

Artikel Info

Received:
February 13, 2023

Revised:
April 11, 2023

Accepted:
May 09, 2023

Published:
June 03, 2023

Implementasi Aplikasi Ngajikuy Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Dampaknya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kb TK Al Hanif

Rasyid Nata Mulyana^{1*}, Djogi Banyu Adem²

Universitas Pendidikan Indonesia*^{1, 2}

¹email: rasyidnt@upi.edu

²email: djogi@upi.edu

Abstract: The purpose of the Community Partnership Program (PKM) implementation is to test the Ngajikuy application on students at KB TK Al Hanif and measure its impact on their learning motivation. The method used in this activity is the experimental method, which is demonstrated by showing how to learn to read using the Ngajikuy application on students and teachers. The results of this activity can be concluded that the use of the Ngajikuy application in learning can improve the quality of learning and increase the learning motivation of students at KB TK Al Hanif compared to conventional media.

Keywords: Learning, Islamic Education, Digital application, Ngajikuy.

Abstrak: Tujuan pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah untuk melakukan uji coba aplikasi Ngajikuy pada murid di KB TK Al Hanif dan mengukur dampaknya pada motivasi belajar mereka. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode eksperimen, yaitu dengan mendemonstrasikan cara belajar mengaji dengan menggunakan aplikasi Ngajikuy pada murid dan guru. Hasil kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Ngajikuy dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah KB TK Al Hanif.

Kata Kunci: Pembelajaran, Pendidikan agama islam, aplikasi digital, ngajikuy

A. Pendahuluan

Belajar mengaji (Al-Qur'an) merupakan kewajiban setiap muslim sebab mengaji adalah kebutuhan jiwa setiap manusia yang hidup di bumi. Fakhruddin (dalam Fauzan dkk, 2018, hlm. 29) mengungkapkan pentingnya belajar mengaji harus dimulai sejak dini karena akan menghasilkan manusia dengan kapasitas (*capability*) yang luar biasa. Namun pada kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak masih kurang. Disebabkan oleh beberapa faktor, faktor yang paling dominan adalah guru yang kurang terampil menerapkan berbagai macam metode mengajar yang sesuai dengan materi, dan faktor internal siswa karena kurangnya motivasi. Umumnya siswa kesulitan dalam bahasa yang dianggap asing bagi siswa (Hardiana 2021).

Cara cepat membaca Al-Qur'an menggunakan metode iqro yang mempunyai beberapa jilid atau tingkatan mulai dari jilid 1 hingga 6 dinilai cukup efektif. Namun faktanya minat anak dalam mengaji pada usia 7-12 tahun seiring berjalannya waktu menurun/bosan, diantaranya disebabkan oleh: faktor anak, kesehatan, psikologi, kelelahan; keluarga; sekolah; teman bermain; perkembangan IT (Silvina 2021). Proses pembelajaran idealnya memiliki aspek-aspek berikut: 1. Menyenangkan 2. Challenging 3. Memberikan motivasi serta wadah bagi siswa untuk berkembang, mandiri sesuai minat dan bakat.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dibentuk dengan beberapa variabel yang salah satunya adalah dengan memilih media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan (Chan dkk, 2020). Menurut Budianto (dalam Fauzan, A, 2018), proses belajar yang menyenangkan perlu adanya media yang interaktif, yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi Ngajikuy merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, media yang digunakan sangat penting dalam membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi digital, seperti aplikasi Ngajikuy. Ngajikuy adalah sebuah aplikasi agama islam yang didesain khusus untuk anak usia dini. Dengan aplikasi ini, anak dapat belajar mengenal huruf hijaiyah dengan cerita interaktif, doa-doa pendek, asmaul husna dan bahasa arab. Saat ini aplikasi Ngajikuy sudah diunduh lebih dari 10.000 lebih pengguna di Google Playstore.

