

Pendampingan Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Harakat Berbasis *Memory Game* bagi Santri TPA Nurul Islam pada Masyarakat Dayak Bakumpai

Saiful Lutfi, Surawan Surawan,* Norheni Aulia
Universitas Islam Negeri Palangkaraya

saifullutfi@iain-palangkaraya.ac.id, surawan@uin-palangkaraya.ac.id,*
norheniaulia2311110002@uin-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Keterbatasan tenaga pengajar dan keberagaman kemampuan membaca Al-Qur'an menjadi salah satu tantangan dalam keberlangsungan pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), khususnya pada masyarakat pedesaan. Kondisi tersebut juga ditemukan di TPA Nurul Islam, Desa Malasan, Kabupaten Murung Raya, yang membutuhkan alternatif pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat yang menarik serta mudah diterapkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendampingi santri dalam pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat melalui *Memory Game* berbasis *Joyful Learning* sekaligus memberikan media pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh pengelola TPA. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif-edukatif melalui lima tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, pelaksanaan *Memory Game*, praktik dan penguatan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Media yang digunakan berupa kartu *Memory Game* yang memuat huruf hijaiyah dan harakat fathah, kasrah, dan dhammah. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi terhadap perhatian, keaktifan, kemampuan mencocokkan kartu, keberanian melakukan praktik, dan antusiasme santri selama kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan *Memory Game* memberikan variasi pembelajaran yang memungkinkan santri terlibat secara langsung melalui aktivitas mengenali, mengingat, mencocokkan, menyebutkan, dan mempraktikkan huruf hijaiyah dan harakat. Kegiatan juga mendorong interaksi santri dengan fasilitator dan teman sebaya serta memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Media *Memory Game* selanjutnya diserahkan kepada pengelola TPA untuk digunakan kembali sebagai bagian dari upaya mendukung keberlanjutan pembelajaran Al-Qur'an.

Kata kunci: literasi menulis; literasi berbicara; pembelajaran berbasis pengalaman; SMP; keterampilan berbahasa.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca Al-Qur'an merupakan salah satu kemampuan dasar dalam pendidikan Islam yang perlu dibangun sejak anak mengenal bentuk dan bunyi huruf hijaiyah. Penguasaan huruf hijaiyah menjadi tahap awal sebelum anak mampu membaca rangkaian huruf berharakat dan melanjutkan pada kemampuan membaca Al-Qur'an secara lebih kompleks. Karena itu, proses pengenalan huruf hijaiyah tidak cukup dilakukan melalui kegiatan menghafal dan menirukan secara berulang, tetapi perlu disertai media dan aktivitas yang memungkinkan anak melihat, mengenali, mengingat, mengucapkan, serta menggunakan huruf dalam situasi belajar yang bermakna. Triyantono et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media yang sesuai dapat membantu anak mengenal huruf hijaiyah dengan lebih mudah, sedangkan keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dapat membuat proses pengenalan huruf kurang

optimal. Temuan yang lebih baru juga memperlihatkan bahwa media visual dan media konkret dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali dan mengingat huruf hijaiyah (Noterisa et al., 2024; Aziz et al., 2024).

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang adaptif menjadi semakin penting pada pendidikan Al-Qur'an nonformal, khususnya Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) yang berada di lingkungan masyarakat. TPA tidak hanya menjadi tempat anak belajar membaca Al-Qur'an, tetapi juga menjadi ruang pembinaan keagamaan yang keberlangsungannya sangat bergantung pada ketersediaan pendamping, metode pembelajaran, dan dukungan masyarakat. Pada beberapa konteks TPQ, keterbatasan tenaga pengajar, ketidakkonsistenan metode, dan kurangnya variasi bahan pembelajaran masih menjadi persoalan yang memengaruhi proses pembelajaran. Saputri et al. (2022), misalnya, menemukan bahwa persoalan sumber daya manusia dan keterbatasan variasi metode menjadi bagian dari masalah yang perlu ditangani dalam penguatan TPQ di masyarakat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan pembelajaran Al-Qur'an di tingkat masyarakat tidak hanya membutuhkan tambahan tenaga pendamping, tetapi juga membutuhkan model dan media pembelajaran yang sederhana, mudah digunakan, serta dapat dilanjutkan oleh pengelola setelah program pengabdian selesai.

Persoalan tersebut juga ditemukan pada masyarakat Dayak Bakumpai, khususnya di wilayah pedesaan yang secara akses relatif sulit dijangkau. Keterbatasan sumber daya manusia yang dapat mendampingi anak-anak belajar mengaji menjadi salah satu persoalan yang perlu memperoleh perhatian. Kondisi tersebut secara nyata ditemukan pada TPA Nurul Islam di Desa Malasan, yang berada di sekitar masjid dan memiliki ruang pembelajaran yang dipisahkan antara santri laki-laki dan perempuan. Berdasarkan pengamatan awal tim, kegiatan TPA sebelumnya sempat berhenti sejak bulan Maret karena tidak tersedianya guru yang mengajar. Situasi ini memperlihatkan bahwa keberadaan fasilitas belajar saja belum menjamin keberlanjutan pendidikan Al-Qur'an; keberadaan tenaga pendamping dan pola pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan juga menjadi kebutuhan penting. Dalam konteks pengabdian, keterlibatan dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi strategis karena dapat berfungsi tidak hanya sebagai pendamping pembelajaran, tetapi juga sebagai penghubung antara kebutuhan nyata masyarakat dan penerapan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik santri. Kondisi dan kebutuhan mitra tersebut telah menjadi bagian penting dari rancangan program dalam naskah awal.

Santri TPA Nurul Islam memiliki karakteristik yang beragam, baik dari sisi usia maupun kemampuan membaca Al-Qur'an. Peserta terdiri atas anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama dengan kemampuan yang berada pada tahap Iqra' sampai Al-Qur'an. Keragaman tersebut membuat pembelajaran membutuhkan

pendekatan yang fleksibel agar anak dengan kemampuan berbeda tetap dapat mengikuti kegiatan secara aktif. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa pembelajaran yang didominasi penjelasan cenderung membuat sebagian anak kurang antusias, sedangkan permainan dan *ice breaking* memperoleh respons yang lebih positif. Dengan demikian, persoalan yang dihadapi mitra tidak hanya terletak pada penguasaan huruf hijaiyah dan harakat, tetapi juga pada bagaimana menciptakan situasi belajar yang mampu mempertahankan perhatian, motivasi, dan keterlibatan santri. Temuan lapangan tersebut telah dijelaskan dalam naskah awal dan menjadi dasar pemilihan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif.

