

EKSPLORASI PENGALAMAN DAN MOTIVASI PENGGUNAAN APLIKASI AL-QUR'AN DIGITAL PADA SISWA SEKOLAH ISLAM TERPADU

Nurul Humairoh, Tri Suratno, Miranty Yudistira

Sistem Informasi, Universitas Jambi

Jl. Jambi – Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kab. Muaro Jambi, Jambi

nurulhumairoh075@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital di kalangan pelajar Muslim semakin meningkat, namun pengalaman penggunaannya dalam konteks pendidikan Islam masih belum banyak dikaji. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman dan motivasi penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital pada siswa Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu (SMAIT). Pendekatan kualitatif dengan metode analisis tematik diterapkan pada data wawancara mendalam dari 12 siswa (partisipan utama) dan 3 guru (partisipan pendukung) di SMAIT Nurul Ilmi Jambi. Analisis dilakukan menggunakan NVivo 12 Pro dengan lensa teoritis *Self-Determination Theory* (SDT) dan *Technology as Experience* (TaE). Hasil penelitian menghasilkan lima tema utama yaitu motivasi penggunaan, pola pemanfaatan, pengalaman pengguna, evaluasi fitur dan antarmuka, serta konteks institusional dan peran pendidik. Temuan menunjukkan aplikasi Al-Qur'an digital berfungsi sebagai pendamping ibadah yang praktis dan situasional guna melengkapi mushaf cetak saat bepergian. Motivasi membaca Al-Qur'an yang bersifat intrinsik dan pengaruh keluarga pada tahap awal pemilihan aplikasi menjadi faktor utama dalam adopsi dan penggunaan aplikasi. Hasil penelitian ini berimplikasi pada rekomendasi desain bagi pengembang aplikasi Al-Qur'an digital agar lebih adaptif terhadap kebutuhan spesifik pengguna di lingkungan institusi pendidikan Islam.

Kata kunci: Aplikasi Al-Qur'an Digital, Analisis Tematik, Self-Determination Theory, Technology as Experience, Pengalaman Pengguna

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah masuk ke berbagai bidang kehidupan, serta terbukti mengubah cara manusia dalam bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar [1].

Fenomena perubahan ini pada akhirnya juga ikut memengaruhi bagaimana masyarakat menjalankan praktik keagamaannya. Salah satu bentuk nyata dari perubahan tersebut adalah evolusi media publikasi Al-Qur'an dari bentuk cetak menjadi aplikasi digital berbasis *smartphone*. Kehadiran aplikasi Al-Qur'an digital ini menawarkan kemudahan akses serta berbagai fitur pendukung, seperti audio murottal, penunjuk arah kiblat, dan terjemahan [2].

Bagi pelajar Muslim, khususnya generasi Z, keberadaan platform digital ini sangat potensial untuk mendukung aktivitas ibadah dan interaksi mereka dengan Al-Qur'an secara lebih praktis di mana saja.

Namun dalam praktiknya, penggunaan Al-Qur'an digital melalui *smartphone* menghadapi beberapa tantangan nyata. Beberapa diantaranya adalah risiko kelelahan mata karena menatap layar terlalu lama, potensi kurangnya penggunaan mushaf cetak, hingga tingginya gangguan (distraksi) dari aplikasi lain yang bisa memecah konsentrasi [3].

Masalah ini terlihat jelas dari hasil survei awal terhadap 565 siswa kelas X dan XI di SMAIT Nurul Ilmi Jambi. Data menunjukkan bahwa hanya 26,5% (150 siswa) yang aktif menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital, dengan rincian aplikasi Al-Qur'an Indonesia sebesar 60%, Muslim Pro sebesar 12,7%, dan MyQuran 10,7%, serta sisanya terbagi ke dalam beberapa aplikasi Al-Qur'an lainnya. Fakta bahwa

sebagian besar siswa (73,5%) di institusi pendidikan berbasis Islam terpadu justru tidak memanfaatkan aplikasi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang jelas antara ketersediaan teknologi dengan kenyataan penggunaannya di kalangan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman dan motivasi penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital pada siswa SMAIT Nurul Ilmi Jambi. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis tematik terhadap data wawancara mendalam yang diinterpretasikan menggunakan *Self-Determination Theory* (SDT) dan *Technology as Experience* (TaE). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital sekaligus menjadi dasar pengembangan aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka dalam penelitian ini memuat beberapa konsep dan teori yang relevan dengan fokus penelitian. Pembahasan meliputi Al-Qur'an digital, analisis tematik, *Self-Determination Theory*, dan *Technology as Experience*.

2.1. Aplikasi Al-Qur'an Digital

Pada prinsipnya, Al-Qur'an digital merepresentasikan integrasi antara syariat Islam dan kemajuan teknologi. Kehadiran platform ini mengadopsi karakteristik yang sama dengan mushaf cetak konvensional, yakni tetap memuat seluruh ayat suci secara lengkap sebanyak 30 juz [4].