B. Metode Pelaksanaan

Dalam rangka mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, Tim Program Kemitraan Masyarakat ini menawarkan program penyuluhan dan edukasi. Dengan bertujuan untuk memberikan solusi pembelajaran agama islam yang lebih menyenangkan yaitu dengan cara memberikan pemahaman dalam memanfaatkan pengguna media digital aplikasi Ngajikuy bagi para guru di KB TK Al Hanif. Metode yang digunakan dalam melaksanakan program ini diawali dari tahap persiapan yang meliputi penentuan jadwal edukasi, dan persiapan materi. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan yang meliputi edukasi yang diikuti oleh para guru dan murid, lalu ditutup dengan tahap evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui hasil dari program yang telah dilakukan, serta untuk mengevaluasi keefektifan program yang telah dilakukan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim PKM Ngajikuy melakukan komunikasi dengan Kepala Sekolah untuk menentukan jadwal terbaik pelaksanaan kegiatan sosialisasi aplikasi Ngajikuy. Dalam hal ini, Kepala Sekolah diminta untuk mempertimbangkan faktor-faktor seperti kesiapan murid, ketersediaan ruangan dan fasilitas, serta jadwal kegiatan sekolah lain yang mungkin terkait. Setelah jadwal terbaik ditentukan, tim panitia kemudian

memastikan bahwa semua kebutuhan teknis seperti peralatan presentasi, koneksi internet,

dan fasilitas lainnya sudah tersedia dan siap digunakan pada saat pelaksanaan kegiatan. Hal ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa kegiatan sosialisasi aplikasi Ngajikuy dapat berlangsung dengan lancar dan tanpa kendala teknis.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu	Kegiatan
1	09:30 - 09:35	Pembukaan dan pengenalan acara
2	09:35 - 09:45	Penjelasan tentang aplikasi agama Islam dan manfaatnya
3	09:45 - 10:25	Demonstrasi cara menggunakan aplikasi, Uji Coba Latihan Soal
4	10:25 - 10:40	Tanya jawab seputar aplikasi, termasuk wawancara atau penilaian efektivitas aplikasi disertai pembagian hadiah
5	10:40 - 10:45	Penutupan acara dan foto bersama

Langkah selanjutnya tim PKM Ngajikuy mempersiapkan kebutuhan acara sosialisasi dan demo aplikasi Ngajikuy yang dilakukan di KB TK Al Hanif. Tim PKM Ngajikuy menyiapkan *banner* Ngajikuy, kaos, hadiah, alat-alat penunjang seperti proyektor dan *speaker*, form evaluasi acara yang akan diisi oleh orang tua, dan menyiapkan rundown acara sosialisasi yang terlampir pada tabel 1.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 2 Februari 2023, bertempat di KB TK AL Hanif. Kegiatan ini dimulai pada pukul 09.30 sd. 11.00 Wib, yang dihadiri oleh para guru di lingkungan KB TK AL Hanif, yang berjumlah 50 orang peserta dan dihadiri beberapa orangtua murid.

Pembukaan kegiatan sosialisasi aplikasi Ngajikuy dilakukan oleh guru sekolah KB TK AL Hanif, dengan memberikan sambutan positif dan antusias terkait dengan pelaksanaan sosialisasi. Setelah itu guru memfokuskan perhatian anak-anak murid untuk menjaga tata tertib dan mematuhi seluruh prosedur yang ditentukan oleh tim panitia. Hal

ini bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak dapat mengikuti kegiatan dengan efektif dan optimal, dan memanfaatkan kesempatan ini untuk dapat memperhatikan sosialisasi tentang aplikasi Ngajikuy dengan baik.

Pada kegiatan pertama, tim PKM aplikasi Ngajikuy memulai dengan memperkenalkan diri dan tim, lalu memberikan gambaran tentang latar belakang pembuatan aplikasi, termasuk tujuan dan visi. Setelah itu, tim PKM menjelaskan fitur-fitur aplikasi secara keseluruhan, termasuk bagaimana setiap fitur bekerja, bagaimana fitur-fitur tersebut dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan minat belajar mengaji mereka.

Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan melakukan demonstrasi penggunaan aplikasi Ngajikuy secara langsung di depan para murid. Dalam demonstrasi ini, para murid akan diperkenalkan dan ditunjukkan cara menggunakan aplikasi tersebut melalui proyeksi dengan menggunakan infocus. Pada kegiatan ini diperkenalkan fitur-fitur dari aplikasi Ngajikuy, seperti halaman beranda, latihan soal, menulis dan membaca huruf hijaiyah, belajar asmaul husna dan bahasa Arab, serta fitur donasi. Pada pelaksanaannya, anak-anak yang berpartisipasi secara aktif dalam demonstrasi akan diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi dari panitia. Ini akan menjadi motivasi bagi anak-anak untuk terus belajar dan menggunakan aplikasi Ngajikuy. Melalui demonstrasi ini, diharapkan para murid akan memahami dan tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Setelah demonstrasi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, wawancara, atau penilaian efektivitas aplikasi Ngajikuy secara tidak langsung kepada orangtua dan anak-anak. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi orangtua dan anak-anak yang terpilih untuk menyampaikan pendapat mereka terkait dengan aplikasi ini. Mereka dapat memberikan masukan atau memberikan apresiasi, sehingga masukan tersebut dapat digunakan sebagai dasar evaluasi dan pengembangan aplikasi Ngajikuy ke depan. Dengan melibatkan orangtua dan anak-anak dalam penilaian efektifitas aplikasi ini,

diharapkan akan tercipta suatu persepsi yang obyektif dan akurat tentang aplikasi Ngajikuy. Ini juga akan membantu dalam meningkatkan kualitas aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka, sekaligus memastikan bahwa aplikasi ini dapat memberikan manfaat yang optimal bagi pembelajaran mereka.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

3. Tahap Evaluasi

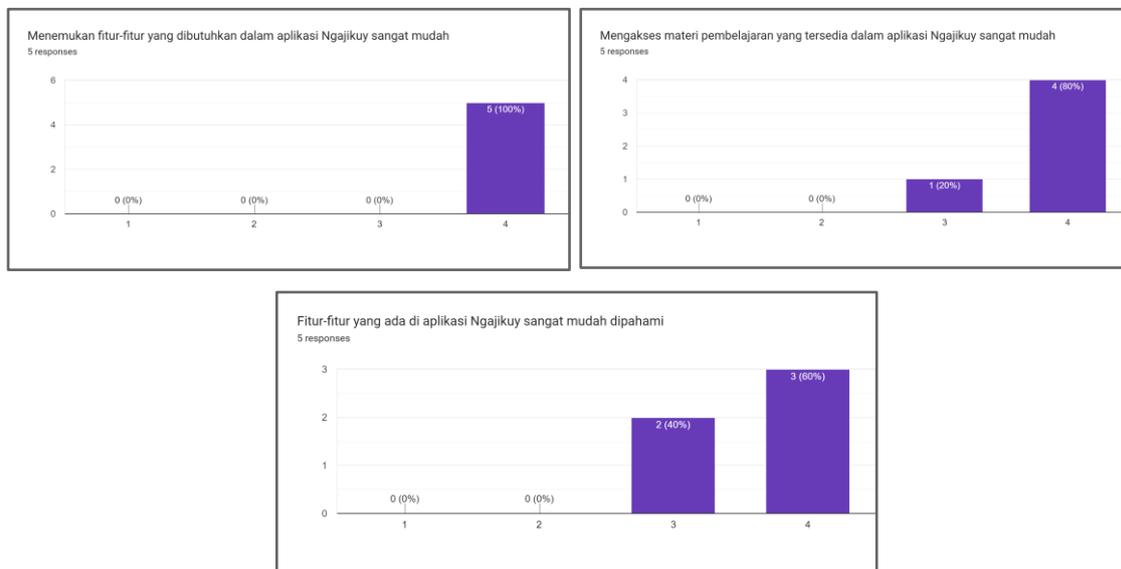
Setelah edukasi dan pematerian selesai, pemateri memberikan kesempatan kepada murid untuk memberikan pendapat dan memilih media pembelajaran mana yang paling menyenangkan dibandingkan dari media belajar mengaji konvensional. Dari beberapa anak yang telah diwawancarai ada beberapa alasan yang ditemukan mengapa anak-anak lebih menyukai belajar dengan menggunakan aplikasi Ngajikuy diantaranya belajar mengaji menggunakan aplikasi Ngajikuy lebih menyenangkan, seru, terdapat karakter yang lucu, huruf-huruf Hijaiyah yang berwarna-warni, dan terdapat audio.

