



Enhancing the Quality of Qur'an Learning and Optimizing the Roles of Teachers and Parents Through Digital and Non-digital Approaches

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mengaji dan Optimalisasi Peran Guru Serta Orang Tua Melalui Pendekatan Digital Dan Non-digital

Afib Rulyansah^{1,*}, M. Sukron Djazilan², Firman Yudianto³, Fiena Barrieroh Maknunah⁴

Published online: 10 October 2025

ABSTRACT

Low motivation and quality in Qur'an learning at elementary schools in Yosowilangun District, Lumajang, present a major challenge for strengthening Islamic religious education. An initial survey showed that only 42% of students have a high interest in Qur'an learning, while teacher and parent involvement in the learning process remains minimal and the utilization of technology is not yet optimal. This program aims to increase students' motivation and learning outcomes in Qur'an studies, strengthen the competencies of teachers and parents in guidance, and optimize the use of both digital and non-digital technologies within the educational ecosystem. Implementation methods include intensive training for teachers and parents, the application of gamification, Islamic storytelling, the use of AI-based digital applications, and the development of an online student progress monitoring system. Program results show a significant increase in student learning motivation, teachers' pedagogical competence, and parental involvement in supporting Qur'an learning at home. Additionally, the use of educational technology successfully expands the variety of learning methods and facilitates student progress monitoring. The program's impact is evident not only in academic aspects but also in strengthening Qur'anic literacy culture and creating synergy among schools, families, and technology. This multidimensional contribution is expected to serve as an innovative model for the development of digital and collaborative religious learning in elementary schools, while also reinforcing the moral and religious foundations of the young generation in Yosowilangun sustainably.

Keywords: Qur'an learning; gamification; Islamic storytelling; educational technology; teacher and parent training

Abstrak. Rendahnya motivasi dan kualitas pembelajaran mengaji di sekolah dasar wilayah Kecamatan Yosowilangun Lumajang menjadi tantangan utama bagi penguatan pendidikan agama Islam. Survei awal menunjukkan hanya 42% siswa berminat tinggi dalam belajar mengaji, sementara keterlibatan guru dan orang tua dalam proses pembelajaran masih minim, serta pemanfaatan teknologi yang belum optimal. Program ini bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar mengaji siswa, memperkuat kompetensi guru serta orang tua dalam pendampingan, dan mengoptimalkan penggunaan teknologi digital maupun non-digital dalam ekosistem pendidikan. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan intensif bagi guru dan orang tua, penerapan gamifikasi, storytelling Islami, penggunaan aplikasi digital berbasis AI, serta pengembangan sistem pemantauan perkembangan siswa secara daring. Hasil pelaksanaan program menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa, kompetensi pedagogis guru, serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak mengaji di rumah. Selain itu, penggunaan teknologi pendidikan berhasil memperluas variasi metode pembelajaran dan memudahkan monitoring perkembangan siswa. Dampak program tidak hanya terlihat pada aspek akademik, tetapi juga pada penguatan budaya literasi Al-Qur'an dan terciptanya sinergi antara sekolah, keluarga, dan teknologi. Kontribusi multidimensional ini diharapkan dapat menjadi model inovatif bagi pengembangan pembelajaran agama berbasis digital dan kolaboratif di lingkungan sekolah dasar, sekaligus memperkuat fondasi moral dan religius generasi muda di Yosowilangun secara berkelanjutan.

Keywords: pembelajaran mengaji; gamifikasi; storytelling Islami; teknologi pendidikan; pelatihan guru dan orang tua

^{1*-4} Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

^{*}) *corresponding author*

Afib Rulyansah
Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran mengaji merupakan salah satu aspek fundamental dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar, terutama di wilayah dengan tingkat religiusitas tinggi seperti Kecamatan Yosowilangun, Kabupaten Lumajang. Pentingnya kegiatan ini tidak hanya terletak pada upaya membekali siswa dengan kemampuan membaca Al-Qur'an secara baik dan benar, tetapi juga dalam membentuk karakter religius dan moral sejak dini. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran mengaji masih menghadapi berbagai tantangan yang signifikan. Hasil survei awal terhadap 150 siswa di tiga sekolah mitra, yakni SDN Yosowilangun 1, SDN Yosowilangun 2, dan SDIT Al-Firdaus, mengungkap bahwa hanya 42% siswa memiliki minat tinggi dalam belajar mengaji, sementara sisanya, yaitu 58%, merasa bosan dan kurang termotivasi. Kondisi ini disebabkan oleh metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, minimnya pendekatan interaktif, serta keterbatasan variasi dalam strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Selain rendahnya motivasi siswa, keterbatasan pendampingan dari guru dan orang tua juga menjadi persoalan utama. Sebanyak 60% orang tua menyatakan tidak memiliki cukup waktu atau keterampilan untuk membimbing anak mengaji di rumah karena faktor kesibukan pekerjaan. Sementara itu, 73% guru mengaji mengaku kesulitan menemukan metode yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Masalah ini diperparah dengan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mengaji. Hanya 15% siswa yang pernah menggunakan aplikasi berbasis digital, padahal mayoritas anak-anak sudah akrab dengan perangkat elektronik seperti ponsel dan tablet.

