

Digitalisasi Konten Pembelajaran Pendidikan Al Qur'an di SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya Menggunakan Aplikasi yukBlajar!

Eko Wahyu Tyas Darmaningrat¹, Achmad Holil Noor Ali¹, Sholih¹, Radityo Prasetianto Wibowo¹,
Khakim Ghozali²

¹Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

²Departemen Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Email:

tyas@is.its.ac.id

Abstrak – Problematika Pendidikan Al Qur'an (dan Pendidikan Islam) di era Global, dapat dikategorikan menjadi 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Beberapa permasalahan dari faktor internal meliputi: relasi kekuasaan dan orientasi pendidikan islam, masalah kurikulum, pendekatan/metode pembelajaran, profesionalitas dan kualitas SDM, serta biaya pendidikan. Sedangkan permasalahan dari faktor eksternal meliputi: dikotomi antara Ilmu Agama dengan Ilmu Umum, sifat ilmu pengetahuannya yang masih terlalu umum dan kurang memperhatikan upaya penyelesaian masalah, rendahnya semangat untuk melakukan penelitian, sistem hafalan (*memorizing*), dan mencari ilmu hanya merupakan sebuah proses untuk mendapatkan sertifikat atau ijazah (*certificate oriented*). Penerapan *digital learning* memiliki keunggulan berupa biaya pengembangan yang lebih murah, lebih baik, serta lebih cepat. Untuk memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, kegiatan pengabdian masyarakat ini akan memberikan pelatihan bagi pengajar Pendidikan Al Qur'an di SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya untuk merancang konten pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi "yukBlajar!". Aplikasi ini memungkinkan guru, siswa, maupun orang tua untuk berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini bertujuan untuk membantu guru dalam merancang rencana pembelajaran dengan metode pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya konten pembelajaran yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi dan lebih termotivasi dalam belajar Pendidikan Al Qur'an.

Kata Kunci: Digital learning, pembelajaran digital, aplikasi yukblajar, pendidikan agama Islam

PENDAHULUAN

Indonesia menempati peringkat teratas dalam daftar negara dengan populasi Muslim terbesar di dunia. Namun, hasil sensus nasional oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2013 menunjukkan bahwa lebih dari 54 persen Muslim Indonesia tidak bisa membaca Al Qur'an. Melihat kenyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa tugas yang diemban para guru mengaji dan pengajar Al Qur'an dalam membumikan Al Qur'an di masyarakat negeri ini masih amat berat.

Pendidikan Al Qur'an diakomodir dalam program sekolah yang terintegrasi dalam kurikulumnya. Sistem yang diterapkan terbagi menjadi dua bentuk. Bentuk pertama adalah pembelajaran Al Qur'an dilaksanakan di sekolah sepenuhnya. Sekolah formal yang menerapkan sistem ini mayoritas adalah sekolah swasta dengan model *fullday school* atau populer dengan *trademark* Sekolah Islam Terpadu.

Bentuk kedua adalah pembelajaran Al Qur'an

dilaksanakan dengan model jaringan. Sekolah formal yang memprogramkan pembelajaran Al Qur'an dalam kurikulumnya mengembangkan jaringan dengan lembaga pendidikan Al Qur'an informal swadaya masyarakat. Proses pembelajaran dilaksanakan oleh pendidikan Al Qur'an informal, sedangkan sekolah melakukan penilaian dan evaluasi. Model jaringan seperti ini biasanya dilaksanakan oleh sekolah swasta di bawah naungan ormas Islam seperti Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (Safari, 2009).

Dalam proses belajar mengajar guru tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu pengetahuan, akan tetapi juga bertanggung jawab terhadap perkembangan kepribadian peserta didik. Guru harus menciptakan proses belajar sedemikian rupa, sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar efektif dan dinamis dalam memenuhi dan mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan kemajuan yang dicapai dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi akan semakin memicu perubahan yang terjadi diberbagai bidang kehidupan manusia yang sekaligus berdampak pada

pergeseran nilai-nilai budaya dan agama dalam kehidupan umat manusia. Hal ini menjadi tantangan yang harus diantisipasi sedini mungkin agar tidak menjadi ancaman melainkan menjadi suatu peluang yang menjanjikan (Nurhayati, 2013).