Al-Qur'an digital memiliki bentuk yang berbeda-beda. Pertama, ada yang berbentuk software seperti Zekr, dan Qur'an flash. Kedua, bentuk situs online seperti litequran.net dan webQuran.net. Bentuk ketiga yaitu aplikasi ponsel seperti Al-Qur'an Indonesia, Muslim Pro, dan MyQuran. Di antara berbagai bentuk tersebut, aplikasi Al-Qur'an pada ponsel menjadi yang paling banyak digunakan karena lebih praktis dan mudah diakses di mana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan kajian pada penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital berbasis ponsel.

Transformasi Al-Qur'an ke dalam bentuk digital memerlukan perhatian terhadap akurasi isi, termasuk pencantuman sumber rujukan, ketepatan proses pengutipan, serta konsistensi seluruh komponen teks dan tanda baca agar tetap sesuai dengan mushaf aslinya [5].

Aplikasi Al-Qur'an digital juga mendukung proses pembelajaran dan penggunaan secara mandiri, karena pengguna dapat menyesuaikan waktu, durasi, serta fitur yang digunakan sesuai kebutuhan masing-masing [6].

Dalam pengembangan aplikasi Al-Qur'an digital, beberapa aspek evaluasi yang perlu diperhatikan meliputi daya tarik aplikasi, kualitas konten, tingkat kepercayaan terhadap informasi yang disajikan, serta nilai kegunaan bagi pengguna [7].

Kajian mengenai integrasi teknologi dalam ranah religiusitas dan institusi pendidikan Islam telah mengalami perkembangan pesat dalam lima tahun terakhir. Pada skala makro, penelitian mengenai ekosistem digital di lembaga pendidikan sempat dianalisis melalui studi yang menyoroti bagaimana keselarasan teknologi memengaruhi niat siswa mengadopsinya [8], serta kajian yang memetakan pemenuhan kebutuhan spiritual masyarakat modern melalui aplikasi gaya hidup islami [9].

Sementara itu, dalam konteks media Al-Qur'an digital, beberapa penelitian terbaru mulai menguji dampak penggunaannya terhadap aspek personal pengguna. Hal ini terlihat dari studi kuantitatif yang menguji pengaruh aplikasi Al-Qur'an digital terhadap motivasi beribadah di kalangan mahasiswa di Purwakarta [10], serta penelitian eksperimental yang mengukur dampak fungsional teknologi tersebut terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa di lembaga pendidikan berbasis agama [11].

Meskipun demikian, mayoritas studi terdahulu cenderung berfokus pada hubungan kausalitas kuantitatif atau gambaran preferensi masyarakat secara umum. Sejauh ini, belum ada kajian kualitatif yang secara khusus mengeksplorasi dinamika motivasi mendalam serta karakteristik pengalaman subjektif siswa saat berinteraksi dengan aplikasi Al-Qur'an digital di bawah regulasi sekolah formal (SMAIT). Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk memberikan perspektif baru secara kualitatif, di mana data hasil wawancara mendalam akan diinterpretasikan

menggunakan kerangka *Self-Determination Theory* (SDT) dan *Technology as Experience* (TaE).

2.2. Analisis Tematik

Analisis tematik adalah metode analisis data kualitatif yang digunakan untuk menemukan, mengelompokkan, dan menginterpretasikan pola atau tema tertentu dari data penelitian [12].

Metode ini dinilai efektif untuk menggali data kualitatif secara mendalam dengan mengungkap keterkaitan pada pola-pola yang muncul dalam suatu fenomena [13].

Analisis tematik yang dikemukakan oleh Braun dan Clarke (2006) memiliki 6 tahapan. Tahapan pertama diawali dengan familiarisasi data, yaitu peneliti membaca dan memahami data secara menyeluruh untuk mendapatkan gambaran umum terhadap informasi yang diperoleh dari hasil wawancara. Tahapan kedua masuk ke pembentukan kode awal, peneliti akan mengidentifikasi bagian-bagian data yang relevan dan memberikan kode sesuai dengan makna yang muncul. Tahapan ketiga adalah konstruksi tema-tema, setelah pemberian kode selesai dilakukan, kode tersebut akan dikelompokkan untuk membentuk pola makna yang lebih luas. Pada tahap keempat, peneliti akan memeriksa tema kembali guna memastikan kesesuaian tema dengan data yang dianalisis. Masuk ke tahapan kelima adalah pendefinisian dan penamaan tema-tema, yaitu merumuskan makna inti dari setiap tema yang ditemukan secara jelas dan sistematis. Tahapan terakhir adalah penulisan laporan, yaitu menyajikan hasil analisis secara naratif dan terstruktur sesuai dengan tujuan penelitian [14].

2.3. Self-Determination Theory

Self-Determination Theory adalah kerangka kerja psikologis yang menjelaskan motivasi manusia dengan berfokus pada tiga kebutuhan psikologis mendasar, yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*). Secara harfiah, *self-determination* dapat diartikan sebagai determinasi diri, dimaknai sebagai tindakan seseorang yang difokuskan pada pilihan yang dibuat secara bebas tanpa adanya intervensi dari eksternal [15].

Dalam *Self-Determination Theory*, motivasi ekstrinsik tidak bersifat tetap, tetapi dapat berkembang melalui proses *internalization*. Nilai atau dorongan yang awalnya berasal dari faktor eksternal dapat secara bertahap diintegrasikan ke dalam kesadaran dan identitas individu sehingga perilaku menjadi lebih otonom [15].

