PROPOSAL

APPIK NGALIH

(Aplikasi Pendidikan Islam Kristiani Ngandul Kalih)

DISUSUN OLEH :

SD NEGERI NGANDUL 2

NPSN : 20312781

KORWILCAM BIDANG PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

KECAMATAN SUMBERLAWANG

KABUPATEN SRAGEN

TAHUN 2026

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
SD NEGERI NGANDUL 2
Alamat : Ngandul RT 10, Ngandul, Sumberlawang, Sragen
Email: sdn.ngandul2@gmail.com

KEPUTUSAN

KEPALA SD NEGERI NGANDUL 2 KABUPATEN SRAGEN

Nomor : 421.2/119/04.15.8/2026

Tentang

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH DASAR NEGERI NGANDUL 2

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);

Dipindai dengan CamScanner

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.

Dipindai dengan CamScanner

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN :

PERTAMA : Kepala SD Negeri Ngandul 2 sebagaimana tercantum dalam lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Keputusan Kepala SD Negeri Ngandul 2 ini mulai berlaku pada tanggal yang telah ditetapkan;

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

Ditetapkan di : Sragen

Pada Tanggal :21September 2026

Kepala
SD Negeri Ngandul 2
Kabupaten Sragen

Haryanto,S.Pd.SD., M.Pd

NIP.19860903 201001 1 011

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran I

Keputusan : Kepala SD Negeri Ngandul 2 Kab. Sragen

Nomor : 421.2/119/04.15.8/2026

Tanggal : 21 September 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH SD NEGERI NGANDUL 2

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

No	Instansi	Kecamatan	Judul Inovasi
1	SD Negeri Ngandul 2	Sumberlawang	Aplikasi Pendidikan Islam Kristiani Ngandul Kalih (APPIK NGALIH)

Kepala
SD Negeri Ngandul 2
Kabupaten Sragen

Haryanto,S.Pd.SD.,M.Pd
NIP.19860903 201001 1 011

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran II

Keputusan : Kepala SD Negeri Ngandul 2 Kab. Sragen

Nomor : 421.2/119/04.15.8/2026

Tanggal : 21 September 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH SEKOLAH DASAR NEGERI NGANDUL 2

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

NO	NAMA	JABATAN DALAM DINAS	KEDUDUKAN DALAM TIM
1	Haryanto, S.Pd.SD., M.Pd NIP. 19860903 201001 1 011	Kepala Sekolah	Penanggungjawab
2	FX. Hendrawan. S. Pd.SD. NIP. 19710912 202121 1 007	Guru Kelas	Ketua
3	Alif Shodik, S.Pd.I NIP. 199307082025211089	Guru Mapel PAI	Team Pengembang
4	Difta Novika Putri. W,. S. Pd. NIP. 199111052020122018	Guru Kelas	Sekertaris
5	Deni Lukitosari, S.Pd. NIP. 19891230 202221 2 017	Guru Kelas	Bendahara
6	Windah Silaningsih,S.Pd. NIP. 19850529 202221 2 019	Guru Kelas	Anggota
7	Eny Susilowati, S.Pd.SD NIP. 19770805 202121 2 009	Guru Kelas	Anggota
8	Lusiana Wahyu Wahyu. P, S.Pd NIP. 19910330 202521 2 006	Guru Kelas	Anggota
9	Yohanna Nonny Sabda Sari, S.Pd NIP. -	Guru Mapel PAK	Anggota
10	Anggoro Nur Cahyono, S.Pd NIP. -	Guru Mapel PJOK	Anggota
11	Toni Riyawan NIP. 198507212025211072	Pramubakti	Anggota

Kepala SD Negeri Ngandul 2
Kabupaten Sragen

Haryanto,S.Pd.SD.,M.Pd

NIP.19860903 201001 1 011

LAMPIRAN 1. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya Inovasi

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
SD NEGERI NGANDUL 2
Alamat : Ngandul RT 10, Ngandul, Sumberlawang, Sragen
Email: sdn.ngandul2@gmail.com

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	Haryanto, S.Pd.SD., M.Pd
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Instansi	:	SD Negeri Ngandul 2
Kecamatan	:	Sumberlawang

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Inovasi kami dengan judul APLIKASI PENDIDIKAN ISLAM KRISTIANI NGANDUL KALIH (APPIK NGALIH) 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, 21 September 2026

Yang menyatakan,

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
SD NEGERI NGANDUL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Haryanto, S.Pd.SD., M.Pd

NIP.19860903 201001 1 011

Dipindai dengan CamScanner

ABSTRAK

Pendidikan telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Hal ini dapat terjadi karena adanya metode dan sistem pembelajaran yang didukung oleh teknologi digital. Perkembangan ini menunjukkan adanya pengaruh era digital yang kuat dalam proses pembelajaran khususnya. Perkembangan teknologi informasi tidak hanya memengaruhi metode penyampaian materi, tetapi juga membentuk cara berpikir, belajar, dan berinteraksi peserta didik, khususnya Generasi Z.

Selain itu pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Kristiani di SD Negeri Ngandul 2 selama ini masih bergantung pada buku pendamping yang berupa buku cetak yang terkadang proses pembelajaran bisa terhambat jika buku pendamping hilang/rusak karena kesalahan menyimpan (*human eror)*. Selain itu dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin bertambah, terkadang buku pendamping tersebut mengalami keterbatasan karena merupakan cetakan lama.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan juga mempertimbangkan kebiasaan siswa yang kecanduan terhadap gadget (Handphone) maka dikembangkan inovasi aplikasi digital yang dinamakan APPIK NGALIH. Pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat, memahami, dan mengamalkan materi pelajaran agama Islam dan Kristiani baik di sekolah maupun di rumah dan juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi Pelajaran.

