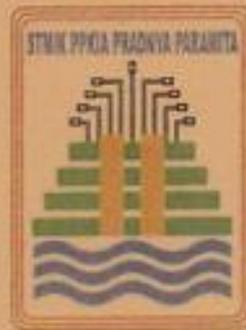


**LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN  
KEPADA MASYARAKAT**



**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN  
SANTRI DI TPQ ROUDHOTUS SA'ADAH**

**TIM Pengabdian:**

**Mohammad As'ad, S.Si., M.Si (Ketua)  
Sigit Setyowibowo, ST, MMSI (Anggota)  
Ahmad Qomarudin (Anggota)**

**KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PPKIA PRADNYA PARAMITA MALANG**

**2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA**  
**MASYARAKAT**

1	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	:	Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Santri Di TPQ Roudhotus Sa'adah
2	Ketua Tim	:	
	a. Nama Lengkap dan Gelar	:	Mohammad As'ad, S.Si., M.Si
	b. NIDN	:	07281170001
	c. Jabatan Fungsional	:	Lektor
	d. Program Studi	:	Teknologi Informasi
3	Jumlah Anggota Dalam Tim	:	2 Orang
			1. Sigit Setyowibowo, ST., MMSI
			2. Ahmad Qomarudin
4	Lokasi Kegiatan	:	TPQ Roudhotus Sa'adah
5	Lama Kegiatan	:	1 (Satu) semester
6	Biaya yang dikeluarkan	:	Rp. 1.500.000,-

Mengetahui  
Ka. Prodi S1- Teknologi Informasi



Samsul Arifin, S.Kom., MMSI  
NIK. 11.10.25.004

Malang, 15 Januari 2024  
Ketua Tim  
Pengabdian Kepada Masyarakat



Mohammad As'ad, S.Si., M.Si  
NIK. 05.02.03.0004

Mengetahui  
Ka. ERPPM




Nuzli, S.Kom., M.Pd., MMSI  
NIK. 00.12.01.010



# SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA

Kampus : Jl. Laksda Adi Sucipto No. 249-A Malang - 65141  
Telp. (0341) 412699, Fax. (0341) 412782  
Official Website : [www.stimata.ac.id](http://www.stimata.ac.id) E-mail : [prodi.ti@stimata.ac.id](mailto:prodi.ti@stimata.ac.id)

## SURAT TUGAS

Nomor : 039/J.06/STIMATA/ST/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Teknologi Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang menugaskan kepada:

- I. 1. Nama Lengkap : Muhammad As'ad, S.Si., M.Si  
Sebagai Ketua Tim Pengabdian Kepada Masyarakat  
NIK/NIDN : 05.03.02.004 / 0728117001  
Jabatan Akademik : Lektor
2. Anggota 1 : Sigit Setyowibowo, S.T., MMSI  
NIK/NIDN : 00.12.01.025 / 0718067401  
Jabatan Akademik : Lektor
3. Anggota 2 : Ahmad Qomarudin  
NIK/NIDN : 22.52.0021  
Jabatan Akademik : -
- II. Unit Organisasi : STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang
- III. Tugas : Sebagai Tim Program Pengabdian Kepada Masyarakat
- IV. Judul : "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Santri Di TPQ Roudhotus Sa'adah"
- V. Tempat : STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang
- VI. Waktu : Semester Gasal 2023/2024

Demikian harap dilaksanakan dan setelah selesai memberikan laporan kepada Pimpinan.

Malang, 7 September 2023  
Ketua Program Studi Teknologi Informasi  
  
Samudra Arifin, S.Kom., MMSI  
NIK 11.10.25.004

---

### Program Studi :

D3 – Sistem Informasi  
S1 – Sistem Informasi  
S1 – Teknologi Informasi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayahNya, Laporan pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat diselesaikan. Kegiatan ini mengambil judul "**Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Santri di TPQ Roudhotus Sa'adah**"

Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 (tiga) bulan Oktober - Desember 2023, mulai dari proses persiapan, implementasi pembelajaran, sampai dengan penyusunan laporan kegiatan dan ntuk kegiatan implementasi pembelajarannya bertempat di TPQ Roudhotus Sa'adah Kelurahan Watugede Kecamatan Singosari Kabupaten Malang.

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada Ketua LPPM, Ketua Program Studi dan Ketua STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang. Tak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada Pengasuh dan segenap Dewan Guru TPQ Roudhotus Sa'adah atas dukungan dan kerjasamanya. Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat kami harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga laporan ini dapat diterima demi terlaksananya kegitan tersebut. Aamiin.

Malang, 27 Desember 2023

Ketua Tim Pengabdian Kepada Masyarakat,

Mohammad As'ad, S.Si., M.Si  
NIK. 05.02.03.0004

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAM PMKM .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Analisis Permasalahan .....	2
1.3 Solusi Permasalahan .....	2
1.4 Tujuan Program .....	3
1.5 Luaran yang Diharapkan .....	3
<b>BAB II METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Tinjauan Iptek .....	4
2.2 Kerangka Kerja .....	6
2.3 Indikator Keberhasilan Program .....	8
<b>BAB III PELAKSANAAN DAN HASIL .....</b>	<b>10</b>
3.1 Pelaksanaan Pengabdian .....	10
3.2 Hasil Pengabdian .....	22
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>24</b>
4.1 Kesimpulan .....	24
4.2 Saran .....	24

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Jadwal Rancangan Kegiatan .....	8
Tabel 2.2 Daftar Sarana dan Prasarana .....	8
Tabel 3.1 Daftar Guru dan Santri TPQ .....	11
Tabel 3.2 Daftar Anggaran Biaya .....	12

