



MANDALA BAKTI

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Published by Yasin Publisher (Yayasan Amal Sosial Islami Nahdliyin)

Journal homepage: <https://yasinpublisher.org/index.php/mandalabakti/>



Pengenalan Aplikasi Teknologi Komputer untuk Edukasi Islami bagi Anak-anak TPQ Nurul Huda Gunung Pangilun, Kota Padang

Normaliana Pohan^{1*}, Pradani Ayu Widya Purnama², Harlan Kurnia AR³

¹²³ Universitas Putra Indoensia YPTK Padang, Indonesia

Email : nurmaliana.pohan@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi komputer yang pesat telah memberikan peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk pembelajaran agama Islam. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan sekaligus melatih santri TPQ Nurul Huda dalam memanfaatkan aplikasi komputer edukatif bernuansa Islami sebagai media belajar yang menyenangkan dan interaktif. Aplikasi yang digunakan meliputi game edukasi do'a harian, tajwid interaktif, kuis Islami, hingga murattal Al-Qur'an dengan animasi visual. Metode pelaksanaan diawali dengan observasi lapangan, wawancara dengan guru TPQ, serta eksperimen langsung bersama santri. Pendekatan partisipatif dipilih agar anak-anak usia 7-12 tahun dapat belajar sambil bermain, sehingga menumbuhkan pemahaman keislaman yang lebih bermakna. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan antusiasme belajar santri, pemahaman dasar penggunaan komputer sebagai media pembelajaran, serta keterampilan digital dasar yang bermanfaat di masa depan. Selain itu, kegiatan ini mendukung guru dan orang tua dalam memanfaatkan sumber belajar Islami berbasis teknologi yang ramah anak. Dengan demikian, pengenalan aplikasi edukasi Islami berbasis komputer menjadi langkah strategis untuk memperkaya metode pembelajaran Islam yang sesuai perkembangan zaman, sekaligus membentuk generasi Muslim yang cerdas, cakap, dan berakhlak mulia.



Copyright (c) 2025 Normaliana Pohan, Pradani Ayu Widya Purnama, Harlan Kurnia AR.

Artikel Info

Article History:

Submitted/Received:

29/08/2025

First Revised: 1/09/2025

Accepted: 29/09/2025

Publication Date: 30/09/2025

Kata Kunci:

Teknologi Komputer, Aplikasi Edukasi Islami, Game Do'a, Tajwid Interaktif, Kuis Islami, TPQ Nurul Huda

1. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam memegang peranan fundamental dalam pembentukan karakter, moral, dan spiritual anak sejak usia dini. Di Indonesia, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) menjadi salah satu lembaga pendidikan non-formal yang strategis dalam mengenalkan ajaran Islam secara sistematis kepada anak-anak. Materi yang diajarkan meliputi do'a-do'a harian, tata cara membaca Al-Qur'an dengan tajwid yang benar, serta pemahaman dasar hukum syariat. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital ini, TPQ dihadapkan pada tantangan besar untuk membuat pembelajaran agama Islam menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi generasi muda yang akrab dengan perangkat digital.

Anak-anak masa kini, yang sering disebut sebagai digital natives, tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi. Mereka lebih responsif terhadap media elektronik seperti smartphone, tablet, dan komputer dibandingkan dengan media konvensional seperti buku cetak atau papan tulis. Realitas ini seringkali menyebabkan metode pembelajaran agama Islam yang masih bersifat monoton, ceramah, atau hafalan semata, kurang efektif dalam menarik minat dan mempertahankan konsentrasi anak. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang optimal dan tujuan pendidikan agama Islam yang komprehensif sulit tercapai.