Tim Program Kemitraan Masyarakat juga melakukan upaya untuk memperoleh umpan balik dari sudut pandang guru KB TK Al Hanif dalam proses pembelajaran sesungguhnya, sehingga mereka dapat memberikan pandangan dan penilaian mereka terhadap efektivitas dan manfaat aplikasi Ngajikuy bagi proses pembelajaran. Hasil dari umpan balik ini akan sangat berguna bagi tim pengembang aplikasi Ngajikuy dalam

menentukan arah perbaikan dan pengembangan aplikasi Ngajikuy agar dapat memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat. Berikut adalah hasil dari kuesioner tersebut yang menunjukkan tingkat efektivitas dan kepuasan guru terhadap aplikasi Ngajikuy.

Dari sisi Kemudahan Penggunaan

Pada kuesioner bagian kemudahan penggunaan bertujuan untuk menilai seberapa mudah aplikasi Ngajikuy digunakan dan mudah dimengerti untuk anak-anak. Dalam hal ini, aplikasi harus dirancang dengan *user experience* (UX) yang baik sehingga dapat dengan mudah dipahami dan digunakan anak-anak. Oleh karena itu, kuesioner yang diberikan akan mencakup pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kemudahan navigasi, antarmuka pengguna, dan kejelasan informasi yang disediakan oleh aplikasi.



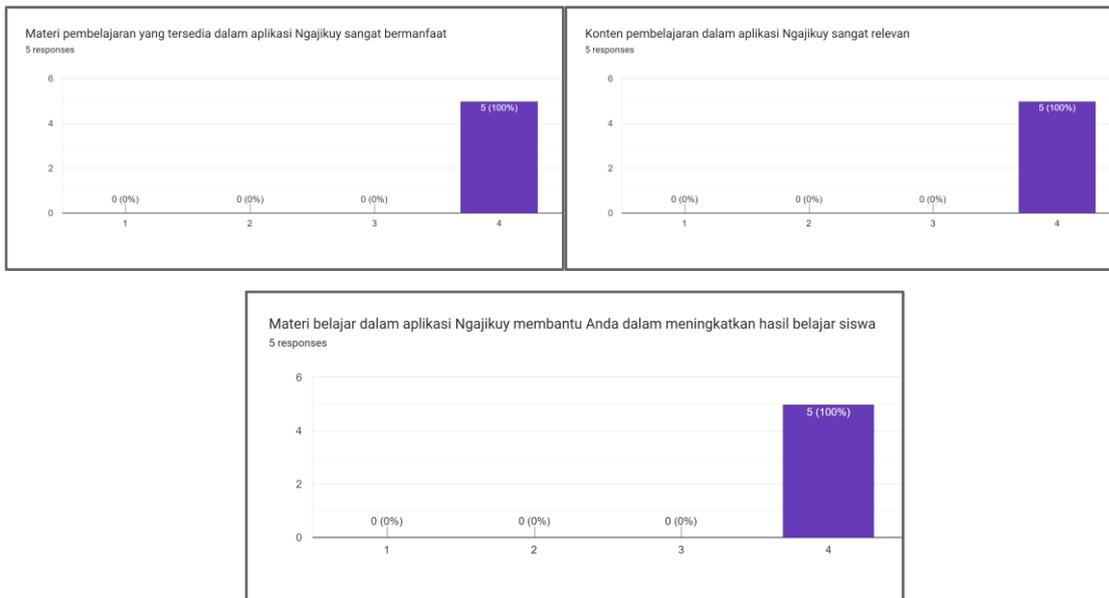
Gambar 2. Hasil Pertanyaan Kemudahan Penggunaan