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan menu awal aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah .....	13
Gambar 2. Belajar huruf mengenal huruf hijaiyah .....	13
Gambar 3. Belajar Harakat .....	14
Gambar 4. Belajar Menulis Huruf Hijaiyah .....	15
Gambar 5. Menu Bermain Edukatif .....	16
Gambar 6. Menu Bermain Tebak Huruf Hijaiyah .....	16
Gambar 7. Menu Bermain Cari Kartu Huruf Hijaiyah .....	17
Gambar 8. Menu Bermain Susun Huruf Hijaiyah .....	17
Gambar 9. Menu Bermain Puzle kartu .....	18
Gambar 10. Menu Bermain Puzle Suara .....	18
Gambar 11. Menu Bermain Pasang Harakat .....	18
Gambar 12. Tampilan menu utama aplikasi Santri Ummi .....	19
Gambar 13. Contoh tampilan menu jilid 1 s/d jilid 6 .....	20
Gambar 14. Contoh tampilan menu Ghorib .....	21
Gambar 15. Contoh tampilan menu Al Qur'an Ummi .....	21
Gambar 16. Contoh tampilan menu Murotal Anak .....	22
Gambar 17. Kegiatan Penguatan dan Pembekalan Kepada Guru .....	28
Gambar 18. Kegiatan Kunjungan oleh Dosen .....	29
Gambar 19. Kegiatan Interaksi dan antusias santri saat demo media Ajar .....	30
Gambar 20. Kegiatan Kunjungan dan Penguatan bersama Dosen .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan.....	28

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring perkembangan zaman di era globalisasi sekarang ini, sebuah media pembelajaran menggunakan berbasis android memberikan banyak manfaat bagi pengguna. Cara belajar siswa dahulu menggunakan media berupa buku-buku pelajaran, dengan kemajuan zaman dan ditemukannya teknologi-teknologi yang mutakhir, belajar tidak hanya lagi menggunakan buku saja. Telah banyak cara belajar efektif, yang dapat membantu mempercepat penyerapan pembelajaran ke otak siswa, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran lebih interaktif dan efektif.

Pada saat ini TPQ Roudhotus Sa'adah menggunakan metode UMMI dalam metode pembelajarannya yang mana dalam pembelajaran adalah menggunakan buku jilid dan alat peraga, sebagaimana umumnya TPQ. Di TPQ Roudhotus Sa'adah santri diajarkan membaca, menulis, menggambar dan bersosialisasi. Pada saat guru membacakan buku dan mengajarkan siswa untuk mengikuti perintah yang diberikan oleh guru tidak semua siswa dapat fokus dan kegiatan ini sangat membosankan. Sehingga siswa tertinggal dalam pelajaran. Menurut Ardiwijaya, S. Imam & Christyono (2015), Untuk daya tangkap pembelajaran yang baik pada saat ini atau sebelumnya lebih ditekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara.

Perkembangan teknologi dapat memberi dampak dalam berbagai aspek kehidupan. Dampak dari teknologi tentu berpengaruh diberbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial, budaya, ataupun pendidikan. Saat ini berbagai konsep telah ditawarkan untuk menunjang majunya dunia pendidikan, salah satunya adalah dengan pemanfaatan dari perangkat smartphone sebagai media bantu untuk penyampaian pembelajaran (Kurniawan H, Syahputra, D.A., 2015). Menurut Bintoro, Pujiono (2015), anak yang menginjak usia 4-6 tahun sudah mulai mengalami masa peka untuk menerima upaya mengembangkan potensinya. Anak perlu dibimbing oleh guru/orang tua agar mereka mampu memahami dunia

seisinya dan bisa melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat sekitarnya.

Tujuan kegiatan PMKM ini adalah membantu para guru dan santri untuk dapat memanfaatkan aplikasi berbasis android yang dapat dipakai dalam proses belajar dan memberikan pemahaman tentang manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran di TPQ Roudhotus Sa'adah. Dalam merealisasikan kegiatan tersebut, tim PMKM akan trjun langsung dalam proses mengajar dan menjelaskan pemanfaatan aplikasi berbasis android sebagai media belajar untuk guru dengan menggunakan media smartphne sehingga teknologi bisa diterapkan di TPQ Roudhotus Sa'adah.

## **1.2 Analisis Permasalahan**

Dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana memanfaatkan aplikasi android sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi guru dan santri.
- 2) Bagaimana santri dapat memanfaatkan teknologi android sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas belajar khususnya pendidikan agama dan materi mengaji.
- 3) Bagaimana menerapkan teknologi edukasi sebagai media pembelajaran interaktif di TPQ Roudhotus Sa'adah.

## **1.3 Solusi Permasalahan**

Solusi untuk menyelesaikan permasalahan dari analisis permasalahan dia tas dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana memanfaatkan aplikasi android sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi guru dan santri.
- 2) Bagaimana santri dapat memanfaatkan teknologi android sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas belajar khususnya pendidikan agama dan materi mengaji.
- 3) Bagaimana menerapkan teknologi edukasi sebagai media pembelajaran interaktif di TPQ Roudhotus Sa'adah.

#### **1.4 Tujuan Program**

Tujuan dari kegiatan PMKM ini adalah:

- 1) Digunakannya media pembelajaran berbasis Android interaktif yang memungkinkan santri untuk belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran santri di TPQ Roudhotus Sa'adah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Android.
- 3) Mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan agama dan membantu TPQ dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka.

#### **1.5 Luaran yang Diharapkan**

Dengan implementasi aplikasi pembelajaran berbasis Android ini, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran di TPQ Roudhotus Sa'adah. Selain itu, kegiatan PMKM ini juga dapat membantu TPQ dalam mencapai tujuan pembelajaran dan merangsang penggunaan teknologi dalam pendidikan agama dan mengarahkan kepada santri dalam memafaatkan *Gadget* untuk kegiatan/aktivitas yang positif.

## **BAB II**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **2.1 Tinjauan Iptek**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi<sup>1</sup>. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang dapat berupa orang, pesan, alat, bahan, teknik dan lingkungan<sup>2</sup>. Media pembelajaran juga merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*) pembelajaran<sup>3</sup>.

##### **2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Fungsi informatif: media pembelajaran berfungsi sebagai sumber informasi dan pengetahuan bagi siswa.
- 2) Fungsi instruktif: media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dan efektif.
- 3) Fungsi motivasional: media pembelajaran berfungsi sebagai pendorong dan pemacu minat, perhatian, dan semangat belajar siswa.
- 4) Fungsi interaktif: media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, maupun antara siswa dengan siswa.
- 5) Fungsi kreatif: media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa.

