

PENGENALAN APLIKASI CERDAS CERMAT MUSLIM KEPADA SANTRI TPA AT-TAQWA

Yolen Perdana Sari^{1*}, Fitri Yanti², Jaka Sutresna³

^{1,2,3} Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

Email: dosen01705@unpam.ac.id

ABSTRAK

Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi memungkinkan terciptanya metode pembelajaran baru yang lebih interaktif, menarik, dan fleksibel, termasuk pada jenjang pendidikan nonformal seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). TPA At-Taqwa yang terletak di Paradise Serpong City memiliki sekitar 40 santri berusia 4–12 tahun dengan dua orang pengajar. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di lingkungan tersebut, tim dosen Universitas Pamulang melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengenalkan aplikasi “Cerdas Cermat Muslim”. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran berbasis Android yang memuat materi keislaman seperti Akidah Akhlak, Fikih, Sejarah Islam, dan Al-Qur'an, dalam bentuk kuis interaktif yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan koordinasi dengan pengurus TPA, observasi awal lokasi, serta pengujian aplikasi untuk memastikan kesiapan pelaksanaan. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari melalui metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung. Seluruh peserta mendapatkan bimbingan langsung dari tim dosen dalam menggunakan fitur-fitur aplikasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para peserta antusias mengikuti pelatihan, mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri, serta merasakan manfaat dalam proses pembelajaran agama. Sebanyak 98% peserta menyatakan aplikasi ini sangat membantu, dan 84% berminat untuk menginstalnya. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan digital berbasis aplikasi sangat potensial untuk diterapkan dalam pendidikan Islam, khususnya di lingkungan pendidikan nonformal seperti TPA. Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat strategis dalam menjembatani keterbatasan sumber belajar konvensional.

Kata kunci: aplikasi; pendidikan Islam; TPA; pembelajaran interaktif; pengabdian masyarakat

ABSTRACT

In the era of globalization and the industrial revolution 4.0, technological developments have significantly influenced various aspects of life, including the education sector. Technology enables the creation of new learning methods that are more interactive, engaging, and accessible, including in non-formal education such as the Al-Qur'an Education Park (TPA). TPA At-Taqwa, located in Paradise Serpong City, serves approximately 40 students aged 4–12 years with only two teachers. To enhance the quality of Islamic education in this environment, a community service activity was conducted by lecturers from Universitas Pamulang, introducing the “Cerdas Cermat Muslim” application. This Android-based application offers Islamic educational content such as Akidah Akhlak, Fiqh, Islamic History, and Qur'an in an interactive quiz format tailored for children. Prior to implementation, the team conducted preliminary coordination, technical preparation, and application trials to ensure readiness. The three-day program included lectures, discussions, and hands-on practice. Participants were guided intensively by the facilitators in using the app's features. The results demonstrated strong enthusiasm from the participants, who successfully operated the application independently and acknowledged its benefits in the learning process. About 98% of participants found the application helpful, and 84% expressed interest in installing it on their personal devices. These findings highlight the high potential of educational applications to improve Islamic learning outcomes in non-formal education settings. Moreover, this activity underlines the role of digital technology as a strategic tool to overcome conventional learning limitations.

Keywords: application; Islamic education; TPA; interactive learning; community service

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses integral dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual dan sosial. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara” mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Menurut Ki Hajar Dewantara, pengertian pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat pada anak-anak peserta didik, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi tingginya. Kemudian dalam hal ini, Taman Pendidikan Al-Qur’an (TPA) memegang peran penting dalam pendidikan keagamaan, terutama bagi anak-anak usia dini (Rohmiati, 2025).

TPA At-Taqwa merupakan lembaga pendidikan nonformal yang berlokasi di lingkungan pemukiman Paradise Serpong City. Berdasarkan observasi awal, TPA ini memiliki sekitar 40 santri aktif dengan rentang usia 4 hingga 12 tahun dan hanya dua orang pengajar tetap. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dua kali dalam seminggu dengan kurikulum keislaman dasar seperti Iqra, hafalan doa harian, serta pengenalan rukun iman dan Islam. Namun demikian, proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional, didominasi metode ceramah dan hafalan verbal, tanpa dukungan media visual atau digital yang menarik bagi anak-anak.

Namun, dalam pelaksanaannya, TPA menghadapi berbagai kendala, mulai dari keterbatasan sumber daya manusia, sarana prasarana yang kurang memadai, hingga keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Situasi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar santri, terutama dalam memahami konsep keislaman secara menyenangkan dan aplikatif (Syamsiani, 2022).

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, tim dosen Universitas Pamulang memilih aplikasi “Cerdas Cermat Muslim” sebagai solusi kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Android yang menyajikan materi keislaman melalui kuis dan permainan edukatif. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada pertimbangan kemudahan penggunaan, kesesuaian konten dengan kebutuhan anak-anak TPA, serta kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui pendekatan teknologi yang menarik (Barovich, 2020). Di sisi lain, revolusi industri 4.0 dan era digital membawa peluang besar bagi dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu inovasi yang sangat potensial untuk menjawab berbagai permasalahan yang ada.