Kenyataan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara kebutuhan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan berbasis teknologi dengan kondisi aktual di lapangan. Belum adanya sistem pemantauan yang komprehensif juga menyebabkan perkembangan siswa sulit diukur secara berkesinambungan. Hasil asesmen awal memperlihatkan hanya 35% siswa yang mampu membaca Al-Qur'an sesuai kaidah tajwid dan makharijul huruf, sementara sebagian besar lainnya masih memerlukan bimbingan intensif.

Sebelumnya telah ada berbagai kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi keagamaan siswa sekolah dasar, namun mayoritas masih menekankan pada pendekatan tradisional, seperti halaqah dan talaqqi, tanpa integrasi teknologi. Di sisi lain, penelitian terkini menegaskan bahwa penggunaan metode gamifikasi, storytelling Islami, serta teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan (Arifin et al., 2023; Federika et al., 2022). Kegiatan pengabdian terdahulu seringkali belum melibatkan peran orang tua secara optimal, padahal mereka memiliki pengaruh besar dalam mendukung pembelajaran anak di rumah. Inilah yang menjadi gap utama yang coba diisi oleh program pengabdian ini, yaitu dengan menggabungkan pendekatan digital dan non-digital, serta mengintegrasikan peran guru, siswa, dan orang tua dalam satu ekosistem pembelajaran yang saling melengkapi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar mengaji melalui penerapan metode gamifikasi, storytelling Islami, dan pendekatan berbasis bermain; meningkatkan kompetensi guru dan orang tua dalam membimbing anak mengaji dengan metode yang lebih interaktif dan efektif melalui pelatihan strategi pengajaran berbasis teknologi; serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital, termasuk aplikasi berbasis AI, sebagai alat bantu dalam pembelajaran mengaji. Program ini juga diarahkan untuk menghadirkan sistem pemantauan berbasis digital yang dapat membantu guru dan orang tua dalam mengevaluasi perkembangan siswa secara lebih terstruktur.

Kontribusi kegiatan pengabdian masyarakat ini bersifat multidimensional. Pertama, kontribusi akademis berupa hilirisasi hasil penelitian mengenai efektivitas gamifikasi, storytelling, dan aplikasi berbasis AI dalam pembelajaran agama, sehingga memberikan bukti empiris bahwa pendekatan inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kedua, kontribusi praktis berupa peningkatan kapasitas guru dan orang tua melalui workshop serta pendampingan, yang diharapkan dapat mengubah pola pembelajaran mengaji dari sekadar rutinitas menjadi pengalaman belajar yang

menyenangkan dan bermakna. Ketiga, kontribusi sosial-budaya melalui terciptanya sinergi antara sekolah, keluarga, dan teknologi yang mampu memperkuat budaya mengaji di lingkungan masyarakat Yosowilangun. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran mengaji di sekolah dasar, tetapi juga pada pembangunan budaya literasi Al-Qur'an yang berkelanjutan di tingkat komunitas.

BAHAN DAN METODE

Lokasi

Program pengabdian masyarakat dilaksanakan di Kecamatan Yosowilangun, Kabupaten Lumajang, dengan estimasi jarak ± 158 km atau sekitar 2 jam 43 menit perjalanan dari Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan observasi awal ditemukan bahwa praktik pembelajaran mengaji di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional dengan pemanfaatan teknologi yang sangat minim. Hal tersebut menjadikan Kecamatan Yosowilangun sebagai lokasi strategis untuk pengabdian, khususnya dalam mengintegrasikan pendekatan digital dan non-digital. Fokus kegiatan diarahkan pada dua sekolah dasar mitra, yaitu SDN Yosowilangun 1 dan SDIT Al-Firdaus, yang keduanya menunjukkan kebutuhan tinggi terhadap inovasi pembelajaran.

Khalayak Sasaran

Sasaran utama dalam program ini adalah siswa, guru, dan orang tua. Sebanyak 30 siswa kelas IV–VI dipilih karena mereka berada pada tahap akhir sekolah dasar sehingga perlu penguatan keterampilan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Selain itu, terdapat 15 guru yang terdiri atas guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan guru kelas yang menjadi fasilitator utama di sekolah, serta 30 orang tua yang berperan mendampingi anak belajar di rumah. Pemilihan ketiga kelompok ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang berkesinambungan antara sekolah dan rumah. Profil demografis mereka mencerminkan komunitas lokal Yosowilangun, di mana orang tua sebagian besar berprofesi sebagai pekerja informal dan memiliki keterbatasan dalam literasi digital. Oleh karena itu, keterlibatan mereka dianggap penting untuk memastikan efektivitas sekaligus keberlanjutan program.