Proses ini dikenal sebagai *motivational continuum*, yaitu perubahan motivasi dari regulasi eksternal menuju motivasi yang lebih terinternalisasi.

Dalam praktik keagamaan, otonomi dapat dilihat ketika individu secara sukarela untuk terlibat atau tidak terlibat dalam aktivitas keagamaan berdasarkan keyakinan pribadi, bukan karena tekanan maupun kewajiban eksternal. Kompetensi terlihat dari

penguasaan praktik-praktik keagamaan, seperti membaca kitab suci yang berkontribusi terhadap peningkatan pertumbuhan dan terpenuhinya spiritual individu [9]. Dalam penelitian ini, *Self-Determination Theory* digunakan sebagai lensa untuk menginterpretasikan tema-tema yang berkaitan dengan motivasi, dorongan, dan hambatan dalam pemanfaatan aplikasi Al-Qur'an digital.

2.4. Technology as Experience

Technology as Experience (TaE) merupakan pendekatan yang memandang bahwa teknologi tidak hanya sebagai alat fungsional, tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman manusia yang melibatkan sensasi, emosi, serta makna dalam interaksi pengguna dengan teknologi. McCarthy dan Wright (2004) menjelaskan bahwa pengalaman teknologi dapat dipahami melalui beberapa dimensi yang saling berkaitan, yaitu *emotional thread* (pengalaman emosional), *sensual thread* (pengalaman sensual), *compositional thread* (pengalaman komposisional), dan *spatio-temporal thread* (pengalaman spasio-temporal) [16].

Sensual thread merujuk pada tanggapan indrawi langsung dari pengguna, mencakup aspek visual, suara, hingga penilaian estetika terhadap antarmuka secara keseluruhan. *Emotional thread* berkaitan dengan respons afektif atau perasaan yang muncul selama proses interaksi, seperti rasa puas, ataupun kedamaian batin. Sementara itu, *compositional thread* menitikberatkan pada struktur hubungan, kelancaran cerita, serta sejauh mana teknologi tersebut terintegrasi dalam aktivitas dan rutinitas harian pengguna. Terakhir, *spatio-temporal thread* menelaah bagaimana pengalaman teknologi tersebut terikat oleh batasan ruang dan waktu penggunaan.

Penerapan kerangka kerja *Technology as Experience* dalam konteks aplikasi keagamaan

memungkinkan evaluasi terhadap sejauh mana aplikasi tersebut mampu menghadirkan pengalaman interaksi yang menenangkan secara emosional dan selaras dengan kebutuhan spiritual, serta bagaimana aplikasi tersebut mendukung integrasi praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari [9].

Technology as Experience digunakan sebagai lensa untuk menginterpretasikan tema-tema yang berkaitan dengan pengalaman pengguna dan evaluasi terhadap aplikasi Al-Qur'an digital.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis tematik sebagai metode analisis data. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data hasil wawancara bersama 12 siswa sebagai partisipan utama, dan 3 guru sebagai partisipan pendukung di SMAIT Nurul Ilmi Jambi.

3.1. Lokasi dan Partisipan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAIT Nurul Ilmi Jambi dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut menempatkan Al-Qur'an sebagai basis utama pendidikan karakter dan memiliki program tahfidz yang aktif. Partisipan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil survei awal yang menunjukkan tiga aplikasi Al-Qur'an terbanyak digunakan di kalangan siswa SMAIT Nurul Ilmi Jambi yaitu Al-Qur'an Indonesia, Muslim Pro, dan MyQuran. Pemilihan partisipan mempertimbangkan terwakilnya pengguna dari ketiga aplikasi tersebut sehingga diperoleh 5 partisipan pengguna Al-Qur'an Indonesia, 3 partisipan pengguna Muslim Pro, dan 4 partisipan pengguna MyQuran. Variasi kelas, jenis kelamin, dan frekuensi penggunaan juga dipertimbangkan untuk memperoleh data yang kaya dan beragam. Partisipan pendukung terdiri dari 3 guru Al-Qur'an yang berfungsi sebagai sumber triangulasi.

Tabel 1. Karakteristik partisipan utama

Kode	Jenis Kelamin	Kelas	Aplikasi	Lama penggunaan
S01	P	X	MyQuran	4+ tahun
S02	P	X	Muslim Pro	4-5 tahun
S03	P	X	Al-Qur'an Indonesia	2 tahun
S04	L	X	Al-Qur'an Indonesia	3+ tahun
S05	L	X	MyQuran	2+ tahun
S06	P	XI	Al-Qur'an Indonesia	5 tahun
S07	P	XI	Al-Qur'an Indonesia	3+ tahun
S08	P	XI	Muslim Pro	5+ tahun
S09	P	XI	MyQuran	5+ tahun
S10	L	XI	Al-Qur'an Indonesia	3+ tahun
S11	L	XI	Muslim Pro	2 tahun
S12	L	XI	MyQuran	7+ tahun

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa partisipan penelitian berasal dari kelas X dan XI dengan pengalaman penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital yang beragam, mulai dari 2 hingga lebih dari 7 tahun. Aplikasi yang paling banyak digunakan adalah Al-

Qur'an Indonesia. Variasi aplikasi dan lama penggunaan menunjukkan bahwa seluruh partisipan telah memiliki pengalaman yang cukup dalam menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital pada aktivitas sehari-hari.