Di sisi lain, teknologi komputer dan aplikasi digital menawarkan potensi yang sangat besar untuk merevolusi paradigma pembelajaran agama Islam. Berbagai aplikasi edukasi Islami telah dikembangkan, seperti game edukasi do'a, aplikasi tajwid interaktif, kuis Islami, dan aplikasi murattal Al-Qur'an dengan animasi visual. Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio, tetapi juga mengintegrasikan elemen game-based learning yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Sebagai contoh, game edukasi do'a dapat membantu anak menghafal do'a-do'a harian dengan cara yang menyenangkan, sementara aplikasi tajwid interaktif memungkinkan anak mempraktikkan hukum bacaan Al-Qur'an secara langsung melalui simulasi visual dan audio. Kuis Islami juga dapat berfungsi sebagai alat evaluasi yang tidak hanya menguji pemahaman, tetapi juga menantang anak untuk berpartisipasi aktif.

Meskipun potensi teknologi ini sangat besar, pemanfaatannya di TPQ, termasuk TPQ Nurul Huda Gunung Pangilun, Kota Padang, masih sangat terbatas. Kendala utama meliputi kurangnya pengetahuan dan pengalaman guru tentang aplikasi edukasi Islami yang tersedia, serta keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Selain itu, masih ada anggapan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam dapat mengurangi nilai spiritualitas atau kesakralan ajaran Islam. Padahal, jika diimplementasikan dengan bijak dan tepat, teknologi justru dapat menjadi instrumen yang ampuh untuk memperkenalkan Islam kepada generasi muda secara lebih relevan, menarik, dan mendalam.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini hadir sebagai respons terhadap urgensi tersebut. Kami bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan aplikasi edukasi Islami sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif bagi anak-anak TPQ Nurul Huda. Dengan fokus pada aplikasi seperti game edukasi do'a, tajwid interaktif, dan kuis Islami, kegiatan ini berupaya mengatasi tantangan dalam meningkatkan minat belajar anak terhadap ajaran Islam, sekaligus memberikan solusi praktis bagi guru TPQ untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan

menyenangkan. Pendekatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia dini (7-12 tahun) berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi edukasi Islami yang melibatkan elemen visual, audio, dan interaktif sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Selain itu, pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran agama Islam juga dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu dan sumber daya yang sering dihadapi oleh TPQ. Dengan adanya aplikasi edukasi Islami, anak-anak dapat belajar secara mandiri di luar jam pelajaran formal, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan model pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap ajaran Islam secara lebih mendalam, serta menjadi referensi bagi lembaga pendidikan Islam lainnya dalam memanfaatkan teknologi untuk membentuk generasi Muslim yang cakap, cerdas, dan berakhlak mulia.

2. Metodologi Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan edukatif-partisipatif, dengan menekankan interaksi langsung antara peserta (anak-anak TPQ) dan teknologi komputer yang diperkenalkan. Metode yang digunakan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 7 hingga 12 tahun.

Adapun tahapan metode pengabdian yang digunakan meliputi:

1. Observasi Awal dan Analisis Kebutuhan

Tim pelaksana melakukan observasi lapangan dan wawancara dengan guru TPQ untuk mengidentifikasi kebutuhan, potensi, serta hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran agama Islam.

2. Perencanaan Kegiatan

Berdasarkan hasil observasi, disusun rencana kegiatan yang memuat pemilihan aplikasi Islami edukatif, jadwal pelaksanaan, serta pembagian peran antara tim pelaksana, guru, dan peserta.

3. Pelaksanaan Edukasi dan Praktik Langsung

Santri diperkenalkan dengan berbagai aplikasi Islami berbasis komputer, seperti game edukasi doa harian, tajwid interaktif, kuis Islami, dan murattal Al-Qur'an. Peserta diberi kesempatan mencoba secara langsung dengan pendampingan, sehingga proses belajar berlangsung partisipatif.

4. Pendampingan Intensif

Selama praktik, tim memberikan bimbingan personal agar anak-anak mampu memahami cara penggunaan aplikasi sekaligus menyerap nilai-nilai keislaman dari konten yang disajikan.

5. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap keterlibatan santri, wawancara dengan guru, serta umpan balik dari orang tua. Refleksi ini digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan sekaligus merumuskan rekomendasi pengembangan program serupa di masa depan.

Dengan metode ini, kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman santri terhadap ajaran Islam, tetapi juga pada pembentukan keterampilan digital dasar yang bermanfaat untuk menghadapi perkembangan teknologi di masa mendatang.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Solusi Penyelesaian

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar anak TPQ terhadap materi agama Islam dengan metode konvensional dan keterbatasan pemanfaatan teknologi adalah :

1. Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Edukasi Islami : Mengadakan sesi pelatihan interaktif bagi anak-anak TPQ untuk memperkenalkan dan melatih mereka menggunakan berbagai aplikasi komputer edukatif bernuansa Islami.
2. Pendekatan Game-Based Learning : Mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran melalui aplikasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi.
3. Penyediaan Modul dan Bahan Ajar Digital : Menyediakan modul sederhana dan salinan aplikasi edukasi Islami kepada guru TPQ agar dapat digunakan secara mandiri dan berkelanjutan.
4. Diskusi dan Refleksi dengan Guru TPQ : Melakukan diskusi untuk berbagi pengetahuan tentang aplikasi, mengatasi kendala, dan merencanakan keberlanjutan program.

3.2 Target yang Diinginkan dari Kegiatan

Target yang ingin dicapai dari kegiatan pengabdian ini adalah :

1. Jangka Pendek :
 - a. Anak-anak TPQ Nurul Huda memiliki pemahaman dasar tentang pengoperasian komputer (monitor, keyboard, mouse).
 - b. Anak-anak TPQ Nurul Huda mampu menggunakan aplikasi edukasi Islami yang diperkenalkan (Marbel Do'a Anak, Muslim Kids Series, Kuis Islami, Al-Qur'an Digital).
 - c. Meningkatnya antusiasme dan minat belajar anak-anak TPQ terhadap materi keislaman.
 - d. Guru TPQ Nurul Huda memiliki pengetahuan tentang aplikasi edukasi Islami dan cara menggunakannya.
2. Jangka Menengah :
 - a. Terciptanya suasana pembelajaran agama Islam yang lebih interaktif dan menyenangkan di TPQ Nurul Huda.
 - b. Peningkatan pemahaman anak-anak TPQ terhadap materi do'a harian, tajwid, dan kisah nabi.
 - c. Tumbuhnya keterampilan dasar digital pada anak-anak TPQ yang dapat berguna di masa depan.
3. Jangka Panjang :
 - a. TPQ Nurul Huda dapat secara mandiri mengintegrasikan teknologi komputer dalam pembelajaran agama Islam secara berkelanjutan.

- b. Menjadi model bagi lembaga pendidikan Islam lainnya dalam pemanfaatan teknologi untuk edukasi agama.
- c. Terciptanya generasi Muslim yang cakap, cerdas, berakhlak mulia, dan melek teknologi.

3.3 Instrumen Kegiatan Pengabdian

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi :

1. Perangkat Keras : Laptop/komputer, proyektor, speaker.
2. Perangkat Lunak : Aplikasi Marbel Do'a Anak, Muslim Kids Series, Kuis Islami Interaktif berbasis PowerPoint/Kahoot/Wordwall, Aplikasi Al-Qur'an Digital dengan audio.
3. Modul Pelatihan : Modul sederhana yang berisi pengenalan komputer dasar dan panduan penggunaan aplikasi edukasi Islami, disajikan dalam bentuk visual dan narasi yang mudah dipahami anak-anak.
4. Lembar Observasi : Digunakan untuk mencatat tingkat partisipasi, antusiasme, dan interaksi anak-anak selama sesi pelatihan.
5. Panduan Wawancara : Digunakan untuk wawancara dengan guru TPQ dan anak-anak untuk mendapatkan umpan balik kualitatif.
6. Kuis Singkat/Permainan Interaktif : Digunakan sebagai alat evaluasi pemahaman peserta.

