



## NGAJIKUY “Inovasi Media Belajar Mengaji Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mengaji Anak di Era Digital”

Rasyid Nata Mulyana

Program Studi Bisnis Digital, Kampus Daerah Tasikmalaya, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dadaha No.18,  
Kahuripan, Tasikmalaya 46115, Jawa Barat, Indonesia  
Korespondensi: rasyidnt@upi.edu

### ABSTRAK

Pendidikan agama Islam merupakan hal utama yang harus diperhatikan oleh orang tua muslim terhadap anak mereka khususnya anak usia sekolah dasar dalam hal ini adalah mengaji. Seiring berkembangannya teknologi ditambah pandemi Covid-19, anak-anak mulai meninggalkan aktivitas mengaji karena guru mengaji masih menggunakan media belajar yang konvensional dan tidak menarik, ditambah terbatasnya aktivitas mengaji yang ditutup sejak pandemi. Ngajikuy merupakan aplikasi pembelajaran agama digital yang didesain khusus untuk anak-anak dengan konsep gamifikasi dan user interface yang menarik. Diharapkan dengan dirancangnya aplikasi Ngajikuy dapat meningkatkan minat belajar mengaji anak dan menjadi media alternatif belajar mengaji akibat pandemi.

© 2022 UPI

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima 3 Juli 2022

Direvisi 15 Juli 2022

Diterbitkan 28 Juli 2022

Tersedia Online 30 Juli 2022

Publikasi 1 Agustus 2022

#### Kata Kunci:

*Implementasi, Ngajikuy  
Pendidikan Islam  
Pembelajaran Digital.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal utama yang harus diperhatikan untuk anak-anak yang mulai berkembang (Aprilia, 2020). Orang tua harus memperhatikan dengan baik pendidikan yang didapatkan oleh anaknya. Konteks pendidikan di sini bukan hanya sekedar pendidikan formal, tetapi pendidikan rohani anak pun harus dibiasakan dengan baik, salah satu contohnya mengaji. Namun, sangat disayangkan kondisi seperti pandemi ini, sangat membatasi anak-anak untuk pergi ke tempat pengajian karena masyarakat yang diwajibkan tetap di rumah, sehingga banyak sekali tempat-tempat pengajian anak yang diliburkan bahkan diberhentikan.

Data penyebaran Covid-19 semakin hari semakin meningkat bahkan hingga pertengahan bulan Mei 2021 menurut pencatatan Kementerian Kesehatan angka positif mencapai 1,73 juta orang (Hidayati, 2021), jelas ini sangat berbahaya untuk lingkungan masyarakat apalagi anak-anak yang sangat rawan terpapar Covid-19 ini sehingga protokol kesehatan semakin ketat dilakukan. Dalam kondisi seperti ini, orang tua haruslah bijak dalam mengambil keputusan untuk sang anak agar tetap bisa mendapatkan ilmu dalam mengaji. Survei membuktikan bahwa pada usia rentang 3-12 tahun, otak anak dalam proses perkembangan yang sangat baik sehingga haruslah diisi dengan memori yang bermanfaat seperti mengaji (Faizin, 2020), agar ketika dewasa anak memiliki kepribadian yang baik serta mahir membaca Al-Qur'an.

Berdasarkan permasalahan tersebut, aplikasi Ngajikuy hadir menawarkan solusi. Ngajikuy merupakan aplikasi pembelajaran digital yang memiliki visi memberantas generasi buta Al-Qur'an di seluruh pelosok Indonesia bahkan dunia khususnya untuk anak-anak. Melalui aplikasi ini, diharapkan akan membantu para orang tua ataupun guru mengaji dalam mengajarkan pendidikan agama Islam kepada anaknya dengan metode pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Tentunya aplikasi Ngajikuy dibangun dengan landasan isu Sustainable Development Goal ke 4 – Education dimana harapannya aplikasi Ngajikuy bisa menjadi aplikasi yang bisa menyediakan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan kualitas tinggi dan menyenangkan.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Aplikasi

Menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya (2014), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpaku pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

Pengertian aplikasi menurut para ahli :

- a. Pengertian aplikasi menurut Jogyanto (1999:12) adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan(statement) yang disusun sedemikian sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.
- b. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penerapan dari rancang system untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa

pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna.