Metode pengembangan inovasi APPIK NGALIH dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan identifikasi masalah, perancangan alur, pengembangan sistem, implementasi bertahap (dimulai dari satu kelas penguji hingga seluruh kelas), serta evaluasi dan penyempurnaan. Aplikasi APPIK NGALIH ini dalam pembuatannya menggunakan framework CodeIgniter 4 (CI4), bahasa pemrograman PHP, database MySQL, frontend HTML + CSS + JavaScript, hosting InfinityFree, editor Visual Studio Code, dan jenis aplikasi Web Application.

Hasil dari penerapan inovasi ini menunjukkan bahwa APPIK NGALIH dapat membantu siswa untuk belajar dengan mudah karena materi yang ada dilengkapi gambar maupun video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu bagi guru, inovasi ini dapat membantu guru dalam mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan adanya latihan soal maupun task harian disetiap bab-nya.

Kata kunci: *inovasi pendidikan, APPIK NGALIH, SD Negeri NGANDUL 2, belajar agama,*

A. LATAR BELAKANG

Di abad ke-21 ini, perkembangan teknologi digital mengalami perkembangan yang sangat pesat dan mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia. Tidak hanya mengubah cara orang berkomunikasi, bekerja, dan berinteraksi, tetapi juga membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi pada era digital yang semakin pesat membawa perubahan signifikan terhadap cara individu memperoleh informasi, berkomunikasi dan belajar (Telaumbanua, 2018). Munculnya perangkat digital seperti gadget, komputer, dan internet telah mempermudah akses informasi, mempercepat penyelesaian pekerjaan, serta membuka peluang baru dalam bidang ekonomi, sosial, dan budaya. Bahkan dengan munculnya berbagai aplikasi yang ada, seperti *TikTok*, *Instagram*, dan *Facebook*, seseorang dapat dengan mudah memperoleh informasi, membangun jejaring sosial, bahkan memperoleh penghasilan. Namun, bersamaan dengan manfaat tersebut, muncul pula dampak negatif, seperti penyebaran konten pornografi, perjudian daring, pinjaman online ilegal (pinjol), hingga potensi kecanduan teknologi.

Era digital telah membuka pintu bagi akses informasi yang lebih luas dan cepat. Saat ini, individu dapat mengakses berbagai sumber informasi dari seluruh dunia dengan mudah melalui jejaring media sosial dan berbagai platform internet. Hal ini terlihat jelas dari berbagai bentuk media pembelajaran berupa teks, audio dan video untuk memperoleh pengetahuan (Mohid dkk., 2018).

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan besar dalam hampir seluruh aspek kehidupan manusia (Manan, 2023). Dunia pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling merasakan dampak dari perkembangan tersebut (Dito & Pujiastuti, 2021). Munculnya inovasi berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah mengubah cara manusia belajar, berinteraksi, dan memperoleh informasi (Rochim, 2024).

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi digital membawa dampak positif yang sangat signifikan. Dimana peserta didik dapat dengan mudah mengakses sumber belajar, dapat berkomunikasi dengan guru tanpa batasan ruang dan waktu, dan juga mereka dapat memanfaatkan beragam media pembelajaran yang cukup interaktif. Selain itu, para guru juga dapat memanfaatkan teknologi untuk

memperkaya materi ajar melalui multimedia, simulasi, atau aplikasi pendidikan yang relevan. Akan tetapi, di sisi lain, penggunaan teknologi yang tidak terarah dapat menimbulkan masalah seperti berkurangnya kemampuan berpikir kritis siswa, kecanduan *game online*, penurunan etika dan moral, serta penyalahgunaan media sosial yang mempengaruhi pola pikir dan perilaku peserta didik.

Perubahan ini menandai lahirnya era baru yang menuntut sistem pendidikan untuk beradaptasi secara cepat, termasuk dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik (Salisah, Darmiyanti, & Arifudin, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji aspek digitalisasi dalam pendidikan Islam (Az-zuhri, Risma, Padila, & Sukandar, 2025). Aini (2022) dalam penelitiannya mengenai integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAI di era revolusi industri 4.0, menyoroti peningkatan efektivitas pembelajaran melalui media interaktif, namun belum menyentuh aspek kecerdasan buatan secara mendalam. Aziz (2021) mengkaji peluang dan tantangan pendidikan Islam di era digital dengan fokus pada transformasi media konvensional ke digital, tetapi belum mengkhususkan pada analisis strategi implementasi AI.

Sementara itu dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK), perubahan ini menuntut adanya transformasi pembelajaran yang tidak hanya bersifat teknologis, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan spiritual dan pembentukan karakter peserta didik. Pendidikan Agama Kristen memiliki peran strategis dalam membimbing peserta didik untuk mengenal Allah, menumbuhkan iman yang dewasa, serta membentuk karakter Kristiani yang tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari. PAK tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan teologis, tetapi juga pada pembentukan nilai, moral, dan spiritualitas siswa secara utuh (Sidjabat, 2011).

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang besar bagi pembelajaran PAK untuk menjadi lebih interaktif, kreatif, dan kontekstual. Pemanfaatan media digital seperti video pembelajaran, platform pembelajaran daring, aplikasi interaktif, serta media sosial edukatif memungkinkan guru PAK menyampaikan materi secara lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Strategi pembelajaran interaktif berbasis digital dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, memperkuat refleksi iman, serta membantu siswa

mengaitkan ajaran Kristen dengan realitas kehidupan modern (Tapscott, 2009). Melalui pembelajaran yang dialogis dan partisipatif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga subjek aktif dalam membangun pemahaman iman dan nilai Kristiani.

Oleh karena itu, memanfaatkan perkembangan teknologi di era digital ini SDN Ngandul 2 Sumberlawang memandang bahwa pembelajaran agama tidak cukup hanya berlangsung melalui penyampaian materi di kelas. Peserta didik perlu memperoleh pengalaman belajar yang aktif melalui literasi, refleksi, praktik ibadah sesuai agama masing-masing, pembiasaan karakter, proyek sosial, serta pemanfaatan media digital yang aman dan edukatif.