Menurut Hidayat (Hidayat, 2015), problematika Pendidikan Al Qur'an (dan Pendidikan Islam) di era Global terbagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Beberapa permasalahan dari faktor internal meliputi: relasi kekuasaan dan orientasi pendidikan islam, masalah kurikulum, pendekatan/metode pembelajaran, profesionalitas dan kualitas SDM, dan biaya pendidikan. Sedangkan permasalahan dari faktor eksternal meliputi: dikotomi antara Ilmu Agama dengan Ilmu Umum, sifat ilmu pengetahuannya yang masih terlalu general/umum dan kurang memperhatikan kepada upaya penyelesaian masalah, rendahnya semangat untuk melakukan penelitian, sistem hafalan (*memorizing*), mencari ilmu hanya merupakan sebuah proses untuk mendapatkan sertifikat atau ijazah (*certificate oriented*).

Teknologi dapat digunakan untuk menunjang pendidikan serta meningkatkan efektivitas belajar siswa. Lebih dari itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membuat siswa lebih nyaman dan tidak membuat jenuh (Anonim, 2017). Secara umum teknologi pendidikan diartikan sebagai media yang lahir dari revolusi teknologi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan-tujuan pengajaran disamping guru, buku, dan papan tulis. Teknologi pendidikan mensyaratkan prosedur, ide, peralatan dan organisasi yang dikaji secara sistematis, logis dan ilmiah. Pengertian ini mengandung asumsi bahwa sebenarnya media teknologi tertentu tidak secara khusus dibuat untuk teknologi pendidikan. Pendidikan Islam mempunyai dasar yang salah satunya adalah Al Qur'an yang didalamnya telah menjelaskan tentang IPTEK. Media teknologi pendidikan membuat pendidikan lebih produktif. Media teknologi pendidikan telah menunjukkan kemampuannya dalam meningkatkan proses pembelajaran yang memungkinkan bagi guru untuk memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien, dapat menjauhkan hal-hal yang sebenarnya tidak perlu, yang kurang menunjang, seperti tugas-tugas administratif atau pekerjaan rutin yang berlebihan dalam rangka transformasi informasi (Cahyono, n.d.).

Untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam memperbaiki mutu pembelajaran, ada tiga hal yang harus diwujudkan. Pertama, siswa dan guru harus memiliki akses kepada teknologi digital dan internet dalam kelas, sekolah, dan lembaga pendidikan guru. Kedua, harus tersedia materi yang berkualitas, bermakna, dan dukungan kultural bagi siswa dan guru. Ketiga, guru harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital untuk membantu siswa agar mencapai standar akademik.

Penerapan pembelajaran digital (*digital learning*) merupakan suatu strategi yang efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam Pendidikan Al Qur'an. Sebagai solusi, *digital learning* memiliki keunggulan

berupa biaya pengembangan yang lebih murah, lebih baik, serta lebih cepat. Dengan metode pembelajaran secara *digital* tidak mengharuskan peserta kegiatan belajar mengajar menghadiri suatu ruang tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya sebagai ruang pertemuan dan ruang tempat proses belajar mengajar terjadi. Selain itu, dengan metode *digital learning*, tidak diperlukan keberadaan ataupun penyediaan seorang tutor [6].

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan program pelatihan dan *workshop* untuk mendorong dan memfasilitasi guru-guru Pendidikan Al Qur'an di SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya agar dapat melakukan empat hal. Pertama, guru dapat membuat rencana pembelajaran yang baik dan implementatif. Kedua, guru dapat mempraktikkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Ketiga, guru dapat memperoleh sumber belajar yang lengkap dan memanfaatkan multimedia. Keempat, guru dapat mendokumentasikan aktivitas belajar dan sumber belajar yang digunakan dengan baik

TINJAUAN PUSTAKA

Taksonomi Bloom

Menurut Paramita (Paramita, 2012), dalam Taksonomi Bloom, tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga domain dan masing-masing terbagi ke dalam tingkatan/susunan kompleksitas kemampuan.

Domain pertama adalah pengetahuan (kognitif). Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir (memecahkan masalah kompleks). Pengetahuan yang disebut lengkap atau luas, disesuaikan dengan konteks atau kebutuhannya. Di ranah ini kemudian dikenal istilah *Low Order Thinking Skills* (LOTS) dan *High Order Thinking Skills* (HOTS) yang merujuk pada tingkatan kemampuan berpikir secara kognitif menurut taksonomi yang dikembangkan Bloom.

