

PROPOSAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
SKEMA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MANDIRI



**SMART MUSHOLA NURUL IMAN ASSALAM DURI KOSAMBI:
DIGITALISASI KEGIATAN ANAK DENGAN APLIKASI KEHADIRAN
DAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

Oleh:

Saddam Hussaen, Lc., MM (0319088306)

Muhamad Harun, M.Kom (0404088601)

Arief Satriansyah, SE, MM (0431107504)

Dirgahayu Erri, SE, MM (0317088104)

Tama Adrian (17250347)

Muhammad Chandra Maulana (17250647)

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

FEBRUARI 2026

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Smart Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi:
Digitalisasi Kegiatan Anak Dengan Aplikasi kehadiran dan
Pembelajaran Interaktif
2. Mitra : Mushola Nurul Iman Assalam
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Saddam Hussaen
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 202003076
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Teknologi Komputer (D3)
 - f. Email : saddam.sen@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 3
- Nama Anggota : Muhamad Harun
Arief Satriansyah
Dirgahayu Erri
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Kec. Cengkareng
 - b. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
 - c. Propinsi : Jakarta
6. Biaya : Rp.9.700.000,-

Jakarta, 20 Februari 2026

Mengetahui
Rektor UBSI



**Prof. Dr. Ir. Mochamad Wahyudi,
M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng**



Saddam Hussaen Lc., M.M.

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Agus Junaidi, M. Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	1
II. SOLUSI PERMASALAHAN.....	5
III. METODE PELAKSANAAN	6
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	9
V. ANGGARAN	9
VI. JADWAL KEGIATAN	10

RINGKASAN

Program SMART Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi merupakan inovasi pengabdian kepada masyarakat berbasis digital yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan anak di lingkungan mushola melalui pemanfaatan teknologi. Program ini mengintegrasikan aplikasi kehadiran digital dan media pembelajaran interaktif untuk mendukung aktivitas keagamaan dan edukasi anak secara lebih modern, terstruktur, dan menarik. Permasalahan utama yang dihadapi adalah masih digunakannya sistem manual dalam pencatatan kehadiran serta metode pembelajaran yang konvensional, sehingga kurang menarik bagi anak-anak di era digital. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan keterlibatan anak dalam kegiatan mushola. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan dan implementasi aplikasi sederhana berbasis mobile/web yang dapat digunakan untuk absensi digital anak, monitoring kehadiran, dan penyediaan materi pembelajaran interaktif (video, kuis, game edukasi Islam). Melalui program ini diharapkan terjadi peningkatan partisipasi anak, efisiensi pengelolaan kegiatan mushola, serta peningkatan minat belajar berbasis teknologi yang positif. Hasil dari pengabdian masyarakat ini akan dipublikasikan melalui media online.

I. PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis multimedia dan interaktif (1)(2). Anak-anak pada era digital saat ini cenderung lebih tertarik pada penggunaan teknologi seperti smartphone dan aplikasi digital dibandingkan metode pembelajaran konvensional, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan adaptif (3).

Digitalisasi pendidikan memungkinkan peningkatan kualitas pembelajaran melalui integrasi aplikasi dan media interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar (4)(5). Selain itu, pemanfaatan sistem informasi berbasis digital seperti aplikasi kehadiran dapat membantu dalam monitoring aktivitas peserta secara lebih efektif, terstruktur, dan real-time(6)(7).

Dalam konteks pendidikan Islam, khususnya pada kegiatan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional seringkali kurang mampu menarik minat belajar anak apabila tidak didukung oleh media yang interaktif dan menyenangkan (8)(9). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting untuk meningkatkan partisipasi serta pemahaman anak terhadap materi keagamaan (10)(11).

Kondisi tersebut juga terlihat di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi, di mana kegiatan keagamaan anak seperti pengajian, pembelajaran membaca Al-Qur'an, serta kegiatan keislaman lainnya masih dilakukan secara sederhana dan manual. Pencatatan kehadiran anak masih menggunakan metode tulis tangan, sehingga seringkali tidak terdokumentasi dengan baik dan sulit untuk dilakukan evaluasi secara berkala. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh ceramah dan hafalan tanpa dukungan media pembelajaran digital yang interaktif.

