

Penerapan Aplikasi Al-Ma'tsurat Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada SMP Islam Terpadu Assalam Kabupaten Fakfak

Hasan Basri^{*1}, Ardhyansyah Mualo², Muh. Fachruddin³, Tri Bata Biru Saputri⁴

^{1,2,3,4}*Manajemen Informatika/Politeknik Negeri Fakfak.*

**Email: hasan@polinef.id*

Abstrak

History Artikel
Received:
Juni-2024;
Reviewed:
Juli-2024;
Accepted:
September-2024;
Published:
November-2024

Buku yang berbasis digital dapat menunjang proses pembelajaran untuk mengurangi tingkat abstraksi materi. Penggunaan buku saku hardcopy menyebabkan terjadinya abstraksi dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena buku saku Al-ma'tsurat rentan untuk sobek dan hilang. Dengan media pembelajaran baru, dapat membantu adik-adik SMP IT Assalaam Fakfak untuk lebih mudah belajar hadist di rumah tanpa harus meminjam buku, karena membaca dan mendengarkan lebih mudah jika dilakukan di smartphone yang bisa dibawa kemana saja, kapan saja. Selain itu, juga mempermudah orang tua untuk bisa melihat perkembangan hafalan anak tersebut. pada kegiatan PKM ini, tim telah melakukan beberapa capaian yaitu: 1) membuat buku saku Al-ma'tsurat berbasis digital. Dalam implementasinya, buku saku tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. 2) melakukan pertemuan bersama wakil kepala sekolah bagian kurikulum untuk memberikan masukan terkait tulisan atau harakat yang salah dari aplikasi yang telah dikembangkan. 3) Setelah pembuatan Al-ma'tsurat berbasis digital, guru dilatih untuk mengoperasikan media tersebut. Setelah dilatih, semua guru dibiasakan untuk menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. 4) setelah itu, tim PKM melatih siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut. Luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini berupa aplikasi Al-ma'tsurat berbasis digital. Selain itu, guru dan siswa dilatih menggunakan aplikasi tersebut agar mampu memonitor progress hafalan masing-masing siswa.

Kata kunci: Aplikasi Al-ma'tsurat, Android, SMP IT Assalaam

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa SMP menurun akibat pandemi covid-19, keadaan tersebut mengharuskan seluruh tenaga pendidik mampu memberikan perhatian khusus kepada siswa agar terhindar dari learning loss [1]. Pandemi covid-19 menyebabkan menurunnya minat belajar siswa Indonesia secara massif (learning loss) dan hal ini merupakan ancaman serius [2]. Learning loss dalam pembelajaran daring meliputi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi dan guru tidak dapat menjelaskan materi secara tuntas [3]. Ancaman tersebut perlu segera diselesaikan bersama-sama dan membutuhkan kolaborasi dari berbagai pihak. Pemanfaatan teknologi sangat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas [4]. Teknologi digital memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk belajar melalui umpan balik interaktif [5] dan dukungan orang tua [6,7]. Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya kolaborasi berbagai pihak untuk mengatasi dampak pandemi tersebut seperti dengan melibatkan mahasiswa dalam melakukan pendampingan guna meningkatkan kompetensi guru dalam menyajikan materi yang lebih menarik di kelas. Oleh karena itu, SMP IT Assalam dapat dijadikan mitra untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengatasi learning loss di kelas.

SMP IT Assalaam merupakan salahsatu sekolah swasta yang didirikan sejak tahun 2015, Yayasan assalaam melakukan kegiatan pembelajaran umum yang dipadukan pembelajaran islami dengan mengedepankan sistem setoran hafalan alquran disore hari. SMP IT Assalaam berada di Jl. CH. Martha Tiahahu, Kelurahan Wagom, Kecamatan Pariwari, Kabupaten Fakfak. Siswa belajar setiap hari mulai senin hingga jumat pukul 08.00 WIT hingga 16.00 WIT. Gambar 1 menunjukkan suasana belajar siswa.



