

**NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK
USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR (TEKNOLOGI TEPAT GUNA)

Diajukan untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir sebagai Bagian
dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Bisnis Program Studi Bisnis Digital



Oleh:

Djogi Banyu Adem

NIM 1905970

**PROGRAM STUDI BISNIS DIGITAL
KAMPUS TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

Djogi Banyu Adem, 2023

*NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA
ISLAM PADA ANAK USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK
USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR**

Oleh :
Djogi Banyu Adem
NIM 1905970

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Bisnis Program Studi Bisnis Digital

© Djogi Banyu Adem
Universitas Pendidikan Indonesia
Maret 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Tugas Akhir ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto *copy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

DJOGI BANYU ADEM

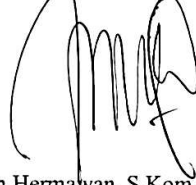
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

DJOGI BANYU ADEM

**NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK
USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I



Adam Hermawan, S.Kom., MBA

NIP. 920190219930105101

Pembimbing II

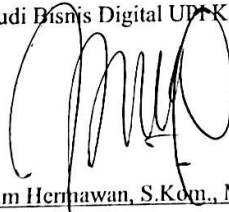


Btari Mariska Purwaamijaya, S.H., M.M.

NIP. 920200119901015201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Bisnis Digital UPT Kampus Tasikmalaya



Adam Hermawan, S.Kom., MBA

NIP. 920190219930105101

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini penulis menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul “**NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya penulis sendiri. Penulis tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya penulis ini.

Tasikmalaya, 27 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Djogi Banyu Adem

NIM 1905970

Djogi Banyu Adem, 2023

NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan karya Teknologi Tepat Guna ini tentunya banyak sekali pihak yang terlibat untuk membantu penulis. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan karya Teknologi Tepat Guna ini, di antaranya:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT karena karunianya kami telah diberikan berbagai macam kemudahan dan petunjuk dalam mengembangkan aplikasi Ngajikuy hingga sebesar sekarang.
2. Adam Hermawan, S.Kom., MBA selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama proses penulisan karya Teknologi Tepat Guna.
3. Btari Mariska Purwaamijaya, S.H., M.M. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk selalu memberikan arahan, bimbingan, serta selalu memberikan dorongan kepada penulis untuk segera menyelesaikan karya Teknologi Tepat Guna ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bisnis Digital UPI yang telah memberikan banyak sekali ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Guru Mata Pelajaran Agama, dan Siswa KB TK Al Hanif Kedungwaringin yang telah memberikan izin dan banyak membantu selama proses penelitian hingga akhirnya penulis menyelesaikan karya Teknologi Tepat Guna ini.
6. Keluarga tercinta, terutama untuk kedua orang tua bapak dan ibu penulis, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang dan dukungan baik secara moril dan materil kepada penulis.
7. Nina Nuraeni, Ai Sholihat, dan Angelina Asyivadibrata sebagai tim pengembang aplikasi Ngajikuy yang senantiasa mewujudkan keberhasilan aplikasi ini.
8. Seluruh keluarga An-Nur Family yang senantiasa mendukung penulis dalam menyelesaikan karya teknologi tepat guna ini.

Djogi Banyu Adem, 2023

NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK
USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Oleh

Djogi Banyu Adem

Pendidikan agama Islam merupakan fokus utama yang perlu dipertimbangkan oleh orang tua Muslim terhadap anak-anak mereka, terkait dengan aktivitas belajar mengaji. Anak-anak yang berusia antara 3 hingga 12 tahun cenderung rentan terpengaruh oleh media dan hal-hal baru, serta otak anak dalam proses perkembangan yang sangat baik sehingga harus diisi dengan ilmu yang bermanfaat seperti akhlak budi, mengaji, dan mengenal Allah. Seiring berkembangnya teknologi yang dipercepat oleh pandemi Covid-19, anak-anak mengalami perubahan perilaku dan mulai beradaptasi dengan digitalisasi. Namun, di tengah pesatnya perkembangan inovasi dan teknologi pada saat ini, masyarakat Indonesia masih menggunakan buku Iqro selama 30 tahun untuk mengajarkan anak-anak dalam belajar mengaji. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan aplikasi Ngajikuy yang merupakan aplikasi pembelajaran agama Islam digital yang didesain khusus untuk anak-anak dengan konsep gamifikasi dan *user interface* yang menarik. Adapun fitur-fitur yang disediakan antara lain fitur belajar mengenal huruf hijaiyah dengan cerita yang interaktif, menulis huruf hijaiyah, dzikir, bahasa Arab, dan asmaul husna. Dalam tahap implementasi, anak-anak merespon dengan sangat baik aplikasi ini dan berpendapat bahwa media belajar aplikasi Ngajikuy jauh lebih baik dibandingkan media konvensional buku Iqro. Aplikasi Ngajikuy dibangun dengan landasan isu *Sustainable Development Goal ke-4 – Education*, di mana harapannya aplikasi Ngajikuy dapat menjadi aplikasi yang dapat menyediakan media pembelajaran pendidikan agama Islam dengan kualitas tinggi dan menyenangkan. Oleh karena itu, kami berharap bahwa aplikasi Ngajikuy dapat menjadi media belajar mengaji baru yang dapat diterapkan oleh guru mengaji serta orang tua dalam meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran mengaji.