Tabel 2. Karakteristik partisipan pendukung

Kode	Jenis kelamin	Jabatan	Aplikasi	Lama mengajar
G01	L	Guru Al-Qur'an + Koordinator	Qur'an Android	7-8 tahun
G02	L	Guru Al-Qur'an	Qur'an Android, MyQuran, Quran Base	4 bulan
G03	P	Guru Al-Qur'an	NU Online	1,5 tahun

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa partisipan pendukung penelitian terdiri dari guru Al-Qur'an dengan pengalaman mengajar dan penggunaan aplikasi keagamaan digital yang beragam. Seluruh guru menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital dalam aktivitas pribadi. Variasi pengalaman penggunaan aplikasi dan lama mengajar ini memberikan perspektif tambahan dalam memahami konteks penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital di lingkungan sekolah Islam.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur yang dilaksanakan pada April 2026. Setiap sesi wawancara berlangsung sekitar 20-30 menit dan direkam atas persetujuan partisipan. Panduan wawancara mencakup eksplorasi mengenai motivasi, pola pemanfaatan, pengalaman dalam menggunakan aplikasi, serta evaluasi fitur dan antarmuka aplikasi. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi sekilas di lapangan sebagai langkah awal untuk memverifikasi keaktifan partisipan dalam menggunakan aplikasi sebelum data wawancara dianalisis.

3.3. Analisis Data

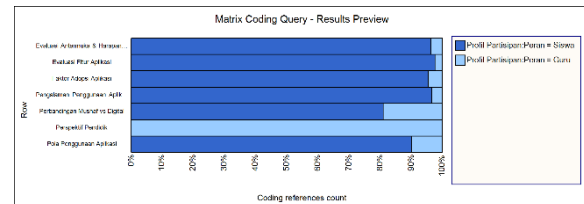
Analisis data terdiri dari enam tahapan dengan menggunakan analisis tematik Braun dan Clarke (2006) yaitu pengenalan data, pemberian kode awal, pencarian tema, peninjauan tema, pendefinisian dan penamaan tema, serta penulisan laporan. Proses *coding* menghasilkan 294 kode awal yang kemudian dikelompokkan menjadi 7 kategori dan menghasilkan 5 temuan utama. Analisis kemudian diinterpretasikan menggunakan lensa teoritis *Self-Determination Theory* dan *Technology as Experience*.

3.4. Keabsahan Data

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dengan memadukan perspektif dari partisipan siswa dan guru guna memperoleh gambaran yang komprehensif. Selain itu, triangulasi teori juga dilakukan menggunakan *Self-Determination Theory* dan *Technology as Experience*. *Member checking* juga dilakukan dengan mengirimkan kembali transkrip wawancaranya kepada partisipan untuk dikonfirmasi keasliannya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis tematik terhadap data wawancara dari 15 partisipan menghasilkan 294 kode awal yang dikelompokkan menjadi tujuh kategori dan menghasilkan lima tema utama. Distribusi referensi *coding* per kategori antara partisipan siswa dan guru disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Visualisasi *matrix coding query* berdasarkan peran partisipan

Dari grafik pada gambar 1 menunjukkan distribusi *coding references* pada masing-masing tema penelitian berdasarkan peran partisipan. Hasil visualisasi memperlihatkan bahwa partisipan siswa memiliki kontribusi data yang lebih dominan pada seluruh tema, khususnya pada pola penggunaan aplikasi, pengalaman pengguna dan fitur aplikasi. Sementara itu, partisipan guru berperan sebagai data pendukung yang memperkuat konteks institusional dan perspektif pendidikan dalam penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital.

4.1. Tema 1: Motivasi Penggunaan

Tema pertama membahas faktor-faktor yang mendorong siswa untuk menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital. Berdasarkan analisis data, ditemukan ada dua lapis motivasi yang berbeda. Pertama, motivasi membaca Al-Qur'an bersifat intrinsik yang berasal dari kesadaran spiritual masing-masing individu. Sebagian besar partisipan mengungkapkan bahwa membaca Al-Qur'an memberikan ketenangan batin yang tidak bisa digantikan oleh kegiatan lain. S05 menyatakan:

"Karena Al-Qur'an itu, kalau bagi saya, kalau saya baca Qur'an setiap hari, apalagi kalau setiap saat, itu bikin hati kami jadi tenang. Jadi kalau lagi gelisah, lagi panik, atau lagi butuh apa-apa, baca Qur'an dulu biar lebih tenang."

Dalam *Self-Determination Theory*, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas membaca Al-Qur'an dilakukan atas kesadaran dan nilai pribadi yang dirasakan oleh individu tersebut [15].

Kedua, motivasi menggunakan aplikasi digital pada tahap awal cenderung dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kebiasaan orang tua, namun juga disertai pencarian informasi secara mandiri. S11 menyatakan:

"Banyak faktor, salah satunya orang tua pakai itu juga. Terus nyari saran yang terbaik di Google, rekomendasi itu keluarnya Muslim Pro."