Mitra

Mitra utama dalam pelaksanaan program adalah dua sekolah dasar, yaitu SDN Yosowilangun 1 dan SDIT Al-Firdaus. Kedua sekolah ini dipilih karena memiliki kebutuhan nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran mengaji, serta menunjukkan komitmen tinggi untuk terlibat dalam setiap tahapan kegiatan. Kontribusi mitra meliputi penyediaan fasilitas berupa ruang kelas dan waktu pelaksanaan, koordinasi kehadiran peserta, serta dukungan administratif. Guru berperan sebagai fasilitator lokal dalam menerapkan metode gamifikasi, storytelling, dan aplikasi digital. Sementara itu, orang tua dilibatkan untuk mendampingi anak belajar di rumah, memberikan umpan balik terhadap pemanfaatan aplikasi, serta berpartisipasi aktif dalam evaluasi program. Dengan demikian, keterlibatan mitra menjadi kunci keberhasilan implementasi kegiatan, baik dari sisi logistik, sumber daya manusia, maupun keberlanjutan program.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang dipilih merupakan kombinasi dari workshop/pelatihan, pendampingan, dan transfer teknologi. Workshop digunakan sebagai sarana transfer pengetahuan dan keterampilan melalui ceramah, praktik, serta simulasi. Workshop singkat dilaksanakan di masing-masing sekolah

mitra dan berfokus pada literasi digital dasar, pemanfaatan aplikasi *Learn Quran Tajwid* dan *Tarteel AI*, serta praktik gamifikasi dan storytelling Islami. Pendampingan dilakukan untuk memastikan implementasi berjalan secara berkelanjutan dengan dukungan tim pengabdian yang mendampingi guru dan orang tua dalam mendesain tantangan mengaji, memberikan penghargaan, serta mengintegrasikan metode ke dalam pembelajaran. Selain itu, transfer teknologi dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi gratis, video tutorial buatan tim, serta materi softcopy yang dapat diakses kapan saja. Pemilihan metode ini dianggap tepat karena mampu menggabungkan kecepatan peningkatan kapasitas (melalui workshop), kedalaman hasil (melalui pendampingan), dan efisiensi biaya (melalui pemanfaatan teknologi gratis).

Tahapan Kegiatan

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui beberapa kegiatan, antara lain observasi awal di sekolah, penyusunan instrumen survei, serta pengumpulan data kebutuhan guru dan orang tua melalui Google Forms dan wawancara langsung. Tim juga menyiapkan silabus pelatihan singkat, memproduksi video tutorial, dan menyusun materi digital dalam bentuk softcopy. Selain itu, perangkat gamifikasi berupa papan tantangan, skema poin, dan sertifikat penghargaan juga disiapkan untuk mendukung implementasi. Tahap ini penting dilakukan untuk memastikan program relevan dengan kebutuhan riil, efisien dari sisi biaya, dan siap digunakan. Persiapan dilakukan di kampus untuk penyusunan materi dan produksi video, sementara observasi dan koordinasi dilaksanakan langsung di sekolah mitra. Pihak yang dilibatkan adalah tim pengabdian, kepala sekolah, guru, serta perwakilan orang tua.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan workshop satu hari di masing-masing sekolah mitra. Kegiatan dalam workshop mencakup ceramah singkat mengenai pembelajaran digital, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik gamifikasi dan storytelling, serta simulasi pendampingan belajar di rumah. Implementasi dilanjutkan di kelas melalui penggunaan papan tantangan mengaji, pemberian poin dan penghargaan, serta integrasi storytelling dalam sesi membaca tartil. Untuk memastikan keberlanjutan, dilakukan pendampingan berupa klinik mini bagi guru dan orang tua, baik secara tatap muka maupun melalui komunikasi daring seperti grup WhatsApp. Semua kegiatan dilaksanakan di ruang kelas sekolah mitra dengan melibatkan tim pengabdian, guru, siswa, dan orang tua.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, evaluasi mencakup pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman guru dan orang tua, serta survei kepuasan melalui Google Forms. Secara kualitatif, dilakukan wawancara terarah singkat untuk mengonfirmasi hasil survei, observasi implementasi papan tantangan, serta analisis laporan penggunaan aplikasi oleh siswa. Evaluasi dilakukan di sekolah untuk tes dan wawancara, serta secara daring untuk survei digital. Semua pihak dilibatkan, termasuk tim pengabdian, guru, siswa, dan orang tua, sehingga hasil evaluasi dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas program.

Metode Evaluasi dan Indikator Keberhasilan

Evaluasi program dilakukan dengan menggabungkan pendekatan formatif dan sumatif. Instrumen evaluasi berupa tes, survei digital, observasi, dan wawancara digunakan untuk mengukur keterlaksanaan, peningkatan kompetensi, adopsi teknologi, kualitas implementasi kelas, kepuasan peserta, dan keberlanjutan program. Indikator keberhasilan ditentukan melalui ketercapaian partisipasi peserta, peningkatan skor pre-test dan post-test, tingkat adopsi aplikasi digital, konsistensi

penggunaan gamifikasi, serta tingginya persentase umpan balik positif dari guru, siswa, dan orang tua. Selain itu, indikator keberlanjutan diukur melalui ketersediaan materi softcopy, video tutorial, dan grup komunikasi daring yang memungkinkan sekolah melanjutkan praktik pembelajaran secara mandiri. Proses evaluasi ini memastikan bahwa program dapat diukur secara objektif dan menghasilkan rekomendasi yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelsakan hasil kegiatan pengabdian masyarakat berdasarkan setiap tahapan pelaksanaan kegiatan.