Dalam perspektif psikologi pendidikan, motivasi dan keterlibatan peserta didik merupakan bagian penting dalam membangun pengalaman belajar yang efektif. Deci dan Ryan (2000) menjelaskan bahwa motivasi dapat berkembang ketika lingkungan belajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merasakan kompetensi, keterhubungan sosial, dan keterlibatan dalam aktivitas. Sementara itu, Bandura (1997) menempatkan *self-efficacy* sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas tertentu. Oleh karena itu, pembelajaran huruf hijaiyah bagi anak sebaiknya tidak hanya berorientasi pada tercapainya penguasaan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada santri untuk mencoba, memperoleh pengalaman berhasil, berinteraksi dengan teman, dan menerima penguatan secara langsung. Prinsip tersebut penting terutama bagi santri yang kemampuan mengajinya berbeda-beda, karena pengalaman belajar yang positif dapat membantu anak lebih berani terlibat dalam kegiatan membaca. Kerangka motivasi dan *self-efficacy* tersebut juga telah menjadi landasan teoritis dalam naskah awal.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah *Joyful Learning*, yaitu pembelajaran yang dirancang agar peserta didik belajar dalam suasana yang menyenangkan, interaktif, dan memberikan ruang untuk berpartisipasi secara aktif. Aulia dan Surawan (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Joyful Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menciptakan lingkungan belajar yang suportif serta mendorong keaktifan, kepercayaan diri, dan motivasi siswa. Temuan lain menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik. Zainuddin et al. (2020), melalui tinjauan sistematis terhadap penelitian *gamification*, menemukan kecenderungan positif pada aspek keterlibatan, motivasi, pencapaian akademik, dan konektivitas sosial. Sementara itu, tinjauan sistematis terhadap penerapan *game-based learning* pada pendidikan dasar menunjukkan bahwa hasil penelitian secara umum lebih banyak memperlihatkan dampak positif dibandingkan temuan yang campuran,

meskipun efektivitasnya tetap bergantung pada kesesuaian permainan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Dalam konteks tersebut, penggunaan permainan tidak seharusnya diposisikan sekadar sebagai kegiatan selingan untuk menghilangkan kejenuhan, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang memiliki tujuan pedagogis yang jelas. Permainan analog seperti kartu dan permainan meja memiliki potensi untuk mendukung aspek kognitif maupun psikologis peserta didik, termasuk keterlibatan, kepuasan belajar, fleksibilitas, dan kesempatan untuk bereksperimen. Hal tersebut diperkuat oleh kajian sistematis Tlili et al. (2021) yang menempatkan *game-based learning* sebagai pendekatan yang memungkinkan peserta didik memperoleh dan membangun pengetahuan dalam suasana yang menyenangkan dan terarah. Kajian terhadap permainan papan dan permainan analog juga menunjukkan potensi penggunaannya dalam mendukung berbagai hasil belajar, termasuk keterlibatan dan pengalaman belajar yang bermakna (Nadolny et al., 2023).

Salah satu bentuk permainan yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Memory Game*. Permainan ini menempatkan aktivitas mengingat, mengenali, mencari pasangan, dan mengulang informasi sebagai bagian dari proses bermain. Dalam pembelajaran huruf hijaiyah, mekanisme tersebut dapat dimanfaatkan untuk menghubungkan bentuk huruf dengan nama, harakat, atau bunyi sehingga pengulangan materi berlangsung secara aktif dan tidak monoton. Penggunaan permainan untuk pengenalan huruf hijaiyah sebenarnya bukan pendekatan yang sepenuhnya baru. Ulum et al. (2022) telah mengembangkan kegiatan berbasis game edukasi untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal huruf hijaiyah dan menempatkan permainan sebagai alternatif terhadap pembelajaran yang terlalu konvensional. Penelitian dan pengembangan media pada periode yang lebih baru juga menunjukkan kecenderungan serupa, yaitu penggunaan media permainan dan media visual sebagai alternatif untuk membuat pembelajaran huruf hijaiyah lebih menarik dan membantu proses pengenalan simbol.

Pemilihan *Memory Game* dalam kegiatan ini juga didukung oleh Ramadhani dan Puspita (2025) yang melaporkan bahwa penggunaan permainan *Memory Game* dapat mendukung peningkatan daya ingat dan hasil belajar serta mendorong antusiasme dan keaktifan peserta didik. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada materi yang berbeda, prinsip aktivitas mencocokkan dan mengingat memiliki relevansi dengan karakteristik pembelajaran huruf hijaiyah. Dengan demikian, terdapat peluang untuk mengadaptasi mekanisme permainan tersebut ke dalam konteks pendidikan Al-Qur'an melalui kartu yang memuat huruf hijaiyah, harakat fathah, kasrah, dan dhammah. Adaptasi ini sekaligus menjadi pembeda kegiatan pengabdian karena *Memory Game*

tidak digunakan hanya sebagai permainan hiburan, tetapi dirancang sebagai media latihan untuk membangun hubungan antara simbol, nama huruf, harakat, dan bunyi.