Temuan ini menunjukkan bahwa keputusan awal memilih aplikasi dipengaruhi oleh lingkungan sosial, khususnya kebiasaan orang tua, namun partisipasi secara aktif mempertimbangkan pilihannya tersebut, sehingga motivasi tidak sepenuhnya bersifat *External Regulation*. Seiring berjalannya waktu, motivasi terhadap aktivitas membaca Al-Qur'an mengalami proses internalisasi dalam *Motivational Continuum Self-Determination Theory*. Dorongan eksternal dari orang tua dan sekolah secara bertahap berkembang menjadi kesadaran internal terhadap pentingnya memahami Al-Qur'an. Hal ini terlihat pada pernyataan S12:

"Sebelumnya pasti ada dorongan dari orang tua, dari sekolah, apalagi di Nurul Ilmi kan ditekankan untuk itu. Tapi makin kesini kami juga mulai memiliki kesadaran. Selain baca Al-Qur'an, kami juga kadang memahaminya, Kak."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas membaca Al-Qur'an bukan lagi sekadar karena tuntutan luar, tetapi mulai terintegrasi dengan nilai dan keyakinan pribadi partisipan. Temuan orisinal dalam tema ini menunjukkan adanya dua lapis motivasi yang saling berkaitan, yaitu motivasi personal dalam membaca dan memahami Al-Qur'an serta motivasi memilih aplikasi yang bervariasi mulai dari pengaruh sosial hingga pertimbangan mandiri. Seiring waktu, dorongan eksternal terhadap aktivitas membaca Al-Qur'an mengalami proses *internalization*, sehingga penggunaan aplikasi tidak semata didasarkan pada pengaruh lingkungan, tetapi juga berkembang menjadi kesadaran dan kebutuhan pribadi.

4.2. Tema 2: Pola Pemanfaatan

Tema kedua menggambarkan bagaimana, kapan, dan di mana siswa menggunakan aplikasi Al-Qur'an digital. Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi bersifat situasional dan selektif, di mana pemanfaatan fitur disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pengguna. Pola pemanfaatan terdiri atas tiga karakteristik utama, yaitu pemanfaatan berdasarkan waktu tertentu, berdasarkan konteks, dan berdasarkan kebutuhan fitur.

Pola yang paling dominan adalah pemanfaatan fitur audio murottal pada malam hari sebelum tidur. S05 menyatakan:

"Kadang-kadang kalau enggak dengerin murottal malam-malam sebelum tidur, susah tidurnya."

Pernyataan ini menunjukkan bahwa fitur audio murottal telah terintegrasi ke dalam rutinitas pengguna sehari-hari, mencerminkan konsep *Compositional Experience* dalam *Technology as Experience* [16], di mana teknologi tidak lagi dipandang sebagai alat terpisah melainkan menyatu dengan aktivitas keseharian. Selain itu, aplikasi juga dimanfaatkan berdasarkan konteks. S11 menyatakan:

"Kalau kayak sekolah atau di rumah, enak yang mushaf. Cuma kalau kayak lagi di luar, kayak lagi jalan-jalan luar kota, enak pakai HP."

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa aplikasi Al-Qur'an digital berperan sebagai media pelengkap terhadap mushaf cetak, bukan sebagai pengganti. Kebebasan partisipasi dalam menentukan kapan dan di mana menggunakan aplikasi juga mencerminkan dimensi *Autonomy* dalam *Self-Determination Theory* [15].

Dari sisi frekuensi, aplikasi digunakan bervariasi dari harian hingga beberapa kali seminggu. Fitur yang paling sering dimanfaatkan meliputi baca qur'an, audio murottal, jadwal sholat, dan arah kiblat. Perbedaan frekuensi ini tidak menunjukkan rendahnya komitmen terhadap Al-Qur'an, melainkan preferensi pengguna dalam memilih media sesuai dengan konteks penggunaan.

Temuan penting dalam tema ini adalah hubungan yang saling melengkapi antara aplikasi dan mushaf cetak, keduanya tidak bersaing melainkan saling melengkapi. Mushaf lebih dipilih untuk kekhusyukan di rumah dan sekolah, sementara aplikasi digunakan untuk mobilitas saat bepergian. Temuan ini berbeda dengan sebagian asumsi dalam literatur teknologi yang memposisikan media digital sebagai pengganti media konvensional.

4.3. Tema 3: Pengalaman Pengguna

Tema ketiga mengungkap dimensi pengalaman pengguna yang bersifat ambivalen. Dari sisi pengalaman positif, mayoritas partisipan mengungkapkan kepuasan terhadap kemudahan navigasi aplikasi. S05 menyatakan:

"Bagi kami mudah-mudah aja. Kami tinggal cari suaranya atau cari di pencarian nama suratnya, misalnya An-Naba, tinggal ketik, langsung muncul."

Kemudahan ini mencerminkan *Sensual Experience* dalam *Technology as Experience*, yaitu kenyamanan indra yang mendukung pengalaman membaca yang menyenangkan [16].