Survey Awal dan Analisis Kebutuhan

Tahapan awal berupa survey dan analisis kebutuhan menjadi pondasi penting dalam perancangan program. Kegiatan ini dilakukan pada bulan pertama hingga bulan kedua, melibatkan seluruh guru dan orang tua siswa di sekolah dasar wilayah Kecamatan Yosowilangun. Dari total 15 guru dan 30 orang tua yang menjadi responden, tercatat 100% partisipasi dalam pengisian kuesioner online melalui Google Forms. Hal ini menunjukkan adanya tingkat kesediaan dan keterbukaan yang tinggi dari pihak sekolah dan wali murid untuk terlibat dalam program peningkatan kualitas pembelajaran mengaji.

Selain kuesioner, wawancara langsung juga dilakukan kepada 15 guru dan 30 orang tua, dengan partisipasi penuh tanpa ada yang absen. Wawancara ini memperkaya data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner dengan perspektif kualitatif yang lebih mendalam. Beberapa temuan utama menunjukkan bahwa guru menghadapi keterbatasan media pembelajaran interaktif, sementara orang tua menyampaikan kesulitan dalam mendampingi anak mengaji di rumah karena keterbatasan waktu maupun pemahaman tajwid.

Data yang diperoleh dari tahap ini memberikan dasar yang kuat untuk merancang intervensi, sehingga program tidak hanya relevan tetapi juga benar-benar menjawab kebutuhan nyata di lapangan. Tingkat partisipasi 100% memperlihatkan dukungan dan antusiasme yang tinggi, sekaligus mempertegas keberhasilan tahap awal program.

Pelatihan Guru dan Orang Tua dengan Pendekatan Digital dan Non-Digital

Tahap berikutnya dilaksanakan pada bulan ketiga hingga keempat, berupa pelatihan guru dan orang tua yang dirancang menggunakan pendekatan digital dan non-digital. Dalam pelaksanaan workshop singkat, 100% peserta hadir sesuai target, terdiri dari 12 guru, 24 orang tua, dan 24 siswa yang turut diundang dalam sesi praktek. Kehadiran penuh ini menandakan koordinasi yang efektif dan komitmen tinggi dari semua pihak.

Sebelum pelatihan dimulai, peserta mengikuti pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka tentang metode pembelajaran digital dan non-digital. Setelah sesi pelatihan, dilakukan post-test yang hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada hampir seluruh peserta. Hal ini mengindikasikan efektivitas materi pelatihan dalam memperluas wawasan dan keterampilan peserta.

Selain itu, 80% peserta memberikan umpan balik positif terhadap materi dan metode pelatihan. Mereka menilai bahwa materi mudah dipahami, relevan dengan kebutuhan, dan aplikatif dalam pembelajaran mengaji. Beberapa responden bahkan menyampaikan bahwa pendekatan kombinasi digital dan non-digital membuka perspektif baru dalam mendampingi anak belajar, sehingga tidak hanya bergantung pada metode tradisional. Dengan capaian tersebut, tahap pelatihan terbukti berhasil meningkatkan kompetensi sekaligus menumbuhkan motivasi guru maupun orang tua dalam mendukung pembelajaran mengaji berbasis inovasi.

Implementasi Metode Gamifikasi dan Storytelling

Memasuki bulan kelima hingga ketujuh, fokus program beralih pada implementasi metode gamifikasi dan storytelling dalam pembelajaran mengaji. Pada tahap ini, sebanyak 100% siswa (30 orang) berpartisipasi aktif dalam tantangan mengaji berbasis gamifikasi. Tantangan dirancang dengan sistem poin, level, dan penghargaan yang mendorong motivasi siswa untuk terus belajar.

Setiap siswa memperoleh sertifikat penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas keterlibatan mereka. Pemberian sertifikat ini terbukti meningkatkan rasa bangga sekaligus menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa. Lebih jauh lagi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% siswa memberikan umpan balik positif mengenai pengalaman belajar dengan gamifikasi dan storytelling. Mereka merasa proses mengaji menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, dan lebih mudah dipahami. Storytelling yang disisipkan ke dalam pembelajaran juga membuat siswa lebih terhubung dengan nilai-nilai moral dan kisah teladan dari Al-Qur'an. Dari capaian ini, terlihat jelas bahwa metode kreatif seperti gamifikasi dan storytelling mampu meningkatkan keterlibatan emosional serta motivasi siswa dalam belajar mengaji.