Atas dasar kebutuhan tersebut, SDN Ngandul 2 Sumberlawang mengembangkan inovasi APPIK NGALIH (Aplikasi Pendidikan Islam Kristiani Ngandul Kalih). Nama ini menjadi identitas program yang mengintegrasikan penguatan pendidikan agama, karakter, toleransi, literasi digital, dan aktivitas pembelajaran kontekstual dalam satu ekosistem kegiatan sekolah.

APPIK NGALIH dirancang bukan sekadar sebagai aplikasi digital, tetapi sebagai sebuah model inovasi sekolah yang menghubungkan pembelajaran di kelas, pembiasaan harian, kegiatan keagamaan, karya peserta didik, komunikasi dengan orang tua, dan dokumentasi perkembangan karakter. Pelaksanaan disesuaikan dengan agama peserta didik dan prinsip saling menghormati dalam kehidupan sekolah.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan
    a. Meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran pendidikan agama.
    b. Membentuk peserta didik yang berkarakter, disiplin, jujur, bertanggung jawab, peduli, dan menghargai perbedaan.
    c. Mengembangkan literasi digital yang positif, aman, dan edukatif.
    d. Menyediakan media dokumentasi kegiatan, karya, dan pembiasaan peserta didik.
    e. Memperkuat kolaborasi guru, peserta didik, dan orang tua dalam pendidikan agama dan karakter.

f. Menciptakan budaya sekolah yang religius, humanis, inklusif, dan saling menghormati.

2. MANFAAT INOVASI
   a. Bagi siswa: Lebih aktif, reflektif, bertanggung jawab, dan memiliki pengalaman nyata.
   b. Bagi guru: Memudahkan pengelolaan kegiatan, asesmen, dan berbagi praktik baik.
   c. Bagi sekolah: Memperkuat budaya sekolah dan dokumentasi inovasi.
   d. Bagi orang tua: Lebih mudah mendukung pembiasaan positif di rumah.

C. METODE

Metode pengembangan inovasi APPIK NGALIH menggunakan pendekatan pengembangan dan penerapan portal belajar agama secara digital yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di SD Negeri Ngandul 2. Pengembangan dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan kondisi sekolah, kebutuhan guru dan siswa, serta kemudahan penggunakan web aplikasi dalam proses pembelajaran. Tahapan pengembangan APPIK NGALIH meliputi identifikasi permasalahan, perencanaan, pengembangan sistem, implementasi secara bertahap, dan evaluasi.

1. Identifikasi Masalah

   Tahap pertama dilakukan dengan mengidentifikasi masalah selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Kristiani setiap harinya di SD Negeri Ngandul 2 dengan cara pengamatan di tiap kelas.

   Hasil identifikasi digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar di kelas dan menentukan metode serta media apa yang cocok untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dari tahap ini kemudian dirumuskan kebutuhan akan sistem yang dapat membantu guru melakukan pembelajaran yang semakin variatif dan menarik sehingga peserta didik lebih aktif dan tidak hanya berorientasi pada hafalan.

Peserta didik perlu mendapatkan pengalaman nyata dalam menerapkan nilai agama, kepedulian sosial, tanggung jawab, dan toleransi.

2. Perencanaan

   Berdasarkan permasalahan yang telah di identifikasi di SD Negeri Ngandul 2, maka dilakukan suatu perencanaan sistem APPIK NGALIH. Pada tahap ini ditentukan mekanisme portal belajar agama, data-data yang perlu dicatat, bagaiman pengguna sistem, serta perangkat apa saja yang dapat digunakan dalam pelaksanaan portal belajar agama.

   Perencanaan juga mencakup pengaturan alur portal belajar agama mulai dari pemaparan materi pelajaran, pembuatan latihan soal harian (Task harian), ulangan akhir pekan, pencatatan status pengerjakan soal (progress). Sistem APPIK NGALIH ini dirancang agar guru dapat dengan mudah memaparkan materi kepada siswa dengan memanfaatkan video animasi maupun materi yang lebih *up to date* dan bervariatif. Dan juga agar siswa dapat dengan mudah memahami materi Pelajaran yang dipaparkan guru karena tidak hanya monoton dengan penjelasan di depan kelas maupun membaca buku teks pendamping.

