tahap Analysis

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Loceret melalui kegiatan pengamatan kelas, wawancara dengan guru Pendidikan pancasila, serta analisis dokumentasi program sekolah, ditemukan beberapa permasalahan mendasar dalam implementasi pendidikan karakter. Permasalahan tersebut tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga menyangkut konsistensi internalisasi nilai moral pada peserta didik. Pertama, rendahnya konsistensi tindakan moral peserta didik tampak pada aspek kejujuran akademik, kedisiplinan waktu, dan kepedulian sosial. Dalam konteks kejujuran, masih ditemukan peserta didik yang menyontek saat evaluasi maupun tidak mengerjakan tugas secara mandiri. Pada aspek kedisiplinan, keterlambatan masuk kelas dan kurangnya kepatuhan terhadap tata tertib sekolah menjadi indikator yang cukup dominan. Sementara itu, pada aspek kepedulian sosial, partisipasi aktif dalam kegiatan gotong royong, membantu teman yang mengalami kesulitan belajar, serta menjaga kebersihan lingkungan sekolah belum menunjukkan konsistensi yang stabil.

Kedua, program pembiasaan karakter yang telah berjalan di sekolah sebenarnya sudah ada dalam bentuk kegiatan rutin seperti doa bersama, piket kelas, dan kegiatan keagamaan. Namun demikian, program tersebut belum terdokumentasi secara sistematis dan belum memiliki instrumen evaluasi yang terukur. Tidak terdapat sistem pencatatan longitudinal yang mampu menunjukkan perkembangan karakter peserta didik dari waktu ke waktu. Akibatnya, penguatan karakter lebih bersifat normatif dan belum berbasis data. Ketiga, guru mengalami kesulitan dalam melakukan monitoring perkembangan karakter secara berkelanjutan. Evaluasi karakter masih bergantung pada observasi subjektif dan belum didukung oleh instrumen digital yang memungkinkan pemantauan progres secara real time. Hal ini menyebabkan proses refleksi dan tindak lanjut pembinaan karakter belum optimal.

Tahap Design dan Development

Tahap desain dan pengembangan media interaktif Normapedia dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru yang menunjukkan perlunya sistem pembelajaran karakter yang terintegrasi, terdokumentasi, dan berkelanjutan. Perancangan sistem mengintegrasikan prinsip pedagogi konstruktivistik, pembelajaran reflektif, serta pendekatan pembiasaan moral berbasis digital (digital moral habituation). Media dikembangkan dalam bentuk website interaktif yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun smartphone, sehingga memberikan fleksibilitas penggunaan baik di dalam maupun di luar kelas. Secara struktural, Normapedia dirancang sebagai ekosistem pembelajaran moral yang sistematis melalui integrasi berbagai menu yang saling mendukung pembentukan dimensi kognitif, afektif, dan perilaku peserta didik.



Validasi Ahli (Formative Evaluation)

Tahap validasi produk dilakukan untuk memastikan bahwa Media Interaktif Normapedia memenuhi standar kelayakan secara substansi, pedagogis, dan teknologis sebelum diimplementasikan dalam uji coba lapangan. Validasi melibatkan empat kategori validator, yaitu: (1) ahli materi Pendidikan Pancasila, (2) ahli pendidikan karakter, (3) ahli media dan teknologi pembelajaran, serta (4) praktisi pembelajaran (Guru Pendidikan pancasila SMP Negeri 1 Loceret). Keterlibatan validator dari berbagai bidang bertujuan untuk memperoleh penilaian yang komprehensif dan multidimensional terhadap kualitas produk.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi oleh Para Ahli