## 2.2 Android

Menurut [Labellapansa et al.,\( 2017\)](#) Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android bersifat open source dan memungkinkan penggunanya untuk memasang aplikasi baik yang diperoleh dari toko aplikasi seperti Google Play ataupun dengan mengunduh dan memasang berkas apk ([Harahap, dkk., 2020](#)). Apk adalah paket aplikasi android yang digunakan untuk menyimpan sebuah aplikasi atau program yang akan dijalankan pada perangkat android (Anam dan Anwar, 2020).

## 2.3 Belajar Mengaji

Belajar mengaji (Al-Qur'an) merupakan kewajiban setiap muslim sebab mengaji adalah kebutuhan jiwa setiap manusia yang hidup di bumi ([Rufaeadah, 2020](#)). [Fakhrudin \(dalam Fauzan dkk, 2018, hlm. 29\)](#) 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 ([Rachma dan Sasanti, 2021](#)). Namun faktanya minat anak dalam mengaji pada usia 7-12 tahun seiring berjalannya waktu menurun/bosan ([Makarim dan Fauzi, 2022](#)), 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 dibentuk oleh beberapa variabel, contohnya dalam pemilihan media pembelajaran agar menarik, interaktif saat digunakan, dan tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan ([Chan dkk, 2020](#)). Menurut [Budianto \(dalam Fauzan, A, 2018\)](#) proses belajar agar tidak membosankan perlu adanya media yang interaktif, salah satu inovasi tersebut adalah media pembelajaran yang berbasis android menggunakan suara.

Sedikitnya platform dan inovasi aplikasi mengaji al quran untuk anak anak, mengangkat ide dibidang edukasi dan islam, mengembangkan aplikasi mengaji berbasis android untuk anak-anak sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan ([Muzakki, dkk., 2022](#)). Dari Aplikasi ini mempunyai beberapa keunggulan dari aplikasi lain yaitu, meliputi:

Tabel 1 Kelebihan aplikasi Ngajikuy dari competitor

Kelebihan Aplikasi	Ngajikuy	Learn Quran with Marbel (Apps)	Belajar Iqro apps	Buku Iqro
Fitur Storytelling	Terdapat fitur storytelling untuk mengajarkan nilai kebaikan dan karakter	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada
Gamifikasi	Terdapat gamifikasi	Terdapat gamifikasi	Tidak ada	Tidak ada
Audio interaktif	Terdapat audio interaktif	Terdapat audio interaktif	Terdapat audio interaktif	Tidak ada
Latihan soal	Terdapat latihan soal	Terdapat latihan soal	Tidak ada	Tidak ada
Sasaran Publikasi	Anak-anak dan sebagai media bahan mengajar guru mengaji/sekolah	Anak-anak	Anak-anak	Anak-anak dan sebagai media bahan mengajar guru mengaji/sekolah

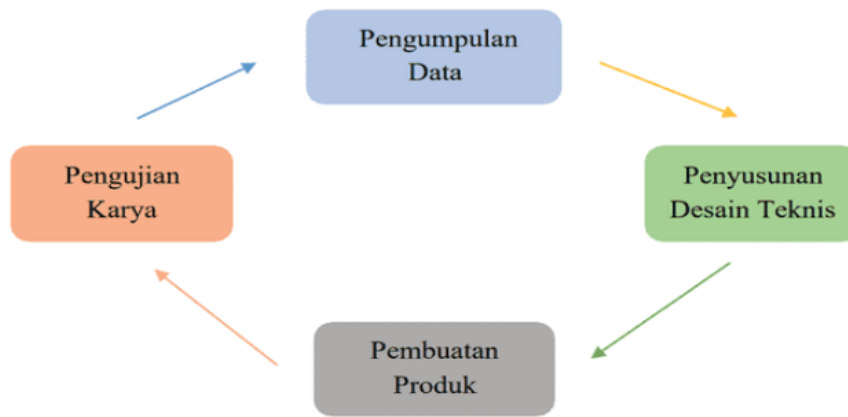
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tujuan Pengembangan Aplikasi

