PROPOSAL

APLIKASI SAHABAT
(SINERGI ORANG TUA DAN SEKOLAH PEMBENTUK ANAK HEBAT) : KOLABORASI GURU DAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DAN KEDISIPLINAN DI SD AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG

DISUSUN OLEH :

SD AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG

NPSN : 700043429

KORWILCAM BIDANG PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

KECAMATAN SUMBERLAWANG

KABUPATEN SRAGEN

TAHUN 2026

ABSTRAK

Keberhasilan pendidikan karakter tidak dapat bertumpu hanya pada pihak sekolah, melainkan memerlukan keterlibatan aktif dari orang tua di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi inovasi pendidikan berupa Aplikasi SAHABAT (Sinergi Orang Tua dan Sekolah Pembentuk Anak Hebat) sebagai media kolaborasi guru dan orang tua dalam membentuk karakter serta kedisiplinan siswa di SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang. Metodologi yang digunakan adalah *Design-Based Research* (DBR) model Reeves yang mencakup empat tahap: analisis masalah praktis, pengembangan solusi berbasis teori, pengujian dan penyempurnaan berulang, serta refleksi untuk menghasilkan prinsip desain. Aplikasi SAHABAT mengintegrasikan teori habituasi, pengasuhan Islami berbasis nilai Ke-Aisyiyahan/Kemuhammadiyahan, dan prinsip gamifikasi (seperti *Poin Ananda Hebat*, *leveling*, dan *badge* digital) ke dalam fitur *Habit Tracker* harian serta modul *E-Parenting*. Hasil penerapan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi secara signifikan meningkatkan transparansi komunikasi antara guru dan orang tua, memperkuat kontinuitas pembiasaan karakter di sekolah dan di rumah, serta meningkatkan motivasi internal dan kedisiplinan siswa secara berkelanjutan. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa model kolaborasi digital yang efektif serta kontribusi teoritis berupa prinsip desain media pemantauan karakter berbasis sinergi sekolah dan keluarga.

Kata Kunci: *Design-Based Research (DBR), Aplikasi SAHABAT, Pendidikan Karakter, Kolaborasi Guru dan Orang Tua*.

A. LATAR BELAKANG

Kolaborasi orang tua dan guru merupakan fondasi krusial dalam pembentukan karakter, dan kedisiplinan anak. Kolaborasi orang tua dan guru dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan sekolah yang melibatkan keduanya. Kegiatan kolaborasi guru dan orang tua merupakan salah satu program manajemen sekolah dengan masyarakat. Qadafi (2019) menjelaskan bahwa terdapat bentuk kolaborasi guru dan orang tua yang dapat mengembangkan aspek moral anak usia dini yaitu mengadakan kegiatan parenting setiap bulan, berkomunikasi melalui *Whatsapp Group* maupun secara langsung dengan orang tua, mengikutsertakan orang tua dalam kegiatan sosial dan pelatihan pendidikan karakter. Orang tua menjadi salah satu yang terlibat penuh dalam mengembangkan kemampuan anak secara maksimal baik di rumah maupun disekolah. Seperti yang dijelaskan oleh Sopian (2016) tentang tugas guru dalam bidang profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih yaitu meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, ilmu pengetahuan dan teknologi serta keterampilanketerampilan pada siswa. Namun peran orang tua juga tidak kalah penting yakni membimbing dan mendidik anaknya di rumah.

Seperti yang dikatakan Jailani (2014) fungsi dan peran orang tua tidak hanya sebatas memenuhi kebutuhan sandang, pangan dan papan, namun ada yang jauh lebih penting yaitu pemenuhan perhatian, bimbingan, arahan, motivasi dan pendidikan serta penanaman moral. Diera digital saat ini, tantangan mendidik anak semakin kompleks dengan adanya degradasi moral, ketergantungan pada gawai, dan memudarnya nilai-nilai kesopanan. SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang sebagai lembaga pendidikan dasar Islam berbasis unggulan dituntut untuk tidak hanya mencetak prestasi akademik, tetapi juga melahirkan generasi yang berakhlak mulia dan berkarakter islami.

Sering kali terjadi diskoneksi antara nilai-nilai yang diajarkan di sekolah dengan kebiasaan murid di rumah. Pembiasaan positif di sekolah seperti salat tepat waktu, menjaga kebersihan, dan bertutur kata santun menjadi tidak optimal jika orang tua di rumah bersikap permisif atau acuh tak acuh. Sebaliknya, kesibukan orang tua bekerja kerap membuat pengawasan terhadap kedisiplinan anak menjadi longgar. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem kemitraan yang terstruktur, komunikatif, dan berkelanjutan. Untuk menjembatani tantangan tersebut, diperlukan sebuah platform berbasis teknologi yang inklusif, mudah digunakan, dan dapat menghubungkan interaksi guru serta orang tua secara terstruktur. Oleh karena itu, diusunglah inovasi sistem monitoring dan kolaborasi digital bernama Aplikasi SAHABAT (Sinergi Orang Tua dan Sekolah Pembentuk Anak Hebat) sebagai solusi konkret dalam mewujudkan pembentukan karakter dan kedisiplinan murid di SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang. Aplikasi ini dirancang sebagai jembatan kolaborasi untuk menyelaraskan pola asuh guru di sekolah dan orang tua di rumah, sehingga proses pembentukan karakter anak berjalan secara konsisten 24 jam sehari.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