No	Jenis Validator	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata (%)	Kategori
1	Ahli Materi Pendidikan Pancasila	Kesesuaian materi dengan kurikulum, kedalaman konsep norma, keakuratan isi	92,4%	Sangat Valid
2	Ahli Pendidikan Karakter	Integrasi nilai karakter, relevansi moral knowing–feeling–action, pembiasaan moral	94,1%	Sangat Valid
3	Ahli Media & Teknologi Pembelajaran	Desain UI/UX, interaktivitas, kemudahan navigasi, tampilan visual	89,7%	Sangat Valid
4	Praktisi Pembelajaran (Guru PPKn)	Kepraktisan penggunaan, implementasi di kelas, kemudahan monitoring	91,3%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan			91,87%	Sangat Valid

Tabel 1 menyajikan rincian hasil uji validasi oleh para ahli terhadap pengembangan produk pendidikan yang menunjukkan tingkat keabsahan sangat tinggi. Penilaian dari ahli materi pendidikan pancasila mencapai 92,4% untuk kesesuaian materi kurikulum. Ahli pendidikan karakter memberikan skor tertinggi sebesar 94,1% pada aspek integrasi nilai moral. Di sisi lain, ahli media dan teknologi pembelajaran memberikan penilaian sebesar 89,7% terkait desain visual, serta praktisi pembelajaran atau guru ppkn mencatatkan angka 91,3%. Secara kolektif, rata-rata keseluruhan validitas mencapai 91,87% yang menempatkan produk ini dalam kategori sangat valid.

Uji Efektivitas (Summative Evaluation)

Uji efektivitas Media Interaktif NORMAPEDIA dilakukan menggunakan desain quasi experimental one group pretest–posttest dengan jumlah subjek sebanyak 32 peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Loceret. Desain ini digunakan untuk mengukur perubahan tingkat tindakan moral peserta didik sebelum dan sesudah implementasi media selama empat minggu. Instrumen pengukuran berupa angket tindakan moral dengan skor maksimal 100 yang telah melalui tahap validasi ahli dan uji kelayakan.

Tabel 2. Ringkasan Efektivitas Media Interaktif NORMAPEDIA

No	Indikator Statistik	Nilai	Kriteria Interpretasi	Keterangan
1	Peningkatan Rata-rata	19.44	Tinggi	Terjadi peningkatan signifikan
2	N-Gain	0.71	Tinggi	Efektivitas tinggi
3	Nilai Signifikansi (p)	0.000	$p < 0.05$	Signifikan

4	Effect Size (Cohen's d)	2.53	Sangat besar (very large)	Dampak sangat kuat
---	-------------------------	------	---------------------------	--------------------

Tabel 2 merinci efektivitas penggunaan media interaktif normapedia melalui berbagai indikator statistik yang menunjukkan hasil sangat positif bagi siswa. Peningkatan rata-rata skor sebesar 19.44 masuk dalam kriteria tinggi, didukung oleh perolehan n-gain senilai 0.71. Hasil uji signifikansi menunjukkan angka 0.000 yang berarti p kurang dari 0.05, menandakan adanya pengaruh nyata secara statistik. Selain itu, nilai effect size sebesar 2.53 dikategorikan sangat besar, membuktikan bahwa media ini memberikan dampak yang sangat kuat terhadap kualitas proses pembelajaran bagi seluruh peserta didik.