##### **2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Manfaat bagi guru: media pembelajaran dapat membantu guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Media

pembelajaran juga dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan sumber daya yang ada.

- 2) Manfaat bagi siswa: media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memperoleh, memahami, mengingat, dan menerapkan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **2.1.3 Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai kriteria, seperti dimensi, perkembangan teknologi, karakteristik fisik, sifat penggunaan, dan lain-lain. Berikut ini adalah beberapa jenis media pembelajaran berdasarkan dimensi dan perkembangan teknologi<sup>4</sup>:

- 1) Media pembelajaran dua dimensi: media pembelajaran yang hanya memiliki panjang dan lebar tanpa ketebalan. Contoh: buku, majalah, koran, poster, gambar, grafik, peta, kartu kata, lembar kerja siswa, transparansi, slide film.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi: media pembelajaran yang memiliki panjang, lebar, dan ketebalan. Contoh: benda nyata (realia), model (replika), manipulatif (alat peraga), diorama (pemandangan miniatur), boneka (puppet), kostum (busana).
- 3) Media hasil teknologi cetak: media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan mesin cetak. Contoh: buku teks, buku panduan guru, buku sumber (referensi), modul belajar mandiri.
- 4) Media hasil teknologi audio: media pembelajaran yang menyajikan informasi melalui suara. Contoh: radio pendidikan (broadcasting), kaset audio (recording), podcast (internet).
- 5) Media hasil teknologi visual: media pembelajaran yang menyajikan informasi melalui gambar diam atau bergerak. Contoh: film pendek (motion picture), televisi pendidikan (broadcasting), video pendidikan (recording), slide presentasi (computer).

- 6) Media hasil teknologi audio-visual: media pembelajaran yang menyajikan informasi melalui suara dan gambar secara bersamaan. Contoh: filmstrip (film bergambar diam dengan suara), multimedia interaktif (computer), video conference (internet).
- 7) Media hasil teknologi yang berbasis komputer: media pembelajaran yang dibuat dan dijalankan dengan menggunakan komputer. Contoh: program belajar berbantuan komputer (computer assisted instruction), program simulasi (computer simulation), program permainan (computer game), program tutorial (computer tutorial).
- 8) Media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer: media pembelajaran yang menggabungkan unsur cetak dan komputer. Contoh: buku digital (e-book), majalah digital (e-magazine), koran digital (e-newspaper).

## **2.2 Kerangka Kerja**

Menguraikan secara lengkap teknik/cara pelaksanaan solusi dari permasalahan objek atau mitra pengabdian yang diusulkan. Bagian ini berisi uraian tentang: a. Penetapan base-line kegiatan berdasarkan existing condition dari mitra; b. Langkah-langkah strategis untuk merealisasikan gagasan sehingga dampak positif yang diharapkan bagi mitra dapat tercapai; STIMATA 2022 Panduan Penulisan Hal - 41 c. Uraian bagaimana partisipasi mitra dalam pelaksanaan pengabdian Indikator Uraian bagaimana cara evaluasi pelaksanaan pengabdian di lapangan dan rancangan untuk mengukur capaian kegiatan;

### **2.2.1. Gambaran Umum TPQ/Lembaga Sasaran**

TPQ Roudhotus Sa'adah Sudah berjalan + 9 th yang lalu tepatnya telah didirikan TPQ tersebut pada tanggal 21 Juli 2014 oleh Ketakmiran Musholla Roudhotus Sa'adah yang bertempat di Musholla Roudhotus Sa'adah yang saat ini sejak Tahun 2018 sudah Resmi Menjadi Masjid Al Furqan yang berada di Perumahan Bumi Mondoroko Raya Blok GI-III RT 11 RW 15 Ds. Watugede, Kec. Singosari, Kab. Malang.

Keberadaan TPQ tersebut dengan harapan menjadi tempat sumber belajar dan menempa ilmu agama khususnya ilmu Al Qur'an bagi anak-anak dan warga yang

ada di sekitar wilayah RW 15 Desa Watugede dengan usia rata-rata 4 – 12 th. TPQ Roudhotus Sa'adah di kelola di bawah Takmir Masjid Al Furqan Sub Bidang Pendidikan dengan dikelola kesehariannya oleh Pengurus TPQ yang terdiri dari:

- 1) Kepala TPQ : 1 orang
- 2) Bendahara dan Koordinator Pembelajaran Eksternal (guru) : 1 orang
- 3) Koordinator Pembelajaran Internal (guru) : 1 Ormag
- 4) Guru : 7 Orang
- 5) Santri : +- 74 Santri

Metode pembelajaran yang di gunakan selama ini adalah sudah berganti sebanyak 3 kali, yaitu: Metode Iqra', Metode Yanbu'a, dan Terakhir sampai saat ini dengan menggunakan Metode UMMI dengan bekerjasama dengan Ummi Foundation Cabang Lawang.

### **2.2.2. Rencana Pelaksanaan**

Proyek ini direncanakan berlangsung selama 3 bulan dengan rencana pelaksanaan kegiatan deangan langkah-langkah berikut:

- 1) Studi Pendahuluan: Melakukan penelitian terhadap kurikulum dan metode pembelajaran yang saat ini digunakan di TPQ Roudhotus Sa'adah.
- 2) Pemilihan Aplikasi: Analisa keperluan matari, dan memilih aplikasi Android interaktif yang sesuai dengan kebutuhan santri di TPQ Roudhotus Sa'adah.
- 3) Uji Coba: Menguji aplikasi kepada guru dan santri untuk menemukan metode penyampaian yang tepat sehingga daapt berjalan keefektifan dan mudah dalam penerimaan aplikasi.
- 4) Evaluasi: Menganalisis hasil pembelajaran dan menilai perkembangan kemampuan santri.
- 5) Pelatihan dan Implementasi: Melakukan pelatihan kepada guru pengajar TPQ tentang penggunaan aplikasi, serta cara mengimplementasikan aplikasi dalam proses pembelajaran.