1. TUJUAN

Program ini dirancang dengan tujuan sebagai berikut:

a. Menghadirkan media integratif digital (Aplikasi SAHABAT) untuk memantau perkembangan karakter dan kedisiplinan murid secara real-time.
b. Memperkuat sinergi serta rasa tanggung jawab bersama antara orang tua dan guru dalam pengawasan perilaku harian murid.
c. Membiasakan kedisiplinan, kemandirian, dan karakter Islami murid melalui sistem poin dan jurnal pembiasaan harian yang terintegrasi.
d. Meningkatkan tingkat kedisiplinan siswa, baik dalam aspek kehadiran, ketepatan beribadah, maupun penyelesaian tugas sekolah.
e. Membangun komunikasi yang harmonis, transparan, dan suportif antara pihak sekolah dan wali murid

2. MANFAAT

Implementasi program Aplikasi "SAHABAT" ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi berbagai pihak:

a. Bagi Murid
   1.) Menumbuhkan kesadaran diri untuk berdisiplin, rajin beribadah, dan berperilaku baik melalui pencatatan motivatif.
   2.) Memperoleh keteladanan dan aturan yang konsisten, sehingga anak tidak mengalami kebingungan moral (*moral confusion*).

b. Bagi Orang Tua.
   1.) Memudahkan pemantauan aktivitas anak di sekolah dan memfasilitasi pelaporan pembiasaan anak di rumah secara praktis.
   2.) Mendapatkan wawasan (*parenting insight*) dan panduan yang jelas dari sekolah mengenai cara mendidik anak sesuai perkembangannya.

c. Bagi Guru / Sekolah
   1.) Mempermudah dokumentasi rekam jejak perilaku siswa secara terstruktur, meminimalkan kesalahpahaman dengan orang tua, serta meningkatkan mutu layanan pendidikan berbasis karakter di SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang.
   2.) Mempermudah tugas guru dalam mendidik karakter karena mendapat dukungan penuh dari lingkungan keluarga siswa.

3.) Meningkatkan citra dan mutu SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang sebagai sekolah yang unggul dalam pembentukan akhlakul karimah.

C. METODE

Metode yang digunakan dalam penerapan Aplikasi SAHABAT (Sinergi Orang Tua dan Sekolah Pembentuk Anak Hebat) di SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang mengintegrasikan pendekatan pengembangan teknologi, kolaborasi partisipatif, dan habituasi karakter secara berkelanjutan. Metode yang digunakan adalah *Design-Based Research* (DBR) (Reeves, 2006) . Metode ini dipilih karena berfokus pada pemecahan masalah pendidikan praktis di lapangan melalui intervensi yang dirancang secara kolaboratif. Metode ini memiliki empat tahap utama yang saling berkesinambungan yaitu : tahap analisis masalah praktis, tahap pengembangan solusi berbasis teori, tahap pengujian dan evaluasi siklis (Interatif), dan terakhir tahap refleksi dan produksu prinsip desain.

D. DESAIN DAN MODEL

Aplikasi SAHABAT (Sinergi Orag Tua dan Sekolah Pembentuk Anak Hebat): Kolaborasi Guru dan Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter di SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang ini dirancang dengan mengadopsi kerangka kerja *Design-Based Research* (DBR) (Reeves 2006). Model DBR ini memadukan prinsip-prinsip teoritis dengan kebutuhan praktis di lapangan melalui empat tahap utama yang saling berkesinambungan:

1. Tahap Analisis Masalah Praktis (*Analysis of Practical Problems*)

   Mengidentifikasi kendala komunikasi dan pemantauan karakter antara guru dan orang tua di SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang, maka perlu adanya :

   a. Kemitraan: kepala sekolah, guru, dan perwakilan orang tua bekerja sama mengidentifikasi bentuk diskoneksi antara sekolah dan rumah.
   b. Aktivitas: Menggali akar masalah melalui asesmen kebutuhan (*needs assessment*), wawancara, dan observasi terkait pembiasaan karakter anak (seperti ibadah, kesantunan, dan kebersihan).

2. Tahap Pengembangan Solusi berbasis teori (*Development of Solutions*)

   Pada fase Pengembangan Solusi Berbasis Teori *(Development of Solutions)* dalam metodologi *Design-Based Research* (DBR), perancangan prototipe Aplikasi SAHABAT memadukan tiga landasan konseptual utama ke dalam fitur-fitur teknis yang interaktif.

Berikut adalah rancangan detail pengintegrasian teori habituasi, pengasuhan Islami (Kemuhammadiyahan/Ke-Aisyiyahan), dan prinsip gamifikasi ke dalam antarmuka dan arsitektur Aplikasi SAHABAT:

a. Pengintegrasian Landasan Teori ke Dalam Fitur Aplikasi
   Teori Habituasi (Pembiasaan Berkelanjutan)

   Teori habituasi menekankan bahwa karakter dibentuk melalui tindakan berulang (repetition) yang konsisten dan mendapat penguatan (reinforcement).