Hasil Observasi dan Data Kualitatif

Selain pengukuran kuantitatif melalui pretest–posttest, efektivitas Media Interaktif NORMAPEDIA juga dianalisis melalui observasi sistematis guru dan analisis mendalam terhadap jurnal refleksi peserta didik selama empat minggu implementasi. Analisis ini dilakukan sebagai bentuk triangulasi data untuk memastikan bahwa peningkatan skor tindakan moral yang diperoleh secara statistik benar-benar tercermin dalam perubahan perilaku nyata di lingkungan sekolah.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan media	92%	Sangat Praktis
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	90%	Sangat Praktis
3	Kesesuaian dengan pembelajaran	93%	Sangat Praktis
4	Efisiensi waktu pembelajaran	89%	Sangat Praktis
5	Kemudahan monitoring siswa	92%	Sangat Praktis
	Rata-rata	91,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 3 hasil observasi terstruktur yang dilakukan oleh guru PPKn terhadap 32 peserta didik, sebanyak 87% peserta didik menunjukkan peningkatan konsistensi kedisiplinan. Indikator kedisiplinan yang diamati meliputi ketepatan waktu hadir di kelas, kepatuhan terhadap tata tertib sekolah, penyelesaian tugas tepat waktu, konsistensi mengikuti kegiatan pembelajaran, serta keteraturan dalam mengisi jurnal harian pada aplikasi NORMAPEDIA. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada minggu akhir, tetapi menunjukkan tren progresif dari minggu pertama hingga minggu keempat implementasi. Data ini memperlihatkan bahwa sistem pembiasaan digital yang terdokumentasi mampu memperkuat regulasi diri peserta didik secara berkelanjutan.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan aplikasi	90%	Sangat Praktis
2	Tampilan menarik	92%	Sangat Praktis
3	Kemudahan memahami materi	88%	Sangat Praktis
4	Keterlibatan dalam pembelajaran	91%	Sangat Praktis
5	Manfaat dalam kehidupan sehari-hari	93%	Sangat Praktis
—	Rata-rata	90,8%	Sangat Praktis

Selanjutnya, tabel 4 hasil observasi menunjukkan bahwa 81% peserta didik mengalami peningkatan empati sosial. Indikator empati yang diamati mencakup kesediaan membantu teman yang mengalami kesulitan, kepedulian terhadap kebersihan lingkungan sekolah, sikap toleransi dalam kerja kelompok, serta kemampuan memahami perasaan orang lain dalam situasi konflik. Peningkatan empati ini menunjukkan bahwa fitur refleksi harian dan diskusi moral



dalam NORMAPEDIA tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi afektif dan sosial peserta didik. Dengan kata lain, penguatan nilai tidak berhenti pada pemahaman norma, tetapi berkembang menjadi sensitivitas sosial yang lebih matang.

Dari sisi keterlibatan penggunaan media, tercatat bahwa 90% peserta didik aktif mengisi jurnal harian minimal lima hari per minggu selama periode implementasi. Angka ini menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat tinggi dan mengindikasikan bahwa fitur jurnal “Satu Hari Tiga Kebaikan” tidak dipandang sekadar sebagai tugas formal, tetapi telah menjadi bagian dari rutinitas pembiasaan karakter. Konsistensi pengisian jurnal ini juga memperlihatkan adanya komitmen internal untuk merefleksikan tindakan moral yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa peningkatan tindakan moral peserta didik mencakup aspek kognitif, afektif, dan praktik nyata secara terintegrasi. Media digital ini memfasilitasi dimensi pengetahuan moral melalui menu materi yang menyajikan berbagai norma dalam bentuk teks naratif serta infografis kontekstual. Pengetahuan tersebut diperkuat dengan video simulasi kasus yang memudahkan individu memahami konsekuensi dari setiap tindakan mereka. Sementara itu, aspek perasaan moral dibangun melalui fitur refleksi harian yang mendorong munculnya kesadaran emosional serta empati sosial yang tulus. Peserta didik melaporkan perasaan puas dan bangga setelah melakukan kebaikan, yang mengindikasikan adanya pergeseran dari sekadar kepatuhan eksternal menuju motivasi internal yang jauh lebih stabil. Terakhir, dimensi tindakan moral diwujudkan melalui kewajiban mencatat aktivitas positif setiap hari secara konsisten. Sinergi antara pemahaman nilai, penghayatan emosi, serta praktik nyata dalam ekosistem digital terstruktur ini menjembatani kesenjangan yang sering terjadi antara teori dan implementasi perilaku sehari-hari. Transformasi karakter terjadi karena seluruh fitur dirancang untuk saling mendukung dalam satu sistem yang utuh, sehingga pembentukan karakter tidak lagi bersifat parsial melainkan menyeluruh, sangat mendalam, dan terukur secara sangat baik (Ardiyanti & Khairiah, 2021; Hadi et al., 2022; Rahmadani et al., 2021).

