

Pengembangan Aplikasi Menjaga Lisan (GALI) dengan Meneladani Sikap Nabi Muhammad SAW di MIS Kelas 2

Della Febrianti¹, Nur Sa'adatussyifa², Riska Kartika Dewi³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: dewiriskakartika16@upi.edu

Abstrak

Peralihan pembelajaran konvensional ke dalam pembelajaran berbasis teknologi mulai dilakukan seiring berkembangnya zaman. Dari perkembangan tersebut muncul inovasi-inovasi baru untuk mendukung kegiatan pembelajaran, salah satunya pengembangan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, materi ajar yang abstrak dapat menjadi konkret. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat sebuah aplikasi yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Setelah mengidentifikasi masalah yang ada, peneliti menemukan konsep produk yang akan digunakan yaitu sebuah aplikasi bernama GALI (Menjaga Lisan) yang berisi materi mengenai akhlak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)* yang berfokus pada pengembangan sebuah produk, dengan lokasi penelitian yaitu di MIS Assalam, Panyingkiran, Sumedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik bertambah. Dari yang awalnya tidak mengetahui bagaimana cara berbicara yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari menjadi tahu akan hal tersebut dan berani untuk mengungkapkannya, serta menambah pengalaman baru bagi peserta didik dengan belajar menggunakan *smartphone*.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Aplikasi, Menjaga Lisan, Media*

Abstract

The transition from traditional learning to technology-based learning has led to the development of new innovations to support learning activities, such as the creation of learning media. One such innovation is an application called GALI (Menjaga Lisan), which aims to make the learning process more enjoyable by providing material on morals. The research conducted to develop this application utilized the Design and Development (D&D) method, with the study taking place at MIS Assalam, Panyingkiran, Sumedang. The findings of the study indicate that the students' ability to speak has improved significantly, as they have become more confident in expressing themselves and using their newfound skills in daily life. Additionally, the students have gained valuable experience by learning to use smartphones through this application. Overall, GALI has proven to be an effective tool in enhancing students' learning outcomes and providing them with practical skills.

Keywords: *Learning, Application, Keep the word, Media*

PENDAHULUAN

Menurut UU No.20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Aslan, 2023)

Salah satu sub-sistem dari pendidikan nasional adalah dengan mengadakan pelaksanaan pendidikan agama islam di setiap pendidikan formal, terutama pada jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yang menjadi tempat pertama dimana peserta didik mendapatkan dasar-dasar pengetahuan dan belajar. Pendidikan Agama Islam berfokus pada keseimbangan antara

hubungan manusia dengan Tuhan-Nya, manusia dengan manusia yang lain, dan dengan dirinya sendiri. Oleh karena itu Pendidikan Agama Islam di SD diharapkan dapat menumbuhkan karakter dan sikap yang baik sesuai dengan tujuan Pendidikan Agama Islam di SD, yaitu; menumbuhkembangkan, dan meningkatkan keimanan dengan cara membekali dan membina peserta didik melalui penghayatan dan pengimplementasian ajaran agama islam agar senantiasa menjadi umat yang tumbuh dalam keimanan dan ketakwaan. Salah satu yang disebutkan dalam Standar Kompetensi Lulusan mata pelajaran PAI di SD adalah berperilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari serta menghindari perilaku tercela. Contohnya seperti selalu bertutur kata dengan lemah dan lembut, jujur, serta menjaga lisan. (Aslan, 2023)

Namun pada kenyataannya pada zaman sekarang masih banyak anak yang tidak menjaga lisannya dengan baik. Hal tersebut terjadi karena faktor lingkungan dan kebiasaan, anak di zaman sekarang mudah sekali mencerna suatu informasi lalu mereka menirukannya. Akibatnya banyak sekali anak-anak yang berbicara kotor, jorok ataupun tidak sopan baik kepada sesama maupun kepada orang yang lebih tua. Pembentukan akhlak pada zaman sekarang sangat penting dalam proses pendidikan. Penanaman akhlak ini akan membentuk karakter peserta didik sehingga memiliki akhlak yang selalu bertakwa kepada Allah SWT dan juga rasulnya. (Khoirunisa et al., 2023)