   1) Fitur *Parental Habit Tracker*: Menyediakan ceklis harian otomatis bagi orang tua untuk memantau aktivitas pembiasaan anak di rumah, seperti salat Subuh/Magrib/Isya tepat waktu, tilawah Al-Qur'an, dan tidur tepat waktu.
   2) Fitur *School Habit Check*: Guru mencatat kehadiran, ketepatan waktu, kerapian seragam, serta kedisiplinan ibadah (salat Dhuha dan Zuhur) secara harian.
   3) Integrasi *Continuity*: Data dari rumah dan sekolah digabungkan secara real-time untuk memastikan pembiasaan yang diajarkan di sekolah diteruskan secara konsisten di rumah.

b. Pengasuhan Islami berbasis Nilai Al Islam Kemuhammadiyahan

   Pengasuhan Islami mengedepankan keteladanan (uswah hasanah), kasih sayang, serta penanaman adab dan akhlakul karimah khas Aisyiyah/Muhammadiyah.

   1) Misi *Habit Check* Ibadah & Adab: Pilihan aktivitas tidak hanya berfokus pada aturan fisik, melainkan nilai muamalah dan ibadah, seperti adab makan, sopan santun berbicara, membantu orang tua, dan kedisiplinan ibadah.
   2) Modul *E-Parenting* Hub & Catatan Sinergi: Fasilitas ruang komunikasi privat dan catatan antara orang tua dan guru untuk mendiskusikan penanganan karakter anak secara santun, beradab, dan edukatif.

c. Prinsip Gamifikasi (*Gamification*)

   Gamifikasi diterapkan untuk membangun motivasi internal anak agar merasa senang dan tertantang dalam menjalankan pembiasaan positif tanpa merasa dipaksa.

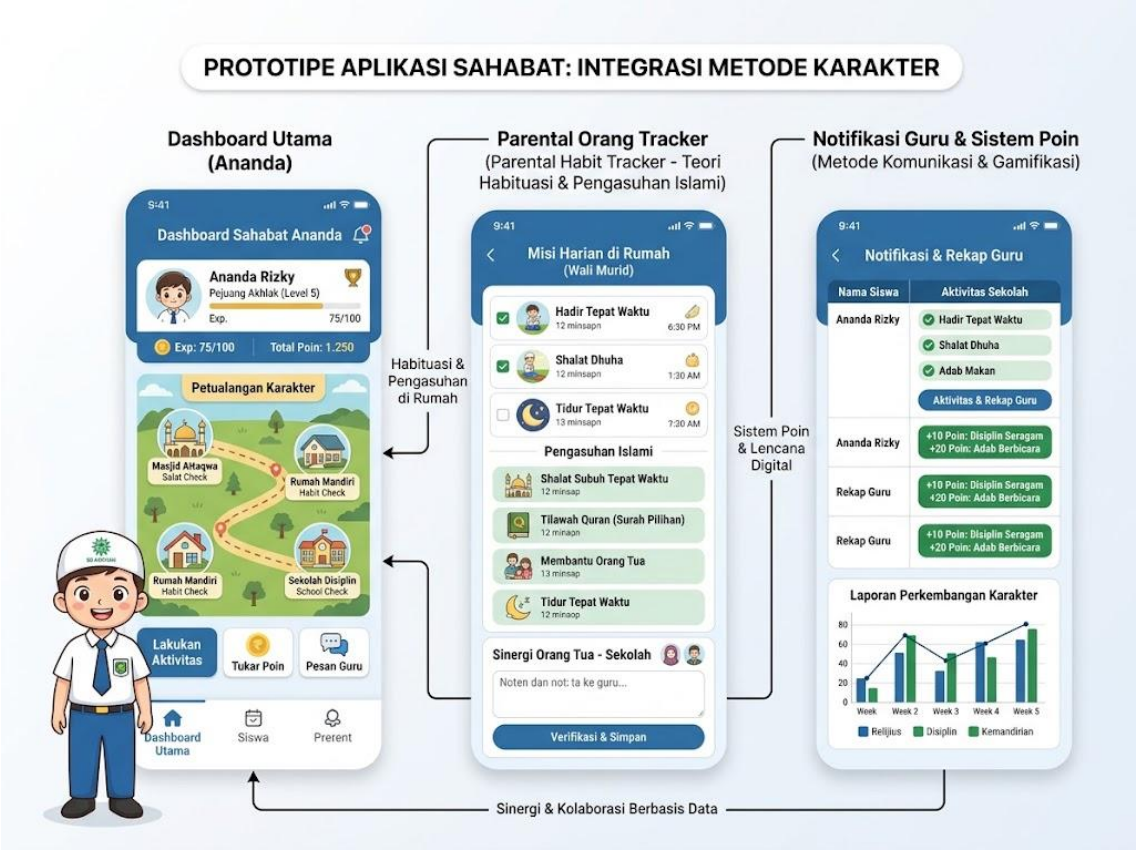
   1) Sistem Poin (Poin Ananda Hebat / Exp): Setiap penyelesaian pembiasaan harian yang diverifikasi orang tua/guru akan memberikan poin pengalaman (Exp) dan akumulasi total poin.