Pemanfaatan Teknologi Digital

Pada bulan kedelapan hingga kesepuluh, program berfokus pada pemanfaatan teknologi digital melalui aplikasi gratis seperti *Learn Quran Tajwid* dan *Tarteel AI*. Hasilnya sangat menggembirakan, karena 100% siswa (30 orang) menggunakan aplikasi tersebut secara mandiri dalam kurun waktu dua minggu setelah diperkenalkan. Tingkat penggunaan yang mencapai 100% membuktikan bahwa aplikasi tersebut dapat dengan cepat diadopsi oleh siswa meskipun berasal dari latar belakang teknologi yang beragam.

Selain siswa, orang tua (30 orang) dan guru (15 orang) juga dilibatkan untuk memberikan laporan pengalaman penggunaan aplikasi. Dari survei digital yang dilakukan, seluruh responden memberikan laporan positif. Orang tua merasa aplikasi membantu anak berlatih secara mandiri di rumah, sementara guru menilai aplikasi ini dapat menjadi pelengkap media pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, tahap pemanfaatan teknologi digital berhasil meningkatkan kemandirian belajar siswa, memperkuat peran orang tua dalam mendampingi anak, sekaligus menambah variasi media pembelajaran bagi guru.

Evaluasi Dampak Program terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Tahap terakhir dilaksanakan pada bulan kesebelas hingga kedua belas, berupa evaluasi dampak program terhadap motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan survei pasca-program, sebanyak 70% siswa (21 orang) menunjukkan peningkatan motivasi belajar. Mereka merasa lebih antusias mengikuti pelajaran mengaji, baik di sekolah maupun di rumah, karena telah terbiasa dengan metode gamifikasi, storytelling, serta dukungan aplikasi digital.

Dari sisi guru, 70% (11 orang) melaporkan adanya dampak positif program terhadap efektivitas pembelajaran. Guru merasa metode yang diperkenalkan membantu mereka lebih variatif dalam mengajar, sehingga siswa tidak cepat bosan. Begitu pula dari perspektif orang tua, 70% (21 orang) menyatakan bahwa program ini memberikan perubahan nyata pada perilaku belajar anak di rumah. Anak-anak menjadi lebih berinisiatif untuk mengaji tanpa harus selalu diingatkan.

Hasil ini menegaskan bahwa program yang dirancang tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis dalam membaca Al-Qur'an, tetapi juga memupuk motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Dengan adanya dukungan simultan dari guru dan orang tua, proses pembelajaran menjadi lebih terintegrasi antara sekolah dan rumah.

Secara keseluruhan, hasil program pengabdian masyarakat ini menunjukkan keberhasilan yang konsisten di setiap tahap. Partisipasi penuh dari guru, orang tua, dan siswa menjadi indikator penting keberhasilan implementasi. Pelatihan mampu meningkatkan pemahaman, metode gamifikasi dan storytelling membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sementara pemanfaatan aplikasi digital

memperkuat kemandirian siswa. Evaluasi akhir memperlihatkan peningkatan motivasi belajar serta penguatan sinergi antara sekolah dan orang tua dalam mendukung anak mengaji.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa partisipasi penuh dari guru, orang tua, dan siswa dalam setiap tahapan program berhasil mengoptimalkan kualitas pembelajaran mengaji di sekolah dasar wilayah Yosowilangun. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menekankan pentingnya survey kebutuhan dan analisis pemangku kepentingan sebagai fondasi pengembangan program berbasis komunitas. Tao et al. (2023) menjelaskan bahwa pemetaan kebutuhan yang melibatkan guru dan orang tua memungkinkan program dirancang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Dengan keterlibatan penuh 15 guru dan 30 orang tua dalam pengisian kuesioner serta wawancara, hasil penelitian ini membuktikan bahwa analisis kebutuhan mampu menghasilkan intervensi yang relevan dan aplikatif.

Lebih lanjut, Coudenys et al. (2024) mengungkap bahwa inisiatif pendidikan berbasis komunitas cenderung menunjukkan tingkat partisipasi tinggi, namun seringkali kurang terintegrasi dengan praktik pembelajaran formal. Temuan dalam program ini menepis kecenderungan tersebut karena keterlibatan guru, siswa, dan orang tua berlangsung simultan, sehingga hasilnya dapat langsung terintegrasi dalam praktik pembelajaran mengaji. Hal ini diperkuat oleh Pusztai et al. (2024) yang menekankan bahwa pola keterlibatan orang tua dalam sekolah berbasis komunitas, terutama dalam konteks pendidikan agama, merupakan faktor kunci keberhasilan.

Selanjutnya, keberhasilan tahap pelatihan guru dan orang tua melalui pendekatan blended learning (digital dan non-digital) mendukung literatur yang menyoroti efektivitas pembelajaran hibrid. Mujallid (2024) menyatakan bahwa strategi pembelajaran digital aktif dalam lingkungan blended dapat meningkatkan keterampilan sosial-emosional sekaligus keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan pemahaman peserta pelatihan. Daniel et al. (2024) juga menegaskan bahwa desain kursus yang efektif serta kehadiran instruktur sangat penting untuk menciptakan pembelajaran interaktif yang mendorong pencapaian akademik lebih baik. Temuan ini sejalan dengan fakta bahwa 80% peserta memberikan umpan balik positif terhadap pelatihan yang dilaksanakan.