Kepercayaan terhadap akurasi aplikasi juga turut mendukung pengalaman positif ini. S02 menyatakan:

"Saya percaya sih, kak, kalau dari aplikasinya. Soalnya kayaknya kalau saya lihat-lihat itu tuh sama kak, sama kayak di Qur'an."

Pernyataan tersebut mencerminkan terpenuhinya *Competence* dalam *Self-Determination Theory*, karena pengguna merasa aplikasi tersebut benar-benar mendukung kemampuan membaca Al-Qur'an mereka secara lebih percaya diri [15].

Di sisi lain, distraksi menjadi hambatan utama yang konsisten diungkapkan partisipan. S08 menyatakan:

"Paling notif dari handphone, Kak. Biasanya masuk pesan ataupun notif-notif dari teman gitu. Itu yang bikin terganggu, terdistrak."

Gangguan ini mencerminkan *Emotional Experience* dalam *Technology as Experience*, yaitu gangguan emosional yang dapat menurunkan kualitas pengalaman spiritual saat beribadah [16]. Untuk mengatasinya, partisipan mengembangkan strategi mandiri seperti mengaktifkan mode jangan ganggu dan memilih tempat yang sunyi, yang mencerminkan *Autonomy* dalam *Self-Determination Theory*.

Temuan ini menunjukkan bahwa tantangan penggunaan tidak sepenuhnya berasal dari desain aplikasi, melainkan ekosistem *smartphone* yang penuh distraksi. Oleh karena itu, pengembangan fitur seperti "mode fokus ibadah" berpotensi membantu pengguna mengurangi gangguan dari notifikasi lain.

4.4. Tema 4: Evaluasi Fitur dan Antarmuka

Tema keempat menyajikan penilaian partisipan terhadap fitur dan antarmuka aplikasi Al-Qur'an digital dari aplikasi yang digunakan, yaitu Al-Qur'an Indonesia, Muslim Pro, dan MyQuran. Fitur audio murottal menjadi fitur yang paling disukai oleh seluruh partisipan dari ketiga aplikasi. S11 menyatakan:

"Yang paling memuaskan tuh kayak bisa dengar murottal, terus murottalnya kayak kalau nggak salah dulu itu bisa dipilih murottalnya, kayak pengen dengar siapa gitu, nggak perlu lagi kayak cari di YouTube."

Apresiasi ini mencerminkan *Sensual Experience* dalam *Technology as Experience*, di mana kualitas kualitas audio yang baik memberikan pengalaman penggunaan yang positif dan bermakna [16]. Fitur ini juga mencerminkan terpenuhinya *Competence* dalam *Self-Determination Theory*, karena mendukung tilawah dan murajaah partisipan [15]. Selain itu, integrasi berbagai layanan ibadah dalam satu aplikasi turut mencerminkan *Compositional Experience* dalam *Technology as Experience*. S08 menyatakan:

"Paling memuaskan karena yang pertama bisa murottal itu tadi. Terus ini jadwal sholatnya, kan kalau misalkan kita hidupkan yang audio nanti kan dia tiap masuk jamnya dia bakal bunyi adzan gitu, Kak."

Pernyataan ini menunjukkan bahwa aplikasi menyediakan integrasi beberapa layanan keagamaan dalam satu platform, mendukung rutinitas ibadah harian pengguna. Sebaliknya, iklan dan sistem premium menjadi kritik utama. S05, pengguna MyQuran, menyatakan:

"Ya kadang-kadang suka kesal sendiri gara-gara banyak banget iklannya. Kan kalau mau nggak ada iklan, pakai premium, bayar per bulan."

Penolakan terhadap premium bersifat konsisten pada ketiga aplikasi dan mengandung dimensi etis-

religius, bukan sekedar ekonomis. Karena membaca Al-Qur'an dipandang seharusnya tidak dibatasi biaya, mencerminkan terancamnya *Autonomy* dalam *Self-Determination Theory*. Namun demikian, penerimaan terhadap premium bergantung pada jenis layanannya. S12 menyatakan:

"Tergantung sih, Kak. Tergantung fitur yang ditawarkan sama premiumnya. Misalnya kalau premiumnya cuman membuka satu dua fitur yang biasa-biasa aja, sudah mending nggak usah... Tapi kalau semisalnya yang ditawarkan kayak bisa diskusi langsung sama ustadz, atau live chat, tips-tips buat ngafal, itu bisa dicoba karena sama-sama membangun."

Temuan ini menunjukkan bahwa penolakan terhadap komersialisasi aplikasi keagamaan bergantung pada kesesuaian layanan berbayar dengan nilai dan kebutuhan spiritual pengguna, bukan bersifat kaku menolak premium secara mutlak.

4.5. Tema 5: Konteks Institusional dan Perspektif Pendidik

Tema kelima merupakan temuan kontekstual yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru sebagai partisipan pendukung. Sebagai lembaga Pendidikan Islam, SMAIT Nurul Ilmi Jambi menempatkan Al-Qur'an sebagai bagian penting kurikulum, salah satunya melalui metode talaqqi. Kebijakan larangan membawa *smartphone* selama jam pembelajaran membentuk pola penggunaan aplikasi yang situasional. G01 menyatakan:

"Jadi sifatnya melihat kondisinya, kalau memang dibutuhkan dalam hal pembelajaran... diperkenankan. Tapi kalau untuk sehari-hari mereka tidak diperkenankan untuk membawa handphone, untuk menjaga agar tidak banyak mudaratnya."