Gambar 1. Suasana Belajar SMP IT Assalaam

Gambar 1 diambil saat tim berkunjung memantau proses pembelajaran di SMP IT Assalam Kabupaten Fakfak. Hasil analisis situasi di lapangan bersama mitra menunjukkan bahwa siswa SMP IT Assalam mengalami learning loss khususnya literasi numerik, hafalan alquran, dan pemahaman siswa sangat rendah. Hasil kajian awal ini yaitu literasi numerik, literasi sains, dan pemahaman siswa kelas VII sebesar 35%, siswa kelas VIII sebesar 30%, dan siswa kelas IX sebesar 40%. Hasil inilah yang menjadi dasar yang kuat bagi kedua mitra dalam berkolaborasi untuk mengatasi learning loss pada siswa SMP IT Assalaam di Kabupaten Fakfak. Sistem pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat mendukung dan mengakselerasi (mempercepat) penanganan learning loss. Secara teori, pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan dapat mengatasi kesulitan belajar siswa SMP. Sistem pembelajaran yang inventif juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran dikelas dapat menjadi salah satu solusi dalam menangani learning loss.

Berdasarkan survei tim pelaksana pengabdian masyarakat, guru dan wali murid di SMP IT Assalaam memiliki gadget android yang dapat menunjang proses dan evaluasi pembelajaran. Namun siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan HP mulai dari youtube, tiktok, dan game. Guru dan wali kelas belum banyak mengeksplorasi pemanfaatan gadget tersebut untuk menunjang pembelajaran dikelas. Optimalisasi penggunaan teknologi digital dapat digunakan baik pada pembelajaran daring maupun luring. Hal ini merupakan salah satu cara agar kompetensi digital guru dan siswa dapat terus dikembangkan.

Mengacu pada hasil kesepakatan dan hasil FGD antara mitra bersama tim pengusul, terdapat beberapa permasalahan yang perlu dituntaskan yakni:

1. Belum terdapat media digital yang menunjang pembelajaran untuk meningkatkan hafalan siswa. Pembelajaran dengan materi yang sarat abstraksi membutuhkan alat bantu pembelajaran agar mempermudah siswa dalam proses menghafal alqur'an, hadits arbain dan al-ma'tsurat.
2. Buku saku yang dimiliki oleh siswa sangat rentang untuk hilang atau sobek.

3. Siswa terkadang lupa membawa buku saku Al-ma'tsurat sehingga buku saku tersebut jarang dibaca.
4. Guru kesulitan dalam memonitoring progress hafalan siswa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka solusi yang diberikan yakni membuat aplikasi buku saku Al-ma'tsurat berbasis android. Selanjutnya juga dilakukan workshop penggunaan aplikasi tersebut pada siswa dan guru.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Linarta et al., 2022 tentang penggunaan aplikasi juz amma untuk anak-anak berbasis android, perancangannya dan pembuatan aplikasi media pembelajaran juz amma untuk anak dengan cara mengulang materi yang dibaca dan pembuatan aplikasi ini menggunakan software utama android studio 4.1.1 dan perangkat lunak yang mendukung adobe photoshop 21.2. Pengembangan multimedia digunakan untuk membuat aplikasi ini. Tidak ada topik yang membatasi penelitian ini. Penelitian ini menggunakan konsep, desain, sumber material, pembuatan, pengujian, dan distribusi akhir. Hasil penelitian dan pembahasan aplikasi juz amma untuk anak ini dapat digunakan pada smartphone berbasis android dengan android versi 5.0 atau lebih tinggi (Lollipop). Untuk menggunakan langkah-langkahnya, pengguna hanya perlu menginstal file aplikasi yang tersedia dari link Google Drive yang diberikan penulis dan aplikasi siap digunakan setelah instalasi [8].

Selanjutnya mardhatilla dkk, 2021 juga membuat penelitian tentang Desain dan konstruksi Game edukasi menggunakan Construct 2. Aplikasi tersebut dirancang menggunakan HTML 5 agar mudah dipahami oleh orang yang skill pemrogramannya rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah game edukatif yang dapat membantu anak mengenal dan menghafal hadis-hadis pendek Arba'in yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Game tersebut diharapkan dapat membuat anak tidak merasa bosan dan menikmati permainan tersebut, selain itu juga dapat menjadi wadah pembelajaran hadits-hadits arba'in. Adapun metode yang peneliti gunakan yaitu wawancara, untuk menemukan permasalahan yang timbul dalam proses belajar mengajar di TK. Asiyah Pabelan. Aplikasi pendukung yang digunakan yaitu Construct 2 dan Corel Draw untuk membuat objek gambar dan mengkonversi .mp3 ke wav menggunakan WavePad Audio Editor [10].