Domain kedua adalah sikap (afektif). Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyediaan diri. Arti kata sikap secara umum dapat diterjemahkan sebagai tendensi mental atau kecenderungan mental untuk diaktualkan dalam kecenderungan afektif, baik ke arah yang lebih positif atau negatif. Jika dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sikap, kecenderungan afektif biasa diekspresikan dalam bentuk suka – tidak suka, setuju – tidak setuju, mencintai – membenci, menyukai – tidak menyukai, dan sebagainya. Sikap sendiri dapat dikategorikan menjadi sikap yang kurang disadari (psikomotorik), lebih mendasarkan kepada kenyataan obyektif (transaksional), dan lebih berpedoman pada nilai-nilai hidup (transformatif).

Domain ketiga adalah keterampilan fisik (psikomotorik). Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Ranah psikomotor termasuk di dalamnya adalah

keterampilan fisik, baik fisik berupa otot, maupun koordinasi kompleks antara otak dengan otot. Perkembangan psikomotor memerlukan latihan yang terus-menerus dan harus selalu terukur, misalnya dalam ukuran kecepatan, ketepatan, jarak, prosedur, atau teknik yang tepat dalam melakukan sesuatu.

Kemampuan paling rendah dari ranah kognitif di taksonomi Bloom disebut sebagai (1) *Remembering* (mengingat), yang merupakan kemampuan mengingat informasi yang relevan dari *long-term memory*, ketika informasi tersebut dibutuhkan; (2) *Understanding* (memahami) adalah kemampuan mengkonstruksi makna dari pesan-pesan yang disampaikan, dalam berbagai bentuk, termasuk oral, tertulis, atau dalam bentuk rupa; (3) *Applying* (mengaplikasikan) terkait dengan kemampuan melaksanakan prosedur dalam situasi tertentu; (4) *Analyzing* (menganalisa), yaitu kemampuan mengurai konsep menurut unsur pembentuknya, dan menentukan bagaimana unsur itu terhubung satu sama lain, dan terintegrasi menjadi satu kesatuan; (5) *Evaluate* (mengevaluasi) adalah kemampuan membuat penilaian (*judgement*) berdasarkan kriteria atau standar tertentu; dan terakhir adalah (6) *Creating* (mencipta), adalah kemampuan merangkai atau mengorganisir berbagai unsur menjadi satu kesatuan yang koheren dan memiliki fungsi yang jelas.

Kemampuan di tingkat 1-3 adalah kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS), sedangkan kemampuan nomor 4-6 termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Tingkatan ini menyiratkan, dalam proses pembelajaran, para pembelajar harus diarahkan mulai dari penguasaan kemampuan tingkat rendah, menuju ke tingkat yang lebih tinggi. Tanpa menguasai kemampuan tingkat rendah, maka kemampuan berpikir tingkat tinggi sulit dicapai.

Digital Learning

Pembelajaran digital (*digital learning*) adalah sebuah istilah yang merepresentasikan berbagai strategi pendidikan yang disempurnakan dengan pemanfaatan teknologi. Pembelajaran digital mencakup *blended learning*, *flipped learning*, *personalized learning*, dan strategi lain yang mengandalkan alat digital baik pada tingkatan yang kecil maupun besar (Rodgers, 2017).

Data menunjukkan bahwa hanya dengan memberikan siswa akses ke perangkat teknologi tidak menghasilkan hasil yang lebih baik. Namun, integrasi teknologi yang cermat memungkinkan siswa terlibat aktif dengan gagasan mereka dan teman-temannya justru dapat meningkatkan pengalaman belajar. Hal ini menjadi tantangan bernuansa strategis yang berhubungan dengan variabel tak berwujud dan abstrak yang tak terhitung jumlahnya, antara lain perangkat elektronik, perangkat lunak, praktik di kelas, pengembangan profesional, dan kolaborasi di antara banyak pemangku kepentingan (Rodgers, 2017).

Pembelajaran digital semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran digital dapat dikembangkan untuk kursus pembelajaran jarak jauh yang sepenuhnya daring, atau digabungkan dengan kelas tradisional sebagai pembelajaran campuran (*blended learning*) (Houx, 2017).