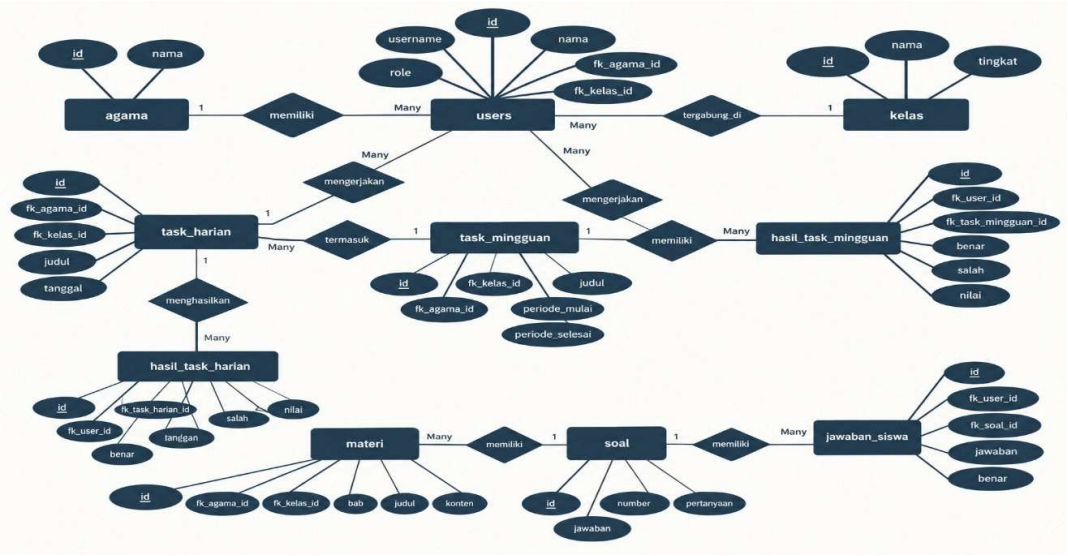
3. Pengembangan aplikasi APPIK NGALIH

   Aplikasi APPIK NGALIH merupakan inovasi digital berbasis web menggunakan framework CodeIgniter 4 (CI4) yang berfungsi sebagai media belajar agama bagi siswa dengan memanfaatkan gadget. Tujuan utama pengembangan aplikasi ini adalah untuk mempermudah guru dalam memaparkan materi kepada siswa dengan memanfaatkan video animasi maupun materi yang lebih *up to date* dan bervariatif. Dan juga agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang dipaparkan guru karena tidak hanya monoton dengan penjelasan di depan kelas maupun membaca buku teks pendamping.

   Proses pembuatan aplikasi diawali menyusun daftar nama users guru dan siswa per kelas beserta kata sandi masing-masing. Setelah itu dimulailah pembuatan aplikasi web sebagai media utama dalam inovasi APPIK NGALIH dengan menginput semua data guru dan siswa per kelas, dan mulai menyusun berbagai sub menu yang akan mendukung proses pembelajaran online. Sub menu tersebut adalah beranda, materi, tugas harian, dan kompetensi mingguan.

Setelah web selesai maka tugas guru agama Islam dan Kristen untuk mulai menarik data siswa sesuai kelas agama dan menginput materi pembelajaran beserta tugas masing-masing mata pelajaran.

Dengan sistem ini nantinya nilai siswa dalam mengerjakan soal akan terekap secara real time dan dapat diakses oleh guru mata Pelajaran kapan pun.



Gambar 1. Diagram Entity Relationship (ERD) APPIK NGALIH

4. Implemantasi secara bertahap

Implementasi APPIK NGALIH dilakukan secara berjenjang untuk memastikan aplikasi web ini dapat digunakan dengan baik sebelum diterapkan kepada seluruh kelas. Penerapan diawali dengan uji coba pada satu kelas sebagai pengguna awal. Penggunaan pada satu kelas tersebut dilakukan untuk melihat apakah web portal belajar agama ini dapat berjalan dengan optimal.

Apabila penggunaan pada kelas pertama berjalan dengan baik dan tidak ditemukan kendala yang fatal, maka pada minggu berikutnya akan mulai diterapkan pada kelas lainnya. Penambahan kelas dilakukan secara bertahap dengan memperhatikan kesiapan aplikasi dan materi pelajaran yang sudah disiapkan oleh guru sebagai pengguna. Apabila sistem kembali berjalan dengan baik, kelas berikutnya dapat ditambahkan hingga seluruh kelas yang menjadi sasaran penerapan menggunakan APPIK NGALIH.

Penerapan secara bertahap ini dilakukan agar apabila ditemukan kendala dalam aplikasi, sekolah dapat segera melakukan perbaikan tanpa mengganggu

proses belajar mengajar seluruh murid. Dengan demikian, proses pemanfaatan web portal belajar agamal dapat berlangsung secara lebih aman, terkontrol, dan sesuai dengan kondisi sekolah.

5. Evaluasi dan penyempurnaan

   Tahap evaluasi dan penyempurnaan pada APPIK NGALIH dilakukan setelah aplikasi web digunakan dalam proses belajar agama Islam dan Kristiani. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi web ini dapat membantu guru dalam mempermudah serta mendukung penyampaian materi dan proses pembelajaran agama Islam dan Kristiani.

   Evaluasi ini dilaksanakan dengan mengidentifikasi kesulitan apa yang muncul selama praktek penggunaan aplikasi, baik yang berkaitan dengan web, perangkat gadget, kelancaran sinyal operator, maupun pemahaman pengguna. Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sistem.

   Melalui tahapan tersebut, pengembangan APPIK NGALIH tidak hanya berhenti pada pembuatan aplikasi web, tetapi dapat dilanjutkan dengan penerapan, pemantauan, dan penyempurnaan secara berkelanjutan. Dengan demikian, APPIK NGALIH diharapkan dapat menjadi inovasi dalam proses digitalisasi proses pembelajaran yang praktis, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Ngandul 2.

D. DESAIN MODEL

Desain model inovasi APPIK NGALIH (Aplikasi Pendidikan Islam Kristiani Ngandul Kalih) dirancang sebagai portal belajar agama secara digital yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di SD Negeri Ngandul 2.

Secara umum, desain APPIK NGALIH terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu halaman awal berisi menu username dan password, logo Aplikasi, dan nama aplikasi APPIK NGALIH. Pada halaman berikutnya terdapat berbagai fitur seperti Beranda, Materi, Task Harian, dan Kompetisi Mingguan. Siswa dapat memanfaatkan dengan memilih fitur yang ada sesuai yang dibutuhkan.



Gambar. 2 Desain Model Aplikasi APPIK NGALIH

E. ANALISIS FUNGSIONAL DAN CARA KERJA

Pada aplikasi APPIK NGALIH terdapat berbagai macam fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai berikut :

1. Halaman Utama

   Pada halaman utama berisi menu login diantaranya Username dan Password. Pada Username didisikan nama siswa. Pada menu password diisikan kode password masing-masing siswa.

2. Beranda

   Pada menu ini menampilkan identitas siswa antara lain nama lengkap, kelas, dan waktu pengerjaan. Selain itu Beranda menampilkan macam-macam fitur yang ada di dalam aplikasi APPIK NGALIH dan Progres pengerjaan Task Harian dan Kompetensi Mingguan.