Studi tentang desain aplikasi juz amma berbasis Android disajikan oleh Jaya dkk. 2020. Taman pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Muchar Bekasi menggunakan pendekatan Desain Berpusat Anak (DCL). Untuk meningkatkan kinerja aplikasi Juz Amma, UI berbasis Android Child Centered Design (CCD) digunakan. Metode Murottal—mendengarkan surat-surat Al-Qur'an—digunakan untuk metode hafalan anak-anak. Tools yang digunakan untuk membuat aplikasi juz amma ini adalah pemograman XML, Java dan Android Studio 4.2. Dalam penelitian ini, peneliti mengusulkan agar desain layar pengguna menjadi poin dalam penulisan artikel ilmiah. Penulis berharap aplikasi tersebut dapat digunakan oleh anak-anak. Analisis kebutuhan, diagram konteks, dan persyaratan karakteristik produk digunakan dalam penelitian ini [11].

Romadhoni dkk, 2017 memaparkan kajian tentang aplikasi menghafalkan juz amma berbasis android Adobe Flash Professional CS6. Action Script digunakan untuk membuat aplikasi dan Corel Draw X7 mendukungnya untuk membuat konten aplikasi. Metode yang digunakan yaitu Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO), tahapan yang dilakukan yaitu pengumpulan data, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan data, analisis input, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan output. Aplikasi ini akan memudahkan pembaca untuk menghafal juz amma. Selain itu, Informasi dapat disimpan secara lengkap dan cepat dengan cara yang mudah dipahami dalam bentuk teks, animasi dan suara. Namun dalam penelitian ini terdapat keterbatasan yang ada yaitu aplikasi dua dimensi, aplikasi ini ditujukan bagi anak berusia 6-10 tahun dan menggunakan metode hafalan Imam Suraim di Masjidil Haram [9].

Irmeilyana dkk, 2022 memanfaatkan gawai dalam proses pembelajaran untuk melatih guru-guru di SDN 9 Tanjung Batu. Pada kegiatan tersebut mereka melakukan 4 kali kunjungan,

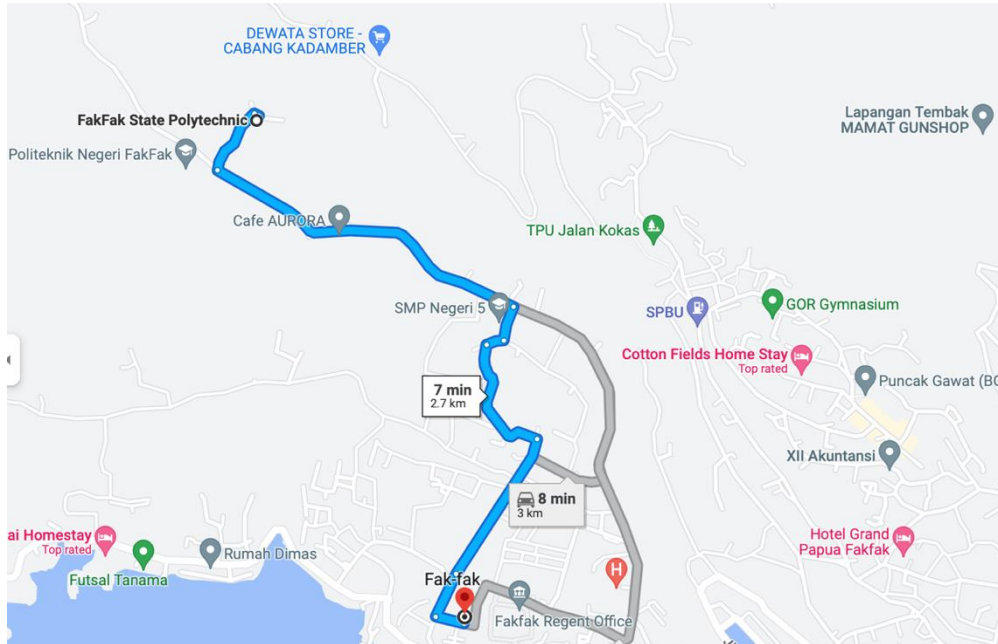
dengan pelatihan meliputi: pengenalan gawai sebagai pendukung proses pembelajaran, penggunaan WhatsApp, google form, pembuatan folder dan direktori, penggunaan zoom, Microsoft Excel, dan pembuatan slide power point untuk presentasi. Hasil kegiatan tersebut menarik antusiasme dan motivasi guru dalam meningkatkan kemampuan mereka terhadap pemanfaatan gawai dalam proses pembelajaran [12].