Menurut Houx (Houx, 2017), salah satu permasalahan paling umum dalam pembelajaran digital adalah bahwa siswa tidak terlibat dalam aktivitas daring. Ada sejumlah alasan berhubungan dengan hal ini, akan tetapi yang paling mendasar adalah siswa tidak melihat alasan untuk melakukannya. Agar siswa terlibat dalam aktivitas daring, guru (instruktur) perlu memastikan bahwa siswa memahami tugas tersebut, artinya, dan relevansinya.

Dengan adanya model pembelajaran digital, para guru/dosen/ instruktur akan lebih mudah dalam melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir, mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya, serta mengontrol kegiatan belajar peserta didik (Rubiningtyas, 2017).

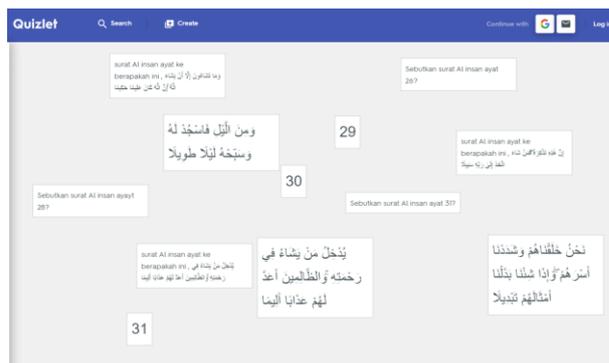
TAHAPAN PELAKSANAAN KEGIATAN

Fokus dan tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah pada pemanfaatan aplikasi *digital learning* untuk digitalisasi konten pembelajaran Pendidikan Al Qur'an di SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya menggunakan aplikasi yukBlajar!. Pada kegiatan pengabdian sebelumnya (Darmaningrat, Ali, Wibowo, & Astuti, 2018), kami telah melakukan tahapan sosialisasi penggunaan aplikasi yukBlajar! dan pelatihan penggunaan aplikasi untuk membuat alur belajar (rencana pembelajaran) dan memasukkan materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai referensi yang tersedia di internet. Pada kegiatan kali ini, kami lebih menekankan pada pembuatan konten pembelajaran Pendidikan Al Qur'an berbasis digital. Kami memilih fokus pada materi Pendidikan Al Qur'an karena dengan sistem pengajaran digital terdapat beberapa tantangan, misalkan terkait dengan pelafalan huruf hijaiyah dan tajwid tentunya akan lebih mudah apabila digunakan media audio atau video. Sehingga konten pembelajaran dapat dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat lebih mudah memahami materi.

Tahap pelaksanaan kegiatan pada program pengabdian masyarakat ini ada tiga, yaitu pelatihan, pendampingan, dan publikasi. Ketiga tahap tersebut dapat dilihat pada Gambar 1. Tahap pertama, pelatihan membuat rencana pembelajaran beserta materi pembelajaran Pendidikan Al Qur'an kepada guru-guru SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya. Adapun materi pelatihan yang akan diberikan adalah sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 3. Setiap "Langit" diberikan secara berurut mulai dari Langit 1 dan seterusnya. Langit 2 akan diberikan setelah guru-guru memiliki karya dari pelatihan pada Langit 1, demikian pula untuk langit 3.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.



Gambar 3. Contoh soal dalam bentuk mencocokkan jawaban menggunakan quizlet



Gambar 2. Contoh alur belajar yang dihasilkan guru Pendidikan Al-Qur'an Kelas 9 Semester 1.



Gambar 4. Fasilitas sharing materi melalui media sosial

Tahap kedua, pendampingan penerapan aplikasi “yukBlajar!” di sekolah dengan melakukan supervisi ke kelas-kelas guru yang sedang melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memantau adanya berbagai kemungkinan hambatan dalam pelaksanaan kegiatan di kelas serta bagaimana mengatasinya.