Selain itu, penerapan metode gamifikasi dan storytelling dalam pembelajaran mengaji membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ma (2024) menegaskan bahwa gamifikasi dengan unsur tantangan dan penghargaan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik, sementara Hu (2020) menyoroti potensi gamifikasi dalam menstimulasi kreativitas serta berpikir kritis. Respon positif dari seluruh siswa dalam tahap implementasi gamifikasi menunjukkan keselarasan dengan hasil penelitian tersebut. Di sisi lain, Dehghanzadeh et al. (2024) menjelaskan bahwa lingkungan pembelajaran yang digamifikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa pada level pendidikan dasar, selaras dengan temuan bahwa storytelling membuat pembelajaran mengaji lebih kontekstual dan bermakna.

Pemanfaatan aplikasi digital seperti *Learn Quran Tajwid* dan *Tarteel AI* juga mendukung penelitian (Gonzalez-DeHass et al., 2022) yang menegaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran digital anak berperan penting dalam keberhasilan akademik. Selain itu, Qazi et al. (2021) menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan otonomi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil program yang menunjukkan bahwa seluruh siswa menggunakan aplikasi tersebut secara mandiri. Namun demikian, Hou et al. (2024) dan Addi-Racah (2024) mengingatkan tentang kesenjangan digital di kalangan orang tua yang dapat memengaruhi tingkat keterlibatan mereka.

Secara umum, hasil program ini mendukung gagasan Amzalag et al. (2024) bahwa integrasi program komunitas berbasis digital dan gamifikasi mampu meningkatkan capaian akademik serta

motivasi siswa. Dengan demikian, program ini tidak hanya relevan secara praktis, tetapi juga sejalan dengan landasan teoritis dan empiris dalam literatur pendidikan agama dan teknologi.

Dampak Sosial, Ekonomi, dan Budaya

Dampak sosial dari program ini terlihat pada meningkatnya sinergi antara guru, orang tua, dan siswa. Adanya kolaborasi dalam penggunaan aplikasi digital serta keterlibatan aktif dalam gamifikasi mengaji memperkuat ikatan sosial di lingkungan sekolah maupun rumah. Program ini juga mendorong munculnya budaya baru dalam pembelajaran mengaji yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Dengan adanya storytelling, nilai-nilai keislaman dapat ditransfer tidak hanya dalam bentuk bacaan teknis, tetapi juga sebagai bagian dari internalisasi moral yang membentuk karakter siswa sejak dini.

Dari aspek ekonomi, program ini relatif efisien karena menggunakan aplikasi gratis yang mudah diakses oleh seluruh siswa. Hal ini mengurangi biaya tambahan yang biasanya dikeluarkan untuk pembelian buku atau modul cetak. Orang tua juga diuntungkan karena dapat mendampingi anak belajar dengan media yang praktis tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan.

Secara budaya, program ini berhasil melakukan revitalisasi tradisi mengaji yang selama ini cenderung monoton. Dengan menggabungkan pendekatan digital dan non-digital, kegiatan mengaji menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa kehilangan substansi religiusnya. Transformasi ini relevan dalam konteks masyarakat yang semakin terdigitalisasi, sekaligus mempertahankan akar budaya mengaji sebagai praktik keagamaan yang turun-temurun.

Keterbatasan Pengabdian

Meskipun capaian program menunjukkan keberhasilan, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, evaluasi motivasi siswa hanya dilakukan melalui survei, sehingga data lebih bersifat self-report dan rentan terhadap bias sosial. Kedua, penggunaan aplikasi digital belum mempertimbangkan secara mendalam perbedaan kompetensi digital antar orang tua, sebagaimana diperingatkan oleh Hou et al. (2024). Kesenjangan ini berpotensi menimbulkan disparitas dalam pendampingan siswa di rumah.

Selain itu, keberhasilan implementasi gamifikasi sangat bergantung pada kreativitas guru dalam merancang tantangan dan storytelling. Tidak semua guru memiliki kemampuan desain pembelajaran kreatif yang memadai, sehingga diperlukan pelatihan berkelanjutan agar program tidak berhenti pada tahap awal. Faktor infrastruktur juga menjadi keterbatasan, mengingat tidak semua sekolah dasar di daerah memiliki akses internet stabil, yang menjadi syarat utama untuk memanfaatkan aplikasi digital.