Dwi Fitri dkk (2023) juga melakukan kegiatan pelatihan konten creator kepada santri dayah cot keumuneng. Hasil pengabdian menunjukkan para santri mampu mendukung pembangunan Aceh Utara dengan peran aktif memproduksi konten media dengan kualitas yang memadai serta mampu mengikuti trend syiar Islam pasar sehingga menarik untuk ditonton dan memiliki nilai jual lebih baik [13].

Berdasarkan beberapa kajian literatur yang telah dilakukan oleh Tim PKM, kami juga terdorong melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Al-quran, Hadits Arba’in, dan Al Ma’tsurat”. **Penelitian memiliki 2 tujuan** utama yakni (1) sebagai alat bantu pembelajaran agar mempermudah siswa dalam proses menghafal alqur’an, hadits arbain dan al-ma’tsurat (2) Memudahkan guru dalam memonitor progres hafalan siswa dan memberikan umpan balik. Selanjutnya tim melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud hilirisasi produk penelitian yang dihasilkan ke pihak SMP IT Assalaam Kabupaten Fakfak.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM dilaksanakan di SMP IT Assalaam terletak Jl. CH. Martha Tiahahu, Kelurahan Wagom Kecamatan Pariwari, Kabupaten Fakfak. Lokasi kegiatan PKM dengan kampus berjarak 5 Km.



Gambar 2. Peta Lokasi Kegiatan PKM

Lokasi yang tercantum pada *Gambar 2* dipilih oleh tim karena jarak tempuh yang relative dekat dengan kampus namun memiliki urgensi yang tinggi. Hal inilah yang menjadi pemicu sehingga penulis antusias memilih lokasi tersebut. harapannya kegiatan yang dilaksanakan penulis dapat berjalan lancar.

Setelah menganalisis situasi dan masalah yang dihadapi mitra, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan aplikasi buku saku AI-ma'tsurat berbasis android. Selanjutnya juga dilakukan workshop penggunaan aplikasi tersebut pada siswa dan guru. Kegiatan PKM ini dilakukan melalui beberapa fase yang meliputi:

1. Tahap persiapan: Pertemuan langsung dengan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bagian kurikulum adalah salah satu kegiatan yang dilakukan selama tahap persiapan ini untuk mengetahui masalah dan solusi yang dibutuhkan mitra.
2. Tahap pelaksanaan: Pada tahap pelaksanaan, tiga tugas dilakukan: membuat desain tampilan aplikasi AI-ma'tsurat, membuat kode aplikasi AI-ma'tsurat, dan menguji aplikasi. Di akhir kegiatan, guru dan siswa SMP IT Assalaam Fakfak diberi pelatihan penggunaan aplikasi AI-ma'tsurat.
3. Tahap evaluasi: Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan program pengabdian masyarakat dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran di SMP IT Assalaam.
4. Tahap diseminasi: Semua hasil dari pengabdian masyarakat ini disebar di luar program melalui platform dan media tertentu.

Berikut ini adalah beberapa cara mitra sekolah dan tim pelaksana pengabdian masyarakat berkontribusi pada pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini.

- a) Memberikan bantuan kepada tim pelaksana pengabdian masyarakat dalam menentukan masalah mana yang paling penting dan mencari solusi untuk masalah tersebut.
- b) Memberikan revisi tentang kesesuaian desain dengan kebutuhan sekolah
- c) Ikut serta dalam uji coba aplikasi AI-ma'tsurat berbasis android.

