

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modern saat ini, anak-anak telah dipengaruhi oleh media elektronik yang membatasi partisipasi mereka dalam kehidupan nyata. Berdasarkan beberapa penelitian, anak-anak usia 0-2 tahun tidak dianjurkan untuk terpapar gawai, sedangkan anak-anak usia 3-5 tahun sebaiknya dibatasi hingga 1 jam per hari, dan anak-anak usia 6-18 tahun sebaiknya tidak menghabiskan waktu lebih dari 2 jam per hari menggunakan gawai. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak yang menggunakan gawai hingga 4-5 kali lebih lama dari rekomendasi tersebut (Juhriyansyah, dkk. 2015).

Gawai telah memainkan peran pendukung dalam gaya hidup modern, terutama dalam hal penggunaan internet. Menurut data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020, terdapat peningkatan sebesar 25,5 juta atau 8,9% dalam jumlah pengguna internet dibandingkan tahun 2019, seperti yang dijelaskan oleh Plt. Sekjen Kementerian Kominfo (Dira dan Kartika, 2021). Oleh karena itu, dalam mengasuh anak-anak di era modern saat ini, perlu mempertimbangkan penggunaan gawai dan perilaku penggunaan mereka terhadap partisipasi anak dalam kehidupan nyata.

Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai masalah dan bahaya. Misalnya, komunikasi antara anak dan orang disekitarnya akan terganggu, anak dapat terpapar gambar yang tidak sesuai dengan usia mereka, serta perilaku yang merugikan orang lain seperti pencemaran nama baik (Livingstone dkk., 2017). Selain itu, penggunaan gawai tanpa disadari dapat menyebabkan ketergantungan bahkan pada anak usia dini, yang merupakan dampak negatif dari penggunaan gawai (Sahriana, 2019). Ketergantungan pada anak dalam penggunaan gawai ini sangat tinggi, sekitar 79%, karena kurangnya dampingan dari orang tua (Rianti, 2021). Dengan dampingan dari orang tua, mereka dapat mengontrol aktivitas anak dalam menggunakan gawai, tidak hanya untuk bermain *game* atau mencari hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran digital yang bermanfaat bagi anak mereka.

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

Perkembangan teknologi mendorong para peneliti dan pengembang perangkat lunak untuk menciptakan aplikasi yang mendukung pembelajaran anak-anak, khususnya pada usia dini yang dianggap sebagai periode keemasan dalam memperoleh informasi yang bermanfaat dan mengasah kreativitas melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia mereka. Banyak peneliti juga telah mengembangkan aplikasi edukasi yang difokuskan pada ilmu agama untuk membentuk karakter anak dan meningkatkan kemampuan motorik mereka melalui pengenalan huruf-huruf hijaiyah (Zahrotun, 2015).

Aplikasi edukasi yang difokuskan pada ilmu agama Islam hadir sebagai solusi untuk mengatasi kecanduan gawai yang menjadi fenomena pada anak-anak saat ini. Kegemaran mereka dalam bermain gawai menyebabkan aktivitas belajar mengaji di rumah atau di pengajian sering dilupakan. Pernyataan ini berkaitan dengan seberapa besar atau kecil minat belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam dan dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam proses pendidikan dan pembelajaran, seperti guru, siswa, materi pelajaran, dan lingkungan sekitar. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam belajar baik di dalam maupun diluar lingkungan sekolah (Saondi dan Suherman, 2012). Diperlukan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam baik di dalam maupun di luar sekolah, karena hal tersebut dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Minat belajar juga mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam itu sendiri.

Orang tua harus lebih proaktif dalam mengawasi dan membimbing anak-anak mereka untuk lebih rajin dalam belajar atau mengaji. Periode keemasan mencakup waktu dari kelahiran hingga usia 5 tahun di mana perkembangan otak anak berkembang dengan pesat. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak di periode tersebut (Kami, 2020). Salah satu kegiatan yang bisa bermanfaat adalah seperti mengaji dapat membantu anak memiliki kepribadian yang baik serta kemahiran dalam membaca Al-Qur'an saat dewasa karena otak anak sedang dalam proses perkembangan yang sangat baik.

Salah satu produk aplikasi pembelajaran agama Islam yang memiliki banyak pengguna di Indonesia adalah *Learns Quran with Marbel* (Marbel Belajar Al Qur'an) dengan rating 4.5 di *Google Playstore*. Marbel Belajar Al Qur'an adalah

aplikasi pendidikan untuk anak usia 3-8 tahun. Aplikasi ini membantu anak belajar huruf Hijaiyah seperti A Ba Ta, membaca hijaiyah dengan harokatnya (fathah, dummah, kasroh), dan juga membaca hijaiyah dengan harokat tanwin (Fathah Tanwin, Dummah Tanwin, Kasroh Tanwin). Namun, masih terdapat kekurangan yang dimiliki aplikasi Marbel Belajar Al Qur'an berdasarkan *review* aplikasi pengguna diantaranya pengguna sudah membayar aplikasi versi premium tetapi masih belum bisa mengakses beberapa fitur dan masih menerima iklan, pengguna mengalami kendala dalam membuka aplikasi, dan tidak ada fitur yang berfokus dalam mengenalkan pembelajaran adab kepada anak-anak.