Pembentukan *habitus* moral melalui program pendukung dilakukan dengan mewajibkan peserta didik melakukan serta mencatat minimal 3 tindakan kebaikan setiap hari. Aktivitas yang dilakukan secara berulang selama 4 minggu ini menciptakan pola perilaku yang cenderung permanen dalam diri individu. Repetisi tindakan tersebut memicu proses internalisasi nilai melalui pengalaman langsung yang mengubah paksaan struktur menjadi disposisi internal yang kuat. Awalnya tindakan mungkin dilakukan demi tuntutan program, namun seiring berjalannya waktu, praktik tersebut bertransformasi menjadi kesadaran personal dan komitmen intrinsik yang sangat kokoh. Fitur visualisasi perkembangan dalam bentuk grafik memberikan umpan balik nyata yang memperkuat hubungan antara tindakan fisik dan kesadaran reflektif individu (Demirci et al., 2025; Huang et al., 2022; Murnane et al., 2023). Adanya pemantauan berkelanjutan dari pihak pengajar memberikan legitimasi sosial yang mendukung reproduksi perilaku positif di lingkungan sekolah. Melalui kombinasi antara pengulangan tindakan, refleksi terstruktur, dan penguatan sosial, tindakan kebaikan tidak lagi sekadar respons terhadap instruksi luar. Pola ini membentuk identitas moral baru yang membuat individu secara otomatis cenderung memilih tindakan yang selaras dengan norma meskipun tanpa pengawasan langsung dari orang dewasa di sekitarnya secara kontinu setiap waktu yang sangat berarti (Gogoshin, 2021; Haryono et al., 2021; Ibrahim & Robandi, 2020).



Efektivitas media digital ini terbukti secara empiris melalui peningkatan rata-rata skor sebesar 19.44 poin pada akhir periode intervensi. Analisis data menunjukkan nilai *n-gain* sebesar 0.71 yang masuk dalam kategori tinggi, menandakan bahwa teknologi mampu meminimalkan celah antara kondisi awal dan capaian ideal perilaku. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang berarti terdapat perbedaan yang sangat nyata antara sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Temuan ini menegaskan bahwa strategi pedagogis berbasis partisipasi aktif jauh lebih unggul dibandingkan metode ceramah konvensional yang bersifat satu arah. Keunggulan sistem terletak pada kemampuan melakukan pemantauan secara *real time* melalui dasbor khusus yang memudahkan evaluasi karakter secara objektif. Dokumentasi refleksi harian menciptakan jejak perkembangan kesadaran moral yang dapat dianalisis secara longitudinal oleh pihak pendidik di sekolah. Visualisasi progres individu berperan sebagai instrumen motivasional yang memperkuat komitmen terhadap perubahan perilaku positif secara berkelanjutan. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai medium transformasi yang mengubah pemahaman normatif menjadi konsistensi perilaku yang terukur secara ilmiah. Keberhasilan ini memberikan landasan kuat bagi pengembangan sistem pendidikan karakter yang lebih modern, efektif, sistemik (Asrial et al., 2023; Darmaji et al., 2021; Hakim, 2023; Setianingsih et al., 2025).