Aplikasi yang dirancang ini merupakan aplikasi pendidikan agama islam yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar, menggunakan konsep gamifikasi dan interactive gameplay bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi anak dalam mengenal agama islam. Alat ini diciptakan guna menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar mengaji anak ditengah pesatnya perkembangan teknologi.

#### 3.2 Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan memperoleh bahan dan materi yang dibutuhkan oleh aplikasi Ngajikuy. Data yang dikumpulkan adalah seberapa besar kebutuhan akan media belajar mengaji yang menyenangkan bagi anak-anak kepada orang tua di Indonesia. Berdasarkan data yang kami kumpulkan dengan teknik survey sampling pada 2021, ditemukan fakta menarik bahwa 93% dari 116 orang tua di Indonesia setuju membutuhkan media belajar mengaji AlQur'an yang menyenangkan bagi anak-anak. Setelah menganalisis data tersebut, munculah solusi yang kami tawarkan kepada masyarakat Indonesia yaitu sebuah aplikasi pembelajaran Islam bagi anak bernama Ngajikuy, yang diharapkan dapat memberikan alternatif media belajar mengaji baru kepada anak-anak di Indonesia dan dunia.



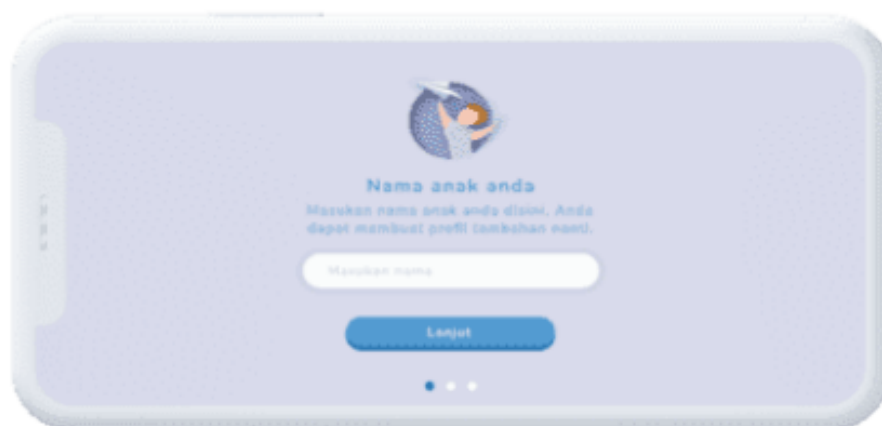
Gambar 1 Alur Pengembangan Aplikasi

### 3.3 Pembuatan Desain Aplikasi

Pada tahap ini, kami melakukan desain teknis dan perancangan agar aplikasi kami lebih menarik dan mudah digunakan untuk customer. Model desain aplikasi berdasarkan analisis kebutuhan dan masalah sehingga didapatkan pengembangan aplikasi yang relevan dan sesuai kebutuhan dan kenyamanan customer.