Pendidikan agama islam dinilai masih gagal, hal ini dikarenakan pada proses pembelajarannya pendidik hanya memperhatikan aspek pengetahuan saja tanpa memperhatikan kemauan dan tekad dalam pengaplikasian nilai ajaran agama di kehidupan sehari-hari. Maka disinilah peran pendidik sangat penting dalam membimbing peserta didik, pendidik bukan hanya lagi menjadi pemberi pengetahuan namun disini pendidik harus bisa menjadi fasilitator, motivator dan juga pendorong dalam membimbing peserta didik menjadi insan yang lebih baik. Oleh karenanya penting bagi pendidik untuk memperhatikan aspek afektif peserta didik supaya pembelajaran bisa bermakna. Mochtar Bucjari (1992) dalam Aslan (2023). Namun disisi lain sekolah juga harus bisa berkontribusi memfasilitasi kebutuhan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. (Aslan, 2023)

Peralihan pembelajaran konvensional ke dalam pembelajaran berbasis teknologi mulai dilakukan seiring dengan berkembangnya zaman. Dari perkembangan tersebut muncullah inovasi-inovasi baru untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Aeni A.N (2022) yang mengungkapkan bahwa saat ini program *e-learning* sedang menjadi perbincangan hangat didunia pendidikan, seiring bertambah canggihnya teknologi akan mempengaruhi metode pembelajaran. Pengetahuan tentang agama yang diberikan di ruang kelas tidak hanya sebatas mengisi ruang kognitif, melainkan ditujukan juga untuk pembentukan karakter anak sehingga potensinya dapat berkembang dengan optimal. (Khoirunisa et al., 2023). Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat artikel dengan judul "Pengembangan Aplikasi Menjaga Lisan (GALI) dengan Meneladani Sikap Nabi Muhammad SAW di MIS Kelas 2"

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan. D&D atau Design and Development didefinisikan sebagai studi sistematis mengenai desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk mendapatkan landasan empiris pada produksi sebuah model baru atau model yang disempurnakan, serta alat instruksional atau non-instruksional. Metode ini berfokus pada pengembangan sebuah produk, mulai dari perencanaan, pengembangan hingga evaluasi. Abdurrochim mengatakan bahwa, metode ini melibatkan serangkaian langkah, seperti identifikasi masalah, perumusan tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba dan komunikasi hasil uji coba. (Abdurrochim et al., 2022)

Sesuai dengan pendapat tersebut, pada tahap identifikasi masalah peneliti mengidentifikasi masalah yang muncul di sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasilnya, peneliti menemukan masalah pada siswa kelas II di MI As-Salam memiliki pemahaman yang rendah tentang pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan materi akhlak. Hal ini disebabkan oleh anak-anak muda yang menjadi lebih sadar akan apa yang mereka

lihat di media sosial, meskipun mereka mungkin tidak dapat menentukan apakah konten tersebut sesuai dengan moralitas atau ajaran agama. Siswa menjadi kurang terlibat dalam pendidikan mereka ketika mata pelajaran disampaikan dengan cara yang tidak menarik bagi mereka, yang didorong oleh media dan teknik pengajaran pendidik yang membosankan dan tidak menarik.