2) Tingkat Perkembangan (*Leveling & Badges*): Siswa dapat naik tingkat (misal: Pejuang Akhlak Level 5) dan membuka lencana digital (badges) baru seiring konsistensi pembiasaan mereka.
3) Visualisasi Peta Petualangan Karakter: Tampilan dashboard anak didesain menarik dengan alur petualangan interaktif (misal: melewati pos Masjid At-Taqwa, Rumah Mandiri, hingga Sekolah Disiplin). Sistem
4) Penukaran Poin (Tukar Poin): Poin yang terkumpul dapat ditukarkan dengan apresiasi non-materiil maupun materiil yang disepakati sekolah dan orang tua.

3. Desain Antarmuka Prototipe (3 Tampilan Utama)

Berdasarkan prototipe aplikasi yang dirancang, sistem dibagi menjadi tiga sudut pandang pengguna (*user views*):

a. Tampilan Dashboard Utama Anak (Ananda *View*):
   1.) Profil & Level: Menampilkan nama siswa, gelar karakter, bilah kemajuan (exp bar), dan total poin.
   2.) Peta Petualangan Karakter: Peta visual yang menghubungkan ikon Masjid At-Taqwa, Rumah Mandiri, dan Sekolah Disiplin sebagai representasi lokasi pembiasaan.
   3.) Tombol Aksi: Akses cepat ke Lakukan Aktivitas, Tukar Poin, dan Pesan Guru.
b. Tampilan Pengasuhan & *Tracker* Orang Tua (*Parent View*):
   1.) Daftar Misi Harian di Rumah: Ceklis sederhana untuk orang tua mencentang aktivitas anak (Hadir Tepat Waktu, Salat Dhuha, Salat Subuh, Tilawah, Membantu Orang Tua, Tidur Tepat Waktu).
   2.) Kolom Sinergi: Catatan langsung dari orang tua ke guru terkait kondisi khusus anak sebelum menekan tombol Verifikasi & Simpan.
c. Tampilan Guru & Rekapitulasi Data (*Teacher & Analytics View*):
   1.) Pencatatan Aktivitas Sekolah: Guru memverifikasi kedisiplinan hadir, salat Dhuha, dan adab secara efisien di kelas.
   2.) Pemberian Poin Instant: Fitur penambahan poin otomatis (misal: +10 Poin: Disiplin Seragam, +20 Poin: Adab Berbicara).
   3.) Grafik Laporan Perkembangan Karakter: Visualisasi tren mingguan yang memetakan 3 dimensi utama (Reliabilitas/Relijiusitas, Kedisiplinan, dan Kemandirian) sebagai bahan evaluasi bersama orang tua.



Gb. 1. Prorotipe Aplikasi Sahabat

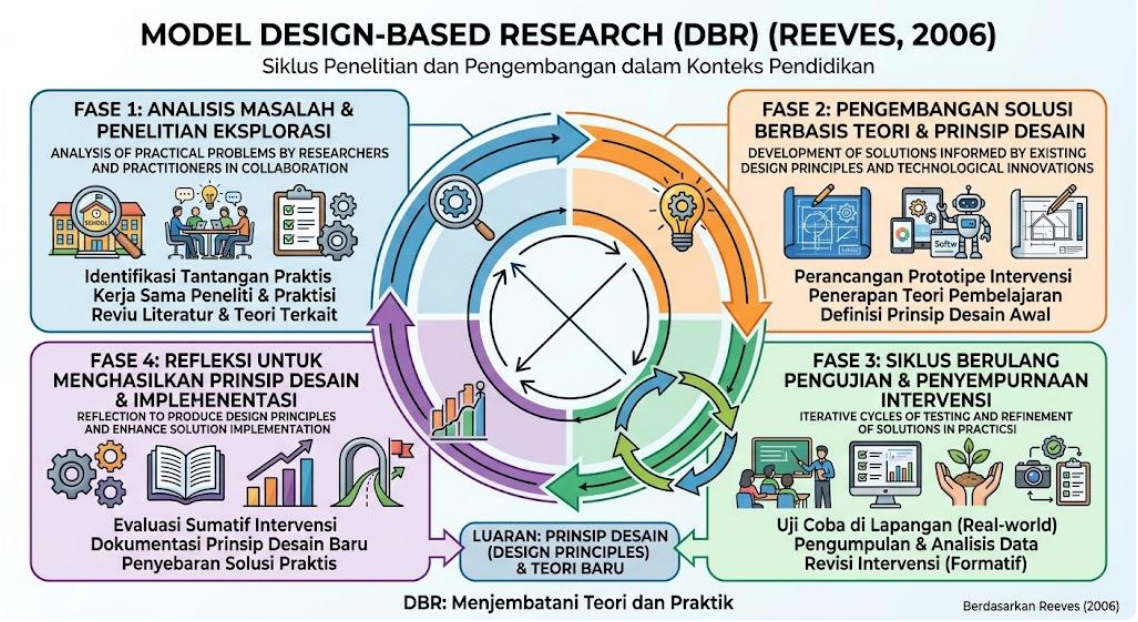
4. Tahap Siklus Uji Coba dan Evaluasi (*Iterative Cycles of Testing and Refinement*)