Berdasarkan telaah tersebut, dapat dilihat bahwa penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya telah banyak menunjukkan manfaat media visual, permainan, dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dalam membantu anak mengenal huruf hijaiyah. Namun, penerapan *Memory Game* berbasis kartu yang sederhana dan dapat digunakan kembali oleh pengelola TPA, khususnya pada konteks santri dengan kemampuan mengaji yang heterogen dan keterbatasan tenaga pengajar di masyarakat Dayak Bakumpai, masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Celah tersebut menjadi dasar penting bagi kegiatan pengabdian ini. Program tidak hanya berupaya menghadirkan aktivitas belajar yang menyenangkan, tetapi juga menawarkan media yang murah, mudah dibuat, mudah dimainkan, dan dapat digunakan kembali oleh mitra setelah pendampingan selesai. Dengan demikian, orientasi kegiatan diarahkan pada penyelesaian masalah pembelajaran sekaligus penguatan kapasitas mitra.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diarahkan untuk mendampingi pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat melalui *Memory Game* bagi santri TPA Nurul Islam Desa Malasan pada masyarakat Dayak Bakumpai. Kegiatan bertujuan membantu santri mengenali huruf hijaiyah dan harakat sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Di sisi lain, kegiatan diharapkan dapat membantu mengatasi keterbatasan tenaga pendamping serta memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan kembali oleh pengelola TPA. Dengan demikian, kontribusi kegiatan tidak berhenti pada pelaksanaan pembelajaran selama program berlangsung, tetapi diarahkan pada terbentuknya alternatif pembelajaran yang sederhana dan berkelanjutan bagi mitra. Rumusan tujuan ini tetap mempertahankan arah kegiatan pada naskah awal.

METODE PENELITIAN

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di TPA Nurul Islam, Desa Malasan, Kabupaten Murung Raya, pada masyarakat Dayak Bakumpai. Sasaran kegiatan adalah santri TPA yang terdiri atas anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama dengan kemampuan membaca Al-Qur'an yang beragam, mulai dari tahap Iqra' hingga Al-Qur'an. Pelaksanaan kegiatan melibatkan dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan pengelola TPA sebagai mitra. Keterlibatan pengelola dimaksudkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan sekaligus memastikan media yang digunakan dapat terus dimanfaatkan setelah program selesai.

Media dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian disesuaikan dengan karakteristik santri dan tujuan pembelajaran. Media utama berupa kartu *Memory Game* yang dibuat dari kertas atau karton dan dicetak dalam ukuran yang mudah dipegang serta dibaca oleh anak. Selain kartu *Memory Game*, alat yang digunakan meliputi papan tulis, spidol, lembar latihan, alat tulis, dan perlengkapan dokumentasi. Kartu memuat huruf hijaiyah serta harakat fathah, kasrah, dan dhammah. Setiap kartu disusun dalam bentuk pasangan yang dapat dicocokkan berdasarkan kesamaan huruf maupun hubungan antara huruf dan harakat. Materi pada kartu disesuaikan dengan kemampuan dasar santri yang berada pada tahap pembelajaran Iqra' hingga Al-Qur'an. Media tersebut dirancang sederhana agar mudah digunakan dalam kelompok kecil dan dapat dimanfaatkan kembali oleh pengelola TPA setelah kegiatan pengabdian berakhir.

Kartu *Memory Game* digunakan untuk melatih kemampuan mengenali bentuk huruf, mengingat simbol, menghubungkan huruf dengan harakat, serta membaca kombinasi huruf berharakat. Pemanfaatan permainan sebagai media pengenalan huruf hijaiyah memiliki relevansi dengan kegiatan pengabdian Ulum et al. (2022), sedangkan penggunaan *Memory Game* dalam pembelajaran juga dilaporkan dapat meningkatkan daya ingat, hasil belajar, dan keaktifan peserta didik (Ramadhani & Puspita, 2025).

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif-edukatif berbasis *Joyful Learning*. Pendekatan ini dipilih berdasarkan hasil identifikasi awal yang menunjukkan keterbatasan tenaga pengajar serta respons santri yang lebih positif terhadap kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan. Prinsip *Joyful Learning* diterapkan dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman, interaktif, dan memberikan kesempatan kepada santri untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Pendekatan tersebut sejalan dengan temuan Aulia dan Surawan (2024) bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong motivasi, keaktifan, dan kepercayaan diri peserta didik. Pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba dan memperoleh keberhasilan juga diarahkan untuk mendukung *self-efficacy* sebagaimana dikemukakan Bandura (1997).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu: (1) persiapan dan identifikasi kebutuhan, (2) penyampaian materi, (3) pelaksanaan *Memory Game*, (4) praktik dan penguatan, serta (5) evaluasi dan tindak lanjut.

1. Persiapan dan identifikasi kebutuhan.

Tahap awal dilakukan melalui komunikasi dengan pengelola TPA dan observasi terhadap kondisi pembelajaran. Identifikasi mencakup karakteristik santri, kemampuan membaca Al-Qur'an, pola pembelajaran yang selama ini diterapkan, respons santri selama kegiatan, serta ketersediaan tenaga pengajar. Hasil identifikasi digunakan

sebagai dasar dalam menentukan materi, tingkat kesulitan kartu, dan mekanisme permainan.

Materi pembelajaran difokuskan pada pengenalan huruf hijaiyah dan harakat fathah, kasrah, dan dhammah. Pemilihan materi tersebut disesuaikan dengan kebutuhan santri yang berada pada tahap kemampuan membaca yang beragam, sehingga permainan dapat digunakan sebagai media penguatan kemampuan dasar sebelum santri melanjutkan pada materi membaca Al-Qur'an yang lebih kompleks.

2. Penyampaian materi.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan doa, kemudian dilanjutkan dengan *ice breaking* untuk membangun suasana belajar yang nyaman dan menarik. Fasilitator selanjutnya memperkenalkan huruf hijaiyah menggunakan kartu visual. Santri diarahkan untuk mengamati bentuk huruf, menyebutkan nama huruf, dan mengikuti pelafalan yang dicontohkan oleh fasilitator.

Setelah santri mengenali huruf, pembelajaran dilanjutkan dengan pengenalan harakat fathah, kasrah, dan dhammah. Fasilitator memberikan contoh penggabungan huruf dan harakat serta meminta santri membaca secara bersama-sama dan individual, misalnya ب (ba), بي (bi), dan بو (bu). Tahap ini menjadi dasar sebelum santri mengikuti permainan sehingga aktivitas bermain tetap memiliki keterkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran.