3. Materi

   Pada bagian menu materi ini berisi bebebrapa bab pilihan yang disediakan untuk siswa. Siswa bisa memilih bab tersebut untuk dibaca kemudian lanjut menjawab soal latihan .

4. Task Harian

   Pada menu task harian ini, terdapat tampilan waktu pengerjaan, soal task harian dan rekap pengerjaan task harian yang bisa di akses siswa.

5. Kompetisi Mingguan

   Pada menu kompetisi mingguan terdapat latihan soal harian, ulangan akhir pekan sebagai capaian kompetisi mingguan siswa.

Cara kerja aplikasi APPIK NGALIH dimulai dengan siswa melakukan login dengan cara mengisi nama pada menu Username, dan mengisi Password. Setelah itu klik menu Masuk.

Setelah masuk aplikasi akan menampilkan menu Beranda. Pada menu ini menampilkan identitas siswa antara lain nama lengkap, kelas, dan waktu pengerjaan. Selain itu Beranda menampilkan macam-macam fitur yang ada di dalam aplikasi APPIK NGALIH dan Progres pengerjaan Task Harian dan Kompetensi Mingguan

Siswa selanjutnya dapat memilih menu Materi. Pada bagian menu materi ini berisi bebebrapa bab pilihan yang disediakan untuk siswa. Siswa bisa memilih bab tersebut untuk dibaca kemudian lanjut menjawab soal latihan .

Menu Task harian terdapat tampilan waktu pengerjaan, soal task harian dan rekap pengerjaan task harian yang bisa di akses siswa. Disini siswa langsung mengetahui capaian nilai yang diperoleh dari pengerjaan soal.

Kompetisi Mingguan pada menu kompetisi mingguan terdapat latihan soal harian, ulangan akhir pekan sebagai capaian kompetisi mingguan siswa. Disini siswa dapat melihat hasil capaian belajar siswa dalam seminggu.

F. RENCANA IMPLEMENTASI

Implementasi APPIK NGALIH dilaksanakan secara bertahap agar penerapan sistem dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kondisi serta kebutuhan SDN Ngandul 2. Penerapan diawali dengan melibatkan satu kelas sebagai pengguna awal. Pada tahap ini, sistem digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Agama. Pelaksanaan pada satu kelas terlebih dahulu bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh alur dan fungsi APPIK NGALIH dapat berjalan dengan baik.

Setelah dilaksanakan pada satu kelas dan berjalan dengan aman dan baik, maka selanjutnya akan diperluas pada kelas lainnya. Pada tahap ini dilaksanakan pada kelas tinggi yaitu kelas 4,5 dan 6. Selanjutnya jika kelas tinggi sudah berjalan dengan baik dan tidak ada kendala, akan diterapkan di kelas rendah .

Dengan pola penerapan yang bertahap seperti ini diharapkan aplikasi APPIK NGALIH dapat digunakan secara efektif sesuai kegunaannya.

G. TAUTAN VIDEO MODEL KARYA INOVASI (DI UPLOAD PADA KANAL YOUTUBE SEKOLAH, BUKAN PRIBADI)

Video model karya inovasi APPIK NGALIH diunggah melalui kanal YouTube resmi SDN Ngandul 2 Sumberlawang sebagai media dokumentasi dan publikasi inovasi sekolah.

Tautan Video :

H. DAFTAR PUSTAKA

Aini, N. (2022). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Pendidikan Islam, 8(2), 145–158.

Aziz, A. (2021). Pendidikan Islam di Era Digital: Peluang dan Tantangan. Yogyakarta: Deepublish.

Az-zuhri, Dhilla Nur'aeni, Risma, Annisa, Padila, Melia Nur, & Sukandar, Ahmad. (2025). Kajian Konseptual atas Adaptasi Pendidikan Islam terhadap Digitalisasi: Peluang dan Tantangan dalam Perspektif Teoretis. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *4*(3), 836–849.

Salisah, Siti Khopipatu, Darmiyanti, Astuti, & Arifudin, Yadi Fahmi. (2024). Peran pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter peserta didik di era digital tinjauan literatur. Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 36–42.

Dito, Samuel Benny, & Pujiastuti, Heni. (2021). Dampak revolusi industri 4.0 pada sektor pendidikan: kajian literatur mengenai digital learning pada pendidikan dasar dan menengah. Jurnal Sains Dan Edukasi Sains, 4(2), 59–65.

Damanik, Artha Try Ninse, Damayanti Nababan(2025) Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Berbasis Digital dalam Menumbuhkan Iman Generasi Z . International Transformative Education and Humanities Journal, Vol 1 No. 2

Manan, Abdul. (2023). Pendidikan Islam dan perkembangan teknologi: Menggagas harmoni dalam era digital. SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 5(1), 56–73.

Mohid, S. Z., Ramli, R., Rahman, K. A., & Shahabudin, N. N. (2018). TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN ABAD 2.

Rochim, Ahmad Abdul. (2024). Kecerdasan Buatan: Resiko, Tantangan Dan Penggunaan Bijak Pada Dunia Pendidikan. Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora, 3(1), 13–25.