Untuk mengetahui seberapa baik program berjalan, evaluasi dilakukan di setiap tahapan program pengabdian masyarakat. Tabel 1 menunjukkan metode yang digunakan dan cara pengukuran keberhasilannya.

Tabel 1. Pengukuran keberhasilan Kegiatan PKM

No	Tahapan	Tahapan Pengukuran	Waktu
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teridentifikasi minimal 2 permasalahan mitra ▪ Terdapat minimal 2 alternatif solusi untuk menyelesaikan permasalahan mitra 	April - Mei
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat didesain aplikasi AI-ma'tsurat ▪ Melakukan proses coding pada aplikasi AI-ma'tsurat berbasis android ▪ Dapat terlaksana minimal 1 kali uji coba aplikasi AI-ma'tsurat ▪ Terlaksananya pelatihan penggunaan aplikasi AI-ma'tsurat berbasis android 	Juni - September
3	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Terdapat 1 aplikasi AI-ma'tsurat berbasis android yang dapat dibuat ▪ 100% guru dapat menggunakan aplikasi AI-ma'tsurat. ▪ Penulisan huruf, harakat pada aplikasi AI-ma'tsurat telah sesuai. 	Agustus - Oktober
4	Diseminasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 artikel yang diterima pada jurnal nasional terakreditasi ▪ 1 artikel yang terpublikasi pada media massa online ▪ 1 Buku Laporan Pelaksanaan Kegiatan 	November - Desember

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) ini berlangsung selama sembilan bulan, dimulai dengan pertemuan tim pengabdian masyarakat dengan pihak sekolah (mitra). Luaran yang dihasilkan berupa surat perjanjian bersama antara kedua belah pihak. Pada tahap ke 2 adalah proses pelaksanaan kegiatan yaitu membuat desain layout dan coding program aplikasi. Luaran yang dihasilkan berupa desain tampilan dan hasil codingan aplikasi. Pada tahap ke 3 yaitu pengujian sistem yang dilakukan oleh tim PKM bersama pihak sekolah. Selanjutnya pada tahap ke 4 adalah membuat pelatihan penggunaan aplikasi kepada siswa dan guru. Luaran yang dihasilkan berupa feedback kepuasan pengguna dan penandatanganan berita acara serah terima produk aplikasi yang telah dibuat oleh tim PKM.

Persiapan

Pada tahap persiapan ini, tim PKM bertemu secara langsung dengan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bagian kurikulum untuk mengumpulkan informasi tentang masalah dan solusi yang dibutuhkan mitra. Tim juga berbicara dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan dan menentukan apa yang dapat dilakukan tim untuk menyelesaikannya. Diakhir pertemuan tim membuat surat pernyataan kerjasama bersama pihak kepala sekolah sebagaimana dapat dilihat pada gambar 3.



(a)

(b)

SURAT PERNYATAAN KESEDIAN KERJASAMA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Lukman Ali Akhda, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Mitra : SMP IT AS SALAAM FAKFAK
Alamat : Jl. CH. Martha Tiahahu, Kelurahan Wagom, Kec. Pariwari
Telp/Hp/Email :

Menyatakan bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Penerapan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Islam Terpadu As Salaam Kabupaten Fakfak dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi AR/VR, dengan :

Nama Ketua Pengusul : Hasan Basri, S.ST., M.Tr.Kom.
Alamat : Jl. Imam Bonjol, Desa Tanama, Kec. Pariwari, Kab. Fakfak
Telp/Hp/Email : 08113151767
Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Fakfak

Bersama ini pula kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara pihak Kepala Sekolah dan Pelaksanaan Kegiatan Program dalam hal ini tim PKM Politeknik Negeri Fakfak tidak terdapat ikatan kekeluargaan dalam wujud apapun juga.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan didalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Fakfak, 14 Maret 2023
Yang membuat pernyataan,