    a. Uji Coba Lapangan: Penerapan Aplikasi secara secara menyeluruh kepada sasaran (guru dan orang tua).
    b. Evaluasi Berulang: Pengumpulan umpan balik secara berkala melalui refleksi mingguan untuk memantau keterlaksanaan program.
    c. Revisi Model: Memperbaiki dan menyempurnakan kendala teknis maupun operasional berdasarkan masukan nyata dari guru dan orang tua.

5. Tahap Refleksi dan Prinsip Desain (*Reflection to Produce Design Principles*)

    a. Formulasi Solusi Akhir: Menghasilkan model akhir Aplikasi SAHABAT yang telah teruji efektivitasnya dalam mengoptimalkan perkembangan karakter anak.
    b. Dokumentasi Panduan: Merumuskan prinsip-prinsip desain (*design principles*) sebagai standar operasional yang dapat direplikasi oleh lembaga pendidikan sejenis.

Dengan demikian, desain model Aplikasi SAHABAT (Sinergi Orag Tua dan Sekolah Pembentuk Anak Hebat) : Kolaborasi Guru dan Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter di SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang ini dirancang dengan mengadopsi kerangka kerja *Design-Based Research* (DBR) model Reeves (2006). Model DBR ini memadukan prinsip-prinsip teoritis dengan kebutuhan praktis di lapangan melalui empat tahap utama yang saling berkesinambungan dengan alur sebagai berikut



Gb.2. Siklus Model DBR

Deskripsi Dan Fitur Utama Aplikasi Sahabat

Aplikasi SAHABAT dirancang berbasis mobile/web responsive sederhana yang berfokus pada fitur-fitur pemantauan karakter dan kedisiplinan:

No	Nama Fitur	Fungsi Utama
1	Beranda / Dashboard Guru	Menampilkan identitas guru wali kelas, guru pendamping, serta daftar anak yang didampingi
2	Data Anak	Menyimpan dan mengelola data siswa yang berada dalam pendampingan

3	Pendampingan Siswa	Mencatat dan memantau proses pendampingan masing-masing anak
4	Input Data	Menambahkan berbagai informasi/data yang diperlukan dalam sistem
5	Edit & Hapus Data	Memungkinkan data yang sudah dimasukkan diperbaiki atau dihapus
6	Navigasi Kembali	Setiap form input memiliki satu tombol Kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya
7	Data Guru/Pendamping	Menghubungkan guru dengan siswa yang menjadi tanggung jawabnya
8	Dashboard Informasi	Menjadi pusat akses berbagai data dan fitur pendampingan
9	Manajemen Data	Mengorganisasi data siswa dan informasi pendampingan agar lebih terstruktur

Tabel 1. Fitur Aplikasi Sahabat

E. ANALISI FUNGSIONAL DAN CARA KERJA

1. FUNGSI

SAHABAT merupakan sistem informasi berbasis web yang dikembangkan untuk mendukung pengelolaan dan pelaksanaan pendampingan peserta didik secara terstruktur, terdokumentasi, dan berkelanjutan. Sistem ini mengintegrasikan informasi mengenai guru, guru pendamping, serta peserta didik yang berada dalam proses pendampingan ke dalam suatu platform digital.

a. Dashboard Guru

Dashboard merupakan halaman utama yang berfungsi sebagai pusat informasi dan navigasi bagi pengguna. Dashboard memuat identitas guru/wali kelas, identitas guru pendamping, daftar peserta didik yang menjadi tanggung jawab pendampingan, serta akses menuju fitur pengelolaan data dan pendampingan.

Keberadaan dashboard memungkinkan pengguna memperoleh gambaran awal mengenai tanggung jawab pendampingannya tanpa harus membuka setiap data secara terpisah.

b. Pengelolaan Data Peserta Didik

SAHABAT menyediakan fungsi pengelolaan data peserta didik secara digital dan terstruktur.