### 2.2.3. Jadwal Kegiatan

Tabel 2.1 Jadwal Rancangan Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Minggu Ke-												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Studi Pendahuluan	■	■											
2	Analisa kebutuhan	■	■	■	■	■								
3	Implementasi Media Ajar					■	■	■	■	■	■	■		
4	Evaluasi						■			■			■	
5	Penutup Kegiatan													■

### 2.2.4. Sarana dan Prasarana

Tabel 2.2 Daftar Sarana dan Prasarana

No	Jenis Sarana	Keterangan
1	HP Android	Dari peserta PMKM
2	Aplikasi Android	Aplikasi yang digunakan: 1) Belajar Huruf Hijaiyah 2) Santri Ummi
3	LCD Proyektor	Dari peserta PMKM
4	Converter HDMI/VGA ke Perangkat andriod	Dari peserta PMKM
5	Pengeras Suara	Dari TPQ

### 2.3 Indikator Keberhasilan Program

Keberhasilan program PMKM ini, yakni implementasi aplikasi pembelajaran berbasis Android, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar santri di TPQ Roudhotus Sa'adah. Dalam hal ini dapat diukur dengan beberapa kriteria berikut:

- 1) Keterlibatan dan Partisipasi Santri
- 2) Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Santri terkait perkembangan teknologi

Evaluasi Pembelajaran: Melakukan evaluasi terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan santri dalam materi yang diajarkan menggunakan aplikasi dibandingkan sebelumnya.

Hasil Ujian atau Tes: Mengukur peningkatan hasil tes atau ujian yang dilakukan setelah penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran.

### 3) Kualitas Pembelajaran

Umpan Balik Pengguna: Menganalisis umpan balik dari pengguna, termasuk santri dan pengajar, terkait kegunaan, keterbacaan, dan keefektifan aplikasi.

Kualitas Konten Pembelajaran: Menilai kualitas materi yang disajikan di dalam aplikasi, sejauh mana materi tersebut relevan dan bermanfaat bagi santri.

### 4) Peningkatan Semangat Belajar

Survei Kepuasan Pengguna: Mengadakan survei untuk mengetahui tingkat kepuasan santri terhadap penggunaan aplikasi dalam proses belajar-mengajar.

Partisipasi Aktif: Mengamati peningkatan partisipasi santri dalam kegiatan belajar, seperti tugas, diskusi, atau kegiatan ekstrakurikuler setelah penggunaan aplikasi.

### 5) Dampak Lingkungan Pendidikan

Peningkatan Kolaborasi Guru-Santri: Mengamati adanya peningkatan interaksi dan kolaborasi antara guru dan santri sebagai hasil dari penerapan aplikasi.

Peningkatan Literasi Digital: Melacak peningkatan kemampuan literasi digital santri karena penggunaan aplikasi.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN DAN HASIL**

#### **3.1 Pelaksanaan Pengabdian**

##### **3.1.1 Waktu dan Tempat**

Waktu dan Tempat Pelaksanaan PMKM ini dilaksanakan TPQ Roudhotus Sa'adah Perumahan Bumi Mondoroko Raya Blok GI-III RT 11 RW 15 Ds. Watugede, Kec. Singosari, Kab. Malang selama 3 bulan yang dimulai setelah pengesahan proposal PMKM.

##### **3.1.2 Tim Penyelenggara**

Tim penyelenggara kegiatan pelatihan ini dilaksanakan oleh tim mahasiswa dan dosen STMIK PPKIA Paramita Malang (ST1MATA) sebagaimana yang tersusun sebagai berikut:

**Ketua Tim Pengabdian :**

- a. Nama : Mohamad As'ad, S.Si, M.Si
- b. NIK / NIDN : 05.02.03.0004 / 07281170001
- c. Jurusan : Teknologi Informasi

**Anggota I Tim Pengabdian :**

- a. Nama : Sigit Setyowibowo, ST MMSI
- b. NIK / NIDN : 00.12.01.025 / 0718067401
- c. Jurusan : Teknologi Informasi

**Anggota II Tim Pengabdian :**

- a. Nama : Ahmad Qomarudin
- b. NIM : 22520021
- c. Jurusan : Teknologi Informasi

### 3.1.3 Peserta

Dalam kegiatan PMKM ini diikuti oleh Pengurus TPQ, Guru dan Santri TPQ Roudhotus Sa'adah. Jumlah santri diperkirakan sebanyak 74 santri dan 8 Pengajar TPQ Roudhotus Sa'adah, sesuai pada table berikut:

Tabel 3.1 Daftar Guru dan Santri TPQ

No	Nama	Keterangan
1	Aira	JILID PRA (Ustzh Fira)
2	Leia	
3	Sheza	
4	Damar	
5	Danish	
1	Azka Aditya	JILID 1 (Ustzh Emil)
2	Rafi	
3	Abhizar	
4	Daffa	
5	Zia	
6	F. Bintang	
7	Adiba	
8	Hasna	
1	Atta	JILID 2 (Ustzh Desy)
2	Darryl	
3	Kayla	
4	Reyhan	
5	Royyan	
1	Attar	JILID 3 (Ustzh Nur dan Ustzah Dina)
2	Reynand	
3	Fathir	
4	Galih	
5	Fathan	
6	F. Eca	
7	Sultan	
8	Kenzi	
9	Ibrahim	
10	Adzriel	
11	Rafa	
12	Fathan Cahya	
13	M. Oki	
14	Lala	

No	Nama	Keterangan
15	Areta	
16	Afsheen	
17	Kanza	
18	Mirza	
1	Hafiza	JILID 4 (Ustzh Luluk)
2	Senandung	
3	Marwah	
4	Rasyid	
5	Willy	
6	Adit	
7	Davin	
8	April	
9	Athar	
10	J. Renata	
1	Aisyah S.	JILID 5 (Ustzh Rosa)
2	Aisyah P.	
3	Alya	
4	Althaf.	
5	Azka.	
6	Faiz.	
7	Freya.	
8	Galie	
9	Galang.	
10	Radit.	
1	Alena	JILID 6 (Ustzh Mili)
2	Devara	
3	Nayla p	
4	Nayla n	
5	Nadira	
1	Gian	AL QUR'AN (Ustzh Alfi)
2	Aira	
3	Nadine	
4	Azizah	
5	Nindy	