Pernyataan ini mencerminkan *Spatio-temporal* dalam *Technology as Experience* [16]. Guru menunjukkan pandangan beragam terhadap teknologi, dari menekankan manfaat kondisional hingga menyoroti risikonya. G02 menyatakan:

"Ya, media ini tergantung dari orang yang menggunakannya. Gadget ini manfaatnya ada, akan tetapi keburukannya tidak dipungkiri juga lebih banyak daripada kebaikannya."

Komunikasi aktif antara guru, siswa, dan orang tua dalam mendukung interaksi siswa dengan Al-Qur'an mencerminkan terpenuhinya *Relatedness* dalam *Self-Determination Theory* [15]. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi keagamaan di sekolah tidak hanya ditentukan oleh keunggulan atau manfaat dari teknologi itu sendiri, melainkan juga oleh kebijakan institusi, kontrol penggunaan perangkat, dan dukungan ekosistem sosial guru dengan orang tua.

4.6. Pemetaan Tema, Lensa Teoritis, dan Implikasi Desain

Berdasarkan kelima tema yang diperoleh, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Al-Qur'an digital berperan sebagai media pendukung ibadah yang praktis, fleksibel, dan digunakan secara situasional oleh siswa SMAIT Nurul Ilmi Jambi. Penggunaan aplikasi tidak hanya dipengaruhi oleh kebutuhan personal dalam membaca Al-Qur'an, tetapi juga berkembang melalui pengaruh keluarga dan lingkungan pendidikan Islam yang kemudian terinternalisasi menjadi kesadaran pribadi pengguna. Di sisi lain, pengalaman penggunaan aplikasi juga memperlihatkan bahwa kenyamanan dan fleksibilitas media digital tidak sepenuhnya menggantikan peran mushaf cetak,

sebagaimana ditunjukkan pada hubungan komplementer keduanya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Kabir et al. (2025) yang menunjukkan bahwa aplikasi keagamaan digital belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan afektif dan spiritual pengguna Muslim. Namun, penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa pengalaman penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital pada remaja Muslim juga dipengaruhi oleh konteks institusional sekolah Islam serta keterlibatan keluarga dalam praktik keagamaan sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis, pemetaan antara tema penelitian, lensa teoritis yang digunakan, serta implikasi desain yang diusulkan disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Pemetaan tema, lensa teoritis, dan implikasi desain

Tema	Lensa Teoritis	Implikasi Desain
Motivasi Penggunaan	SDT: <i>Autonomy, Internalization.</i>	Progress tracker hafalan, pengingat tilawah yang dapat dikustomisasi, serta fitur pendukung konsistensi membaca seperti <i>streak</i> harian.
Pola Pemanfaatan	SDT: <i>Autonomy</i> TaE: <i>Compositional Experience.</i>	Mengoptimalkan mode offline, bookmark otomatis pada posisi terakhir membaca, serta antarmuka yang ringan dan responsif untuk mendukung penggunaan secara mobile dan situasional.
Pengalaman Pengguna	SDT: <i>Autonomy, Competence</i> TaE: <i>Emotional Experience, Sensual Experience.</i>	Mode Fokus Ibadah yang membatasi sementara notifikasi non-religius selama aplikasi digunakan, antarmuka minimalis bebas iklan.
Evaluasi Fitur dan Antarmuka	SDT: <i>Autonomy, Competence</i> TaE: <i>Sensual Experience, Compositional Experience.</i>	Meningkatkan kemudahan akses dan visibilitas fitur (fleksibilitas tampilan), serta mempertahankan akses fitur dasar tanpa <i>paywall</i> .
Konteks Institusional dan Peran Pendidik	SDT: <i>Relatedness</i> TaE: <i>Spatio-temporal Experience</i>	Fitur berbagi progres tilawah dan hafalan secara privat kepada orang tua atau guru.

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa setiap tema penelitian memiliki keterkaitan dengan lensa teoritis *Self-Determination Theory* dan *Technology as Experience* serta menghasilkan implikasi desain yang berbeda. Implikasi tersebut mencakup kebutuhan fitur yang mendukung konsistensi ibadah, fleksibilitas penggunaan, kenyamanan pengalaman membaca, pengurangan distraksi, hingga dukungan sosial dan institusional dalam penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Al-Qur'an digital berperan sebagai media pendukung ibadah yang praktis dan fleksibel bagi siswa SMAIT Nurul Ilmi Jambi, terutama saat bepergian dan di luar jam pembelajaran sekolah. Penggunaannya didasari motivasi membaca Al-Qur'an yang bersifat intrinsik, dan spiritual, sementara pemilihan aplikasi awalnya dipengaruhi lingkungan sosial sebelum berkembang menjadi kebiasaan pribadi. Pengalaman penggunaan bersifat ambivalen antara kemudahan akses dan distraksi dari *smartphone* sebagai media. Fitur seperti murottal, jadwal sholat dan arah kiblat memberikan pengalaman penggunaan yang positif, sementara iklan dan sistem premium dinilai dapat mengurangi kenyamanan dan bertentangan dengan harapan akses