Kata Kunci : Pendidikan Agama Islam, Pembelajaran, Iqro, Digitalisasi.

**NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK
USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR**

ABSTRACT

by

Djogi Banyu Adem

Islamic religious education is the main focus that Muslim parents need to consider for their children, related to learning activities of the Koran. Children aged between 3 and 12 years tend to be susceptible to being influenced by media and new things, and the child's brain is in a very good development process so it must be filled with useful knowledge such as morals, reciting the Koran, and knowing Allah. As the development of technology accelerated by the Covid-19 pandemic, children are experiencing changes in behavior and starting to adapt to digitalization. However, in the midst of the current rapid development of innovation and technology, Indonesian people have still used the Iqro book for 30 years to teach children to learn the Koran. To overcome this problem, the Ngajikuy application was developed, which is a digital Islamic religious learning application specifically designed for children with a gamification concept and an attractive user interface. The features provided include learning to recognize hijaiyah letters with interactive stories, writing hijaiyah letters, dhikr, Arabic, and asmaul husna. In the implementation stage, the children responded very well to this application and argued that the learning media for the Ngajikuy application were much better than the conventional media of the Iqro book. The Ngajikuy application was built on the basis of the 4th Sustainable Development Goal – Education issue, in which it is hoped that the Ngajikuy application can become an application that can provide high quality and fun Islamic religious education learning media. Therefore, we hope that the Koran application can become a new medium for learning the Koran that can be applied by teachers and parents in increasing children's interest in learning the Qur'an.

Keywords: *Islamic Education, Learning Media, Iqro, Digitization.*

Djogi Banyu Adem, 2023

NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	I
UCAPAN TERIMA KASIH	II
ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR LAMPIRAN	X
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	4
1.4 Luaran.....	4
1.5 Manfaat.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Pendidikan Agama Islam.....	6
2.2 Mengaji.....	7
2.3 Metode Iqro	7
2.4 <i>Mobile Learning</i>	8
2.5 Aplikasi <i>Android</i>	9
BAB III DESAIN TEKNOLOGI.....	10
3.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	11
3.2 Desain (<i>Design</i>)	11
3.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	11
3.4 Penerapan (<i>Implementation</i>).....	12
3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	13
4.1 Hasil Analisis (<i>Analysis</i>)	13
4.2 Hasil Desain (<i>Design</i>)	20
4.3 Hasil Pengembangan (<i>Development</i>).....	27

Djogi Banyu Adem, 2023

NGAJIKUY SOLUSI MEDIA APLIKASI MENGAJI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR AGAMA ISLAM PADA ANAK USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.4	Hasil Penerapan (<i>Implementation</i>)	32
4.5	Hasil Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	33
4.6	Hasil Pengujian Kepada Masyarakat.....	35
4.7	Hasil Pertumbuhan Aplikasi Ngajikuy	40
4.8	Rencana Implementasi	45
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		47
5.1	Simpulan.....	47
5.2	Implikasi.....	48
5.3	Rekomendasi	48
DAFTAR PUSTAKA.....		50
LAMPIRAN.....		53