Kontribusi teoretis penelitian ini terletak pada penggabungan konsep pembiasaan moral digital dengan kerangka pendidikan karakter yang komprehensif dan sistematis. Penggunaan media terbukti mampu meningkatkan validitas produk hingga mencapai angka 91.87 yang dikategorikan sebagai instrumen sangat valid secara pedagogis. Integrasi sistem monitoring digital memungkinkan proses pembentukan karakter dilakukan secara terstruktur dan terdokumentasi dengan sangat rapi dari waktu ke waktu. Hal ini memperluas paradigma pendidikan nilai dari pendekatan yang bersifat sporadis menuju pendekatan yang lebih sistemik dan berbasis data. Secara praktis, aplikasi ini sangat mendukung implementasi kurikulum nasional, terutama dalam menguatkan profil pelajar yang mandiri dan memiliki nalar kritis tinggi. Struktur aplikasi berbasis *web* memberikan kemudahan akses bagi pengguna tanpa memerlukan infrastruktur teknologi yang sangat kompleks atau mahal. Sekolah dapat melakukan adaptasi materi sesuai dengan karakteristik lingkungan sosial peserta didik untuk menciptakan ekosistem belajar yang relevan. Keberadaan fitur diskusi memperluas perspektif moral melalui interaksi antar sejawat dalam membahas berbagai kasus nyata di lapangan. Model ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat bantu yang kuat dalam membangun kultur sekolah yang benar-benar beradab (Arlina et al., 2023; Santoso et al., 2026; Setianingsih et al., 2025; Wijayanti et al., 2025).

Meskipun menunjukkan efektivitas yang tinggi, penelitian ini memiliki keterbatasan terkait skala implementasi yang masih terfokus pada 1 lokasi sekolah menengah pertama. Durasi intervensi selama 4 minggu mungkin belum cukup untuk menjamin bahwa *habitus* moral yang terbentuk akan bertahan selamanya tanpa pendampingan. Selain itu, ketergantungan pada kejujuran peserta didik dalam mengisi jurnal harian tetap menjadi faktor yang memengaruhi akurasi data perilaku nyata. Namun, hasil sintesis menunjukkan bahwa kombinasi validitas 91.87 dan *n-gain* 0.71 memberikan dasar empiris yang sangat kuat bagi kelayakan media. Perbedaan signifikan yang ditunjukkan oleh angka 0.000 membuktikan bahwa inovasi ini bukan sekadar alat informasi melainkan sistem transformasi perilaku. Ke depannya, diperlukan riset lanjutan dengan cakupan populasi yang lebih luas untuk menguji stabilitas *habitus* moral dalam jangka panjang. Pengembangan fitur kecerdasan buatan dapat ditingkatkan untuk memberikan analisis umpan balik yang lebih personal dan mendalam bagi



setiap individu. Secara keseluruhan, integrasi antara pemahaman nilai, penghayatan emosi, dan praktik nyata dalam *platform* digital ini telah berhasil meletakkan fondasi kuat bagi pembentukan karakter bangsa yang lebih beradab dan berintegritas tinggi melalui teknologi.

KESIMPULAN

Pengembangan media interaktif Normapedia berbasis program Satria Baik melalui model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* terbukti berhasil menghasilkan instrumen pendidikan karakter yang sangat valid dengan persentase kelayakan mencapai 91,87 persen. Secara terperinci, aspek materi memperoleh skor 92,4 persen, dimensi karakter 94,1 persen, serta kualitas *user interface* dan *user experience* sebesar 89,7 persen. Hasil uji efektivitas terhadap 32 peserta didik menunjukkan peningkatan skor tindakan moral yang signifikan, di mana rata-rata nilai meroket dari 65,12 pada saat *pretest* menjadi 84,56 pada tahap *posttest*. Selisih kenaikan sebesar 19,44 poin ini diperkuat dengan nilai *n-gain* sebesar 0,71 yang masuk dalam kategori tinggi serta tingkat signifikansi 0,000 yang membuktikan bahwa intervensi digital ini memberikan dampak nyata. Keberhasilan ini menegaskan bahwa integrasi antara kurikulum Pendidikan Pancasila dengan fitur refleksi harian dalam ekosistem digital mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman norma secara kognitif dengan konsistensi perilaku moral peserta didik di lingkungan sekolah menengah pertama secara sistematis, akurat, dan sangat terukur.