Gambar 2 Logo Ngajikuy



Gambar 3 Tampilan Login



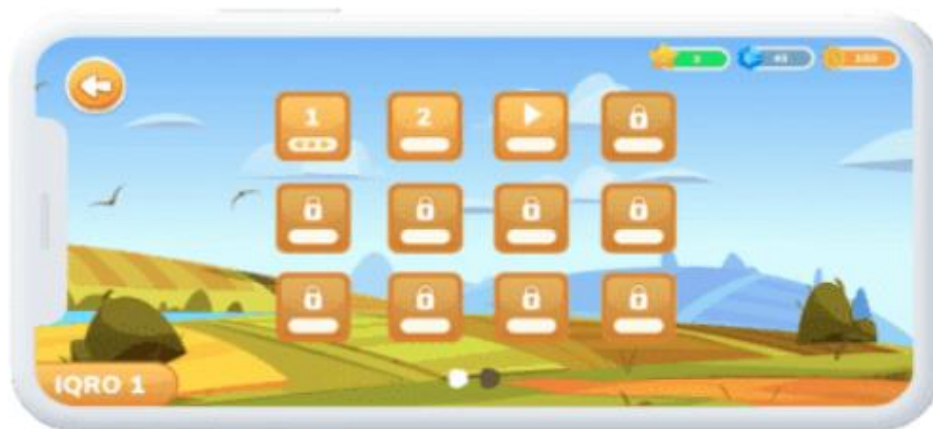
Gambar 4 Tampilan Menu Awal



Gambar 5 Tampilan Menu Peta Untuk Memilih Pembelajaran



Gambar 6 User Memilih Iqro Berapa



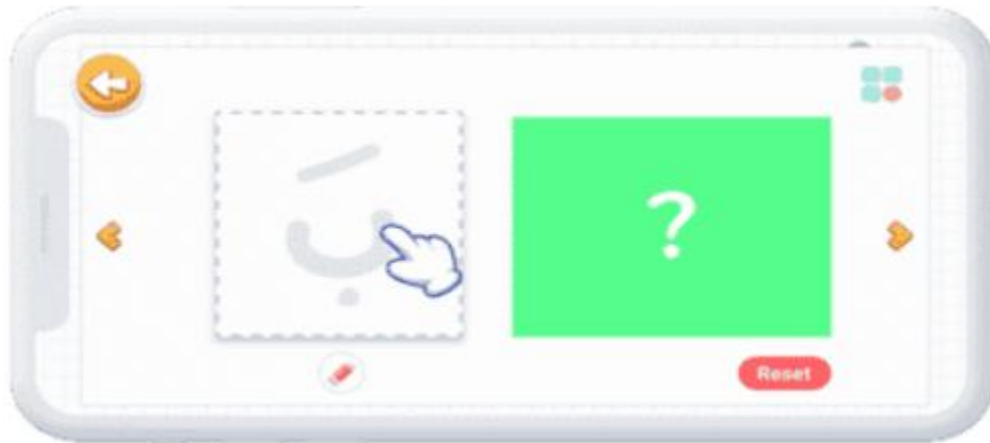
Gambar 7 Belajar Secara Bertahap Dari Mudah Hingga Sulit