Peneliti menemukan konsep produk yang akan digunakan sebagai solusi untuk masalah ini melalui identifikasi masalah. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menggunakan produk digital sebagai alat pengajaran yang menarik untuk akhlak di sekolah dasar kelas dua. Selanjutnya, para peneliti menciptakan produk digital yang dikenal sebagai aplikasi GALI (Menjaga Lisan). Aplikasi ini dibuat dan dikembangkan sesuai kebutuhan, dengan langkah pertama adalah pemilihan konten dalam fase B Kurikulum Merdeka yang sesuai dengan CP. Setelah pembuatan produk, peneliti melakukan uji coba produk. Berdasarkan umpan balik yang diterima dari para validator (dosen dan guru), produk kemudian dikembangkan lebih lanjut dan direvisi. Selain itu, peneliti menilai hasil uji coba dan kemudian meneliti dan menyimpulkan kesimpulan dari evaluasi untuk melihat apakah produk akhir sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun lokasi penelitian ini yaitu di MIS Assalam, Panyingkiran, Sumedang, dengan menerapkan metode *Design and Development* (D&D). Untuk mempermudah dalam perolehan dan pengumpulan data serta informasi, peneliti melakukan observasi secara langsung di dalam kelas. Selain itu, informasi yang diperoleh didukung oleh berbagai kajian ilmiah seperti jurnal dan artikel yang relevan dengan penelitian yang telah peneliti lakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian harus dilakukan secara tersusun dan teratur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model D&D (*Design and Development*), maka dari itu dalam merancang dan melaksanakan penelitian terdapat beberapa langkah yang dilalui. Abdurrochim mengatakan bahwa, metode ini melibatkan serangkaian langkah, seperti identifikasi masalah, perumusan tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba dan komunikasi hasil uji coba. (Abdurrochim et al., 2022), sebagai berikut:

Mengidentifikasi Masalah

Peneliti sebelum membuat produk, telah melakukan observasi secara langsung yaitu mengenai sikap peserta didik pada zaman sekarang, dan ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada peserta didik yang berkaitan dengan penerapan sikap menjaga lisan. Permasalahan tersebut diantaranya yaitu peserta didik terbiasa berbicara kasar, jorok, dan tidak sopan kepada teman, orang tua, guru dan orang lain. Hal tersebut terjadi karena faktor lingkungan yang tidak baik, sehingga anak menirukan gaya berbicara yang sering mereka dengar di lingkungan rumahnya, dan akhirnya menjadi suatu kebiasaan bagi anak. Selain itu faktor penggunaan gadget juga menjadi salah satu penyebabnya, karena pada zaman sekarang anak dengan mudah mengakses segala hal, lewat internet, media sosial atau yang lainnya. Anak bisa mendapatkan informasi apa pun dengan sangat luas lewat gadget, saat anak mendapatkan informasi mereka terkadang tidak menyaringnya terlebih dahulu, melainkan langsung diterapkan pada kehidupannya. Sehingga anak pada zaman sekarang lebih sering berbicara menggunakan bahasa gaul yang sedang *trend* tanpa memperhatikan etika kesopanannya. (Abdurahman & Suhartini, 2023)

Sehingga peneliti membuat kesimpulan dengan memperhatikan hasil observasi yang menunjukkan bahwa masih rendahnya pemahaman anak tentang cara menjaga lisan yang baik. maka dari itu hal tersebut menjadi suatu tantangan bagi peneliti untuk membuat suatu inovasi yaitu berupa aplikasi yang menjelaskan mengenai cara menjaga lisan yang baik untuk menunjang pemahaman peserta didik di SD mengenai menjaga lisan. Produk tersebut yaitu aplikasi yang memiliki nama GALI (Menjaga Lisan).

Deskripsi Tujuan

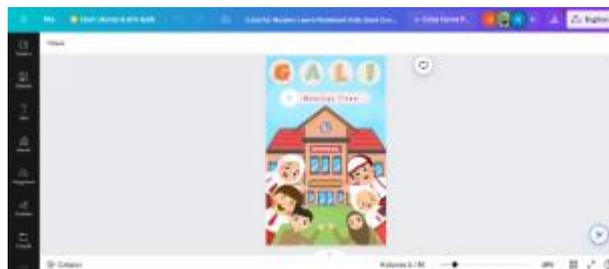
Perkembangan zaman tidak akan berhenti dan akan terus terjadi. Perkembangan zaman memungkinkan munculnya inovasi-inovasi baru dari berbagai aspek kehidupan, salah satunya aspek pendidikan. Pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran marak dilakukan akhir-akhir ini, melihat eksistensi dan manfaat dari teknologi itu sendiri memang membantu pendidik dalam merubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil

pembelajaran. Aplikasi digital menjadi salah satu alternatif bagi para pendidik dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Bentuknya yang bisa digunakan kapan dan dimana saja memudahkan pendidik serta peserta didik untuk terus belajar. (Anwar et al., 2022)