Ngajikuy adalah sebuah aplikasi pembelajaran agama Islam digital yang visi untuk mengatasi buta Al-Qur'an di seluruh Indonesia bahkan hingga dunia, terutama untuk anak-anak. Ngajikuy digunakan sebagai media belajar Al-Quran dengan fokus pada pengenalan huruf-huruf Hijaiyah melalui teknik gamifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman agama Islam, daya ingat, dan motorik anak. Ngajikuy juga berfokus kepada pengembangan akhlak anak-anak dengan menyediakan fitur *storytelling* yang berisi cerita bergambar bertema Petualangan Mencari Huruf Hijaiyah diselingi dengan pengenalan adab dan karakter. Ngajikuy diharapkan dapat membantu orang tua dalam mengajarkan pendidikan agama Islam kepada anak-anak dan meningkatkan minat belajar pendidikan Islam anak dengan metode pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari karya teknologi tepat guna ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana profil pengguna aplikasi agama islam untuk anak-anak dan apa kebutuhan mereka dalam mempelajari agama?
2. Bagaimana merancang fitur-fitur yang tepat dan menarik dalam aplikasi agama islam untuk anak-anak?
3. Bagaimana mengembangkan aplikasi agama islam yang mudah digunakan, menarik, dan efektif bagi anak-anak?
4. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi agama islam untuk anak-anak ke dalam lingkungan pembelajaran, baik di rumah maupun di sekolah?

5. Bagaimana mengevaluasi keefektifan aplikasi agama islam untuk anak-anak dan meningkatkan kualitas aplikasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang berbeda?

1.3 Tujuan

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari karya teknologi tepat guna ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi karakteristik dan kebutuhan pengguna aplikasi agama islam untuk anak-anak sehingga pengembangan aplikasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.
2. Menghasilkan aplikasi agama islam yang memiliki fitur-fitur yang tepat dan menarik bagi pengguna, sehingga dapat membantu anak-anak mempelajari agama secara efektif dan menyenangkan.
3. Mengembangkan aplikasi agama islam yang mudah digunakan, menarik, dan efektif bagi anak-anak sehingga anak-anak dapat belajar agama dengan mudah dan tanpa hambatan.
4. Memastikan aplikasi dapat diakses dan digunakan secara mudah dan efektif dalam konteks pembelajaran, baik di rumah maupun di sekolah. Dengan demikian, aplikasi dapat membantu meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak-anak terhadap agama Islam.
5. Memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan manfaat yang diinginkan dalam mempelajari agama Islam. Dengan melakukan evaluasi terhadap aplikasi, dapat diidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta perbaikan yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas aplikasi bagi pengguna yang berbeda.

1.4 Luaran

Target luaran dari Karya Teknologi Tepat Guna dengan judul “Ngajikuy Solusi Media Aplikasi Mengaji untuk Meningkatkan Minat Belajar Agama Islam pada Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar” meliputi :

1. Peluncuran Aplikasi Ngajikuy di Google Playstore yang dapat digunakan oleh masyarakat umum.

2. Publikasi jurnal pengabdian.
3. Dokumen sertifikat HAKI.

1.5 Manfaat

Berikut adalah manfaat yang dapat diperoleh dari Ngajikuy :

1. Merevolusi pembelajaran pendidikan agama Islam: Aplikasi Ngajikuy dapat merevolusi pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media belajar berbasis digital disertai konsep gamifikasi yang akan membuat anak-anak menjadi lebih bersemangat dan senang dalam belajar agama Islam. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari agama Islam.
2. Meningkatkan efisiensi waktu dan biaya belajar: Aplikasi Ngajikuy dapat meningkatkan efisiensi waktu dan biaya belajar karena anak-anak dapat mengakses pendidikan agama berkualitas kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini dapat membantu orang tua dalam menghemat biaya dan waktu untuk membawa anak-anak ke tempat belajar.
3. Memberdayakan guru ngaji: Aplikasi Ngajikuy dapat menjadi sarana dalam memberdayakan guru ngaji agar mereka dapat melek terhadap digitalisasi pendidikan dan menjadi media belajar alternatif bagi guru mengaji. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam yang diajarkan oleh guru ngaji.
4. Inovasi teknologi pendidikan: Aplikasi Ngajikuy dapat menjadi salah satu inovasi teknologi pendidikan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran lainnya. Hal ini dapat membantu meningkatkan pengembangan teknologi pendidikan di Indonesia.