### 3.1.4 Anggaran Biaya

Ringkasan anggaran biaya disusun sesuai dalam daftar berikut:

Tabel 3.2 Daftar Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Anggaran Biaya (Rp)
1	Akomodasi	200.000
2	Perangkat HP/Paket Data	100.000
3	LCD Proyektor	100.000
4	Benner kegiatan PMKM	150.000
5	Dorprize	500.000
6	Lain-lain	450.000
<b>Total Biaya</b>		<b>1.500.000</b>

### 3.1.5 Materi Media Pembelajaran

Materi yang diajarkan pada kegiatan ini yaitu aplikasi android yang dapat dengan mudah di download dari play store yaitu Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah dan Aplikasi Santri Ummi. Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah pengenalan Huruf Hijaiyah, Belajar Harakat, Menulis Huruf Hijaiyah, dan Permainan edukatif untuk santri kecil sekitar umur 5 tahun yang sekolah di PAUD atau TK s/d usia kelas 3 sekolah dasar. Sedangkan untuk Aplikasi Santri Ummi adalah digunakan oleh semua santri, aplikasi ini adalah resmi yang di keluarkan dari pihak UMMI yang mana di TPQ Roudhotus Sa'adah Saat ini digunakan sebagai metode pengajarannya.



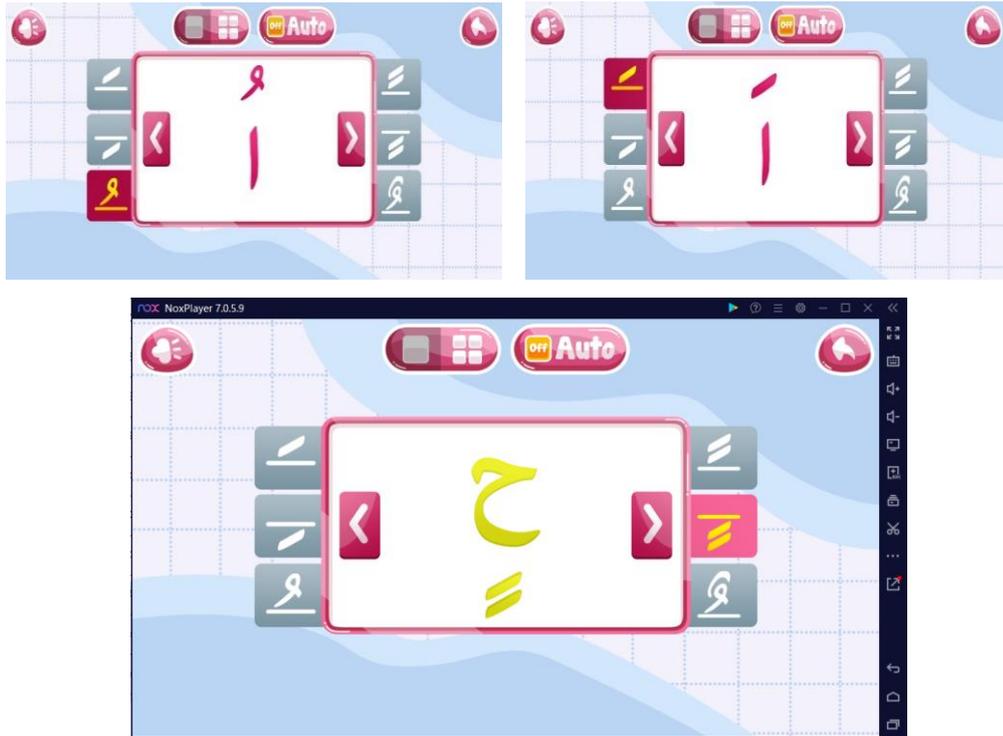
Gambar 1. Tampilan menu awal aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah



Gambar 2. Belajar huruf mengenal huruf hijaiyah

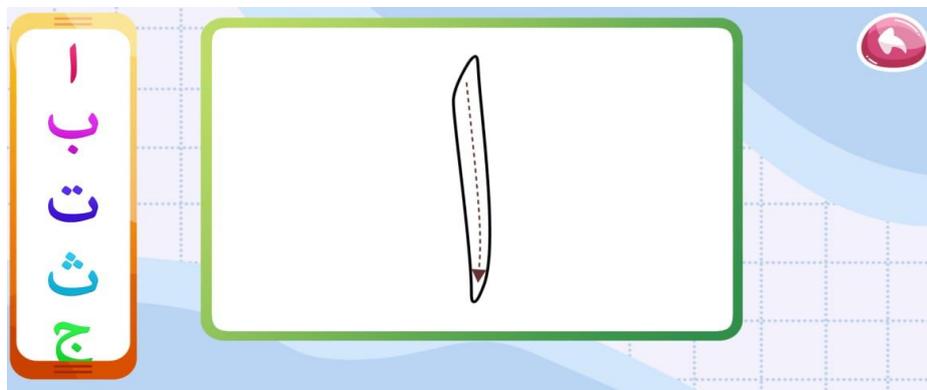
Cara penggunaan aplikasi ini sangat mudah dan menyenangkan, pada menu belajar huruf hijaiyah ini ada dua tampilan yaitu ada tombol header kotak satu dan kotak empat . Jika dipilih kotak empat maka akan tampil semua huruf hijaiyah, cukup dengan pilih huruf akan terdengar suara sesuai dengan hurufnya, dengan ada animasi gerakan huruf yang menambah lebih menarik aplikasi ini, dan pilihan tombol kotak satu digunakan untuk menampilkan per huruf hijaiyah, diklik hurufnya akan keluar suara disertai dengan tombol *next* dan *back* untuk menuju huruf sesudahnya atau sebelumnya.