Dalam konteks ini, Universitas Pamulang melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) berinisiatif mengenalkan aplikasi "Cerdas Cermat Muslim" sebagai media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan edukatif (Sutresna et al., 2020). Aplikasi ini dikembangkan oleh mahasiswa Program Studi Teknik Informatika dan bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan agama Islam di lingkungan TPA. Kegiatan ini juga merupakan implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang mencakup pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Putra, 2023).

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif yang melibatkan santri, pengajar, dan pengurus TPA At-Taqwa. Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan meliputi (Salsabila et al., 2024):

1. **Studi Pendahuluan:** Tim melakukan survei awal ke lokasi TPA untuk mengidentifikasi kebutuhan, kondisi infrastruktur, dan kesiapan peserta dalam menerima pelatihan.
2. **Persiapan Kegiatan:** Meliputi penyusunan materi pelatihan, pengujian aplikasi "Cerdas Cermat Muslim" di beberapa perangkat Android, serta koordinasi teknis dengan pihak TPA.
3. **Pelaksanaan Pelatihan:** Kegiatan berlangsung selama tiga hari (22–24 Oktober 2025) dengan metode ceramah interaktif, diskusi, dan praktik langsung. Hari pertama difokuskan pada pengenalan aplikasi, hari kedua pada instalasi dan eksplorasi fitur, dan hari ketiga diisi dengan praktik penggunaan oleh peserta.
4. **Evaluasi dan Monitoring:** Tim melakukan observasi langsung serta membagikan kuesioner untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kepuasan peserta terhadap materi yang disampaikan.

Peserta kegiatan berjumlah 25 santri dengan rentang usia 4 hingga 12 tahun. Lokasi kegiatan adalah ruang kelas TPA At-Taqwa yang telah disiapkan oleh panitia lokal.

HASIL

Selama pelaksanaan kegiatan, para peserta menunjukkan antusiasme tinggi. Kegiatan berjalan dengan lancar sesuai rencana dan mendapat dukungan penuh dari pengurus TPA serta orang tua santri. Pada hari pertama, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur aplikasi seperti kuis akidah, fiqih dasar, dan sejarah Islam. Hari kedua dan ketiga diisi dengan kegiatan praktik langsung menggunakan smartphone yang disediakan panitia.

Dari hasil evaluasi, diketahui bahwa sebanyak 98% peserta menyatakan aplikasi tersebut sangat bermanfaat dalam memahami materi agama Islam, dan 84% peserta menyatakan akan menginstal aplikasi di perangkat pribadi mereka. Kegiatan ini juga membantu meningkatkan keterampilan literasi digital dasar pada anak-anak, seperti navigasi menu, membaca instruksi, dan menyelesaikan kuis interaktif.

Adapun hasil survei menunjukkan peningkatan minat belajar santri terhadap materi agama Islam yang sebelumnya mereka anggap membosankan (Mintasih et al., 2024). Bahkan beberapa pengajar TPA mengungkapkan ketertarikan untuk mengadopsi aplikasi ini sebagai bagian dari kurikulum informal mereka.

Untuk memperjelas hasil survei, berikut disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Hasil Survei Pemanfaatan Aplikasi Cerdas Cermat Muslim

Kriteria Penilaian	Ya (%)	Tidak (%)
Aplikasi Bermanfaat	98	2
Bersedia menginstall aplikasi	84	16

Dari tabel tersebut terlihat bahwa hampir seluruh peserta merasakan manfaat dari aplikasi yang diperkenalkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi memiliki daya tarik tinggi di kalangan anak-anak, khususnya pada ranah pendidikan agama nonformal. Tingginya persentase responden yang menyatakan kesediaannya untuk menginstal aplikasi juga menjadi indikator keberhasilan kegiatan ini dalam menginternalisasi pentingnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar. Ke depan, hal ini membuka peluang untuk replikasi kegiatan serupa di lembaga TPA lain.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Aplikasi



Gambar 2. Selesai Praktik Langsung oleh Peserta TPA At-Taqwa

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan agama dapat memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran (Rohmiati, 2025). Aplikasi "Cerdas Cermat Muslim" bukan hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar santri, serta mendorong keterlibatan aktif santri dalam proses belajar. Aplikasi ini terbukti efektif karena menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia dini yang cenderung menyukai aktivitas visual dan interaktif. Pembelajaran berbasis aplikasi memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton serta membantu peserta memahami materi secara kontekstual dan menyenangkan. Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian (Putra, 2023) yang menemukan bahwa permainan edukatif meningkatkan penguasaan konsep siswa secara signifikan.