Secara kualitatif, implementasi program ini mentransformasi perilaku siswa secara nyata dengan peningkatan konsistensi kedisiplinan sebesar 87 persen dan empati sosial mencapai 81 persen. Tingginya partisipasi aktif dalam pengisian jurnal harian yang menyentuh angka 90 persen mencerminkan adanya internalisasi nilai melalui pembentukan *habitus* moral yang stabil. Sebagai saran untuk penelitian kedepannya, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas skala implementasi pada populasi yang lebih beragam guna menguji stabilitas pembiasaan moral ini dalam jangka waktu yang lebih lama melalui studi *longitudinal*. Disarankan pula untuk mengintegrasikan teknologi *artificial intelligence* guna memberikan umpan balik personal yang lebih mendalam pada setiap narasi refleksi peserta didik. Selain itu, eksplorasi mengenai kolaborasi antara orang tua dan guru melalui fitur pemantauan terpadu dalam aplikasi perlu dikembangkan untuk memastikan konsistensi tindakan moral siswa saat berada di luar lingkungan sekolah. Penelitian masa depan juga dapat mengkaji dampak media ini terhadap variabel psikologis lainnya seperti ketangguhan mental atau *resilience* siswa dalam menghadapi tantangan era digital yang semakin kompleks agar tercipta generasi emas yang berintegritas tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, S., & Khairiah, D. (2021). Hakikat pendidikan karakter dalam meningkatkan kualitas diri pada anak usia dini. *Buhuts Al-Athfal Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 167. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3024>
- Arlina, A., Nasution, A. H., & A'yuni, N. (2023). A model of cultivating morality in fikih learning strategies course. *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1). <https://doi.org/10.30668/ei.v12i01.3999>
- Asrial, A., Syahrial, S., Kurniawan, D. A., Aldila, F. T., & Iqbal, M. (2023). Implementation of web-based character assessment on students' character outcomes: A review on perception and gender. *Journal of Technology and Science Education*, 13(1), 301. <https://doi.org/10.3926/jotse.1564>



- Cahyati, J. N. (2021). Cerita rakyat “asal-usul nama dukuh pantaran” sebagai pembentuk literasi moral. *Mahakarya Jurnal Mahasiswa Ilmu Budaya*, 2(1). <https://doi.org/10.22515/mjmib.v2i1.3698>
- Darmaji, D., Astalini, A., Kurniawan, D. A., & Aldila, F. T. (2021). Students’ perceptions in the use of web-based character assessment from gender perspective. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 11(2), 362. <https://doi.org/10.23960/jpp.v11.i2.202117>
- Demirci, E., Tuzun, E., Un, A. F., Sonmez, T. G., & Varol, O. (2025). From occasional to steady: Habit formation insights from a comprehensive fitness study. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2501.01779>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter siswa melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Fatonah, R. J., Yunizar, D. A., Yunita, N., Sa’diyah, S., & Gustian, R. (2024). Analisis penerapan pendidikan moral dalam penguatan karakter peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4018. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6618>
- Gogoshin, D. L. (2021). Robot responsibility and moral community. *Frontiers in Robotics and AI*, 8. <https://doi.org/10.3389/frobt.2021.768092>
- Hadi, S., Sholihah, Q., & Warsiman, W. (2022). Pembelajaran inovatif pendidikan karakter pada mata kuliah bahasa indonesia meningkatkan kualitas sikap, minat, dan hasil belajar siswa. *Briliant Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(4), 905. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i4.1148>
- Hakim, A. R. (2023). Konsep landasan dasar pendidikan karakter di indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3258>
- Haryono, S. E., Muntomimah, S., & Eva, N. (2021). Planting values through character education for early childhood. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i15.8194>
- Huang, D., Tory, M., & Bartram, L. (2022). A field study of on-calendar visualizations. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arxiv.1706.01123>
- Ibrahim, M., Islam, S., Zohriah, O., & Azid, M. (2024). Addressing contemporary ethical and moral issues through islamic education. *Journal on Islamic Studies*, 1(1), 36. <https://doi.org/10.35335/kbbzar83>
- Ibrahim, T., & Robandi, B. (2020). Representasi kesadaran agensi moral sebagai guru: Studi fenomenologi pada mahasiswa pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.30313>
- Kamilah, A. I., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Pengembangan media buku cerita digital pada pelajaran PPKn sebagai upaya meningkatkan moral siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1367. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5129>
- Mulyadi, M., Syihabuddin, S., Sauri, S., & Hidayat, M. (2022). Implementasi integrated curriculum dalam penguatan pendidikan akhlak di era millennial. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3522>
- Murnane, E. L., Glazko, K., Costa, J., Yao, R., Zhao, G., Moya, P. M. L., & Landay, J. A. (2023). Narrative-based visual feedback to encourage sustained physical activity. *Proceedings of the ACM on Interactive Mobile Wearable and Ubiquitous Technologies*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.1145/3580786>
- Nurhabibah, S., Sari, H. P., & Fatimah, S. (2025). Pendidikan karakter di era digital: Tantangan dan strategi dalam membentuk generasi berakhlak mulia. *Jurnal Manajemen Dan*