Pengelolaan data mencakup penambahan data peserta didik, melihat data, memperbarui data, serta menghapus data yang sudah tidak diperlukan atau mengalami kesalahan input. Fungsi tersebut memungkinkan data peserta didik tetap relevan dan dapat diperbarui sesuai dengan kondisi aktual.

c. Pengelolaan Data Guru dan Pendamping

Sistem berfungsi mengelola informasi mengenai guru/wali kelas dan guru pendamping serta menghubungkannya dengan peserta didik yang menjadi tanggung jawab masing-masing. Fungsi ini mendukung kejelasan pembagian tanggung jawab dalam proses pendampingan.

d. Pendampingan Peserta Didik

Fungsi utama SAHABAT adalah mendukung proses pendampingan peserta didik melalui penyediaan informasi yang diperlukan oleh guru dan pendamping. Fungsi tersebut meliputi identifikasi peserta didik yang didampingi, akses informasi peserta didik, dokumentasi informasi pendampingan, pembaruan informasi, dan pencatatan tindak lanjut. Dengan demikian, proses pendampingan tidak hanya berlangsung secara lisan atau informal, tetapi memiliki dokumentasi yang dapat ditelusuri kembali.

e. Monitoring Peserta Didik

SAHABAT berfungsi mendukung monitoring peserta didik melalui data yang telah terdokumentasi dalam sistem. Data tersebut dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi guru atau pendamping untuk memahami

kondisi peserta didik, mengidentifikasi kebutuhan pendampingan, serta menentukan tindak lanjut yang relevan.

f. Input dan Pemutakhiran Data

Sistem menyediakan formulir input untuk memasukkan informasi baru maupun memperbarui informasi yang telah tersedia. Setiap formulir dirancang dengan navigasi yang konsisten, termasuk tombol Simpan untuk menyimpan data, tombol Hapus untuk menghapus data sesuai kebutuhan, dan satu tombol Kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya. Penggunaan satu tombol kembali pada setiap formulir dimaksudkan untuk menciptakan navigasi yang sederhana dan mengurangi kebingungan pengguna.

g. Manajemen Data

Secara teknis, fungsi pengelolaan data SAHABAT dapat dijelaskan melalui konsep CRUD (Create, Read, Update, Delete).

Komponen	Fungsi
Create	Menambahkan data baru
Read	Melihat atau membaca data
Update	Mengubah atau memperbarui data
Delete	Menghapus data

2. CARA KERJA

Cara kerja SAHABAT dirancang berdasarkan alur pengelolaan informasi yang menghubungkan pengguna, data peserta didik, proses pendampingan, serta monitoring.

Alur umum: Pengguna → Dashboard → Peserta Didik → Pendampingan → Input/Pembaruan Data → Penyimpanan → Monitoring → Tindak Lanjut.

a. Akses Sistem

Pengguna mengakses aplikasi SAHABAT melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Setelah sistem terbuka, pengguna diarahkan menuju halaman utama atau dashboard sesuai dengan peran dan kebutuhan pengguna.

b. Dasboard

Pada dashboard, pengguna memperoleh informasi mengenai identitas dirinya sebagai guru/wali kelas atau pendamping, daftar peserta didik yang berada dalam tanggung jawabnya, serta akses menuju fitur pengelolaan dan pendampingan.

Dashboard berfungsi sebagai pusat navigasi sehingga pengguna dapat berpindah ke bagian yang dibutuhkan secara sistematis.

c. Pemilihan Peserta Didik

Pengguna memilih peserta didik yang ingin dilihat atau dikelola informasinya. Sistem kemudian menampilkan informasi yang berkaitan dengan peserta didik tersebut sesuai dengan fitur yang tersedia.

d. Pengelolaan Data

Pengguna dapat menambahkan, memperbarui, menghapus, atau melihat data sesuai dengan kebutuhan dan kewenangan yang tersedia.

e. Proses Pendampingan

Setelah informasi peserta didik tersedia, guru atau pendamping dapat menggunakan data tersebut sebagai bagian dari proses pendampingan.
Alur pendampingan: Guru/Pendamping → Identifikasi Peserta Didik → Akses Informasi → Pendampingan → Pencatatan Informasi → Pemutakhiran Data → Monitoring.

f. Penyimpanan dan Pemutakhiran

Informasi yang telah dimasukkan dan disimpan menjadi bagian dari data sistem. Apabila terdapat perubahan kondisi atau informasi peserta didik, pengguna dapat melakukan pemutakhiran sehingga data yang tersedia tetap relevan.

g. Monitoring dan Tindak Lanjut

Data yang telah terdokumentasi dapat digunakan kembali oleh guru atau pendamping dalam melakukan monitoring. Hasil monitoring dapat menjadi dasar untuk menentukan tindak lanjut pendampingan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
Secara konseptual, sistem membentuk siklus: Data → Pendampingan → Dokumentasi → Monitoring → Tindak Lanjut → Pemutakhiran Data.
Alur Kerja Sistem

1) Mulai.
2) Akses SAHABAT.
3) Dashboard.
4) Identitas Guru dan Pendamping.
5) Daftar Peserta Didik.
6) Pilih Peserta Didik.
7) Akses Informasi.
8) Tambah, Edit, atau Hapus data sesuai kebutuhan.
9) Simpan Data.
10) Data Terbarui.
11) Pendampingan.
12) Monitoring.
13) Tindak Lanjut.
14) Selesai.