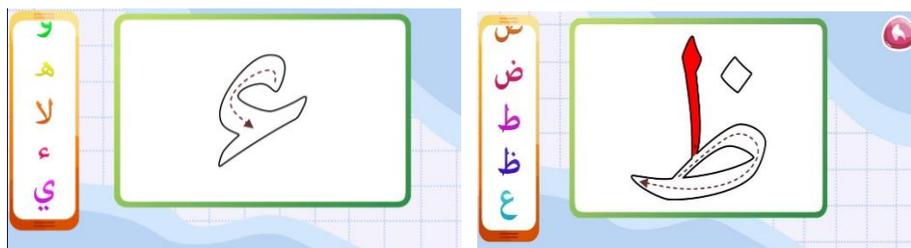




Gambar 3. Belajar Harakat

Menu belajar harakat juga sangat mudah dan menyenangkan, pada tombol header kotak satu dan kotak empat . Jika dipilih kotak empat maka akan tampil semua huruf hijaiyah beserta harakatnya, cukup dengan pilih huruf akan terdengar suara sesuai dengan huruf dan harakatnya, dengan ada animasi gerakan huruf, dan pilihan tombol kotak satu digunakan untuk menampilkan per huruf hijaiyah, diklik huruf nya akan keluar suara sesuai harakatnya disertai dengan tombol *next* dan *back* untuk menuju huruf sesudahnya atau sebelumnya.





Gambar 4. Belajar Menulis Huruf Hijaiyah

Untuk menu belajar menulis huruf hijaiyah juga sangat mudah dan menyenangkan, cukup dengan memilih huruf ikuti sesuai tanda pola sesuai arah panahnya, jika sudah sesuai pola maka akan berbunyi sesuai huruf yang di pilih disertai dengan animasi warna dan gerakan.



Gambar 5. Menu Bermain Edukatif

Pada aplikasi ini disediakan 6 menu bermain edukatif, yaitu: Tebak Hijaiyah, Cari kartu, Susun Huruf, Puzzle Kata, Puzzle Suara, dan Pasang Harkat



Gambar 6. Menu Bermain Tebak Huruf Hijaiyah

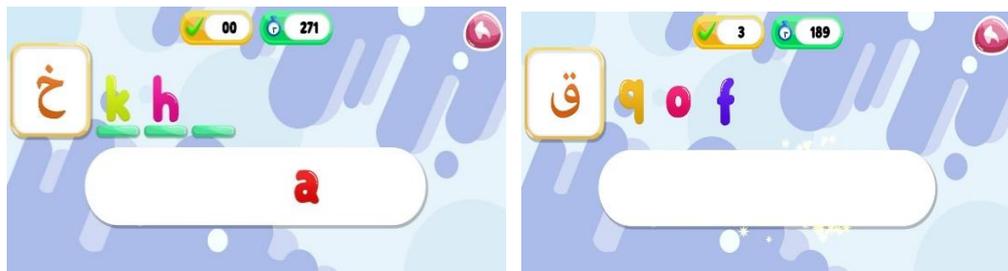
Cara bermain tebak huruf hijaiyah sangat mudah dan menyenangkan cukup dengan klik sesuai pertanyaan yang muncul, pertanyaan berupa text kalimat dan suara. Jika huruf yang di klik benar maka akan muncul popup pintar, atau luar biasa di sertai dengan suara dan akan mendapatkan poin sesuai kecepatan durasi waktu yang diberikan, dan jika salah akan muncul popup kurang tepat di sertai dengan suara dan masih diberi kesempatan untuk mengulangi lagi



Gambar 7. Menu Bermain Cari Kartu Huruf Hijaiyah

Cara bermain cari kartu huruf hijaiyah sangat mudah dan menyenangkan cukup dengan klik dua kotak dengan huruf harus sama, jika huruf yang di klik sama maka

akan muncul animasi yang menarik disertai dengan suara dan akan mendapatkan poin berdasarkan kecepatan waktu, dan jika diklik salah atau tidak sama hurufnya maka tidak akan muncul suara dan durasi waktu yang terus berkurang, dan jika waktu yang diberikan habis bisa untuk mengulangi lagi sampai betul atau lanjut tantangan pencarian kartu yang baru



Gambar 8. Menu Bermain Susun Huruf Hijaiyah

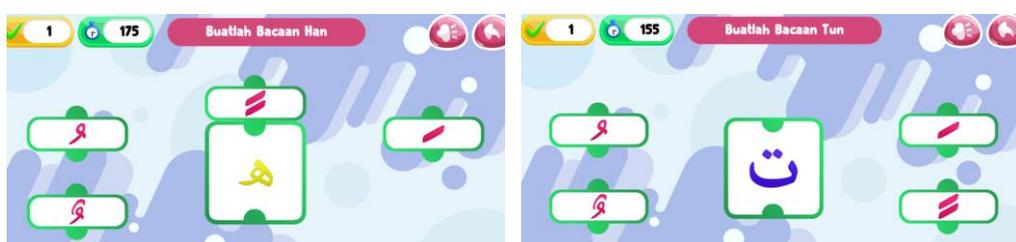
Cara bermain susun huruf hijaiyah sangat mudah dan menyenangkan cukup dengan klik pilih berurutan huruf abjad yang ada sesuai dengan huruf hijaiyah yang muncul, jika susunan huruf abjad sama, maka akan muncul animasi yang menarik disertai dengan suara huruf hijaiyahnya dan akan mendapatkan poin berdasarkan kecepatan waktu, dan jika salah masih bisa untuk mengulangi menyusun huruf abjadnya sampai benar.