Berdasarkan Gambar 2., hasil pertanyaan ‘Menemukan fitur-fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi Ngajikuy sangat mudah’ memperoleh hasil 100% menjawab sangat mudah, kemudian hasil pertanyaan ‘Mengakses materi pembelajaran yang tersedia dalam

aplikasi Ngajikuy sangat mudah’ memperoleh hasil 80% menjawab sangat mudah dan 20% menjawab mudah, serta hasil pertanyaan ‘Fitur-fitur yang ada di aplikasi Ngajikuy sangat mudah dipahami’ memperoleh hasil 60% menjawab sangat mudah dan 40% menjawab mudah. Secara keseluruhan, hasil kuesioner dari sisi kemudahan penggunaan adalah sangat mudah.

Dari sisi Kualitas Materi Belajar

Pada kuesioner bagian kualitas materi belajar, bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi belajar yang disediakan oleh aplikasi Ngajikuy. Dalam hal ini, kualitas materi belajar meliputi kejelasan dan kemudahan pemahaman materi, relevansi materi dengan materi sekolah, dan efektivitas materi dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi tersebut. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner akan berkaitan dengan hal-hal tersebut dan membantu dalam menilai efektivitas penerapan materi melalui aplikasi Ngajikuy.

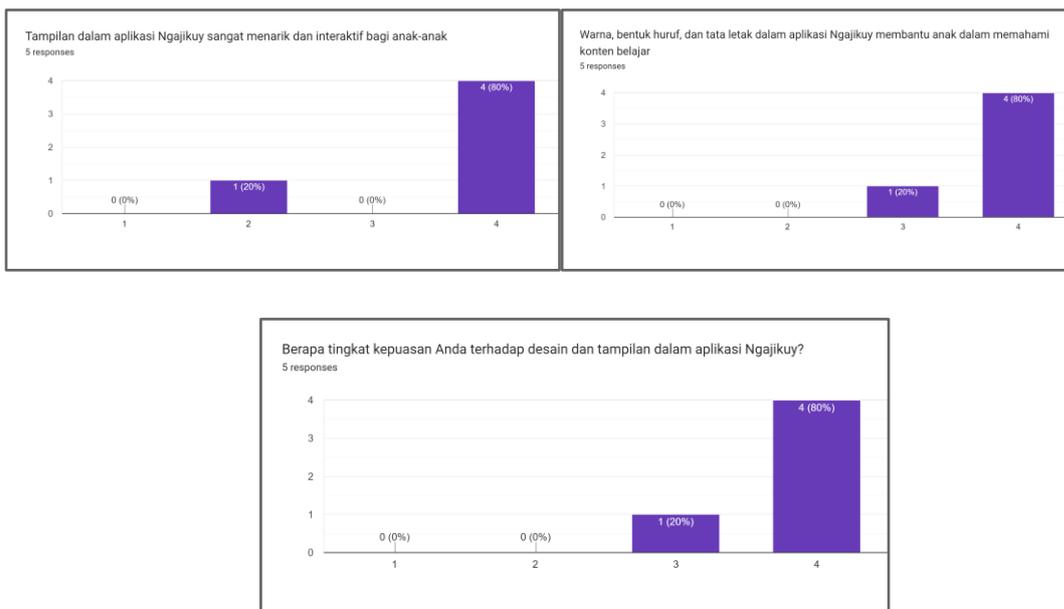


Gambar 3. Hasil Pertanyaan Tentang Materi Pelajaran

Berdasarkan Gambar 3., hasil pertanyaan ‘Materi pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi Ngajikuy sangat bermanfaat’ memperoleh hasil 100% menjawab sangat bermanfaat, kemudian hasil pertanyaan ‘Konten pembelajaran dalam aplikasi Ngajikuy