F. RENCANA IMPLEMENTASI

Berikut adalah Rencana Implementasi Aplikasi SAHABAT yang dirancang secara terstruktur untuk mengoperasionalkan sistem kolaborasi antara guru dan orang tua dalam pembentukan karakter serta kedisiplinan siswa di SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang:

Matriks Rencana Implementasi Aplikasi SAHABAT

Tahapan	Kegiatan Utama	Indikator Keberhasilan	Penanggung Jawab
1. Persiapan & Orientasi Sistem *(Minggu 1-2)*	1) Pembuatan akun guru, orang tua, dan siswa pada Aplikasi SAHABAT. 2) Sosialisasi dan *workshop* singkat penggunaan aplikasi bagi orang tua dan guru. 3) Penandatanganan komitmen bersama penggunaan aplikasi secara digital/fisik.	1) 100% pengguna memiliki akun terverifikasi. 2) Orang tua paham cara mengisi *Parental Habit Tracker*. 3) Terkumpulnya komitmen bersama.	Tim Pengembang Aplikasi & Tim IT Sekolah

2. Uji Coba Terbatas (*Pilot Project*) *(Minggu 3-4)*	1) Pelaksanaan uji coba pada 1–2 kelas sampel. 2) Pemantauan entri data harian (pencatatan disiplin di sekolah dan rumah). 3) Evaluasi kendala teknis antarmuka (*UI/UX*) dan jaringan.	1) Sistem pencatatan poin dan *habit tracker* berjalan lancar. 2) Minimnya kendala teknis saat entri data.	Wali Kelas Sampel & Tim IT
3. Implemenasi Penuh & Habituasi *(Bulan 2 - 5)*	1) Pengisian rutin *Habit Tracker* harian oleh orang tua di rumah (salat, mengaji, tidur tepat waktu). 2) Pencatatan harian oleh guru di sekolah (presensi, Dhuha, adab). 3) Aktivasi sistem poin, *leveling*, dan penukaran lencana digital. 4) Pengiriman materi edukasi melalui modul *E-Parenting Hub*.	1) Partisipasi aktif orang tua mengisi ceklis harian > 85%.* Anak-anak termotivasi mengumpulkan **Poin Ananda Hebat**. 2) Adanya komunikasi privat yang intensif antara guru dan orang tua.	Seluruh Wali Kelas & Orang Tua

4. Monitoring & Evaluasi Berkala *(Setiap Akhir Bulan)*	1) Penarikan data grafik laporan perkembangan karakter bulanan dari aplikasi. 2) Konsultasi privat melalui fitur pesan untuk siswa yang membutuhkan perhatian khusus. 3) Diskusi refleksi antara sekolah dan pengurus paguyuban orang tua.	1) Rekapitulasi tren karakter (Reliabilitas, Disiplin, Kemandirian) terpetakan secara otomatis. 2) Terpenuhinya tindak lanjut untuk siswa yang mengalami hambatan kedisiplinan.	Wali Kelas, & Perwakilan Orang Tua
5. Apresiasi & Refleksi Semester *(Akhir Semester)*	1) Pemberian apresiasi digital/fisik bagi siswa dengan capaian lencana/poin tertinggi. 2) Penganugerahan kategori "Keluarga SAHABAT Teraktif". 3) Audit sistem aplikasi dan pembaruan fitur (*update*) berdasarkan masukan pengguna.	1) Peningkatan rerata skor kedisiplinan dan karakter siswa secara menyeluruh. 2) Tersusunnya laporan evaluasi program untuk pengembangan berkelanjutan.	Kepala Sekolah & Tim DBR/Pengembang

Tabel 2. Matriks Rencana Implementasi Aplikasi SAHABAT

Alur Operasional Harian Penggunaan Aplikasi

1. Pagi Hari (06.30 - 07.30 WIB):
    - Rumah: Orang tua memverifikasi ketepatan waktu bangun dan persiapan sekolah anak pada aplikasi.
    - Sekolah: Guru memindai/mencatat kedisiplinan hadir, kerapian seragam, dan adab menyapa siswa saat tiba.
2. Siang Hari (12.00 - 13.30 WIB):
    - Sekolah: Guru memasukkan data keterlibatan salat Dhuha/Zuhur berjamaah dan adab harian, lalu sistem memberikan penambahan Poin Ananda Hebat secara *real-time*.
3. Sore - Malam Hari (18.00 - 20.30 WIB):
    - Rumah: Orang tua dan anak membuka fitur *Parental Habit Tracker* untuk mencentang pembiasaan salat Subuh/Magrib/Isya, tilawah, membantu orang tua, dan tidur tepat waktu.
    - Interaksi: Orang tua dapat menuliskan catatan pendek di kolom sinergi sebelum menyimpan data.

G. TAUTAN VIDEO DAN KARYA INOVASI

1. TAUTAN VIDEO

https://youtu.be/HvRLhHj0MTk?si=bgF5OhIP-nkUJnO3

2. TAUTAN KARYA INOVASI

https://kangaroo-29swqt.my.canva.site/sahabat-sdaus26

DAFTAR PUSTAKA

Qadafi, M. (2019). Kolaborasi guru dan orang tua dalam mengembangkan aspek moral agama anak usia dini (Studi di RA Tiara Chandra Yogyakarta). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–19.