3.4 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data :

- a. Observasi Partisipatif : Tim pengabdian melakukan observasi langsung selama sesi pelatihan untuk mencatat perilaku, interaksi, dan tingkat keterlibatan anak-anak dengan komputer dan aplikasi.
- b. Wawancara :
 - b.1. Wawancara Awal (Pre-activity) : Dilakukan dengan guru TPQ untuk mengidentifikasi minat belajar anak dengan metode konvensional dan kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi.
 - b.2. Wawancara Akhir (Post-activity) : Dilakukan dengan guru TPQ dan beberapa perwakilan anak-anak untuk mendapatkan tanggapan, kesan, dan efektivitas kegiatan.
- c. Kuis Interaktif : Data hasil kuis digital (misalnya dari Kahoot! atau Wordwall) akan dikumpulkan untuk mengukur pemahaman materi.
- d. Dokumentasi : Foto dan video kegiatan akan diambil sebagai bukti pelaksanaan dan untuk analisis visual.

3.4.2 Teknik Analisis Data :

- a. Analisis Deskriptif Kualitatif : Data dari observasi dan wawancara akan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola, tema, dan narasi yang muncul terkait minat belajar, kendala, tanggapan, dan efektivitas kegiatan.
- b. Analisis Kuantitatif Sederhana : Data dari kuis interaktif (misalnya, skor rata-rata, persentase jawaban benar) akan dianalisis secara kuantitatif sederhana untuk memberikan gambaran tentang peningkatan pemahaman.

- c. Triangulasi Data : Data dari berbagai sumber (observasi, wawancara, kuis) akan dibandingkan dan dikombinasikan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan valid tentang hasil kegiatan.

3.5 Rincian Metode Pengabdian



Gambar 3.1 Tahapan Kegiatan Pengabdian

Adapun tahapan kegiatan pengabdian ini adalah :

3.5.1 Tahapan Persiapan (Minggu ke-1)

a. Koordinasi dan Observasi Awal :

- a.1. Tim pengabdian melakukan kunjungan ke TPQ Nurul Huda Gunung Pangilun, Kota Padang.
- a.2. Berkoordinasi dengan pengurus dan guru TPQ mengenai jadwal kegiatan yang paling sesuai, jumlah peserta yang akan terlibat (anak-anak usia 7-12 tahun), dan ketersediaan fasilitas (ruangan, listrik, meja).
- a.3. Melakukan observasi awal terhadap metode pembelajaran yang sudah berjalan dan mengidentifikasi tingkat minat anak-anak terhadap pembelajaran agama Islam dengan metode konvensional.
- a.4. Melakukan wawancara awal dengan guru TPQ untuk memahami kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi.

b. Pemetaan Kebutuhan Peserta :

- b.1. Mengidentifikasi tingkat pemahaman awal anak-anak terhadap komputer (apakah mereka pernah menggunakan komputer sebelumnya, seberapa familiar mereka dengan mouse dan keyboard).
- b.2. Mengidentifikasi materi keislaman yang paling relevan dan menarik bagi mereka.

c. Penyusunan Modul Sederhana :

- c.1. Tim menyusun modul pelatihan yang dirancang khusus untuk anak-anak.
- c.2. Modul ini akan berisi pengenalan dasar-dasar komputer (bagian-bagian komputer, cara menghidupkan/mematikan, penggunaan mouse dan keyboard).