Gambar 9. Menu Bermain Puzzle kartu

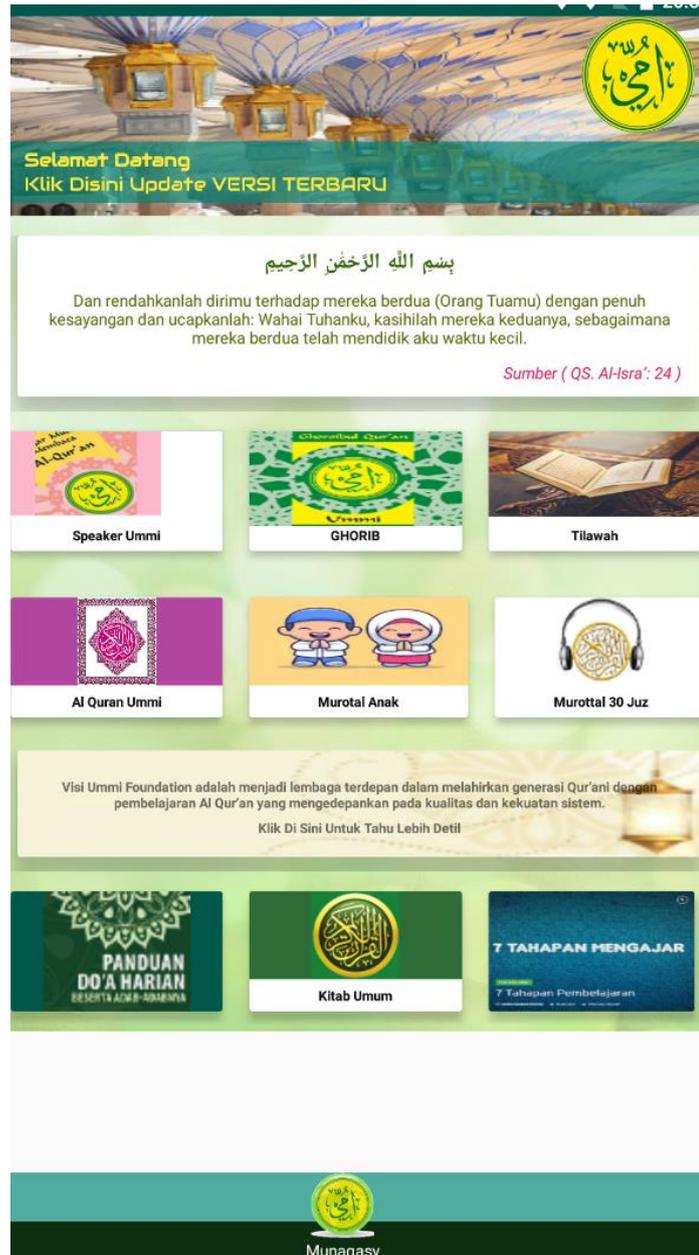


Gambar 10. Menu Bermain Puzzle Suara



Gambar 11. Menu Bermain Pasang Harakat

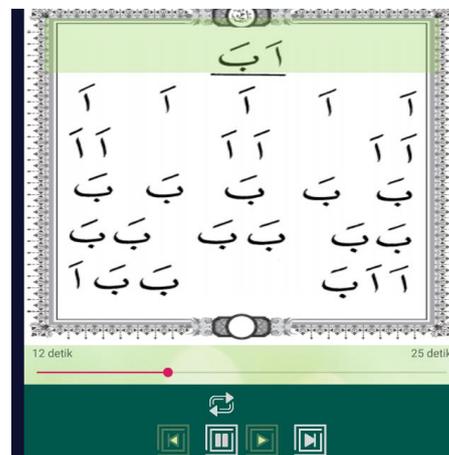
Untuk cara bermain Puzzle kartu, Puzzle suara, dan Pasang haraakt sangat mudah dan menyenangkan cukup dengan drag and drop atau memindahkan sesuai dengan petunjuk text atau suara, jika benar maka akan muncul animasi yang menarik disertai dengan suara dan akan mendapatkan poin berdasarkan kecepatan waktu, dan jika salah masih bibisa untuk mengulangi bermain lagi.



Gambar 12. Tampilan menu utama aplikasi Santri Ummi

Aplikasi ini belum semuanya berfungsi maksimal. Pada pembahasan ini focus pada menu Speaker Ummi, Ghorib, Al Qur'an Ummi dan Murottal Anak.

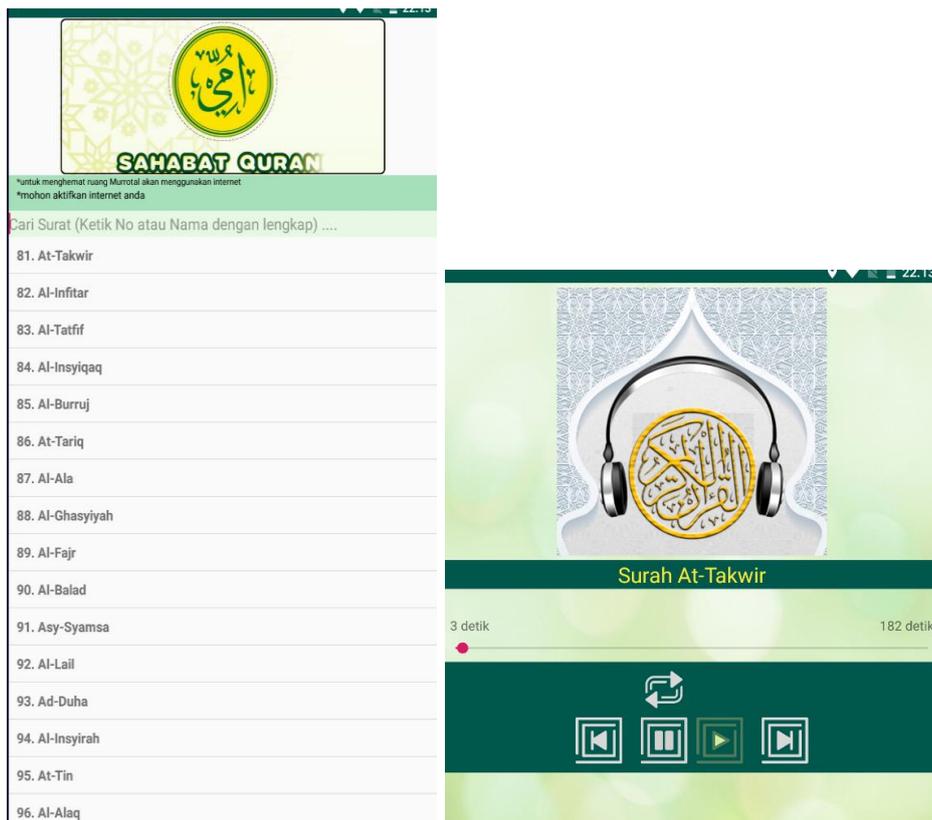
Menu speaker ummi adalah berisi metari ummi mulai dari materi doa, jilid 1 sampai jilid 6 sesuai dengan buku versi cetaknya, yang di lengkapi dengan suara sehingga sangat efektif di gunakan oleh santri untuk belajar di rumah. Orang tua juga bisa membantu dalam belajar anaknya dirumah dengan bantuan aplikasi ini.