Salah satu keunggulan utama dari pendekatan berbasis gim atau kuis yang diadopsi oleh aplikasi ini adalah kemampuannya menggabungkan unsur hiburan (*entertainment*) dengan pendidikan (*education*). Hal ini dikenal dengan istilah *edutainment*, yang telah banyak digunakan dalam strategi pembelajaran modern. Dengan adanya unsur tantangan, skor, dan *feedback* langsung, peserta didik menjadi lebih terlibat secara aktif, dan proses belajar berlangsung tanpa tekanan. Selain itu, pendekatan kuis memungkinkan guru atau fasilitator mengevaluasi pemahaman peserta secara *real-time*.

Implikasi jangka panjang dari penggunaan aplikasi ini cukup signifikan bagi pengembangan pendidikan nonformal, khususnya di lingkungan TPA. Pertama, aplikasi ini dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi keterbatasan sumber daya pengajar dan bahan ajar cetak. Kedua, aplikasi serupa dapat diadaptasi dan dikembangkan sesuai kebutuhan lokal masing-masing lembaga. Ketiga, dengan akses teknologi yang semakin luas, santri dapat melanjutkan proses belajar secara mandiri di luar jam TPA, sehingga terjadi kesinambungan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan visi pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya kemandirian belajar, pemanfaatan teknologi, dan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (Suci Rahmah & Adli Mubarak, 2025).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berdampak jangka pendek dalam peningkatan motivasi belajar, tetapi juga membuka peluang penguatan kapasitas kelembagaan TPA dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan agama Islam. Beberapa tantangan juga muncul, seperti keterbatasan perangkat, perbedaan tingkat literasi digital antar peserta, serta kebutuhan akan pelatihan lanjutan bagi pengajar. Oleh karena itu, keberlanjutan kegiatan ini sangat bergantung pada dukungan institusional serta keterlibatan aktif masyarakat dalam proses pengembangan teknologi pendidikan (Sanusi, 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di TPA At-Taqwa, dapat disimpulkan bahwa mengenalkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu aplikasi "Cerdas Cermat Muslim" kepada para santri sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman santri terhadap materi agama Islam. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif peserta, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi keislaman secara interaktif. Hasil survei dan observasi menunjukkan respon positif dari peserta terhadap kebermanfaatan aplikasi dan minat untuk menggunakannya lebih lanjut. Aplikasi ini berhasil menarik minat belajar peserta dan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang relevan, interaktif, dan kontekstual bagi pendidikan anak usia dini. Diantaranya 98 % peserta sepakat jika aplikasi ini bermanfaat dan 84 % akan melakukan instalasi aplikasi di dalam perangkat android yang mereka punya. Namun, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, tidak semua peserta memiliki akses terhadap perangkat Android pribadi, sehingga penggunaan aplikasi pascakegiatan masih terbatas. Kedua, keterbatasan waktu pelatihan menyebabkan belum semua fitur aplikasi dapat dijelaskan secara mendalam. Oleh karena itu, pada pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang disarankan untuk memperpanjang durasi pelatihan, menyediakan perangkat pinjaman, dan melakukan pendampingan berkelanjutan agar pemanfaatan aplikasi lebih optimal. Jadi secara umum, kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran agama di lingkungan TPA sangat potensial dan layak untuk direplikasi pada lembaga pendidikan nonformal lainnya..

DAFTAR PUSTAKA

- Barovih, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Sebagai Media Bantu Edukasi Agama Islam Untuk Anak Usia Dini. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 150–158. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i1.3339>
- Mintasih, D., Sukiman, S., & Purnama, S. (2024). Integration of Digital Technology in Islamic Religious Education Learning: A Qualitative Study on Teachers' Competence and Implementation Models in Secondary Schools. *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 85–96. <https://doi.org/10.14421/jpi.2024.131.85-96>
- Putra, N. S. (2023). EFEKTIFITAS PERMAINAN CERDAS CERMAT TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI PROTEIN SYNTHESIS. *Journal of Natural Science Learning*, 02(01), 15–21. <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/JNSL>
- Rohmiati, E. (2025). The Use of Digital Media in Learning Islamic Religious Education: Opportunities and Challenges. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 14(1). <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v14i1.1952>
- Salsabila, U. H., Aulia, A., & Rosmiati, I. (2024). Pemanfaatan Aplikasi KABI untuk Pembelajaran Materi Kisah Nabi di TPA Masjid Al-Ikhlas Karangnongko, Klaten. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.25008/jitp.v4i1.73>
- Sanusi, M. (2024). Transforming Islamic Education in the Digital Age: Challenges and Opportunities for the Young Generation. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3).
- Suci Rahmah, I., & Adli Mubarak, L. (2025). Transformasi Digital dalam Manajemen Pendidikan Nonformal di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al Manar. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16358688>
- Sutresna, J., Yanti, F., & Safitri, A. E. (2020). Media Pembelajaran Matematika Pada Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *JUSTIN: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 08(4), 424–429. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i4>
- Syamsiani. (2022). The Role of Multimedia for Learning and Various Fields in Elementary School Syamsiani STIT Misbahul Ulum Gumawang. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3).