- c.3. Modul juga akan memuat panduan singkat penggunaan aplikasi edukasi Islami yang akan diperkenalkan, disajikan dalam bentuk visual (gambar, ikon) dan narasi yang mudah dipahami anak-anak.
- d. Pemilihan Aplikasi Edukatif Islami :

Tim memilih aplikasi-aplikasi yang bersifat edukatif, ramah anak, dan sesuai dengan konteks keislaman serta tujuan pembelajaran. Aplikasi yang dipilih meliputi :

 1. Marbel Do'a Anak : Aplikasi untuk pengajaran dan penghafalan do'a harian dengan visual dan audio yang menarik.
 2. Muslim Kids Series : Aplikasi yang mencakup materi tajwid interaktif dan kisah-kisah nabi dalam format yang mudah dicerna.
 3. Kuis Islami Interaktif : Kuis berbasis platform digital seperti PowerPoint, Kahoot!, atau Wordwall untuk menguji pemahaman materi secara menyenangkan.
 4. Aplikasi Al-Qur'an Digital dengan Audio : Aplikasi yang memungkinkan anak mendengarkan bacaan Al-Qur'an dan melihat teksnya secara bersamaan.
 5. Memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat yang tersedia dan tidak memerlukan koneksi internet yang stabil jika memungkinkan (mode offline).

3.5.2 Tahapan Pelaksanaan (Minggu ke-2)

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa sesi interaktif :

Sesi 1 – Pengenalan Komputer Dasar (Durasi: 60-90 menit) :

- a. Anak-anak dikenalkan pada perangkat keras komputer secara langsung (monitor, keyboard, mouse, CPU).
- b. Diajarkan cara mengoperasikan komputer secara sederhana: menghidupkan/mematikan, membuka program, dan penggunaan dasar mouse (klik, drag-and-drop) serta keyboard (mengetik huruf sederhana).
- c. Sesi ini akan dilakukan dengan pendekatan praktik langsung, di mana setiap anak atau kelompok kecil anak akan mendapatkan kesempatan untuk mencoba.

Sesi 2 – Penggunaan Aplikasi Edukatif Islami (Durasi: 90-120 menit) :

- a. Peserta diajak mencoba langsung aplikasi-aplikasi Islami yang telah dipilih di laptop/komputer.
- b. Tim dosen dan mahasiswa akan memberikan panduan langsung dan pendampingan individual atau kelompok kecil.
- c. Materi aplikasi yang akan dieksplorasi mencakup :
 - 1) Do'a Harian : Menggunakan Marbel Do'a Anak untuk belajar dan menghafal do'a-do'a pendek.
 - 2) Tajwid Interaktif : Menggunakan Muslim Kids Series untuk memahami hukum tajwid dasar melalui visualisasi dan audio.
 - 3) Kisah Nabi : Menonton dan mendiskusikan kisah-kisah nabi dari Muslim Kids Series atau video animasi lainnya.
 - 4) Murottal Al-Qur'an : Mendengarkan bacaan Al-Qur'an dari aplikasi digital dan mencoba mengikuti.
- d. Sesi ini akan menekankan pada eksplorasi dan bermain sambil belajar.

Sesi 3 – Kuis Interaktif dan Permainan Edukasi Islami (Durasi: 60 menit) :

- a. Kegiatan penutup dilakukan dengan permainan kuis digital menggunakan platform seperti Kahoot!, Wordwall, atau kuis berbasis PowerPoint.
- b. Kuis ini akan mereview materi yang telah dipelajari dari aplikasi edukasi Islami.
- c. Elemen kompetisi dan reward (misalnya, hadiah kecil untuk pemenang) akan ditambahkan untuk menjaga semangat dan antusiasme peserta.
- d. Sesi ini juga berfungsi sebagai evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman anak secara menyenangkan.

3.5.3 Tahapan Evaluasi dan Tindak Lanjut (Minggu ke-3)

a. Evaluasi Pemahaman Peserta :

Dilakukan melalui pertanyaan lisan singkat selama dan setelah sesi kuis.

Mengamati tingkat partisipasi dan pemahaman anak-anak selama sesi praktik aplikasi.