Tahap ketiga, publikasi hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, direncanakan hasilnya akan dipublikasikan pada salah satu kegiatan seminar nasional atau jurnal nasional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan

Ada tiga tahapan dalam kegiatan pelatihan ini, yaitu Langit 1, Langit 2, dan Langit 3. Pada tahapan pertama, kegiatan pelatihan yang dilakukan fokusnya adalah pada pembuatan alur belajar. Alur belajar berisi rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada setiap pertemuan, antara lain meliputi materi atau pokok bahasan yang diajarkan, sumber belajar yang dapat digunakan, serta tugas dan quiz. Pada pelatihan ini, para guru yang menjadi peserta pelatihan diajarkan bagaimana memanfaatkan dan mengelola sumber belajar yang ada di internet. Sumber belajar yang dimaksud dapat berupa slide power point, artikel dan dokumen, gambar, video, game, dan lain-lain. Peserta diajarkan bagaimana caranya memanfaatkan search engine seperti Google dan Yahoo untuk mencari sumber belajar dan menautkannya di halaman “yukBlajar!”. Salah satu hasil alur belajar yang dibuat oleh peserta pelatihan seperti yang ditampilkan pada Gambar 2.

Pada tahap kedua, materi dari kegiatan pelatihan yang kami lakukan fokus pada penyajian konten yang lebih bervariasi. Pada kegiatan ini kami memperkenalkan berbagai media untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, misalnya media Quizlet (<https://quizlet.com/>) dan Quizizz (<https://quizizz.com/>) untuk membuat ujian atau quiz secara interaktif. Contoh hasil soal latihan yang dibuat oleh salah satu peserta seperti pada Gambar 3 berikut.

Selain itu, kami juga mengenalkan berbagai media yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif seperti Playbuzz (<https://www.playbuzz.com/>) dan Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>) untuk mengedit video. Sedangkan menggunakan Edpuzzle, guru dapat menambahkan pertanyaan pada menit tertentu sesuai dengan isi dari video yang ditampilkan.

Selanjutnya pada kegiatan pelatihan yang ketiga, materi yang kami sampaikan fokus pada adanya komunikasi dan interaksi antara siswa, guru, orang tua, dan pihak lain yang terkait. Di sini para Guru kami ajarkan bagaimana menambahkan fitur sharing pada materi yang telah dibuat. Menggunakan fitur ini guru dapat membagikan materi kepada para orang tua dan orang tua dapat memantau serta turut berdiskusi apabila diperlukan. Pada Gambar 4 berikut ditampilkan contoh fitur sharing yang ada pada bagian bawah materi.

Kegiatan Pendampingan

Setelah kegiatan pelatihan selesai, para guru diberikan waktu sekitar satu bulan untuk menyelesaikan pembuatan

rencana materi pembelajaran selama satu semester. Tim pengabdian melakukan pendampingan dengan memonitor kemajuan pembuatan materi belajar yang dibuat oleh peserta pelatihan melalui halaman *dashboard* yukBlajar!. Apabila ada kesulitan atau pertanyaan, guru juga dapat berinteraksi dan berdiskusi dengan tim pengabdian melalui kolom komentar. Selain itu komunikasi tentunya juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telepon, email, media sosial, dan lain sebagainya.

Kegiatan Publikasi

Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini berupa materi Pendidikan Agama Islam yang telah dibuat oleh para guru dipublikasikan secara daring melalui situs www.yukblajar.com. Melalui kegiatan publikasi ini, para guru dari berbagai daerah dapat saling berbagi pengalaman dan pengetahuan.

Kendala yang Dihadapi dan Solusinya

Ada dua kendala utama yang dihadapi oleh tim pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kendala pertama adalah kemampuan guru yang berbeda-beda dalam hal penggunaan teknologi informasi. Peserta pelatihan yang merupakan guru Sekolah Menengah Pertama memiliki kemampuan penggunaan teknologi (dalam hal ini pengoperasian komputer/ laptop/ *smartphone*, penggunaan internet dan email) yang sangat bervariasi. Hal ini cukup menjadi kendala karena materi yang kami sampaikan semua berbasis daring. Misalnya terdapat beberapa peserta pelatihan yang belum memiliki akun Gmail dan belum tahu cara membuatnya, padahal untuk login ke yukBlajar! diperlukan akun Gmail sehingga kami harus mengajarkan terlebih dahulu bagaimana cara membuatnya.

Adapun solusi dari permasalahan ini adalah kami mengelompokkan peserta berdasarkan kemampuannya dalam menggunakan internet dan mengoperasikan komputer, kemudian kami meminta peserta yang sudah bisa untuk membantu menjadi asisten.