3. Pelaksanaan *Memory Game*.

Pada tahap ini santri dibagi ke dalam kelompok kecil agar setiap peserta memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Kartu *Memory Game* diletakkan dalam posisi tertutup. Santri secara bergiliran membuka dua kartu untuk menemukan pasangan yang sesuai. Bentuk pasangan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yaitu pasangan huruf yang sama atau pasangan yang menghubungkan huruf dengan harakat.

Santri yang menemukan pasangan kartu tidak hanya memperoleh poin atau kesempatan melanjutkan permainan, tetapi juga diminta menyebutkan nama huruf, mengenali harakat, atau membaca kombinasi huruf berharakat yang terdapat pada kartu. Apabila terjadi kesalahan, fasilitator memberikan koreksi dan contoh pelafalan yang benar secara langsung. Dengan mekanisme tersebut, aktivitas mengingat dan mencocokkan kartu diintegrasikan dengan latihan membaca sehingga permainan berfungsi sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar kegiatan hiburan.

Aktivitas tersebut dirancang untuk melatih pengenalan visual, daya ingat, konsentrasi, keberanian membaca, dan kemampuan menghubungkan simbol huruf dengan bunyinya. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga sejalan dengan Ulum et al. (2022) yang menggunakan game edukasi untuk mendukung pengenalan

huruf hijaiyah serta Ramadhani dan Puspita (2025) yang melaporkan adanya peningkatan daya ingat, hasil belajar, dan keaktifan melalui penggunaan *Memory Game*.

4. Praktik dan penguatan.

Setelah permainan selesai, santri diberikan kesempatan untuk mempraktikkan kembali materi yang telah dipelajari. Praktik dilakukan secara individual maupun bersama-sama dengan menggunakan beberapa kartu huruf dan kombinasi huruf berharakat. Fasilitator memberikan umpan balik terhadap kemampuan santri dalam mengenali huruf, membaca harakat, dan melafalkan kombinasi huruf.

Penguatan diberikan tidak hanya dalam bentuk koreksi terhadap kesalahan, tetapi juga melalui apresiasi terhadap usaha dan keberanian santri dalam mencoba. Tahap ini dimaksudkan untuk memperkuat hubungan antara bentuk huruf, harakat, dan bunyi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang mendukung rasa kompeten dan keterhubungan sosial. Prinsip tersebut sejalan dengan pandangan Deci dan Ryan (2000) mengenai pentingnya lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan psikologis peserta didik.

5. Evaluasi dan tindak lanjut.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi selama proses pembelajaran. Evaluasi diarahkan pada dua aspek utama, yaitu respons dan keterlibatan santri serta kemampuan dasar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Aspek keterlibatan yang diamati meliputi perhatian selama kegiatan, keaktifan mengikuti permainan, keberanian membaca, partisipasi dalam mencocokkan kartu, dan antusiasme selama pembelajaran. Sementara itu, aspek kemampuan pembelajaran meliputi kemampuan mengenali huruf hijaiyah, mengenali harakat, mencocokkan kartu, dan membaca kombinasi huruf berharakat.

Pengamatan terhadap keterlibatan santri mengacu pada konsep *student engagement* yang mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif (Fredricks et al., 2004). Hasil pengamatan digunakan untuk merefleksikan ketercapaian kegiatan dan mengidentifikasi materi yang masih memerlukan penguatan. Pada akhir kegiatan, tim melakukan refleksi bersama pengelola TPA mengenai pelaksanaan pembelajaran, respons santri, serta kebutuhan penguatan materi berikutnya.

Sebagai bentuk keberlanjutan program, media *Memory Game* diserahkan kepada pengelola TPA Nurul Islam. Tim memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan kartu, aturan permainan, serta kemungkinan pemanfaatannya kembali dalam pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak berhenti digunakan selama kegiatan pengabdian, tetapi dapat menjadi aset pembelajaran sederhana yang dapat digunakan secara mandiri oleh mitra. Strategi ini diarahkan untuk memperkuat kapasitas pengelola TPA dalam melanjutkan kegiatan pembelajaran setelah

pendampingan berakhir dan sejalan dengan prinsip pemberdayaan partisipatif yang menekankan keberlanjutan serta penguatan kapasitas mitra (Zuber-Skerritt, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

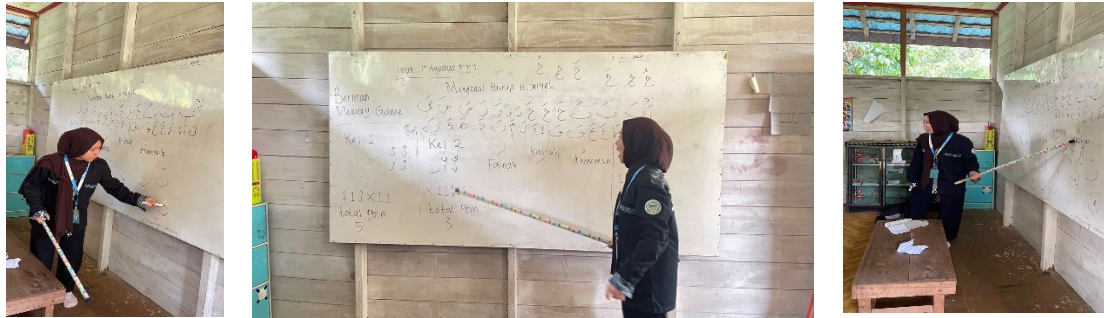
Kondisi Awal dan Pelaksanaan Pendampingan di TPA Nurul Islam

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di TPA Nurul Islam, Desa Malasan, Kabupaten Murung Raya, dengan sasaran santri yang memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an yang beragam, mulai dari tahap Iqra' hingga Al-Qur'an. Kegiatan dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan melibatkan pengelola TPA sebagai mitra. Pelaksanaan kegiatan didasarkan pada kondisi mitra yang sebelumnya mengalami keterbatasan tenaga pengajar sehingga kegiatan pembelajaran Al-Qur'an tidak berlangsung secara optimal. Selain itu, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa santri cenderung kurang antusias ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan, sedangkan aktivitas yang melibatkan permainan dan *ice breaking* memperoleh respons yang lebih positif.