Di sisi lain, sebagian besar anak-anak di lingkungan tersebut sudah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti smartphone, namun penggunaannya lebih banyak diarahkan pada aktivitas hiburan seperti bermain game dan media sosial. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi dengan penerapannya dalam kegiatan edukatif, khususnya dalam pendidikan keagamaan berbasis komunitas.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan Islam dapat menjadi solusi strategis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik

generasi digital saat ini(12)(13). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi berupa digitalisasi kegiatan mushola melalui penerapan aplikasi kehadiran dan pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan kualitas kegiatan anak di Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi.

Dengan adanya program SMART Mushola, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi anak, mempermudah pengelolaan kegiatan oleh pengurus, serta mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih positif, edukatif, dan bernilai keislaman.

Beberapa kegiatan yang telah dilakukan terhadap anak di Mushola Nurul Iman Assalam dapat dilihat pada gambar-gambar berikut. Kegiatan-kegiatan ini dapat mendukung program SMART Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi.



Gambar 1. Cerita Islam



Gambar 2. Sholat Berjamaah di TPA



Gambar 3. Pelatihan Desain Canva

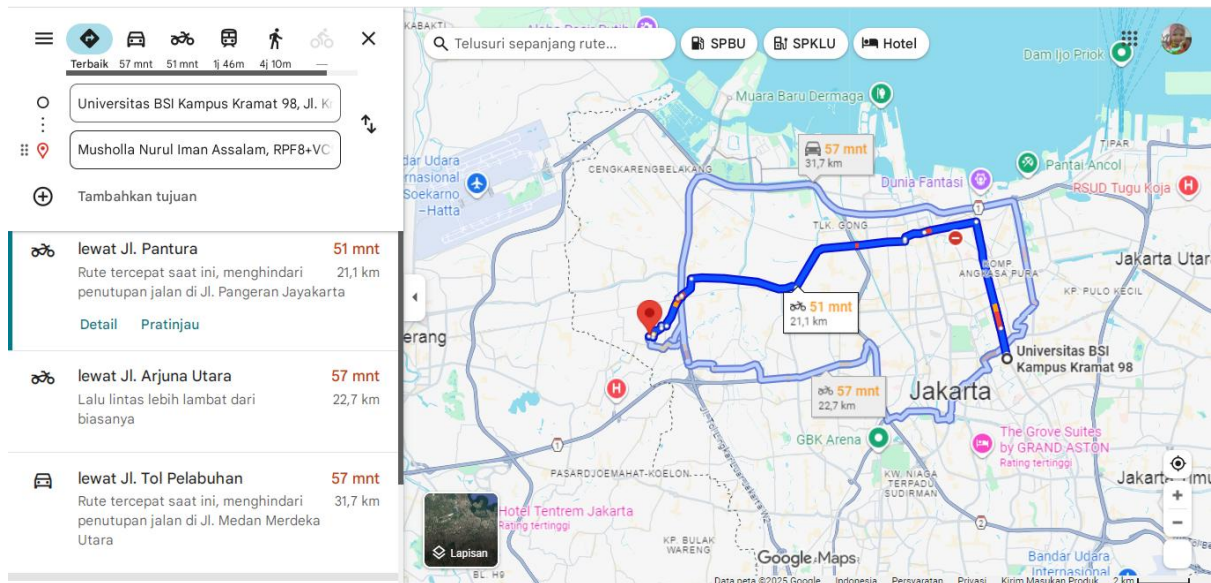
Berdasarkan uraian analisis situasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran anak di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi masih menghadapi beberapa keterbatasan, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi. Proses pencatatan kehadiran masih dilakukan secara manual dan belum terdokumentasi secara optimal, sementara metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional sehingga kurang menarik bagi anak-anak di era digital saat ini.

Di sisi lain, anak-anak di lingkungan tersebut telah memiliki akses terhadap perangkat digital, namun penggunaannya belum diarahkan secara maksimal untuk kegiatan edukatif, khususnya dalam pembelajaran keagamaan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan pemanfaatannya dalam mendukung proses belajar yang efektif dan interaktif.

Dengan demikian, diperlukan suatu inovasi berupa digitalisasi kegiatan mushola melalui penerapan aplikasi kehadiran dan pembelajaran interaktif. Program ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan partisipasi anak, efektivitas pengelolaan kegiatan, serta kualitas pembelajaran keagamaan yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Program SMART Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi merupakan langkah strategis dalam menghadapi tantangan era digital. Program ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan teknologi, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian belajar anak. Dengan dukungan masyarakat, orang tua, dan fasilitator yang kompeten, edukasi AI dapat menjadi fondasi penting dalam menciptakan generasi yang kreatif, adaptif, dan siap menghadapi masa depan.