Kendala kedua adalah Koneksi internet yang tidak stabil. Koneksi internet merupakan kebutuhan utama dalam pelaksanaan kegiatan ini, karena semua sumber belajar diakses secara daring. Kendala yang kami hadapi saat pelaksanaan kegiatan ini adalah koneksi internet di sekolah kurang memadai untuk diakses oleh peserta pelatihan yang cukup banyak jumlahnya.

Adapun solusi untuk permasalahan ini adalah kami meminta peserta untuk membawa modem atau menggunakan paket data pada *smartphonenya* sebagai *back-up* apabila koneksi internet di sekolah tidak bisa digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pelaksanaan kegiatan ini, diketahui bahwa penggunaan teknologi informasi dapat menunjang guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu dengan menggunakan aplikasi

yukBlajar guru menjadi mudah dalam mengelola materi dan menyediakan sumber belajar yang sangat variatif bagi siswa. Siswa juga dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena variasi materi dan bentuk ujian yang digunakan. Dengan menggunakan aplikasi yukBlajar, guru dapat memasukkan berbagai permainan edukatif, video, dan berbagai sumber belajar lainnya sehingga siswa dapat menjadikan aktivitas belajar terasa seperti bermain. Orang tua juga dapat memonitor kegiatan belajar putra/putrinya dengan mudah. Mereka dapat melihat hasil karya putra/putrinya atau aktivitasnya di kelas melalui aplikasi yukBlajar.

Keberhasilan dari implementasi hasil kegiatan ini sangat ditentukan oleh tiga hal. Pertama, perlu adanya komitmen dari manajemen sekolah untuk mendukung keberhasilan implementasi yukBlajar, misalnya dengan membuat kebijakan dan peraturan terkait penggunaan telepon genggam atau laptop di kelas dengan pengawasan guru.

Kedua, sekolah perlu menyediakan fasilitas akses internet untuk memudahkan guru dan siswa dalam mengakses yukBlajar dan sumber belajar lainnya.

Ketiga, perlu ada monitoring dari manajemen sekolah untuk memantau keaktifan guru dalam penggunaan yukBlajar serta menjaga konsistensi guru dalam penggunaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini dibiayai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya melalui skema Pengabdian Masyarakat Reguler sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian No: 1447/PKS/ITS/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2017). *Tren Sistem Belajar Mengajar di Tahun 2017*. (Gururu) Retrieved Juni 9, 2017, from Gururu: <http://gururu.org/guru-berbagi/tren-sistem-belajar-mengajar-di-tahun-2017/>
- Cahyono, F. T. (2019). *Teknologi Dalam Pendidikan Islam*. Retrieved 26, 2019, from <https://www.rangkumanmakalah.com/teknologi-dalam-pendidikan-islam/>
- Darmaningrat, E., Ali, A., Wibowo, R., & Astuti, H. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning untuk Pembelajaran Pengayaan di Sekolah Menengah Kota Surabaya. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*. Surabaya.
- Hidayat, N. (2015). Peran Dan Tantangan Pendidikan Agama Islam Di Era Global. *Jurnal eL-Tarbiyah*, VIII(2), 131-145.
- Houx, L. (2017). *The Guardian*. Retrieved March 1, 2018, from <https://www.theguardian.com/higher-education-network/2017/may/11/digital-learning-how-to-keep-your-students-switched-on>
- Nurhayati. (2013). Tantangan dan Peluang Guru Pendidikan Agama Islam di Era Globalisasi. *IQRA'*, 7(1).
- Paramita, R. (2012). *Gururu*. Retrieved March 1, 2018, from http://gururu.org/guru-berbagi/taksonomi_tujuan_pembelajaran_digital/

- Rodgers, D. (2017). *Schoology Exchange*. Retrieved March 1, 2018, from <https://www.schoology.com/blog/digital-learning-data-trends-and-strategies-you-need-know>
- Rubiningtyas. (2017). *Pengertian Aplikasi Digital Learning*. Retrieved March 1, 2018, from <https://rubiningtyas.wordpress.com/2017/04/10/pengertian-aplikasi-digital-learning/>
- Safari, R. (2009). *Mengembangkan Pembelajaran Al Qur'an*. Retrieved 26, 2019, from <https://pembelajaranalquran.wordpress.com/2009/08/07/mengembangkan-pembelajaran-al-quran-di-sekolah-formal/>