Kondisi tersebut menjadi dasar bagi tim untuk menerapkan pendampingan pembelajaran dengan pendekatan *Joyful Learning* melalui penggunaan *Memory Game*. Pemilihan pendekatan ini didukung oleh Lutfi et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *Joyful Learning* melalui kegiatan *ice breaking*, diskusi, presentasi kreatif, dan kuis interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Meskipun bentuk aktivitas dalam penelitian tersebut berbeda dengan kegiatan pengabdian ini, prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara langsung memiliki relevansi dengan karakteristik santri TPA Nurul Islam. Oleh karena itu, pendekatan *Joyful Learning* dalam kegiatan ini diwujudkan melalui aktivitas pengenalan materi, *ice breaking*, *Memory Game*, praktik, dan pendampingan kelompok maupun individual.

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui pengenalan huruf hijaiyah dan harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*. Fasilitator memberikan contoh bentuk huruf melalui papan tulis, kemudian mengajak santri menyebutkan nama huruf dan mengikuti pelafalan yang diberikan. Materi disampaikan secara bertahap dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan santri. Pola penyampaian tersebut memberikan kesempatan kepada santri untuk mengamati, merespons, dan mempraktikkan materi sebelum memasuki kegiatan *Memory Game*. Gambar 1(a) menunjukkan fasilitator memperkenalkan huruf hijaiyah kepada santri melalui papan tulis. Sementara itu, Gambar 1(b) memperlihatkan penjelasan mengenai harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*. Dokumentasi tersebut menunjukkan bahwa sebelum permainan

diberikan, santri terlebih dahulu memperoleh penguatan terhadap materi dasar yang akan digunakan dalam kegiatan.



Gambar 1. Pengenalan materi pembelajaran: (a) pengenalan huruf hijaiyah; (b) pengenalan harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*; (c) melafadzkan huruf hijaiyah

Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan memberikan kesempatan kepada santri untuk menjawab pertanyaan dan mempraktikkan kembali materi. Pola ini membantu fasilitator menyesuaikan pendampingan dengan kemampuan santri. Bagi santri yang masih berada pada tahap pengenalan, penguatan diberikan pada bentuk dan nama huruf, sedangkan santri yang telah memiliki kemampuan dasar membaca diarahkan untuk menghubungkan huruf dengan harakat.

Implementasi *Memory Game* sebagai Media Pembelajaran

Setelah pengenalan materi, kegiatan dilanjutkan dengan *Memory Game*. Media permainan berupa kartu sederhana yang memuat huruf hijaiyah dan harakat. Penggunaan kartu dirancang untuk membantu santri mengenali bentuk huruf, mengingat simbol, mencocokkan pasangan, serta menghubungkan huruf dengan harakat. Gambar 2(a) memperlihatkan fasilitator memberikan penjelasan mengenai pelaksanaan permainan dan mengarahkan santri sebelum kegiatan dimulai. Gambar 2(b) menunjukkan santri menggunakan kartu secara berkelompok. Santri berinteraksi langsung dengan kartu yang tersedia dan berusaha menemukan pasangan yang sesuai.



Gambar 2. Pelaksanaan *Memory Game*: (a) penjelasan mekanisme permainan; (b) penggunaan kartu oleh santri dalam kelompok.

Permainan dilakukan secara bergiliran. Santri memilih kartu dan berusaha menemukan kartu pasangannya. Setelah memperoleh pasangan, santri diarahkan untuk menyebutkan huruf atau membaca kombinasi huruf dan harakat yang terdapat pada kartu. Dengan demikian, *Memory Game* tidak hanya menjadi aktivitas bermain, tetapi digunakan sebagai bagian dari proses pengulangan materi. Aktivitas tersebut memberikan variasi terhadap pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak mengandalkan penjelasan. Santri memperoleh kesempatan untuk melihat simbol secara berulang, mengingat posisi atau pasangan kartu, mencocokkan simbol, kemudian memberikan respons secara lisan. Proses tersebut membuat materi pembelajaran dipelajari melalui aktivitas yang lebih aktif dan konkret.

Temuan ini sejalan dengan Ulum et al. (2022) yang menggunakan permainan edukatif untuk membantu pengenalan huruf hijaiyah. Penggunaan *Memory Game* juga relevan dengan Ramadhani dan Puspita (2025) yang melaporkan bahwa permainan tersebut dapat mendukung daya ingat, hasil belajar, dan keaktifan peserta didik. Meskipun konteks pembelajaran yang dikaji berbeda, kedua temuan tersebut memberikan dukungan terhadap penggunaan permainan sebagai alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Keterlibatan Santri dalam Pembelajaran Kelompok

Penerapan *Memory Game* dilakukan dalam kelompok kecil. Pengelompokan tersebut dipilih agar santri memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan media, fasilitator, dan teman sebaya. Pola kelompok juga memudahkan tim dalam memberikan pendampingan kepada santri dengan kemampuan yang berbeda. Gambar 3(a) memperlihatkan beberapa santri yang terlibat dalam aktivitas permainan secara berkelompok. Santri tampak memperhatikan dan menggunakan kartu yang berada di atas meja. Gambar 3(b) memperlihatkan proses pendampingan ketika fasilitator berinteraksi dengan kelompok santri selama permainan berlangsung.



Gambar 3. Aktivitas kelompok dalam *Memory Game*: (a) santri berinteraksi dengan kartu; (b) pendampingan fasilitator selama permainan.

Kegiatan kelompok memberikan ruang bagi santri untuk saling mengamati, menunggu giliran, menentukan pasangan kartu, dan memberikan respons terhadap permainan. Fasilitator berperan memberikan arahan dan koreksi apabila santri mengalami kesulitan dalam mengenali simbol atau membaca huruf berharakat. Dari sisi pembelajaran, pola tersebut menunjukkan adanya keterlibatan santri secara langsung. Keterlibatan tidak hanya terlihat dari aktivitas fisik dalam permainan, tetapi juga dari proses memperhatikan simbol, mengingat informasi, menentukan pasangan, dan memberikan jawaban. Hal tersebut sesuai dengan konsep *student engagement* yang mencakup dimensi perilaku, emosional, dan kognitif (Fredricks et al., 2004).