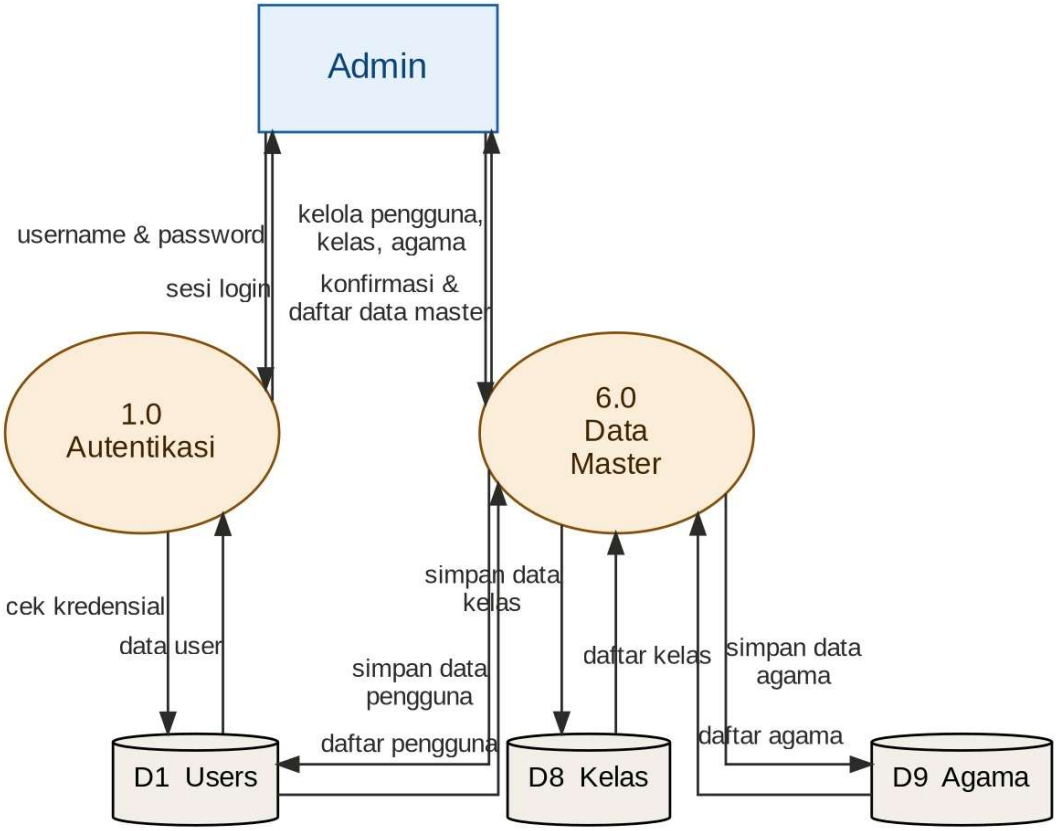
Setiawan, A. (2022). Pembentukan Karakter Siswa di Era Digital melalui Pendidikan Kristen. Jurnal PAK, 14(1), 22–34.

Siregar, E. (2020). Pendidikan Kristiani dalam Arus Digitalisasi. Jurnal Teologi & Pendidikan, 3(4), 55 70.

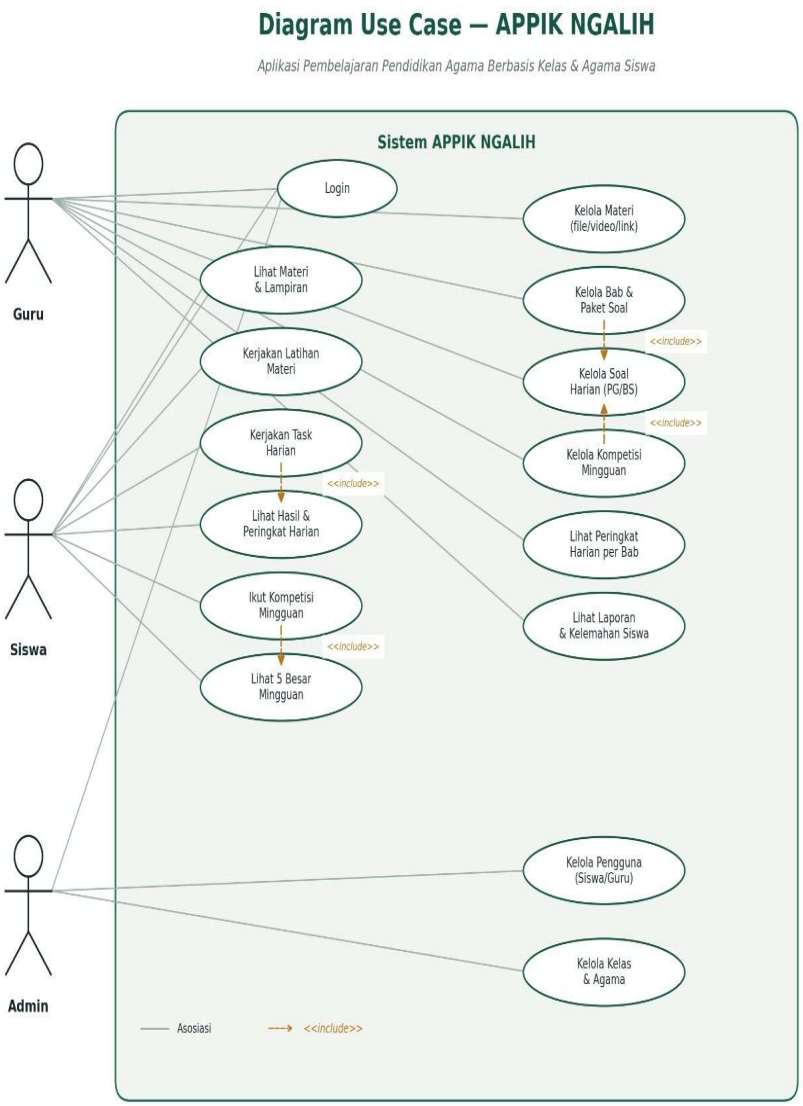
Telaumbanua, A. (2018). *Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa*.