Al-Qur'an yang terbuka bagi seluruh pengguna. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengalaman penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital tidak hanya dipengaruhi aspek teknis, tetapi juga dipengaruhi konteks sosial, spiritual, dan institusional pengguna. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi Al-Qur'an digital di masa mendatang diharapkan mampu menghadirkan pengalaman ibadah yang lebih fokus, minim distraksi, fleksibel sesuai kebutuhan pengguna, serta tetap mempertimbangkan nilai etis dan aksesibilitas dalam konteks pengembangan aplikasi keagamaan bagi siswa sekolah Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Hadinata, "Transformasi Digital: Tren dan Tantangan di Era Teknologi Informasi," *Program Studi Teknologi Informasi Telkom University*, Aug. 24, 2024. Accessed: Jun. 11, 2026. [Online]. Available: <https://bit.telkomuniversity.ac.id/transformasi-digital-tren-dan-tantangan-di-era-teknologi-informasi/>
- [2] A. Afhan, "Digitalisasi Mushaf Al-Qur'an: Kajian Historis dan Implikasinya bagi Kehidupan Keagamaan Umat Islam," *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, vol. 24, no. 4, pp. 1001–1012, Dec. 2025.

- [3] A. Abdussalam, M. R. F. Islamy, and M. Parhan, "Al-Quran Digital Vs Al-Quran Cetak: Menjelajahi Perspektif Mahasiswa Terhadap Pemanfaatannya Dalam Dimensi Globalisasi," *Jurnal Studi AlQuran dan Tafsir di Nusantara*, vol. 7, no. 1, pp. 267–299, 2021, doi: 10.32495/nun.v7i1.236.
- [4] Hantoro, "Apa yang Dimaksud dengan Alquran Digital? Ini Penjelasannya," *okezone*, Feb. 13, 2023. Accessed: Jun. 11, 2026. [Online]. Available: <https://muslim.okezone.com/read/2023/02/13/614/2763873/apa-yang-dimaksud-dengan-alquran-digital-ini-penjelasannya>
- [5] M. Mahmud, A. Abidin, and M. Malkan, "Perkembangan Fitur Al-Qur'an Digital Masa Kini," *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*, vol. 1, 2022, doi: <https://kiiies50.uindatokarama.ac.id/>.
- [6] Z. Mohd Zaki, S. F. Ishak, and K. A. Mohamad, "User Interface Designs of an Educational Mobile Application: A Study of Qiraat Teaching and Learning," *Advances in Human-Computer Interaction*, vol. 2021, 2021, doi: 10.1155/2021/6648550.
- [7] H. B. Santoso, M. Schrepp, L. M. Hasani, R. Fitriansyah, and A. Setyanto, "The use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for cross-cultural UX research: evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as online learning tools," *Heliyon*, vol. 8, no. 11, Nov. 2022, doi: 10.1016/j.heliyon.2022.e11748.
- [8] M. S. Abubakari, G. A. N. Zakaria, and J. Musa, "Perceived compatibility and students' intention to adopt digital technologies in Islamic education institutions," *Cogent Education*, vol. 11, no. 1, 2024, doi: 10.1080/2331186X.2024.2430869.
- [9] M. Kabir, M. R. Kabir, and R. S. Islam, "Islamic Lifestyle Applications: Meeting the Spiritual Needs of Modern Muslims," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, Dec. 2025, doi: 10.1080/10447318.2025.2595545.
- [10] K. Nabilah, H. Fajrussalam, A. Mutiara, D. Resti, and S. Amelia, "Pengaruh Aplikasi Al-Qur'an Digital Terhadap Motivasi Beribadah Mahasiswa Di Purwakarta," *Al Qodiri Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, vol. 21, no. 1, Apr. 2023, doi: 10.53515/qodiri.
- [11] P. Rosalina, "Pengaruh penggunaan aplikasi Al-Qur'an digital terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa Madrasah Aliyah Ma'arif NU Taman Cari," Undergraduate thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Metro, 2022. Accessed: Jun. 11, 2026. [Online]. Available: <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/5935/1/PITA%20ROSALINA%20%28NPM%201601010181%29%20-%20Pita%20Rosalina.pdf>
- [12] Najmah, N. Adelliani, C. Afny S., and A. Rahma Z, *Analisis tematik pada penelitian kualitatif*. Jakarta Selatan: Penerbit Salemba Medika, 2023. [Online]. Available: <http://www.penerbitsalemba.com>
- [13] Y. A. Rozali, "Penggunaan analisis konten dan analisis tematik," *Forum Ilmiah*, vol. 19, no. 1, pp. 68–76, Jan. 2022.
- [14] V. Braun and V. Clarke, "Using thematic analysis in psychology," *Qual. Res. Psychol.*, vol. 3, no. 2, pp. 77–101, Jan. 2006, doi: <https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>.
- [15] R. M. Ryan and E. L. Deci, "Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions," *Contemp. Educ. Psychol.*, vol. 61, Apr. 2020, doi: 10.1016/j.cedpsych.2020.101860.
- [16] J. McCarthy and P. Wright, *Technology as Experience*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004