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Pengambilan Data Kuantitatif.....	19
Tabel 4. 2 Perbandingan Kelebihan Ngajikuy dengan Kompetitor.....	20
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian dari sisi Kemudahan Penggunaan	36
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian dari sisi Kualitas Materi Belajar	37
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian dari sisi Desain Tampilan.....	38
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian dari sisi Kepuasan Pengguna.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	10
Gambar 4. 1 Hasil Analisis <i>Persona Canvas</i> 1	13
Gambar 4. 2 Hasil Analisis <i>Persona Canvas</i> 2	13
Gambar 4. 3 Hasil Analisis <i>Persona Canvas</i> 3	14
Gambar 4. 4 Hasil Analisis <i>Persona Canvas</i> 4	14
Gambar 4. 5 Hasil Analisis <i>Value Proposition Canvas</i>	15
Gambar 4. 6 Hasil Analisis <i>Javelin Board</i>	17
Gambar 4. 7 <i>Flow discovery login user</i>	21
Gambar 4. 8 <i>Flow Learning Quran Features</i>	22
Gambar 4. 9 <i>Flow Interactive Learning</i>	22
Gambar 4. 10 <i>Flow Learning Islam Features Part 1</i>	23
Gambar 4. 11 <i>Flow Learning Islam Features Part 2</i>	23
Gambar 4. 12 <i>Flow Shop & Donation Features</i>	24
Gambar 4. 13 <i>Wireframe Loading Page</i>	25
Gambar 4. 14 <i>Wireframe Home Menu</i>	25
Gambar 4. 15 <i>Wireframe Interactive Learning Features</i>	25
Gambar 4. 16 <i>Wireframe Quiz Feature</i>	26
Gambar 4. 17 Sketsa <i>Storyboard</i> Petualangan Mencari Huruf Hijaiyah	26
Gambar 4. 18 Hasil Akhir Tampilan <i>Login</i>	27
Gambar 4. 19 Hasil Akhir Tampilan <i>Testimoni Pengguna</i>	27
Gambar 4. 20 Hasil Akhir Tampilan <i>loading state</i>	28
Gambar 4. 21 Hasil Akhir Tampilan <i>Home Menu</i>	28
Gambar 4. 22 Hasil Akhir Tampilan <i>Menu Peta</i>	28
Gambar 4. 23 Hasil Akhir Tampilan Latihan Materi	29
Gambar 4. 24 Hasil Akhir Tampilan <i>Storyboard</i> Petualangan Mencari Huruf	29
Gambar 4. 25 Hasil Akhir Tampilan Learning Islam Features	30
Gambar 4. 26 Hasil Akhir Tampilan Learn Dzikir.....	30
Gambar 4. 27 Hasil Akhir Tampilan <i>Learn Asmaul Husna</i>	30
Gambar 4. 28 Hasil Akhir Tampilan <i>Learn Arabic Words</i>	31

Gambar 4. 29 Hasil Akhir Tampilan <i>Donation Features</i>	31
Gambar 4. 30 Hasil Akhir Tampilan <i>Shop Features</i>	32
Gambar 4. 31 Proses Penerapan Desain ke Produk Aplikasi	32
Gambar 4. 32 Hasil Penerapan Desain ke Produk Aplikasi 1	33
Gambar 4. 33 Hasil Penerapan Desain ke Produk Aplikasi 2	33
Gambar 4. 34 Hasil <i>User Acceptance Testing</i>	34
Gambar 4. 35 Daftar <i>Device</i> yang Dibatasi Mengakses Aplikasi Ngajikuy	35
Gambar 4. 36 Dokumentasi Program Pengabdian	40
Gambar 4. 37 Data Pertumbuhan Aplikasi Ngajikuy	41
Gambar 4. 38 Data Pertumbuhan Organik Aplikasi Ngajikuy	42
Gambar 4. 39 Data Pertumbuhan Berbayar Aplikasi Ngajikuy	43
Gambar 4. 40 Data Performa Kampanye dari Jenis Perangkat	44
Gambar 4. 41 Data Performa Kampanye dari Rentang Waktu	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan Tim Ngajikuy Secara <i>Virtual</i>	53
Lampiran 2 Mentoring bersama Dosen Pembimbing	53
Lampiran 3 Dokumentasi Pengerjaan Tugas Tim Ngajikuy	54
Lampiran 4 Proses Desain Aplikasi Ngajikuy	55
Lampiran 5 Dokumentasi Proses Pengembangan Aplikasi Ngajikuy.....	55
Lampiran 6 Desain Aplikasi Ngajikuy	56
Lampiran 7 <i>Privacy Policy</i> Ngajikuy.....	57
Lampiran 8 Media Penyimpanan Google Drive Arsip Aset Ngajikuy.....	57
Lampiran 9 Status Aplikasi Ngajikuy di Google Play Store.....	57
Lampiran 10 Kegiatan Pembelajaran memakai Aplikasi Ngajikuy	58
Lampiran 11 Surat Pencatatan Ciptaan Hak Kekayaan Intelektual	59
Lampiran 12 <i>Letter of Acceptance</i> (LoA) Artikel Pengabdian Ngajikuy	60
Lampiran 13 Data Kuantitatif dari 116 Responden	61
Lampiran 14 Kemudahan Pengguna	62
Lampiran 15 Kualitas Materi Belajar.....	63
Lampiran 16 Desain dan Tampilan	63
Lampiran 17 Kepuasan Pengguna.....	64