Lukman Ali Akhda, S.Pd.I

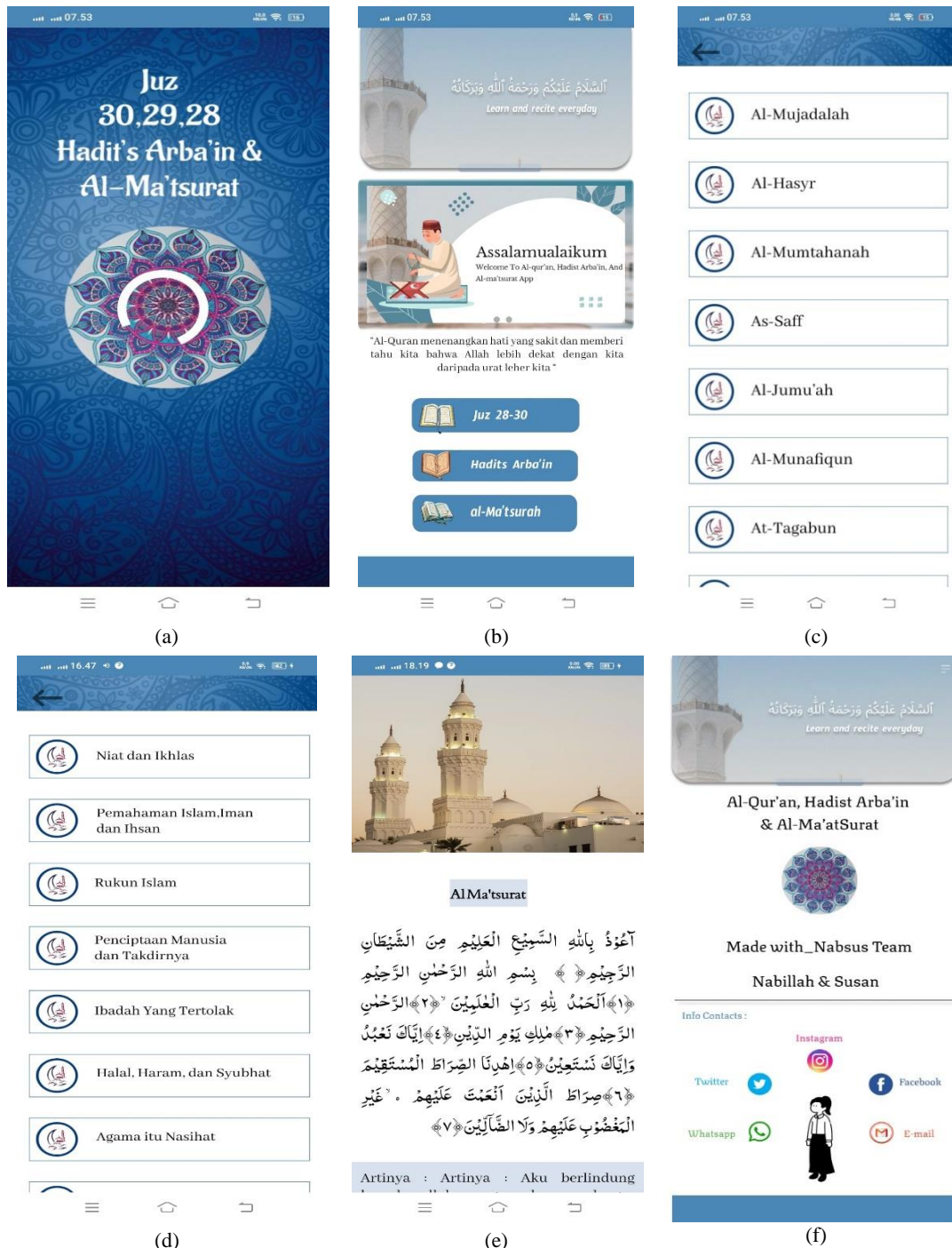
(c)

Gambar 3. (a) foto bersama wakasek kurikulum (b) diskusi bersama kepala sekolah SMP IT Assalaam (c) Surat Pernyataan Kesediaan Kerjasama bersama pihak sekolah

Dalam proses kerjasama pada *Gambar 3*, tim juga melibatkan 2 orang mahasiswa sebagai upaya untuk meningkatkan skill mahasiswa dalam berdiskusi, mendengar dan berinteraksi dengan orang lain.