GALI singkatan dari Menjaga Lisan adalah aplikasi yang di dalamnya memuat materi PAI kelas dua mengenai bertutur kata yang lembut, jujur, sayang kepada sesama, dan empati. Aplikasi ini dibuat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi akhlak terpuji diatas serta mampu menjaga lisan dengan baik. Dengan adanya aplikasi GALI, diharapkan peserta didik paham dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi ini dapat mereka akses melalui *handphone* atau *smartphone* yang bisa digunakan kapan saja. Diharapkan juga aplikasi ini dapat membantu pendidik supaya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran akan efektif dan efisien.

Desain Produk GALI

Langkah pertama dalam membuat aplikasi GALI ini yaitu menentukan materi ajar yang sesuai dengan judul produk yang peneliti rancang. Kemudian peneliti mencari sumber dan referensi materi ajar yang akan dimasukkan dalam aplikasi. Kedua, untuk membuat desain aplikasi GALI peneliti menggunakan aplikasi Canva. Dengan aplikasi Canva, peneliti menambahkan beberapa elemen yang menarik agar tidak membosankan bagi peserta didik. Lalu, peneliti mengunduh desain yang sudah selesai sebagai file PNG. Ketiga, peneliti merekam suara ditampilkan melalui aplikasi *Voice Recorder*. Kemudian, peneliti mengedit rekaman suara menggunakan *Voice Changer* dan *Audio Lab* agar suara yang disajikan menjadi lebih ceria dan menarik bagi peserta didik. Keempat, memasukkan file PNG yang sudah diunduh ke dalam aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) agar dapat digabungkan dengan audio yang sudah dibuat. Dengan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) ini peneliti dapat membuat tombol-tombol yang bisa digunakan dalam aplikasi.



Gambar 1. Desain Cover Produk GALI (Menjaga Lisan)

Uji Coba Produk GALI

Setelah membuat desain produk GALI (Menjaga Lisan), akhirnya peneliti dapat merancang produk GALI (Menjaga Lisan) menjadi sebuah aplikasi. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba produk GALI ini kepada siswa kelas II MI Assalam dengan dilengkapi pengisian lembar validasi penilaian ahli materi oleh guru PAI dan lembar validasi penilaian ahli media oleh dosen.



Gambar 2. Cover Aplikasi



Gambar 3. Menu Utama Aplikasi

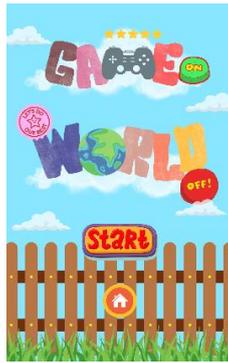


Gambar 4. Menu Materi Aplikasi

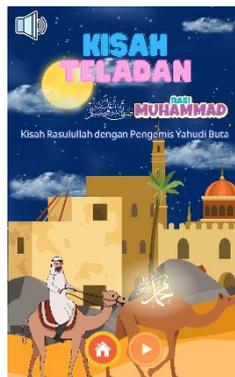
Gambar 2 menunjukkan tampilan awal dari aplikasi GALI (Menjaga Lisan). Gambar 3 menunjukkan tampilan menu utama yang terdiri dari ikon materi, *game*, kisah teladan, kemudian "i" untuk informasi, dan ikon *play* untuk cuplikan video materi. Gambar 4 menampilkan menu materi yang terdiri dari empat materi yaitu bertutur kata yang lembut, jujur, empati dan sayang kepada sesama.