Lampiran

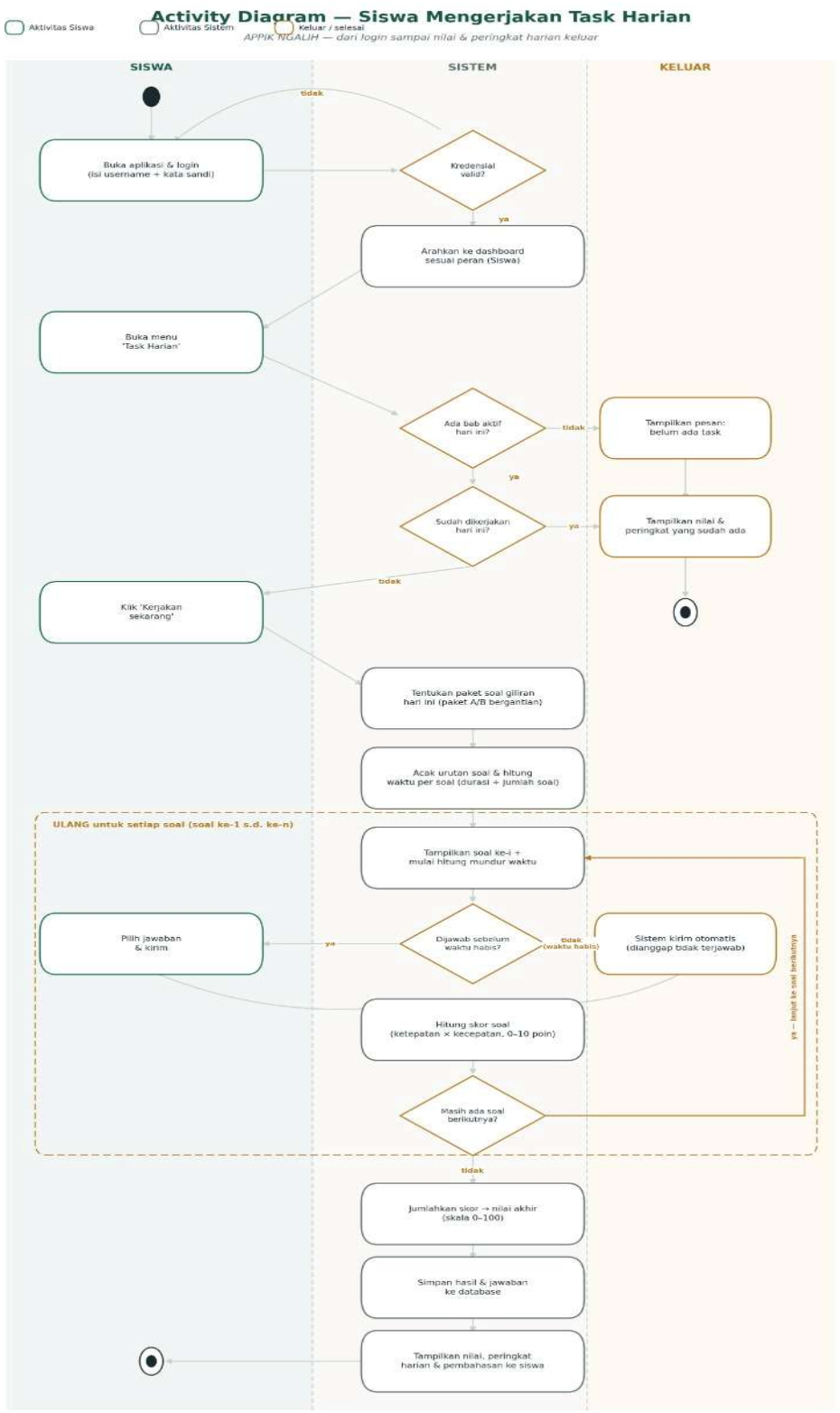
BAGAN ALUR DATA



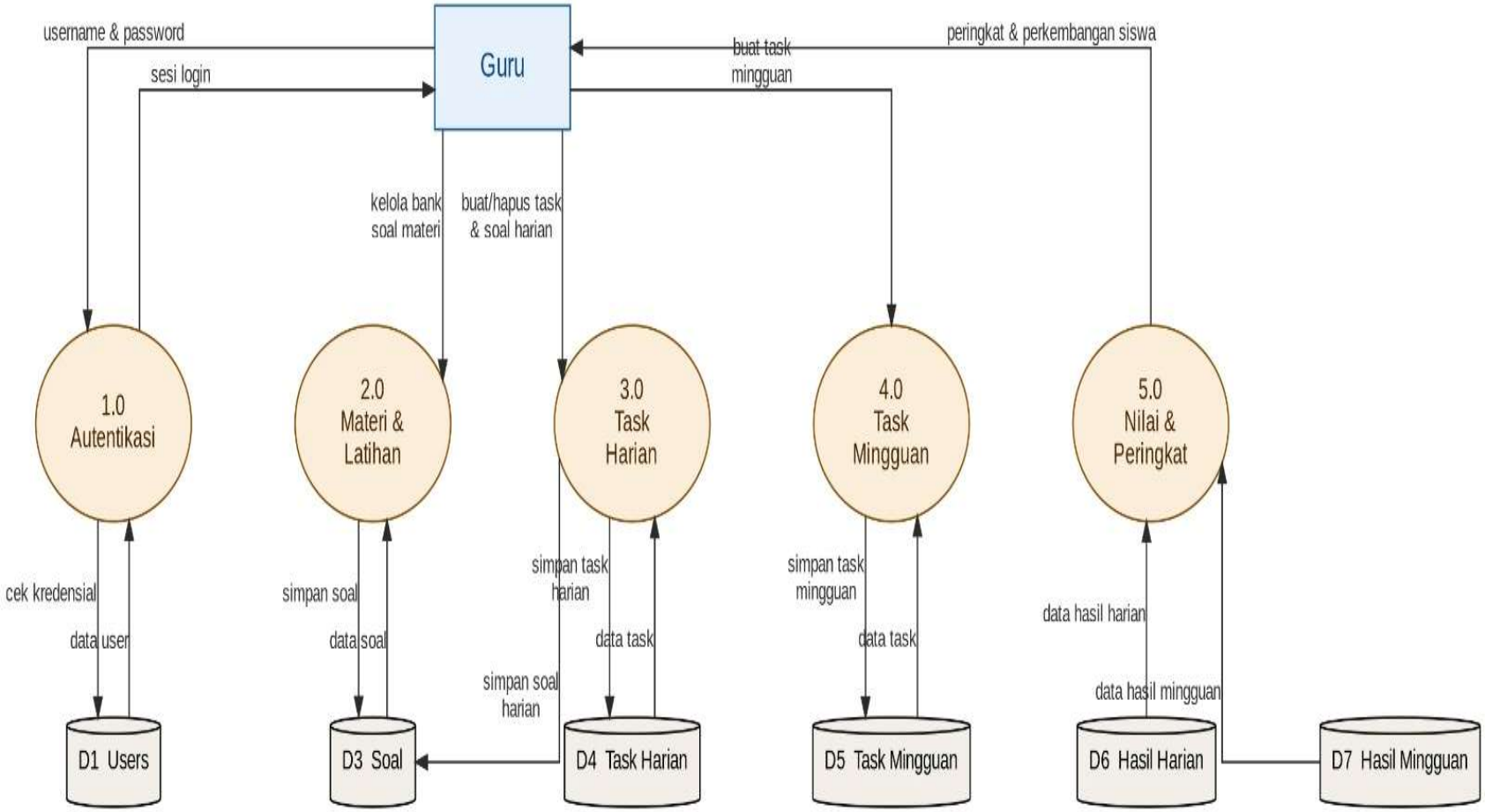
Gambar 3. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Alur data master APPIK NGALIH