Pelaksanaan

Rancangan desain sistem aplikasi dibuat menggunakan metode waterfall, tim PKM telah menggunakan beberapa instrument untuk menentukan alur kerja dari aplikasi tersebut, diantaranya menggunakan: Flowchart, Use case UML, Activity Diagram dan Siquence Diagram. Desain layout aplikasi dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. (a) Layout Splash (b) Layout Menu apps (c) Layout Al-qur'an juz 28 (d) Layout Hadits Arbain (e) Layout Al ma'tsurat (f) Layout info apps.

Setelah proses pembuatan layout dan coding pada *Gambar 4* selesai, selanjutnya tim PKM kembali bertemu pihak sekolah SMP IT Assalaam untuk melakukan proses pengujian aplikasi yang telah dibuat. Pengujian sistem yang kami lakukan menggunakan metode pengujian blackbox. dalam proses pengujian aplikasi, pihak sekolah memberikan beberapa masukan untuk perbaikan aplikasi diantaranya. 1) diperlukan perbaikan pada tulisan Bahasa arabnya, pihak sekolah menemukan beberapa surah yang harakatnya tidak sesuai dengan buku saku siswa. 2) perlu penambahan terjemahan pada hadits arbain agar siswa dapat membaca terjemahannya. 3) ukuran font pada tulisan arab dan terjemahan dibuat beragam agar siswa tidak kesulitan membaca hadits dengan ukuran font yang kecil. 4) ditambahkan logo SMP IT Assalaam pada halaman depan.

Semua usulan perbaikan dari sekolah ditindaklanjuti oleh TIM PKM dengan melakukan perbaikan disisi program dan tampilan aplikasinya. Setelah perbaikan dilakukan maka selanjutnya tim bertemu kembali dengan pihak sekolah untuk memperlihatkan hasil akhir yang telah dilakukan oleh tim PKM. Proses diskusi tim dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. (a) Tim Berdiskusi dengan Kepala sekolah (b) Tim menunjukkan hasil akhir perbaikan aplikasi.

Setelah melakukan proses diskusi pada *Gambar 5*, Tim melakukan pengujian aplikasi dengan kepala sekolah dan wakasek kurikulum. Tim PKM memberikan pelatihan kepada guru dan siswa SMP IT Assalaam pada kegiatan ini pada tanggal 6 Oktober 2023 dari pukul 13.00 WIT hingga 16.00 WIT. Agar kegiatan berjalan optimal, tim PKM melibatkan mahasiswa sebanyak 12 orang sebagai pendamping lapangan, yang bertugas membantu para peserta jika terdapat kendala saat mengikuti kegiatan pelatihan yang disajikan oleh pemateri. Kegiatan tersebut diikuti oleh 5 orang guru kelas dan siswa kelas VII. Gambar 6 menunjukkan dokumentasi pelaksanaan kegiatan dan tingkat antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung.



Gambar 6. Workshop penggunaan aplikasi

Output dari kegiatan yang tercantum pada *Gambar 6*, menunjukkan bahwa peserta mampu menggunakan aplikasi Al-ma'tsurat berbasis android dan menjadikan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran dalam kegiatan sehari-hari dikelas. Tidak peduli apa yang mendukung atau menghambat kegiatan pengabdian masyarakat ini, semangat para peserta yang sangat tinggi untuk mengikuti pelatihan ini dan semangat para pelatih untuk memberikan materi pelatihan. Meskipun faktor pendukung disebutkan di atas, waktu pelatihan yang sangat terbatas adalah salah satu dari beberapa penghambat yang dapat dipertimbangkan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di masa mendatang. Dengan memilih dan menyusun materi yang tepat untuk diberikan selama pelatihan, masalah ini dapat diatasi.

Berikut dua tolok ukur berikut digunakan untuk mengukur keberhasilan program pengabdian masyarakat ini:

- 1) Berita Acara serah terima produk: Diakhir kegiatan ini, kami melakukan serah terima produk aplikasi yang dituangkan dalam berita acara serah terima aplikasi. Adapun dokumentasi serah terima aplikasi dapat dilihat pada *Gambar 7*.