Pada kegiatan ini, keterlibatan perilaku terlihat dari keikutsertaan santri dalam permainan dan latihan, keterlibatan kognitif terlihat dari aktivitas mengenali dan mencocokkan simbol, sedangkan keterlibatan sosial dan emosional tampak melalui interaksi dengan teman dan fasilitator. Dengan demikian, permainan memberikan ruang yang lebih luas bagi santri untuk terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan.

Praktik dan Penguatan Kemampuan Mengenali Huruf Hijaiyah

Kegiatan *Memory Game* kemudian dilanjutkan dengan praktik untuk memperkuat materi yang telah dipelajari. Tahap ini penting agar aktivitas permainan tetap memiliki keterkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran, yaitu membantu santri mengenali huruf hijaiyah dan harakat serta menggunakannya dalam kegiatan membaca. Gambar 4(a) memperlihatkan seorang santri melakukan praktik mengenali dan menuliskan huruf hijaiyah di depan papan tulis. Gambar 4(b) memperlihatkan santri lain melakukan praktik menuliskan huruf dan harakat. Fasilitator memberikan arahan dan koreksi selama kegiatan berlangsung.



Gambar 4. Praktik penguatan materi: (a) santri mempraktikkan pengenalan huruf hijaiyah; (b) santri mempraktikkan penulisan huruf dan harakat.

Praktik tersebut menjadi tahap penguatan setelah santri memperoleh pengalaman melalui permainan. Santri tidak hanya diminta menemukan pasangan kartu, tetapi juga diarahkan untuk mengingat kembali bentuk huruf dan menggunakannya dalam kegiatan praktik. Dengan cara tersebut, kegiatan bermain dan latihan saling melengkapi. Kesempatan untuk melakukan praktik secara langsung memberikan pengalaman kepada santri untuk menyelesaikan tugas dengan kemampuannya sendiri. Ketika santri dapat mengenali atau menuliskan simbol dengan benar setelah memperoleh arahan, santri memperoleh pengalaman keberhasilan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut relevan dengan konsep *self-efficacy* Bandura (1997), yaitu keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam menghadapi dan menyelesaikan tugas.

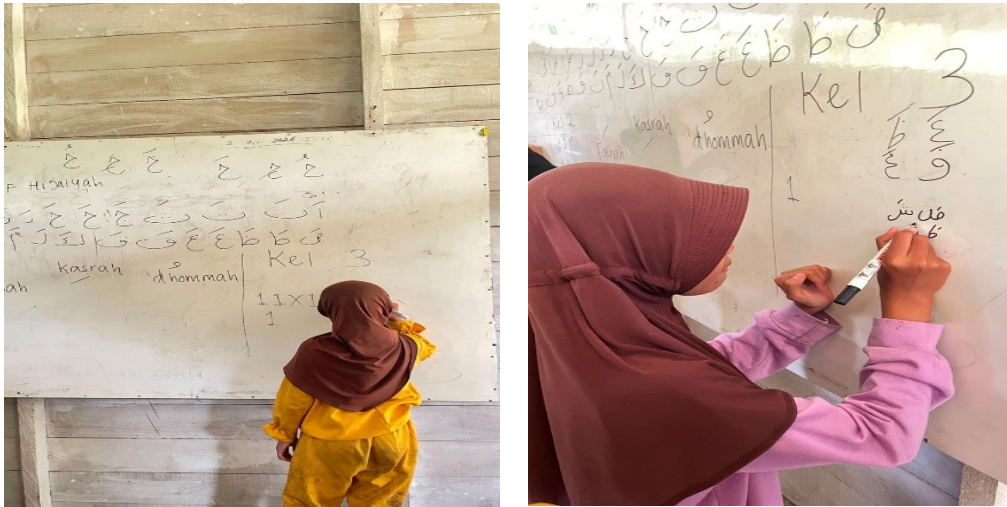
Pemahaman tersebut diperkuat oleh Hajizah & Surawan (2025) yang menjelaskan bahwa *self-efficacy* merujuk pada keyakinan individu terhadap kemampuan diri dalam menghadapi tantangan, termasuk dalam konteks akademik. Mereka juga menekankan pentingnya strategi penguatan *self-efficacy* melalui pendekatan personal untuk mendukung rasa percaya diri siswa dalam menghadapi proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Santidar & Surawan (2025) menunjukkan bahwa individu dengan *self-efficacy* yang lebih tinggi cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih kuat, ketekunan dalam menghadapi kesulitan, strategi belajar yang lebih efektif, dan kinerja akademik yang lebih baik. Sementara itu, Nafila et al. (2026) menemukan adanya hubungan negatif yang signifikan antara *self-efficacy* dan prokrastinasi akademik pada siswa, yang menunjukkan bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri berkaitan dengan perilaku siswa dalam menjalankan tugas akademiknya.

Dalam konteks kegiatan pendampingan ini, pengalaman santri ketika berhasil mencocokkan kartu, mengenali huruf, melafalkan huruf dan harakat, serta menuliskan simbol setelah memperoleh arahan dapat dipandang sebagai pengalaman belajar yang berpotensi mendukung keyakinan terhadap kemampuan diri. Namun, karena kegiatan ini menggunakan evaluasi deskriptif melalui observasi dan tidak menggunakan instrumen khusus untuk mengukur *self-efficacy*, hasil tersebut tidak dimaknai sebagai bukti peningkatan *self-efficacy* secara kuantitatif.

Pendampingan Individual dan Respons Santri

Selain permainan kelompok dan praktik di depan kelas, kegiatan dilanjutkan dengan latihan yang dilakukan secara individual maupun kelompok kecil. Pendampingan diberikan dengan memperhatikan kemampuan masing-masing santri. Pola ini diperlukan karena santri TPA Nurul Islam memiliki tingkat kemampuan membaca Al-Qur'an yang berbeda. Gambar 5(a) menunjukkan fasilitator memberikan pendampingan kepada santri ketika mengerjakan latihan. Fasilitator memperhatikan

pekerjaan santri dan memberikan arahan secara langsung. Gambar 5(b) menunjukkan santri melakukan latihan secara berkelompok dengan menggunakan bahan pembelajaran yang tersedia.