Mengumpulkan data dari hasil kuis interaktif.

b. Refleksi Kegiatan Bersama Pengurus dan Guru TPQ :

Tim pengabdian melakukan diskusi mendalam dengan pengurus dan guru TPQ. Membahas efektivitas kegiatan, kesan peserta, kendala yang mungkin muncul, dan potensi keberlanjutan program di masa depan. Mendapatkan masukan dari guru mengenai bagaimana mereka dapat mengintegrasikan teknologi ini lebih lanjut.

c. Pemberian Bahan Ajar Digital :

Sebagai tindak lanjut, tim memberikan salinan aplikasi edukasi Islami yang telah digunakan (jika memungkinkan untuk diinstal secara offline) dan modul pelatihan dalam bentuk digital kepada guru TPQ. Ini bertujuan agar guru dapat menggunakan kembali sumber daya tersebut secara mandiri dan berkelanjutan di TPQ.

d. Penyusunan Laporan Akhir :

Tim menyusun laporan kegiatan pengabdian masyarakat berdasarkan data yang terkumpul. Laporan ini akan mencakup hasil evaluasi, simpulan, dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

3.6 Keahlian yang Dibutuhkan

Kegiatan pengabdian ini membutuhkan keahlian multidisiplin untuk memastikan keberhasilan dan dampak yang optimal :

1. Bidang Teknologi Informasi/Illmu Komputer :

a. Nurmaliana Pohan, S.Kom., M.Kom (Ketua Pelaksana) : Lektor, dari jurusan Teknik Informatika. Keahlian dalam dasar-dasar komputer, aplikasi komputer, dan pemrograman web. Berpengalaman dalam pengabdian masyarakat terkait literasi digital dan teknologi.

b. Pradani Ayu Widya Purnama, S.Kom., M.Kom (Anggota Pelaksana) : Lektor, dari jurusan Teknik Informatika. Keahlian dalam basis data, sistem pakar, dan pengalaman penelitian terkait aplikasi multimedia dan sistem pakar.

c. Harlan Kurnia AR, S.Kom., M.Kom (Anggota Pelaksana) : Asisten Ahli, dari jurusan Sistem Komputer. Kepakaran dalam sistem komputer dan pengalaman penelitian terkait algoritma dan perancangan sistem.

Kepakaran ini esensial untuk pengenalan komputer dasar, instalasi dan troubleshooting aplikasi, serta pemahaman teknis tentang bagaimana aplikasi edukasi bekerja.

2. Bidang Pendidikan/Pedagogi :

- a. Meskipun tidak ada anggota tim dengan latar belakang pendidikan murni, tim memiliki pengalaman dalam mengajar dan berinteraksi dengan siswa. Pemahaman tentang teori perkembangan kognitif anak (Piaget) dan prinsip game-based learning (Gee, Mayer) akan diterapkan dalam desain sesi pelatihan.
- b. Kemampuan dalam menyusun modul yang ramah anak dan merancang kegiatan yang partisipatif.

3. Bidang Pendidikan Agama Islam :

- a. Pemahaman dasar tentang materi PAI yang akan diajarkan (do'a, tajwid, kisah nabi) untuk memastikan kesesuaian konten aplikasi dengan tujuan pembelajaran agama.
- b. Kolaborasi dengan guru TPQ yang memiliki kepakaran langsung dalam PAI sangat penting.

4. Keterampilan Komunikasi dan Fasilitasi :

- a. Kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dengan anak-anak, guru, dan pengurus TPQ.
- b. Keterampilan fasilitasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Pengenalan Aplikasi Teknologi Komputer untuk Edukasi Islami bagi Anak-anak TPQ Nurul Huda Gunung Pangilun, Kota Padang," dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Peningkatan Minat dan Antusiasme Belajar : Kegiatan ini berhasil secara signifikan meningkatkan minat dan antusiasme belajar anak-anak TPQ Nurul Huda terhadap materi agama Islam. Metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan melalui aplikasi komputer terbukti lebih menarik dibandingkan metode konvensional yang cenderung monoton.
2. Peningkatan Pemahaman Dasar Komputer dan Aplikasi : Anak-anak TPQ berhasil memperoleh pemahaman dasar tentang pengoperasian komputer dan mampu menggunakan berbagai aplikasi edukasi Islami yang diperkenalkan, seperti Marbel Do'a Anak, Muslim Kids Series, dan kuis interaktif.
3. Efektivitas Aplikasi Edukasi Islami : Aplikasi edukasi Islami terbukti efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan membantu anak-anak dalam memahami materi do'a harian, tajwid, dan kisah nabi secara lebih konkret dan visual.
4. Peningkatan Kompetensi Guru : Guru TPQ Nurul Huda mendapatkan wawasan dan pengalaman praktis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam

pembelajaran, meskipun masih memerlukan dukungan lebih lanjut dalam hal infrastruktur dan pelatihan mendalam.

5. Potensi Keberlanjutan : Adanya modul pelatihan digital dan salinan aplikasi yang diserahkan kepada TPQ menunjukkan potensi keberlanjutan program ini secara mandiri di masa mendatang.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi komputer dan aplikasi edukasi Islami adalah langkah strategis dan relevan untuk memperkaya metode pembelajaran agama Islam, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, dan membekali generasi muda dengan keterampilan digital yang esensial.

5. Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul "Pengenalan Aplikasi Teknologi Komputer untuk Edukasi Islami bagi Anak-anak TPQ Nurul Huda Gunung Pangilun, Kota Padang" ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan PkM yang telah dilaksanakan. Kegiatan PkM ini merupakan wujud nyata dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Kami menyadari bahwa di era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, termasuk pendidikan agama, menjadi sangat krusial. Oleh karena itu, melalui kegiatan ini, kami berupaya memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam bagi anak-anak di TPQ Nurul Huda Gunung Pangilun, Kota Padang, dengan memperkenalkan dan melatih mereka dalam penggunaan aplikasi teknologi komputer yang edukatif dan Islami.

6. Daftar Pustaka

- Alam, M., & Faridi, A. (2016). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 45-58.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Andriani, D., & Fitriani, Y. (2020). Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 97-106.
- Asmani, J. M. (2011). *Tips Menjadi Guru Kreatif: Membangun Kreativitas Pembelajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). *Assessment and Classroom Learning*. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7-74.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2003). Strip Mining for Gold: Research and Standard Setting in Early Childhood Education. *Early Childhood Research Quarterly*, 18(4), 415-429.
- Educa Studio. (2022). *Marbel Do'a Anak [Aplikasi Android]*. Tersedia di: <https://www.educastudio.com>
- Fitriyani, N., & Suherman, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Mobile pada Materi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 15-27.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kahoot! (2024). Game-based learning platform. Tersedia di: <https://kahoot.com>
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-Based Learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (pp. 317-334). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, M. A. (2019). Pengembangan Game Edukasi Do'a Harian untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(1), 1-8.
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC) & Fred Rogers Center. (2012). *Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. Washington, DC: NAEYC.
- Nurhayati, D. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(2), 123-135.
- Plowman, L., & Stephen, C. (2003). A 'Benign Addition'? Research on ICT and Pre-School Children. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(2), 149-164.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Sari, E. F., & Lubis, A. H. (2020). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak di TPQ. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia*, 6(2), 55-64.
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (2004). Effect of Video Game Practice on Spatial Skills in Children and Adolescents. *Applied Developmental Psychology*, 25(1), 1-13.
- Suyanto, M. (2015). Penerapan Teknologi Informasi dalam Kurikulum 2013 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 10(4), 78-92.
- Suyanto, S., & Asep, J. (2013). *Menjadi Guru Inspiratif: Membangkitkan Semangat dan Kecintaan Anak pada Belajar*. Jakarta: Esensi Erlangga.
- Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. New York: McGraw-Hill.
- Warsita, B. (2017). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wordwall. (2024). Create custom learning activities. Tersedia di: <https://wordwall.net>
- Yusuf, M. (2018). Literasi Digital Anak Usia Dini dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 45-57.
- Zuhairini. (2008). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.