- Pendidikan Agama Islam*, 3(3), 194. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i3.1099>
- Nurjanah, H., Rohmah, S. N., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan e-book SSD sebagai media pembelajaran digital untuk menanamkan akhlak mulia bagi siswa SD. *BUDAI Multidisciplinary Journal of Islamic Studies*, 1(2), 109. <https://doi.org/10.30659/budai.1.2.109-118>
- Rahmadani, E., Armanto, D., Syafitri, E., & Umami, R. (2021). Ontologi, epistemologi, aksiologi dalam pendidikan karakter. *Journal of Science and Social Research*, 4(3), 307. <https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.680>
- Sahronih, S., Ismuwardani, Z., Suanto, A., & Shofari, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran edugame augmented reality bermuatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar. *TEMATIK*, 9(2), 128. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i2.1059>
- Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). Pendidikan karakter membangun peserta didik yang cerdas dan berkarakter di era revolusi industry 4.0. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 4(2), 91. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.v4i2.37620>
- Santoso, I. M., Indahwati, N., & Putra, D. F. (2026). Sinergi model pendidikan ketrunaan dan lingkungan sosial dalam membentuk karakter siswa. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 155. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9393>
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). Value-based digital storytelling learning media to foster student character. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14221a>
- Satria, H., Nafisa, R. B., Putri, S. V., & Gusmaneli, G. (2023). Pemanfaatan teknologi pendidikan dalam meningkatkan karakter anak bangsa di era digital. *Journal of Regional Development and Technology Initiatives*, 1, 17. <https://doi.org/10.58764/j.jrdti.2023.2.46>
- Setianingsih, S., Rufiana, I. S., & Dewi, R. S. I. (2025). Analisis kritis pembelajaran karakter pancasila di sekolah dasar melalui pendekatan berbasis nilai: Tinjauan sistematik literatur (SLR). *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1329. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8036>
- Susilo, M. J., Sulisworo, D., & Beungacha, S. (2023). Technology and its impact on education. *Buletin Edukasi Indonesia*, 2(2), 47. <https://doi.org/10.56741/bei.v2i02.285>
- Tuhfa, E. F., & Rahayu, E. (2024). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kosakata bahasa indonesia siswa muslim satun wittaya school di Thailand. *SCHOULID Indonesian Journal of School Counseling*, 9(1), 18. <https://doi.org/10.23916/083756011>
- Widiatmaka, P., Mujahidah, N., Rahmap, R., & Arifudin, A. (2023). Pendidikan karakter melalui karang taruna untuk membangun karakter sosial pada generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 32. <https://doi.org/10.21831/jpka.v14i1.57036>
- Wijayanti, T., Kurniawan, M. A., Rachman, M., Uddin, H. R., & Rosyidi, M. I. (2025). Smart citizen learning model: Innovation in realizing students characters. *Pedagonal Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 172. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v9i2.44>