2. Peta Lokasi Mitra



Gambar 4. Peta Lokasi Mitra

Jarak lokasi antara Universitas Bina Sarana Informatika Pusat yang berada di Kramat 98 dengan Mushola Nurul Iman Assalam yang berlokasi di alamat Gg. Moh., RT.2/RW.13, Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11750 adalah 22,4 km dengan jarak tempuh 57 menit.

3. Permasalahan Mitra

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan, maka dapat dirangkum beberapa permasalahan mitra yang terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Permasalahan Mitra

Aspek Masalah Mitra	Uraian Masalah
Sistem pencatatan kehadiran	Pencatatan kehadiran anak masih dilakukan secara manual menggunakan buku tulis, sehingga data tidak terdokumentasi dengan baik, berisiko hilang atau rusak, serta menyulitkan dalam proses rekapitulasi dan monitoring kehadiran secara berkala.
Metode pembelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti ceramah dan hafalan tanpa dukungan media interaktif, sehingga kurang menarik minat belajar anak dan membuat proses pembelajaran menjadi monoton.
Pemanfaatan	Pemanfaatan teknologi digital di lingkungan mushola belum optimal. Anak-anak

teknologi	lebih banyak menggunakan perangkat digital untuk hiburan dibandingkan kegiatan edukatif, serta belum tersedia media pembelajaran digital yang terarah.
Kompetensi pengurus	Pengurus mushola memiliki keterbatasan dalam penggunaan dan pengelolaan teknologi digital, sehingga belum mampu mengembangkan inovasi berbasis aplikasi maupun media pembelajaran interaktif.

II. SOLUSI PERMASALAHAN

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada Tabel 1, diperlukan solusi yang terintegrasi dan berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas pengelolaan kegiatan serta kualitas pembelajaran anak di Mushola Nurul Iman Assalam Duri Kosambi. Solusi yang ditawarkan dalam program ini dirancang dalam bentuk digitalisasi kegiatan mushola melalui penerapan konsep **SMART Mushola**, yang mengintegrasikan sistem kehadiran digital dan pembelajaran interaktif.

Adapun solusi yang ditawarkan untuk setiap permasalahan mitra dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Solusi dan Target

Solusi yang Ditawarkan	Target Capaian
Pengembangan dan implementasi aplikasi kehadiran berbasis digital (web/mobile) untuk mencatat dan memonitor kehadiran anak secara otomatis	90% data kehadiran terdokumentasi secara digital dan dapat diakses dengan mudah
Penyediaan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti video edukasi, kuis, dan game islami	80% anak aktif mengikuti pembelajaran interaktif
Pengarahan penggunaan teknologi melalui kegiatan edukatif berbasis aplikasi dan konten pembelajaran digital	75% anak menggunakan perangkat digital untuk kegiatan edukatif
Pelatihan penggunaan aplikasi dan media pembelajaran digital kepada pengurus mushola	75% pengurus mampu mengoperasikan sistem digital
Penerapan sistem monitoring kehadiran dan pembelajaran yang lebih menarik melalui pendekatan digital	Peningkatan kehadiran dan partisipasi anak minimal 50%

Solusi yang ditawarkan dalam program ini tidak hanya berfokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada peningkatan kapasitas sumber daya manusia serta perubahan pola pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

Melalui implementasi aplikasi kehadiran digital, pengurus mushola dapat melakukan pencatatan dan monitoring kehadiran secara lebih efektif, akurat, dan terstruktur. Selain itu, integrasi pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Pelatihan yang diberikan kepada pengurus juga menjadi bagian penting dalam memastikan keberlanjutan program, sehingga sistem yang telah dibangun dapat terus digunakan dan dikembangkan secara mandiri oleh mitra.

Dengan demikian, program **SMART Mushola Nurul Iman** diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas kegiatan pendidikan keagamaan berbasis komunitas yang lebih modern, efektif, dan berkelanjutan.

III. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pengabdian masyarakat yang bertempat di Mushola Nurul Iman Assalam dilakukan secara offline agar dapat tercapai tujuan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat. Berikut metode pelaksanaan yang digunakan pada pengabdian masyarakat pada Mushola Nurul Iman Assalam ini terdiri dari :

a. Persiapan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak di lingkungan Mushola Nurul Iman Assalam. Selanjutnya melakukan persiapan untuk menyampaikan materi serta membuat kuesioner sebagai bahan evaluasi.

Persiapan dilakukan dengan meminta izin kepada Ketua pimpinan Mushola Nurul Iman Assalam untuk melaksanakan kegiatan. Setelah mendapatkan izin, kegiatan yang selanjutnya dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Observasi dan Wawancara

Pada tahap ini dilakukan observasi dengan mengamati beberapa kegiatan di Mushola Nurul Iman Assalam. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap Bapak Suyitno selaku ketua Mushola Nurul Iman Assalam. Wawancara dengan bertanya tentang kegiatan yang dilakukan di Mushola Nurul Iman Assalam.

2. Pencarian referensi

Pencarian referensi dilakukan pada media berbasis digital dari berbagai jurnal ilmiah.

3. Pembuatan materi dan persiapan kuesioner

Tutor membuat materi mengenai edukasi dasar artificial intelligence untuk meningkatkan kreativitas anak. Kuesioner juga disiapkan untuk peserta setelah kegiatan praktek.

4. Persiapan Lain-Lain

Persiapan lain-lain terdiri dari alat dan perlengkapan PM seperti, spanduk, LCD projector, MIC (pengeras suara), serta persiapan tempat, konsumsi juga peserta.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan diuraikan dalam 4 tahap yaitu :

1. Pemberian Materi

Materi akan diisi secara offline oleh seorang tutor yang menjelaskan mengenai aplikasi kehadiran (Edu track / Educationist) dan pembelajaran interaktif (Iqra.ai)

2. Praktek penggunaan aplikasi kehadiran (Edu track / Educationist) dan pembelajaran interaktif (Iqra.ai)

Praktek ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman anak terhadap penjelasan tutor. Praktek melakukan presensi kehadiran dan membaca Iqra.

3. Pengisian Kuesioner

Pengisian kuesioner dilakukan langsung di lokasi secara offline. Kuesioner dibagi menjadi 2 jenis yaitu kuesioner peserta dan mitra.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan di sela-sela kegiatan dan di sesi akhir dari acara ini adalah dokumentasi seluruh peserta beserta panitia dengan membentangkan spanduk Universitas Bina Sarana Informatika.

Jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah :

Hari : Minggu

Tanggal : 19 April 2026

Waktu : 08.30 – 11.30 WIB

Tempat : Mushola Nurul Iman Assalam

Alamat : Gg. Moh., RT.2/RW.13, Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11750

Tugas dari tim pelaksana pengabdian masyarakat sebagai berikut :

1. Ketua Pelaksana

Nama : Saddam Hussaen, Lc, MM (202003076)

Bidang Ilmu : Manajemen

Tugas :

- a. Melakukan perizinan tempat
- b. Melakukan pembuatan proposal pengabdian masyarakat.
- c. Menyusun laporan pertanggung jawaban pelaksanaan pengabdian masyarakat.
- d. Bertanggung jawab dalam pelaksanaan pm.

2. Tutor

Nama : Muhamad Harun, M. Kom (200903049)

Bidang Ilmu : Sistem Informatika

Tugas :

- a. Membuat materi
- b. Menyampaikan materi
- c. Membantu dalam pelaksanaan pm.

3. Anggota

Nama : Dirgahayu Erri, SE, MM (200708351)

Bidang Ilmu : Manajemen

Tugas :

- a. Melaksanakan pendampingan dan monitoring peserta
- b. Membuat press release di media massa online
- c. Membuat absensi peserta dan panitia
- d. Membantu dalam pelaksanaan pm.

4. Anggota

Nama : Arief Satriyansyah, SE, MM (200903016)

Bidang Ilmu : Manajemen

Tugas :

- a. Melaksanakan pendampingan dan monitoring peserta
- b. Mengatur keuangan pm
- c. Membantu dalam pelaksanaan pm.

Mahasiswa yang dilibatkan dalam program kemitraan masyarakat:

1. Nama : Tama Adrian (17250347) dan Muhammad Chandra Maulana (17250647)
2. Tugas : Dokumentasi dan penyebaran kuesioner kepada peserta dan mitra.

IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran dan target capaian dari kegiatan pengabdian masyarakat, tertera pada tabel 4.

Tabel 3. Luaran dan Target Capaian

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Ada
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuan meningkat	Ada
		Keterampilan meningkat	Ada

V. ANGGARAN

Justifikasi anggaran kegiatan pengabdian masyarakat :

Tabel 4. Justifikasi anggaran

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Tutor	1	orang	450.000	450.000
2	Dokumentasi	20	file	20.000	400.000
Total Honor					950.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Modul	30	jilid	20.000	600.000
2	Spanduk	5	Lembar	200.000	1.000.000
3	Perlengkapan lain				800.000
4	Biaya Publikasi Artikel Abdimas	1		450.000	450.000
5	Biaya Press Release	1		250.000	250.000
Total Belanja Bahan					2.800.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Sovenir untuk peserta	30	bag	160.000	4.800.000
2	Snack peserta	30	dus	15.000	450.000
Total Belanja Barang Non Operasional					5.250.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transportasi	2	orang	200.000	400.000
Total Biaya Perjalanan					400.000
Total Keseluruhan					9.700.000

VI. JADWAL KEGIATAN

Jadwal kegiatan PM disusun sebagai berikut:

Tabel 5. Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Maret 2026-Agustus 2026					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Survei Lokasi PM						
2.	Analisa Kebutuhan						
3.	Pembuatan Proposal						
4.	Persiapan Materi						
5.	Pelaksanaan PM						
6.	Dokumentasi						
7.	Press release						

DAFTAR PUSTAKA

1. Mayer RE, Fiorella L. Introduction to Multimedia Learning*. 2022;3–16.
2. Technol JE, Educ H, Bond M, Bedenlier S, Marín VI, Händel M. Emergency remote teaching in higher education : mapping the first global online semester. Int J Educ Technol High Educ [Internet]. 2021; Available from: <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282-x>
3. Prensky BM. Digital Natives , Digital Immigrants. 2001;
4. Juli N, Zega BH, Sibuea MN, Ritonga N. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Efektivitas Proses Belajar di Sekolah Dasar Penggunaan berbagai media digital seperti video interaktif , aplikasi edukatif , kuis daring , belajar yang lebih menarik , fleksibel , dan berpusat pada siswa . Media-media ini tidak hanya berjalan dengan sendirinya tanpa dukungan kesiapan dari berbagai pihak , khususnya institusi. 2025;
5. Gusti NI, Putu AYU, Puspita RDWI, Pendidikan M, Universitas D, Pendidikan M, et al. Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. 2024;4(4).
6. Aulia A, Affandi F, Nasution YR. Implementasi Sistem Absensi Peserta Magang Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. 2025;5(November):358–73.
7. Sains J, Informasi S, Rapak M, Balikpapan K. SYSTEMATIC LITERATURE

REVIEW : SISTEM INFORMASI MONITORING ABSENSI SISWA BERBASIS WEB. 2025;3(3):63–75.

8. Saputra A, Nugroho F, Kunci K. Penerapan Digitalisasi Al- Qur ' an di Taman Pendidikan Al - Q ur ' an (TPA) sebagai Upaya Meningkatkan Akidah Anak melalui Pemanfaatan Teknologi di Desa Tanjungpura. 2025;01(05):310–4.
9. Antoni F, Azhar AI, Fernandes OL, Indah R, Arzila R, Agustina R. Peningkatan Minat Belajar Al- Qur ' an Anak Melalui Pembelajaran Inovatif di Taman Pendidikan Al- Qur ' an. 2026;7(1):400–10.
10. H ITA, Nofitra I, Azmi F, Trisoni R. Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Analisis Literatur terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik. 2025;2(2):41–54.
11. Juliani N, Hidayat A, Islam PA, Tarbiyah F, Negeri UI, Syarif S, et al. Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Pendidikan Agam Islam di Era Digitalisasi Sekolah. 2026;3.
12. Icha S, Amelia M, Mufid AI, Islam U, Syarif N, Jakarta H. Pemanfaatan Teknologi Informasi Digital dalam Pengembangan Pendidikan Madrasah dan Pesantren. 2025;3(1):43–54.
13. Sugianto O, Munawaroh L, Supriani I, Cahyono HN. Peran Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 2023;4:17–24.