Gambar 5. Materi



Gambar 6. Game



Gambar 7. Kisah Teladan



Gambar 8. Informasi

Gambar 5 menyajikan tampilan materi 1 tentang bertutur kata yang lembut dilengkapi dengan ayat Al-Qur'an dalam bentuk tulisan dan audio. Materi disajikan sesederhana mungkin sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan baik. Dan dengan adanya ayat Al-Qur'an dalam bentuk audio, harapannya agar peserta didik yang belum dapat membaca Al-Qur'an tetap bisa mendengarkannya melalui audio tersebut. Selain itu, pada ikon panah dibawah menunjukkan untuk ke halaman berikutnya yang berisi contoh-contoh dari materi tersebut dalam kehidupan nyata. Ikon *home* pada halaman materi menunjukkan untuk kembali ke menu utama aplikasi, dan ikon lampu untuk kembali ke menu materi aplikasi. Gambar 6 menunjukkan bagian awal atau start untuk memulai *game* yang berisi pertanyaan mengenai materi-materi yang telah dipelajari. Gambar 7 menunjukkan tampilan awal dari kisah teladan. Pada tampilan ini terdapat ikon *speaker* yang berisi rekaman mengenai kisah teladan nabi Muhammad SAW. Hal ini bertujuan agar siswa yang masih belum lancar membaca masih bisa mendengarkan kisah teladan tersebut. Kemudian ada ikon *play* untuk menuju halaman pertama dari kisah teladan, dan ikon *home* untuk kembali ke menu utama aplikasi. Terakhir gambar 8 menunjukkan bagian informasi yang berisi identitas peneliti dan keterangan sumber materi yang mendukung pengembangan aplikasi GALI ini.

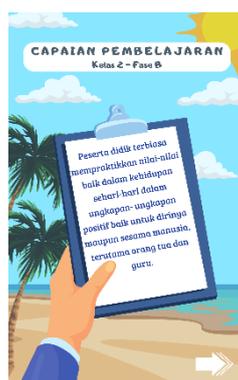
Evaluasi Hasil Uji Coba

Evaluasi produk menurut Stufflebeam adalah “*product evaluation identify intended and unintended outcomes both to help keep the ess on track and determine effectiveness*” (Stufflebeam & Zhang, 2017). Evaluasi produk diharapkan berguna untuk mengidentifikasi hasil yang diinginkan dan tidak diinginkan, untuk membantu menjaga keefektifan sebuah proses. Selanjutnya Gall, Borg, dan Gall (1996) menyatakan bahwa evaluasi produk dilakukan untuk menentukan sejauh mana ketercapaian tujuan program. Sedangkan Mulyatiningsih (2014) menegaskan bahwa evaluasi produk bertujuan untuk mengukur, menginterpretasikan dan memutuskan hasil yang telah dicapai oleh program apakah telah memenuhi kebutuhan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. (Anhusadar, 2020)

Tahap evaluasi produk ini merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui keefektivitasan produk yang nantinya akan diimplementasikan atau digunakan kepada subjek secara langsung. Subjek yang diteliti tersebut yaitu siswa kelas 2 MIS As-Salam. Setelah melakukan uji coba produk yaitu aplikasi GALI (Menjaga Lisan), ditemukan ada beberapa kekurangan yang harus disempurnakan, yaitu pada *slide* capaian pembelajaran tidak dicantumkan kelas atau fase yang akan dituju, dan yang kedua pada setiap *slide* yang ada ayat suci Al-Qur'an tidak dicantumkan audio ayat Al-Qur'annya. Oleh karena itu, peneliti merevisi produk dengan cara mengedit kembali desain produk dengan menggunakan CANVA dan SAC. Revisi ini digunakan untuk memberikan kenyamanan dan mempermudah guru dalam memanfaatkan aplikasi ini untuk pembelajaran, serta memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami materi pembelajaran tentang menjaga lisan.



Gambar 9. Desain awal capaian pembelajaran



Gambar 10. Desain revisi capaian pembelajaran



Gambar 11. Desain tanpa audio ayat Al-Qur'an



Gambar 12. Desain dengan audio ayat Al-Qur'an

Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Setelah evaluasi dilakukan, peneliti melakukan revisi produk. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba di MI As-salam pada hari Jum'at, 8 Maret 2024 di kelas 2, uji coba dilakukan dengan cara observasi lapangan dan mengajar langsung di kelas. Sebelum uji coba, peneliti mengenalkan terlebih dahulu produk GALI kepada guru dan meminta bantuan guru untuk nantinya dapat menilai keselarasan materi yang dibawa dengan capaian pembelajaran. Kemudahan dan kebermanfaatannya produk GALI dirasakan oleh guru dan siswa tidak hanya pembuat produk tersebut.