Gambar 5. Pendampingan latihan santri: (a) pendampingan fasilitator; (b) santri melakukan latihan dalam kelompok.

Pendampingan dalam kelompok kecil membantu fasilitator memberikan perhatian yang lebih sesuai dengan kebutuhan santri. Santri yang masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf memperoleh pengulangan dan contoh, sedangkan santri yang telah memahami materi dapat melanjutkan latihan secara lebih mandiri. Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip motivasi yang dikemukakan Deci dan Ryan (2000). Lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merasa mampu, memperoleh dukungan, dan berinteraksi dengan orang lain dapat mendukung kebutuhan akan kompetensi dan keterhubungan sosial. Dalam kegiatan ini, dukungan diberikan melalui pendampingan langsung, koreksi, penguatan positif, dan interaksi selama permainan maupun latihan. Respons santri selama kegiatan juga terlihat melalui kesediaan mengikuti instruksi, terlibat dalam permainan, melakukan praktik, dan berinteraksi dengan fasilitator maupun teman. Temuan tersebut memperkuat relevansi pendekatan *Joyful Learning* yang digunakan dalam kegiatan.

Evaluasi, Respons Santri, dan Keberlanjutan Program

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui pengamatan terhadap keterlibatan santri selama pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi perhatian, keaktifan mengikuti kegiatan, kemampuan mencocokkan kartu, keberanian melakukan praktik, serta antusiasme selama pembelajaran. Evaluasi tidak menggunakan desain *pretest-posttest*, sehingga hasil kegiatan tidak dinyatakan dalam bentuk persentase peningkatan kemampuan. Gambar 6(a) memperlihatkan interaksi antara fasilitator dan

santri dalam kegiatan pembelajaran. Gambar 6(b) memperlihatkan keterlibatan santri dalam kegiatan kelompok. Kedua dokumentasi tersebut memperkuat hasil observasi bahwa kegiatan memberikan ruang kepada santri untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 6. Evaluasi dan keterlibatan santri: (a) interaksi fasilitator dengan santri; (b) keterlibatan santri dalam kegiatan kelompok.

Secara deskriptif, keterlibatan santri selama kegiatan dapat dirangkum pada Tabel I.

Tabel I. Hasil observasi keterlibatan santri selama kegiatan

Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	Interpretasi
Perhatian	Santri mengikuti penjelasan dan instruksi fasilitator	Menunjukkan keterlibatan selama proses pembelajaran
Pengenalan huruf	Santri mengamati, menyebutkan, dan mempraktikkan huruf hijaiyah	Memberikan penguatan terhadap pengenalan simbol
Pengenalan harakat	Santri dikenalkan dan berlatih membedakan <i>fathah</i> , <i>kasrah</i> , dan <i>dhammah</i>	Memperkuat hubungan antara huruf dan harakat
Keaktifan	Santri mengikuti permainan dan latihan	Menunjukkan partisipasi dalam kegiatan
Kemampuan mencocokkan kartu	Santri berusaha menemukan pasangan kartu yang sesuai	Memberikan latihan mengenali dan mengingat simbol
Keberanian	Santri bersedia melakukan praktik di depan kelas	Memberikan pengalaman belajar secara langsung
Interaksi	Santri beraktivitas bersama teman	Mendukung interaksi

	dan fasilitator	sosial dalam pembelajaran
Antusiasme	Santri mengikuti rangkaian permainan, latihan, dan praktik	Menunjukkan respons positif terhadap variasi aktivitas

Hasil Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Memory Game* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi TPA Nurul Islam. Media sederhana memungkinkan santri berinteraksi langsung dengan materi sekaligus memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan sebagai bagian dari pembelajaran juga dapat mendukung keterlibatan dan motivasi peserta didik. Ratinho dan Martins (2023), melalui kajian sistematis, menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan atau gamifikasi dapat digunakan untuk mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Temuan tersebut sejalan dengan Susaniari dan Santosa (2024) yang menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran berbasis *Memory Game*, Ramadhani dan Puspita (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Memory Game* dapat digunakan untuk mendukung daya ingat dan hasil belajar siswa. Hal ini menjadi penting dalam konteks mitra yang memiliki keterbatasan tenaga pengajar dan fasilitas pembelajaran yang relatif sederhana karena media yang digunakan tidak memerlukan perangkat teknologi yang kompleks.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan *Memory Game* memberikan variasi dalam pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat. Media sederhana tersebut memungkinkan santri berinteraksi secara langsung dengan materi melalui kegiatan mengenali, mengingat, mencocokkan, menyebutkan, dan mempraktikkan simbol. Temuan tersebut memperkuat relevansi pendekatan *Joyful Learning* dalam kegiatan ini. Variasi aktivitas berupa penyampaian materi, permainan, kerja kelompok, praktik, dan pendampingan memberikan kesempatan kepada santri untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Aulia dan Surawan (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong keaktifan, kepercayaan diri, dan motivasi peserta didik. Temuan tersebut juga diperkuat oleh Fitriyah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Joyful Learning* dalam pembelajaran PAI dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan serta mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Dari sisi mitra, kegiatan juga memberikan manfaat berupa tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan kembali. *Memory Game* diserahkan kepada pengelola TPA agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Pengelola juga memperoleh penjelasan mengenai cara penggunaan media dan aturan

permainan sehingga media tersebut dapat digunakan kembali tanpa sepenuhnya bergantung pada kehadiran tim pengabdian. Langkah tersebut mendukung prinsip pemberdayaan partisipatif yang menempatkan mitra sebagai pihak yang dapat melanjutkan praktik setelah kegiatan selesai. Dengan demikian, kontribusi kegiatan tidak hanya terletak pada pelaksanaan pendampingan selama program berlangsung, tetapi juga pada tersedianya media pembelajaran sederhana yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh pengelola TPA (Zuber-Skerritt, 2018).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TPA Nurul Islam, Desa Malasan, Kabupaten Murung Raya, dilaksanakan sebagai upaya memberikan pendampingan pembelajaran Al-Qur'an di tengah keterbatasan tenaga pengajar dan keberagaman kemampuan santri. Pendekatan *Joyful Learning* melalui penggunaan *Memory Game* diterapkan untuk memberikan alternatif pembelajaran huruf hijaiyah dan harakat yang lebih interaktif, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik santri. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa *Memory Game* dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pengenalan huruf hijaiyah dan harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*. Aktivitas mencocokkan kartu, menyebutkan huruf, praktik membaca, serta latihan memberikan kesempatan kepada santri untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, keterlibatan santri terlihat melalui keaktifan mengikuti permainan, keberanian melakukan praktik, kemampuan mengikuti instruksi, serta interaksi dengan fasilitator dan teman sebaya.

Kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi mitra melalui tersedianya media pembelajaran yang sederhana dan dapat digunakan kembali oleh pengelola TPA. Dengan demikian, program tidak hanya memberikan pendampingan selama kegiatan berlangsung, tetapi juga memberikan alternatif media yang dapat mendukung keberlanjutan pembelajaran di TPA Nurul Islam. Ke depan, penggunaan *Memory Game* dapat dikembangkan dengan variasi kartu dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan santri sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Al-Qur'an

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Aulia, N., & Surawan, S. (2025). Joyful learning as a method in improving students' self-efficacy in the learning process of Islamic education at SMPN 2 Palangka Raya. *Indonesian Journal of Islamic Education and Learning*, 1(1), 9–21. <https://ijiel.intakepustaka.com/index.php/ijiel/article/view/4>.

- Aziz, M., Napitupulu, D. S., & Marpaung, K. (2024). Mengenalkan huruf hijaiyah dengan menggunakan media *handmade* pada anak usia dini. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 408–415. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i2.6077>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.
- Cahya Susaniari, N. K. A., & Santosa, M. H. (2024). A systematic review on the implementation of game-based learning to increase EFL students' motivation. *Journal of English Language and Education*, 9(6), 77–87. <https://doi.org/10.31004/jele.v9i6.520>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Giannakoulas, A., & Xinogalos, S. (2024). Studying the effects of educational games on cultivating computational thinking skills to primary school students: A systematic literature review. *Journal of Computers in Education*, 11, 1283–1325. <https://doi.org/10.1007/s40692-023-00300-z>
- Hajizah, H., & Surawan, S. (2025). Meningkatkan *self-efficacy* sebagai upaya preventif terhadap kecemasan belajar siswa SMA NU Palangka Raya. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(03), 3659–3667.
- Hidayah, R., & Bakhtiar, A. M. (2022). Pengaruh penggunaan metode *fun learning* untuk menumbuhkan semangat siswa kelas III. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 174–178. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.63657>
- Fitriyah, A., Aziza, I. F., Mulyono, M., Romadhoni, M. S., Shodiq, M., Nur, A. J., Mujidah, Y., & Faridah. (2024). Implementation of joyful learning method in increasing students learning motivation in PAI. *International Seminar on Islamic Education & Peace*, 4.
- Khairunnisa, K., Salmiati, S., & Jalil, N. (2026). Joyful learning and students' motivation in Islamic Religious Education at SDN 27 Pinrang. *KUTTAB: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 10(1), 62–72. <https://doi.org/10.30736/ktb.v10i1.2695>
- Lutfi, S., Fauzan, M., Surawan, S., & Arman, D. (2025). Application of joyful learning method in learning tafsir tarbawi for Islamic religious education (PAI) students. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1412–1430.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Nafila, M., Miksaldi, M., Sahgianor, S., & Surawan, S. (2026). Self-efficacy crisis and academic procrastination in urban adolescents: A quantitative study on students. *Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi*, 6(1), 64–73. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v6i1.9446>
- Noterisa, S., Setiawati, B., & Yuliani, H. (2024). Pengenalan huruf hijaiyah melalui media gambar di TPA Al-Hakam. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 2(2), 359–367. <https://doi.org/10.54832/judimas.v2i2.328>
- Pan, L., Tlili, A., Li, J., Jiang, F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. (2021). How to implement game-based learning in a smart classroom? A model based on a systematic

- literature review and Delphi method. *Frontiers in Psychology*, 12, 749837. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.749837>
- Ramadhani, A. Y., & Puspita, A. M. I. (2025). Upaya meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media permainan *Memory Game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan Pancasila kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 219–232. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35451>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in students' motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- antidar, A. D., & Surawan, S. (2025). Peran *self-efficacy* dalam meningkatkan kinerja akademik mahasiswa PAI: Perspektif psikologi positif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(02), 533–538. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/916>
- Saputri, O. N., Nissah, K., & Arini, P. F. (2022). Pemberdayaan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) melalui penguatan SDM di Desa Paron, Kecamatan Bagor, Kabupaten Nganjuk. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 75–81. https://doi.org/10.32764/abdimas_agama.v3i2.2877
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14, 1160591. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>
- Tlili, A., Denden, M., Duan, A., Padilla-Zea, N., Huang, R., Sun, T., & Burgos, D. (2022). Game-based learning for learners with disabilities—What is next? A systematic literature review from the activity theory perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 814691. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.814691>
- Triyantono, K., Raharjo, T. J., & Rusilowati, A. (2021). Introduction to Hijaiyah letters for early childhood through the development of “TAHU JARI” book. *Journal of Primary Education*, 10(2). <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i2.48383>
- Ulum, M. B., Achmad, Y. F., Yulfitri, A., & Meria, L. (2022). PKM peningkatan pemahaman siswa dalam pengenalan huruf hijaiyah berbasis game edukasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas*, 9(1). <https://doi.org/10.47007/abd.v9i01.5819>
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO.
- Vnucko, G., & Klimova, B. (2023). Exploring the potential of digital game-based vocabulary learning: A systematic review. *Systems*, 11(2), 57. <https://doi.org/10.3390/systems11020057>
- Wang, R., Cao, J., Xu, Y., & Li, Y. (2022). Learning engagement in massive open online courses: A systematic review. *Frontiers in Education*, 7, 1074435.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zuber-Skerritt, O. (2018). An educational framework for participatory action learning and action research (PALAR). *Educational Action Research*, 26(4), 513–532. <https://doi.org/10.1080/09650792.2018.1464933>