DAFTAR PUSTAKA

- Alliance, O. H. (2012). Android Overview| Open Handset Alliance.
- Amalia, R. (2017). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini. *Yogyakarta: Media Akademi*.
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran mobile learning sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 47-56.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Astuty, W., & Suharto, A. W. B. (2021). Desain Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Daring dengan Kurikulum Darurat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(1), 81-96.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722). New York: Springer.
- Chusni, M. M., Zakwandi, R., Ariandini, S., Aulia, M. R., Nurfauzan, M. F., & Azmi, T. (2018). APPY PIE UNTUK EDUKASI_Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android.
- Daniel Ling. (2015). *Complete Design Thinking Guide For Successful Professionals*, Singapore: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Dea Silvina, A. (2021). Faktor Penyebab Menurunnya Minat Anak dalam Belajar Al-Quran di TPQ An-Nafi'u Desa Sukarmi Kecamatan Seluma Selatan Kabupaten Seluma (*Doctoral dissertation*, UIN Bengkulu).
- Developers, A. (2017). Android debug bridge. 2013-06-26]. <http://developer.android.com/tools/help/adb.html>.
- Dira, Meirin Rahma, & Kartika, Tina. (2021). Fenomena Online Buying Behavior Dalam Pandemi Covid-19 (Studi Interaksi Simbolik Pada Generasi Milenial). *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 5(1), 45-52.
<https://doi.org/10.30595/jssh.v5i1.9615>
- Eric Ries. (2019). The Lean Startup [Ebook]. Yogyakarta (ID): Bentang [Internet].

- Fauzan, A., Arwani, I., & Fanani, L. (2018). Pembangunan Aplikasi Iqro' Berbasis Android Menggunakan *Google Speech*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Fujii, T., Dohi, T., Okamura, H., & Fujiwara, T. (2010, December). A software accelerated life testing model. In *2010 IEEE 16th Pacific Rim International Symposium on Dependable Computing* (pp. 85-92). IEEE.
- Hardiyana, H., Julis, D., & Mukhlis, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Metode Iqra' dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Al Qur'an di Taman Pendidikan Al Qur'an Saidul Amin Kabupaten Tanjung Barat. (*Doctoral dissertation*, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Juhriyansyah, D., Ariffin, A. M., Saad, A. L., Ayub, M. N., Wahab, A.W. A., & Nasralla A. M. H. (2015). Usability Considerations Make Digital Interactive Book Potential for Inculcating Interpersonal Skills. *Jurnal Teknologi*, 77(29), 63-68. <https://doi.org/10.11113/jt.v77.6837>
- Kami, I. (2020). *Mengamati Perkembangan Otak Anak di Usia Emas*. URL: <https://kompas.com/edu/read/2020/05/22/095957571/mengamatiperkembangan-otak-anak-di-usia-emas?page=all#page2>.
- Kumar Basak, S., Wotto, M., & Belanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-learning and Digital Media*, 15(4), 191-216.
- Kuswoyo, K. K. (2014). METODE IQRA' KH AS'AD HUMAM PERSPEKTIF BEHAVIORISTIK. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 2(1), 122-141.
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82-105. <https://doi.org/10.1111/jcom.12277>
- Muamanah, H. (2020). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 161-180.
- Munir (2021), "Tujuan Pendidikan Islam Menurut Para Ahli Dan Klasifikasinya Yang Perlu Dipahami," *Upttikp.Dindik.Jatimprov.Go.Id*, last modified

- 2021, accessed March 22, 2021, <https://upttikp.dindik.jatimprov.go.id/web/index.php/berita/142-tujuan-pendidikan-islam-menurut-para-ahli-dan-klasifikasinya-yang-perlu-dipahami>.
- Nurriqi, A. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Prespektif Kebijakan Pendidikan. *BINTANG*, 3(1), 124-141.
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*.
- Rianti, E. (2021, February). *Kadisdik: Awasi Penggunaan Gadget pada Anak*. Republika.
- Sahriana, N., & Pranoto, Y. K. S. (2018). Perception of Preschoolers (3-7 years) on Usage of YouTube in Semarang. 4th International Conference on Early Childhood Education. *Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*, 27-33. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.5>
- Saleh, F. (2005). Konsep Pendidikan dalam Islam (Pendidikan Keluarga dan Pengaruhnya Terhadap Anak). *Banda Aceh: Yayasan Pena*.
- Saondi, O., & Suherman, A. (2012). Etika profesi keguruan.
- Sommerville, I. (2011). Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak). *Jakarta: Erlangga*.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, F. (2016, January). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP Berbasis Android Untuk Bekal Menghadapi UAN Di SMP Islam Bakti 1 Surakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Sulistya, M. (2016). Metode Iqro' Terhadap Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 8(1).
- Zahrotun, L. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan huruf hijaiyyah untuk anak usia dini 2-3 tahun. *Telematika: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 12(2), 75-8.