Rekomendasi untuk Keberlanjutan, Mitra, dan Peneliti Lain

Untuk keberlanjutan program, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, sekolah perlu membangun komunitas belajar digital yang memungkinkan guru, orang tua, dan siswa terus berinteraksi melalui platform daring, sehingga pemanfaatan aplikasi mengaji tidak berhenti pada periode program saja. Kedua, lembaga pendidikan dapat menjalin kerja sama dengan penyedia aplikasi Qur'an digital guna memperoleh dukungan teknis maupun pengembangan konten yang lebih sesuai dengan kebutuhan lokal.

Bagi mitra, khususnya pemerintah daerah dan organisasi masyarakat, dukungan dapat diberikan dalam bentuk penyediaan fasilitas internet, perangkat digital, maupun pelatihan tambahan bagi guru. Hal ini penting untuk mengurangi kesenjangan digital antar keluarga dan memastikan inklusivitas program.

Untuk peneliti lain, studi ini membuka peluang penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas jangka panjang gamifikasi dan storytelling dalam pembelajaran mengaji, termasuk dampaknya terhadap capaian akademik formal siswa. Penelitian longitudinal diperlukan untuk mengukur sejauh mana motivasi dan hasil belajar dapat dipertahankan setelah program berakhir. Selain itu, kajian tentang

peran gender dan latar belakang sosial-ekonomi orang tua dalam pemanfaatan aplikasi digital juga penting dilakukan, mengingat potensi kesenjangan yang diidentifikasi oleh Addi-Racah (2024).

KESIMPULAN

Program revitalisasi pembelajaran mengaji berbasis digital yang diimplementasikan dalam studi ini terbukti memberikan dampak positif baik dari sisi ekonomi, budaya, maupun pendidikan. Penggunaan aplikasi gratis yang mudah diakses tidak hanya menekan biaya operasional bagi sekolah dan orang tua, namun juga memberikan kemudahan dalam mendampingi proses belajar anak di rumah. Hal ini menjadi solusi nyata di tengah tantangan finansial yang seringkali membatasi akses terhadap sumber belajar konvensional, seperti buku cetak atau modul fisik. Dengan demikian, program ini berhasil menjawab kebutuhan masyarakat untuk memperoleh pendidikan agama yang terjangkau dan inklusif.

Dari segi budaya, pendekatan yang memadukan metode digital dan non-digital berhasil merevitalisasi tradisi mengaji yang selama ini dianggap monoton dan kurang diminati generasi muda. Transformasi ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik melalui elemen gamifikasi dan storytelling, tetapi juga relevan dengan dinamika masyarakat yang semakin terdigitalisasi. Dengan tetap mempertahankan nilai-nilai religius dan budaya lokal, program ini mampu menjadi jembatan antara tradisi dan inovasi, sehingga praktik mengaji tidak kehilangan esensi spiritualnya meskipun dikemas secara modern.

Namun, keberhasilan program ini tidak lepas dari sejumlah tantangan dan keterbatasan. Evaluasi motivasi siswa yang hanya mengandalkan survei self-report membuat data cenderung subjektif dan rentan terhadap bias sosial. Selain itu, belum meratanya kompetensi digital di kalangan orang tua menjadi hambatan tersendiri, terutama dalam mendampingi anak belajar di rumah. Seperti yang telah diperingatkan oleh literatur, kesenjangan digital ini dapat memperlebar disparitas pendidikan jika tidak diantisipasi secara serius. Tantangan lain datang dari sisi guru, di mana kreativitas dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi belum merata, sehingga perlu adanya pelatihan berkelanjutan untuk memastikan inovasi tetap berjalan dan berkembang.

Infrastruktur digital yang belum memadai di beberapa daerah juga menjadi kendala utama dalam implementasi program. Masih adanya sekolah dasar yang mengalami keterbatasan akses internet mengindikasikan perlunya dukungan lebih lanjut dari berbagai pihak, baik pemerintah, lembaga pendidikan, maupun mitra swasta. Tanpa dukungan fasilitas dan pelatihan yang memadai, tujuan pemerataan akses pendidikan berbasis digital akan sulit tercapai, terutama di wilayah-wilayah terpencil yang sangat membutuhkan inovasi pembelajaran seperti ini.

Oleh karena itu, keberlanjutan program ini sangat bergantung pada kolaborasi multipihak. Sekolah perlu membangun komunitas belajar digital yang melibatkan guru, orang tua, dan siswa secara aktif agar manfaat aplikasi mengaji dapat dirasakan secara berkelanjutan. Kerja sama dengan penyedia aplikasi Qur'an digital juga menjadi langkah strategis untuk memperoleh dukungan teknis, pengembangan konten yang kontekstual, serta memastikan kualitas pembelajaran tetap terjaga. Pemerintah daerah dan organisasi masyarakat diharapkan berperan sebagai fasilitator dalam penyediaan infrastruktur serta pelatihan bagi guru dan orang tua.

Untuk pengembangan ke depan, penelitian lebih lanjut sangat diperlukan, terutama untuk mengukur efektivitas jangka panjang dari penerapan gamifikasi dan storytelling dalam pembelajaran mengaji. Penelitian longitudinal dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait dampak program terhadap motivasi, hasil belajar, serta penguatan karakter religius siswa. Selain itu, aspek peran gender dan latar belakang sosial-ekonomi orang tua juga menjadi variabel penting yang perlu diteliti lebih mendalam untuk memastikan bahwa program ini benar-benar inklusif dan dapat diakses oleh semua kalangan.

Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran mengaji berbasis digital ini merupakan langkah maju dalam memperkuat pendidikan agama di era modern. Meskipun masih terdapat berbagai tantangan

yang harus diatasi, kolaborasi dan komitmen dari seluruh pemangku kepentingan akan menjadi kunci utama bagi keberhasilan dan keberlanjutan program di masa yang akan datang. Dengan pendekatan yang inklusif, adaptif, dan berbasis komunitas, diharapkan program ini dapat menjadi model inspiratif bagi upaya revitalisasi pembelajaran agama di Indonesia, serta berkontribusi pada terciptanya generasi muda yang religius, cerdas, dan melek teknologi.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya atas dukungan akademik, fasilitas, serta bimbingan yang telah diberikan sepanjang proses penelitian ini. Kontribusi para dosen, tenaga kependidikan, dan seluruh civitas akademika sangat berarti dalam mewujudkan kelancaran pelaksanaan program revitalisasi pembelajaran mengaji berbasis digital.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para mitra yang telah berkolaborasi dan memberikan dukungan nyata, baik dalam bentuk konsultasi teknis, pengembangan konten, maupun penyediaan infrastruktur digital. Kerja sama yang terjalin telah memperkaya inovasi sekaligus memperluas jangkauan program, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak sekolah dan masyarakat. Semoga sinergi yang telah terbangun ini dapat terus berlanjut demi kemajuan pendidikan agama di Indonesia.

Conflict of Interests

Tim penulis menyatakan bahwa tidak ada potensi konflik kepentingan terkait kepengarangan dan publikasi untuk artikel ini.

REFERENCES

- Addi-Racah, A. (2024). The role of digital capital in parental engagement. *Education and Information Technologies*, 29(13), 16901-16928.
- Amzalag, M., Kadusi, D., & Peretz, S. (2024). Enhancing academic achievement and engagement through digital game-based learning: An empirical study on middle school students. *Journal of Educational Computing Research*, 62(5), 989-1013.
- Arifin, N. A., Rulyansah, A., Isman, L. M., & Rozi, F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media CAI. PROSIDING NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH,
- Coudenys, B., Dekeyser, G., Agirdag, O., & Clycq, N. (2024). The invisible support of community schools in a highly unequal education system: Exploring the experiences of minority pupils and teachers. *British Educational Research Journal*, 50(4), 2091-2110.
- Daniel, K., Msambwa, M. M., Antony, F., & Wan, X. (2024). Motivate students for better academic achievement: A systematic review of blended innovative teaching and its impact on learning. *Computer Applications in Engineering Education*, 32(4), e22733.
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34-70.
- Federika, A. A., Mariati, P., Ghufron, S., Djazilan, M. S., & Akhwani, A. (2022). Internalisasi Karakter Religius Melalui Program Tahfidz Quran Di Sekolah Dasar Islam Raden Patah Surabaya. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED (School Education Journal PGSD FIP UNIMED)*, 7(1), 57-69.

- Gonzalez-DeHass, A. R., Willems, P. P., Powers, J. R., & Musgrove, A. T. (2022). Parental involvement in supporting students' digital learning. *Educational Psychologist*, 57(4), 281-294.
- Hou, Y., Chen, S., & Lin, X. (2024). Parental digital involvement in online learning: Addressing the digital divide, not redressing digital reproduction. *European Journal of Education*, 59(2), e12635.
- Hu, J. (2020). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*: By Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, and John Burton. Pp 159. Pp 138. Cham, Switzerland: Springer International Publishing AG. 2018.£ 55.16,(hbk). ISBN 978-3-319-47282-9 (hbk). In: Taylor & Francis.
- Ma, J. (2024). Educational gamification: motivation and engagement strategies. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-3249>
- Mujallid, A. T. (2024). Digital Active Learning Strategies in Blended Environments to Develop Students' Social and Emotional Learning Skills and Engagement in Higher Education. *European Journal of Education*, 59(4), e12748.
- Pusztai, G., Demeter-Karászi, Z., Csonka, É., Bencze, Á., Major, E., Szilágyi, E., & Bacskai, K. (2024). Patterns of parental involvement in schools of religious communities. A systematic review. *British Journal of Religious Education*, 46(4), 485-504.
- Qazi, A., Hardaker, G., Ahmad, I. S., Darwich, M., Maitama, J. Z., & Dayani, A. (2021). The role of information & communication technology in elearning environments: a systematic review. *IEEE Access*, 9, 45539-45551.
- Tao, L., Yang, Y., Ma, X., Fu, L., & Liu, S. (2023). Teachers' and students' perspectives on the needs of community practice teachers: a cross-sectional study. *BMC Medical Education*, 23(1), 486.

This page has been intentionally left blank