sangat relevan’ memperoleh hasil 100% menjawab sangat relevan, serta hasil pertanyaan ‘Materi belajar dalam aplikasi Ngajikuy membantu Anda dalam meningkatkan hasil belajar siswa’ memperoleh hasil 100% menjawab sangat membantu. Secara keseluruhan, hasil kuesioner dari sisi kualitas materi belajar adalah sangat baik.

Dari sisi Desain dan Tampilan

Pada bagian kuesioner desain dan tampilan, bertujuan untuk mengevaluasi desain *user interface* (UI) aplikasi Ngajikuy. Desain UI harus memenuhi standar ergonomi dan estetika yang baik, sehingga mudah dipahami dan digunakan. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner ini akan fokus pada kesesuaian warna, font, layout, dan elemen antarmuka lainnya, Semua ini bertujuan untuk membantu dalam menilai efektivitas dan kemudahan penggunaan aplikasi Ngajikuy dari sisi UI

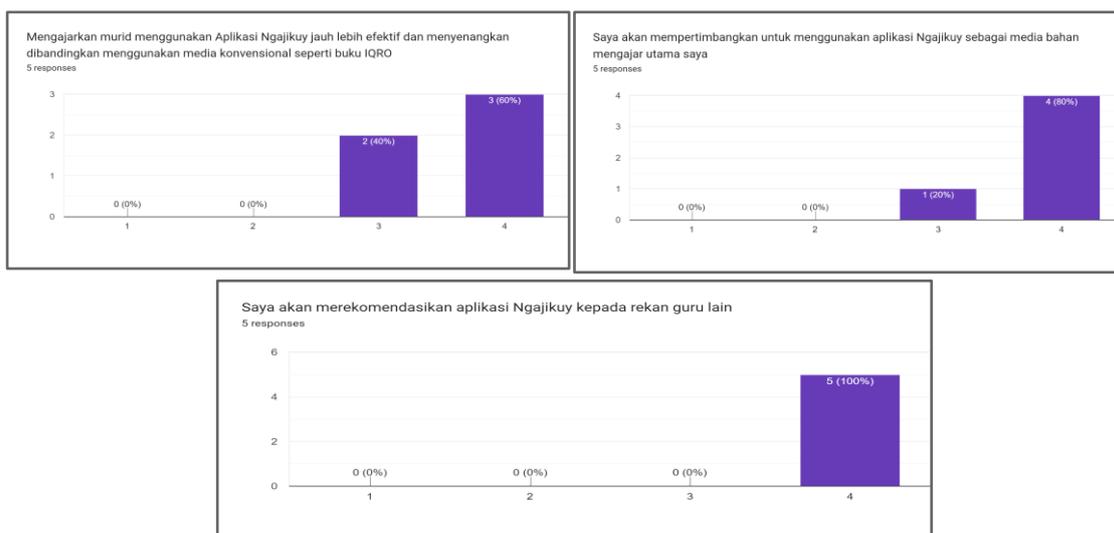


Gambar 4. Hasil Pertanyaan tentang Desain Tampilan

Berdasarkan Gambar 4., hasil pertanyaan ‘Tampilan dalam aplikasi Ngajikuy sangat menarik dan interaktif bagi anak-anak’ memperoleh hasil 80% menjawab sangat menarik dan interaktif, kemudian hasil pertanyaan ‘Warna, bentuk huruf, dan tata letak dalam aplikasi Ngajikuy membantu anak-anak dalam memahami konten belajar’ memperoleh hasil 80% menjawab sangat membantu anak-anak, serta hasil pertanyaan ‘Berapa tingkat kepuasan Anda terhadap desain dan tampilan dalam aplikasi Ngajikuy’ memperoleh hasil 80% menjawab sangat puas. Secara keseluruhan, hasil kuesioner dari sisi desain dan tampilan adalah sangat baik.