Peneliti mendapatkan hasil yang memuaskan dari produk GALI, hal ini dibuktikan dengan penilaian yang diberikan oleh guru yang menilai baik terhadap keselarasan isi produk dengan capaian pembelajaran melalui lembar validasi yang diberikan dan hasil belajar siswa yang meningkat setelah menggunakan aplikasi GALI melalui hasil kuis materi. Sebagai berikut:



Gambar 13. Lembar Validasi Guru

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kemampuan Materi dengan CP dan TP					
	Apakah materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?					✓
	Apakah materi dapat menunjang ketercapaiannya tujuan pembelajaran?					✓
	Apakah capaian pembelajaran sesuai dengan fase?					✓
	Apakah tujuan pembelajaran dapat menunjang ketercapaian capaian pembelajaran?					✓
	Apakah sudah terlihat keterkaitan antara capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dengan materi pembelajaran?					✓
2	Prinsip Keterbacaan					
	Apakah materi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar?					✓
	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami?					✓
3	Kemampuan Kontes					
	Apakah isi dari materi bebas dari plagiat, mempromosikan, dan mendukung kegiatan yang menyuruh, mengancam, membohok, memarahkan kekerasan berjenis atau kata penghinaan pada individu atau kelompok dengan seks, ras, atau etnik kelompok tertentu yang tidak sesuai dengan konteks atau kebutuhan materi?					✓

Gambar 14. Lembar Validasi Guru

Total skor maksimal = 8 x 5 = 40
 Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$

Kriteria kelayakan :

Kriteria kelayakan (%)	Kategori validasi
81,00 – 100,00	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,00 – 80,00	Valid, dapat digunakan dengan sedikit revisi
41,00 – 60,00	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena diperlukan banyak revisi
21,00 – 40,00	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan karena revisi besar
00,00 – 20,00	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan

Kesimpulan penilaian:

Nilai	92,5
Catatan	Jenyampain materi sudah sangat baik. Sebaiknya diampirkan rencana pembelajaran agar cakupan materi dan tujuan pembelajaran terlihat jelas.

Gambar 15. Lembar Validasi Guru

Gambar 13, 14, dan 15 menunjukkan penilaian yang diberikan oleh guru terkait isi produk GALI. Dari penilaian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk GALI layak untuk digunakan. Dilihat dari kriteria kelayakan isi produk GALI mendapat kategori validasi 'sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi.' Kriteria kelayakan tersebut di dapat dari jumlah nilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{total skor maks}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{37}{40} \times 100 = 92,5$$

Sehingga dari nilai yang didapat kelayakan untuk isi produk GALI berada dalam rentang 81,00-100,00 dengan kategori 'sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi' untuk segi isi produk. Selanjutnya peneliti melihat kemampuan awal peserta didik di MIS kelas dua terkait materi menjaga lisan dengan cara observasi langsung ditemukan hanya 3/26 peserta didik yang mampu menjawab beberapa pertanyaan yang dilontarkan terkait materi dengan presentasi sebagai berikut:

- Banyak peserta didik : 28
- Peserta didik hadir : 26
- Peserta didik tidak hadir : 2



Gambar 16. Diagram Persentase

Berkaitan dengan data yang di dapat, peserta didik, kebanyakan belum memahami terkait materi menjaga lisan. Ketika peneliti bertanya, masih banyak peserta didik yang sering berkata kasar bahkan tidak senonoh. Pada saat peneliti mengajar langsung di kelas dengan bantuan aplikasi GALI, peserta didik terlihat antusias dan sangat memperhatikan pembelajaran. Peserta didik ikut aktif mengikuti arahan peneliti dalam menggunakan aplikasi GALI. Peserta didik mulai berani untuk mengungkapkan pendapatnya terkait materi menjaga lisan, bahkan beberapa peserta didik berani untuk tampil ke depan dan menyebutkan contoh dalam kehidupan sehari-hari menjaga lisan.