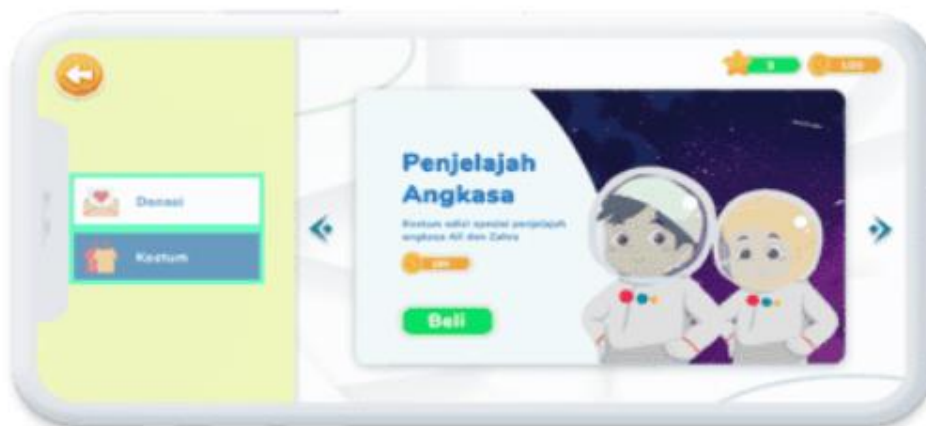
Gambar 8 Tampilan Cerita Interaktif



Gambar 9 Latihan Pemahaman Materi



Gambar 10 Belajar Menulis Huruf Hijaiyah



Gambar 11 User Dapat Menukar Poin Belajar

### 3.4 Pembuatan Desain Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi Ngajikuy, menggunakan beberapa metode yang dapat kami ringkas sebagai berikut:

1. Business Requirement Document
2. UI/UX
3. Technical Design
4. Architecture Review
5. API Specification
6. Development
7. Non Prod Deployment
8. Testing
9. Prod Deployment
10. Maintenance

### 3.5 Pengujian Keandalan Karya

Pengujian ini dilakukan untuk mencari kesalahan yang terdapat dalam pembuatan aplikasi Ngajikuy. Pengujian aplikasi ini dengan menggunakan smartphone android untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan dengan baik atau masih terdapat kendala dalam penggunaannya serta menguji kapabilitas setiap perangkat dalam menjalankan aplikasi Ngajikuy di perangkat tersebut.



#### 4. KESIMPULAN

Diharapkan dengan dirancangnya aplikasi Ngajikuy dapat meningkatkan minat belajar mengaji anak, menekan pemahaman

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- A. Labellapansa. (2017), "Augmented Reality Bangunan Bersejarah Berbasis Android (Studi Kasus : Istana Siak Sri Indrapura )," *IT J. Res. Dev.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2017.
- Anam, M. K., dan Anwar, R. (2020). Penerapan Aplikasi Pendukung Touring Pada Komunitas Motor Berbasis Android. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(1), 1-10.
- Aprilia, W. (2020). Perkembangan pada masa pranatal dan kelahiran. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39-56.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- 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.
- Faizin, M. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an melalui Habituasi di Pondok Pesantren Hamalatul Qur'an Jogoroto Jombang. *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu Ilmu Alqur'an*, 1(2), 63-78.
- 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>.
- Harahap, A., Sucipto, A., dan Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20-25.
- 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*.
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hidayati, L. (2021). Fenomena Tingginya Angka Perceraian di Indonesia Antara Pandemi dan Solusi. *Khuluqiyya: Jurnal Kajian Hukum dan Studi Islam*, 71-87.
- Izzaty, Rita Eka dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kami, I. 2020. Mengamati Perkembangan Otak Anak di Usia Emas. URL: <https://kompas.com/edu/read/2020/05/22/095957571/mengamatiperkembangan-otak-anak-di-usiaemas?page=all#page2>. Diakses pada 18 Mei 2021.
- Makarim, H., dan Fauzi, F. (2022). Pelaksanaan blended learning di SD Islam Al-Mujahidin Cilacap sebagai solusi pembelajaran di era new normal. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 400-410.
- Muzakky, A. H., Haitomi, F., dan Sari, M. (2022). Resepsi Tafsir QS Al-Mujādilah Di Tik-Tok Sebagai Upaya Edukasi Dan Pembelaan Hak-Hak Perempuan. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi)*, 8(1), 1-14.
- Rachma, A. N., dan Sasanti, A. E. (2021). Implementasi Pembelajaran BTA Melalui Metode Iqro' pada Anak SD Dukuh Tebon Gede. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 31-40.
- Rasyid, Harun dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: MultiPressindo.
- Rufaedah, E. A. (2020). Peranan pendidikan agama dalam keluarga terhadap pembentukan kepribadian anak-anak. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 1(1), 8-25.

Seefeld, Carol dan Wasik, A Barbara. 2008. Pendidikan Anak Usia Dini. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.

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.