Sopian, A. (2016). Tugas, peran, dan fungsi guru dalam pendidikan. *Raudhah: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97. https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10

Jailani, M. S. (2014). Teori pendidikan keluarga dan tanggung jawab orang tua dalam pendidikan anak usia dini. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 245–260. https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.580

Van den Akker, J., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (Eds.). (2006). *Educational design research*. Routledge.

McKenney, S., & Reeves, T. C. (2018). *Conducting educational design research* (2nd ed.). Routledge.

MAJELIS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH KECAMATAN SUMBERLAWANG
SD AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG
Alamat : Brumbung Rt 17 Mojopuro Sumberlawang Sragen 57272 | Telp.0823 2755 9100
Email: sdaisyiyahsumberlawang2020@gmail.com

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	Muhammad Arif Prabowo
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Instansi	:	SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang
Kecamatan	:	Sumberlawang

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Inovasi kami dengan judul APLIKASI SAHABAT (SINERGI ORANG TUA DAN SEKOLAH PEMBENTUK ANAK HEBAT) : KOLABORASI GURU DAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DAN KEDISIPLINAN DI SD AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Sragen, 15 September 2026

Yang menyatakan,



(Muhammad Arif Prabowo)

MAJELIS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG 'AISYIYAH KECAMATAN SUMBERLAWANG
SD AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG
Alamat : Brumbung Rt 17 Mojopuro Sumberlawang Sragen 57272 | Telp.0823 2755 9100
Email: sdaisyiyahsumberlawang2020@gmail.com

KEPUTUSAN

KEPALA SEKOLAH AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG

KABUPATEN SRAGEN

Nomor : 008/421.6/703.SDA-Sb.Lw/VI/2026

Tentang

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH DASAR AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN SRAGEN

Menimbang :

a. bahwa berdasarkan ketentuan pasal 386 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, Pemerintah Daerah dalam rangka meningkatkan kinerja penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
b. bahwa berdasarkan ketentuan pasal 1 angka 1 dan 2 Peraturan Bersama Menteri Negara Riset dan Teknologi dan Menteri Dalam Negeri nomor 3 Tahun 2012 dan nomor 36 Tahun 2012 tentang penguatan Sistem Inovasi Daerah perlu diinventarisir program inovasi;
c. bahwa berdasarkan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b, perlu menetapkan keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan tentang Daftar Inovasi Tahun 2026.

Menimbang : 1. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 209 tentang Pelayanan Publik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor : 112, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor : 5038);

2. Undang-undang nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang- undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 82, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5234);
3. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor 42, Tambahan Lembaran Negara Nomor : 4125);
4. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Negara yang bersih dan bebas korupsi, kolusi dan nepotisme (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor : 75, tambahan Lembaran Negara Nomor : 3851);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 86 Tahun 1999 tentang Tata cara pelaksanaan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan Negara (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor : 192, Tambahan Lemaran Negara Nomor : 3866);
6. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 2 Tahun 2008 tentang Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Daerah Kabupaten Sragen (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2008 Nomor 2, Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 1);
7. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 5 Tahun 2008 tentang Urusan Pemerintah Kabupaten kepada Desa (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2008 Nomor 5, Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 4);
8. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 16 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Pemerintah Kecamatan dan Pemerintah Kelurahan Kabupaten Sragen (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 13);

9. Peraturan Bupati Sragen nomor 65 Tahun 2014 tentang Sistem Inovasi Daerah (SIDa) Kabupaten Sragen (Berita Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2014 Nomor 65.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN :

PERTAMA : Daftar Inovasi Dan Pengelola Inovasi sebagaimana tercantum dalam lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Keputusan Kepala Kepala SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang ini mulai berlaku pada tanggal yang telah ditetapkan;

KETIGA : Jika kemudian hari ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan.

Ditetapkan di : Sragen

Pada Tanggal :1 Juni 2026

Kepala SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang.

Kabupaten Sragen

(Muhammad Arif Prabowo)

Lampiran I

Keputusan : Kepala SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang Kab. Sragen

Nomor : 009/421.6/703.SDA-Sb.Lw/VI/2026

Tanggal : 1 Juni 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SD AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

No	Instansi	Kecamatan	Judul Inovasi
1	SD AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG	SUMBERLAWANG	APLIKASI SAHABAT (SINERGI ORANG TUA DAN SEKOLAH PEMBENTUK ANAK HEBAT) : KOLABORASI GURU DAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER DAN KEDISIPLINAN DI SD AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG

Kepala SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang

Kabupaten Sragen

(Muhammad Arif Prabowo)

Lampiran II

Keputusan : Kepala SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang Kab. Sragen

Nomor : 010/421.6/703.SDA-Sb.Lw/VI/2026

Tanggal : 1 Juni 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SD AISYIYAH UNGGULAN SUMBERLAWANG

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

NO	NAMA	JABATAN DALAM DINAS	KEDUDUKAN DALAM TIM
1	Muhammad Arif Prabowo	Kepala Sekolah	Ketua
2	Niken Nurmalisa	Guru	Anggota
3	Diah Ayu Nur Saputri	Guru	Anggota

Kepala SD Aisyiyah Unggulan Sumberlawang

Kabupaten Sragen

(Muhammad Arif Prabowo)