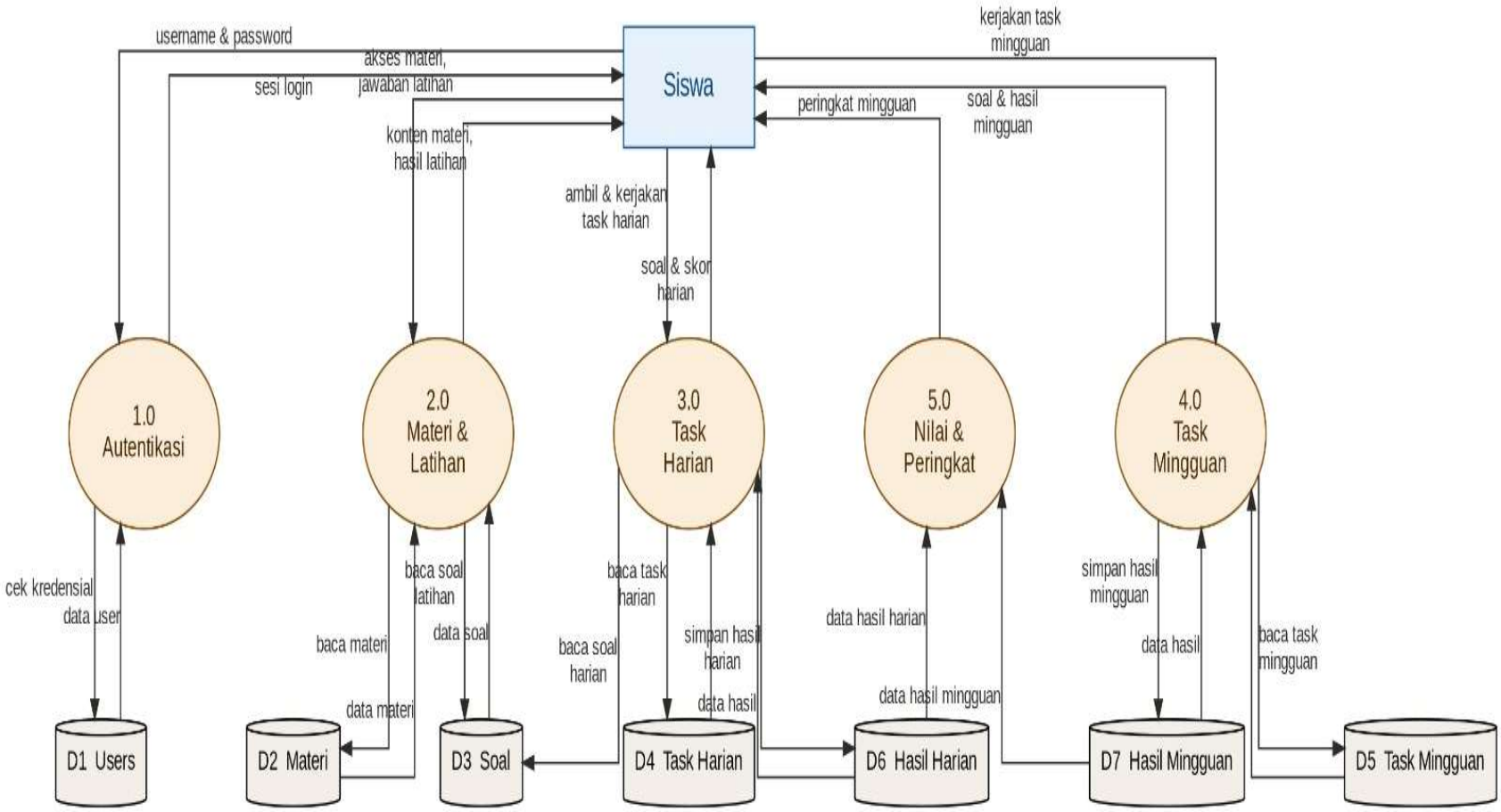
Gambar 4. Diagram Use Case APPIK NGALIH



Gambar 5. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Alur data user siswa APPIK NGALIH



Gambar 6. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Alur data akun Guru APPIK NGALIH



Gambar 7. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Alur data akun Siswa APPIK NGALIH