Gambar 7. Penandatanganan Serah terima Produk Aplikasi

- 2) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat juga telah dirilis oleh media online dan dapat ditelusuri melalui link <https://primarakyat.com/dosen-prodi-mi-polinef-jalin-kerjasama-dengan-smp-it-as-salam-fakfak-membuat-aplikasi-al-quran-digital/>

KESIMPULAN

Kegiatan yang mengabdikan diri kepada masyarakat ini berjalan lancar dan dengan baik. Peserta dengan antusias mengikuti materi dan instruksi dari awal hingga akhir. Selain itu, metode diskusi dan praktek memberikan gambaran tentang kerja sama tim dan diskusi solusi. Pasti ada masalah yang bisa diatasi dengan baik selama kegiatan, seperti pemahaman dan motivasi yang berbeda dari setiap peserta. Namun, penulis berharap pelatihan ini dapat dilanjutkan oleh siswa dan guru untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk Indonesia emas yang akan datang. Beberapa rekomendasi pengembangan yang dapat dilaksanakan untuk menjaga keberlanjutan program adalah:

- a) Aplikasi ini masih dapat dikembangkan lagi, seperti penambahan animasi yang lebih menarik dan desain tampilan yang lebih baik, sesuai kebutuhan.
- b) Aplikasi yang di bangun hanya dapat digunakan pada Smartphone android dan memakai koneksi internet (online).
- c) Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan tambahkan dengan sound pada setiap surah dan ayat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maulyda MA, Erfan M, Hidayati VR. Analisis Situasi Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 di SDN Senurus: Kemungkinan Terjadinya Learning Loss. Collase Creat Learn Students Elem Educ. 2021;4(3):328-336.
- [2] Suyadi S, Manu A. Learning Loss' Mengancam Anak Indonesia, Ini Solusinya. Published 2021.
- [3] Andriani W, Subandowo M, Karyono H, Gunawan W. Learning Loss dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Corona. Pros Semin Nas Teknol Pembelajaran Univ Negeri Malang. 2021;1(1):485-501.
- [4] Kemdikbud. Dorong Pemulihan Pembelajaran di Masa Pandemi, Kurikulum Nasional Siapkan Tiga Opsi. Published 2021. Accessed January 31, 2022.
- [5] Toto GA, Limone P. From resistance to digital technologies in the context of the reaction to distance learning in the school context during COVID-19. Educ Sci [Internet]. 2021;11(4).
- [6] Wu T-Y. Learning English in Taiwan's elementary schools. J Futur Stud. 2011;16(2):35-46.
- [7] Isikoglu Erdogan N, Johnson JE, Dong PI, Qiu Z. Do parents prefer digital play Examination of parental preferences and beliefs in four nations. Early Child Educ J. 2019;47(2):131-42.
- [8] Linarta dkk. Aplikasi Juz Amma Untuk Anak-anak Berbasis Android. *LENTERA DUMAI*, 2022. 1-6.
- [9] Romadhoni, N. R. Aplikasi Menghafalkan Juz Amma Berbasis android. *dspace.uui.ac.id*, 2017. 1-67.
- [10] Mardhatilla, M. S. Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Hadist Pendek Arbain Nawawi Untuk Anak Berbasis Android. *eprints.ums.ac.id*, 2021. 1-17.
- [11] Yuliana, Y. Implementasi Aplikasi Kumpulan Hadis Berbasis Android Pada Tpa Al-Fatah Kota Prabumulih. *UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*, 2022. 1-6.
- [12] Irmeilyana, N. S. (2022). Pemanfaatan Gawai pada Adaptasi Teknologi untuk Media Pembelajaran Bagi Guru SDN 9 Tanjung Batu di Desa Limbang Jaya Kabupatern Ogan Ilir. *Jurnal Vokasi Vol. 1 No. 1*, 16-23.
- [13] Dwi Fitri, M. M. (2023). Pelatihan Konten Kreator Pada Santri Dayah Cot Keumuneng, Kecamatan Sawang Aceh Utara . *Jurnal Vokasi Volume 7, No.1* , 59-65.