Setelah selesai melakukan uji coba didapatkan hasil bahwasanya kemampuan peserta didik bertambah. Dari yang awalnya tidak mengetahui apa itu jujur, berkata lembut, bersikap empati, menyayangi sesama, contoh penerapannya di kehidupan sehari-hari menjadi tahu akan hal tersebut dan berani untuk mengungkapkannya. Adapun persentase yang didapatkan, sebagai berikut:

Setelah ditemukan hasil uji coba, peneliti melakukan evaluasi dengan pembuatan jurnal penelitian agar bermanfaat bagi pembaca, pengguna produk, dan peneliti selanjutnya yang serupa. Penelitian ini dilakukan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran dan menambah pengetahuan, serta membantu guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif dan efisien.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produk aplikasi GALI (Menjaga Lisan) yang telah peneliti buat melalui berbagai proses perancangan dan revisi, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman peserta didik kelas II MI pada materi akhlak terutama tentang ucapan yang positif. Materi yang terdapat dalam aplikasi ini yaitu mengenai bertutur kata yang lembut, jujur, empati dan sayang kepada sesama, dilengkapi dengan dalil-dalil yang mendukung materi tersebut. Aplikasi GALI (Menjaga Lisan) ini juga dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh peserta didik melalui *smartphone* yang mereka punya tanpa harus terhubung dengan jaringan seluler.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A. M., & Suhartini, A. (2023). Pembentukan Sikap Keberagamaan Peserta Didik Melalui Kegiatan Pesantren Sabtu Ahad (PETUAH). *Al Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 98–118. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/fikri/article/view/28567>
- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Aeni, A. N., Nurlatifah, J. S., Setiowati, A. P., & Ubaidiah, L. (2023). Pengembangan Aplikasi Belajar Tata Cara Salat (BTS) Berbasis Smart Apps Creator sebagai Pembelajaran PAI di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 704–716. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2086>
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., & Putri, T. A. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah Untuk Meningkatkan Akhlakul Karimah Bagi Siswa Smp Kelas Viii. *Al-Tsiqoh: Jurnal Ekonomi Dan Dakwah Islam*, 7(1), 1–17.

<https://doi.org/10.31538/altsiq.v7i1.2208>

- Aeni, A. N., Pratidina, S. K., Rahmah, A. A., & Nurhalimah, I. (2022). Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(1), 58–84. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i1.4601>
- Aeni, A. N., Puspitasari, A., Nuraeni, A., & Fuadi, M. F. (2023). Pemanfaatan Flipbook Kisah Nabi Syuaib sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa Kelas 3 SD Citungku. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4296–4304. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5921>
- Anhusadar, L. O. (2020). Evaluasi Pelaksanaan Standar Produk Hasil Belajar pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 13(1), 34–45. <https://doi.org/10.31332/atdbwv13i1.1775>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "TELAAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0"* (R. M. Alti & V. Rizki (eds.); Juli). TOHAR MEDIA. <http://digilib.umpalopo.ac.id:8080/xmlui/handle/123456789/716>
- Anifah, F. W., Handayani, I. F., Inayah, N., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan E-book Alchaora (Special Characteristic of Rasulullah) Untuk Meningkatkan Akhlak Siswa SD Kelas Tinggi. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 738–754. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2095>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "TELAAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0"* (R. M. Alti & V. Rizki (eds.); Juli). TOHAR MEDIA. <http://digilib.umpalopo.ac.id:8080/xmlui/handle/123456789/716>
- Aslan. (2023). KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 1–18.
- Khoirunisa, N., Salshabila, Z. N., Anggara, D., Sari, H. N., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Media Visual MEMO (Materi Etika dan Moral) pada Pembelajaran PAI di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4163–4171. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5906%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5906/4936>
- Mulyani, A. S., Nursaiidah, A., Wangila, D. N., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan E-book JUKUT (Jujur Kunci Utama) untuk Memupuk Sikap Jujur Siswa SD Kelas V. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 717–725. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2099>