Gambar 13. Contoh tampilan menu jilid 1 s/d jilid 6

Cukup dengan pilih jilid, maka akan tampil pilihan halaman. Pilih halaman maka akan tampil halaman yang kita pilih, pada setiap tampilan halaman terdapat tombol play, pause, back, dan next halaman.





Gambar 16. Contoh tampilan menu Murotal Anak

Untuk menu **Al Quran Ummi** di gunakan untuk santri yang menginginkan membaca al qur'an secara di gitaal, tampilan ini adalah sesuai dengan al qur'an ummi versi cetaknya. Sedangkan untuk menu **Morattal Anak** adalah berisi murottal juz 30 dengan lantunan suaran nada ummi, sehinnnga dapat digunakan oleh santri untuk murajaah mandiri dirumah masing-masing.

### 3.2 Hasil Pengabdian

#### 3.2.1. Pembahasan Hasil Kegiatan

Hasil yang dicapai dalam kegiatan PMKM di TPQ Roudhotus Sa'adah yakni pengenalan dan implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah bahwa para guru tertarik untuk memahami teknologi yang saat ini terus berkembang dan dapat mengetahui jenis media apa saja yang dapat di implementasitan atau di terapkan saat pembelajaran di TPQ Roudhotus Sa'adah.

Setelah guru memahami manfaat dan fungsinya guru mengimplementasikannya pada saat pembelajaran di kelas, dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis android sebagai media bahan ajar, hal ini sangat menarik perhatian dan minat

belajar bagi peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang efektif, kreatif, serta kondusif.

### **3.2.2. Manfaat Kegiatan**

Degiatan Pengabdian masyarakat ini merupakan salah satu unsur kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi, kegiatan ini perlu terus dilakukan dalam rangka menjalin kerjasama yang baik dengan masyarakat. Manfaat dari kegiatan ini adalah :

- 1) TPQ Roudhotus Sa'adah dengan adanya implementasi aplikasi pembelajaran berbasis Android ini, diharapkan akan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran, membantu TPQ dalam mencapai tujuan pembelajaran dan merangsang penggunaan teknologi dalam pendidikan agama dan mengarahkan kepada santri dalam memanfaatkan *Gadget* untuk kegiatan/aktivitas yang positif.
- 2) Bagi Kampus STIMATA bisa melakukan pengabdian masyarakat dan memperkenalkan kampus ke para santri TPQ Roudhotus Sa'adah Kelurahan Watugede Kecamatan Singosari Kabupaten Malang.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Proyek "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Santri di TPQ Roudhotus Sa'adah" bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran agama di TPQ ini melalui teknologi modern. Dengan dukungan dan kerjasama dari semua pihak terkait, diharapkan proyek ini dapat sukses dan memberikan manfaat yang signifikan.

#### **4.2 Saran**

- 1) Adanya evaluasi dan perbaikan metode/pembelajaran dengan cara koordinasi rutin dua minggu sekali atau minimal 1 bulan sekali sangat diperlukan.
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat menunjang dalam efektivitas pembelajaran.
- 3) Peningkatan kompetensi guru dalam menguasai media atau bahan ajar adalah nilai tambah yang harus dimiliki oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., & Christyono, Y. (2015). *Perancangan game edukasi platform belajar matematika Berbasis android menggunakan construct 2*. *TRANSIENT*, 4 (1), 128-133.
- Kurniawan, H & Syahputra, D.A. (2015). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Jarak Jauh Sebagai Media Tambahan Pendukung Proses Belajar Dan Mengajar*. Open Jurnal system. Semnasteknomedia online (Vol. 3, No.1).
- Y. Bintoro and W. Pujiyono. (2015). Game Edukasi Pengenalan Transportasi dan Pekerjaan dalam Bahasa Inggris untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Flash ( Studi Kasus : TK ABA Pokoh ). Issn, (6–8). Yudha, Y., & Ardhi, W (2017). Mudahmembuat dan berbisnis
- (Doc) Makalah Media Pembelajaran | Nizwa Ayuni – Academia.edu. Diakses 6 Januari 2024, dari [https://www.academia.edu/5530391/MAKALAH\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN](https://www.academia.edu/5530391/MAKALAH_MEDIA_PEMBELAJARAN)
- (Pdf) Media Pembelajaran.pdf | Khairul Iksan – Academia.edu. Diakses 6 Januari 2024, dari [https://www.academia.edu/36128017/MEDIA\\_PEMBELAJARAN](https://www.academia.edu/36128017/MEDIA_PEMBELAJARAN)
- (Pdf) Unsur Media Pembelajaran – Academia.edu. Diakses 6 Januari 2024, dari [https://www.academia.edu/45144474/UNSUR\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN](https://www.academia.edu/45144474/UNSUR_MEDIA_PEMBELAJARAN)
- (Pdf) Bahan Ajar – Media Pembelajaran – Academia.edu. Diakses 6 Januari 2024, dari [https://www.academia.edu/6837537/Bahan\\_Ajar\\_Media\\_Pembelajaran](https://www.academia.edu/6837537/Bahan_Ajar_Media_Pembelajaran).



## DOKUMENTASI KEGIATAN

Foto Dokumentasi Kegiatan



Gambar 17. Kegiatan Penguatan dan Pembekalan Kepada Guru ketika mengajar



Gambar 18. Kegiatan Kunjungan oleh Dosen



Gambar 19. Kegiatan Interaksi dan antusias santri saat demo media Ajar



Gambar 21. Kegiatan Kunjungan dan Penguatan bersama Dosen