Kepuasan Penggunaan

Pada bagian kuesioner kepuasan pengguna, bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Ngajikuy. Kuesioner akan mencakup pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kesimpulan dari pengalaman penggunaan dan kepuasan secara keseluruhan. Oleh karena itu, tim program kemitraan masyarakat memberikan kuesioner ini untuk memperoleh feedback dan masukan dari para pengguna aplikasi, sehingga dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas dan kenyamanan penggunaan aplikasi Ngajikuy.



Gambar 5. Hasil Pertanyaan tentang Kepuasan Pengguna

Berdasarkan Gambar 5., hasil pertanyaan ‘Mengajarkan murid menggunakan aplikasi Ngajikuy jauh lebih efektif dan menyenangkan dibandingkan menggunakan media konvensional seperti buku IQRO’ memperoleh hasil 60% menjawab sangat efektif dan 40% menjawab efektif, kemudian hasil pertanyaan ‘Saya akan mempertimbangkan untuk menggunakan aplikasi Ngajikuy sebagai media bahan mengajar utama saya’ memperoleh hasil 80% menjawab akan mempertimbangkan, serta hasil pertanyaan ‘Saya akan merekomendasikan aplikasi Ngajikuy kepada rekan guru lain’ memperoleh hasil 100% menjawab sangat bersemangat merekomendasikan. Secara keseluruhan, hasil kuesioner dari sisi kepuasan pengguna adalah sangat baik.

D. Simpulan

Dari hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan, pemanfaatan aplikasi Ngajikuy di sekolah KB TK Al Hanif telah terbukti bermanfaat bagi para guru dan murid. Dalam uji coba tersebut, sebagian besar siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam belajar melalui aplikasi Ngajikuy daripada melalui media konvensional. Para guru juga merasakan bahwa penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Ngajikuy dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik di sekolah KB TK Al Hanif.

E. Daftar Pustaka

- Chan, A. dkk. (2021). Augment Reality Buku Iqra Untuk Anak Usia Dini sebagai Optimasi Minat Belajar. SATIN – Sains dan Teknologi Informasi. 7(2):113-120. [doi:10.33372/stn.v7i2.787](https://doi.org/10.33372/stn.v7i2.787).
- Fauzan, A. dkk. (2018). Pembangunan Aplikasi Iqro’ Berbasis Android Menggunakan Google Speech. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. 2(1):29-35. doi: <http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v4i4.686>.

- Hardiana. (2021). Efektivitas Penggunaan Metode Iqra' dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Al Qur-an di Taman Pendidikan Al Qur-an Saidul Amin Kabupaten Tanjung Barat. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Thaha
- Saifuddin, Jambi. Kami, I. (2020). Mengamati Perkembangan Otak Anak di Usia Emas. URL:
<https://kompas.com/edu/read/2020/05/22/095957571/mengamatiperkembangan-otakanak-di- usia-emas?page=all#page2>. Diakses pada 18 Mei 2021.
- Kusumawati, R. (2018) 'Kecerdasan Buatan Manusia (Artificial Intelligence); Teknologi Impian Masa Depan', ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam, 9(2), pp. 257–274. doi: 10.18860/ua.v9i2.6218.
- Silvina, A. (2021). Faktor Penyebab Menurunnya Minat Anak dalam Belajar Al-Quran di TPQ An-Nafi'u Desa Sukarmi Kecamatan Seluma Selatan Kabupaten Seluma. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Bengkulu.