



Inovasi Media Pembelajaran Al-Qur'an melalui Poster dan Alat Permainan Edukatif di TPQ Ar-Rahman Ngadirojo Ponorogo

Kenlies Era Rosalina Marsudi^{1,*}, Nurul Hidayatul Mukaromah², Fauzah Agustina³, dan Haidar Hilmi Afandi⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Kiai Ag Ponorogo, Indonesia

*e-mail korespondensi: kenliesmarsudi@uinponorogo.ac.id

Abstract

Santri at TPQ Ar-Rahman, Ngadirojo, Ponorogo, showed low interest in learning the Qur'an because the conventional teaching method relied mainly on lectures and rote memorization, offering little visual support. Using an Asset-Based Community Development (ABCD) approach, the community-service team, together with TPQ teachers and administrators, identified that today's learning-media landscape is increasingly shaped by AI-assisted design tools and by santri who are more accustomed to audio-visual, hands-on media than to lecture-based delivery. This finding guided the choice of hijaiyah letter posters, prayer and ablution guide posters, and multilingual educational toys as the media most feasible for TPQ Ar-Rahman's circumstances, affordable to produce and maintain, durable for repeated use across cohorts, and still responsive to today's children's audio-visual, interactive learning style, unlike screen- or internet-dependent alternatives the TPQ could not reliably sustain. The program involved 39 santri, who were introduced to the media through demonstration, guided reading, and question-and-answer sessions. Qualitative observation during the activity indicated increased santri enthusiasm, attention, and ease in recognizing letters and practicing worship, although these changes were not measured with standardized pre- and post-test instruments. This innovation is offered as a contextually grounded alternative for other Taman Pendidikan Al-Qur'an facing similar resource constraints, with a recommendation that future programs pair it with structured evaluation instruments.

Keywords: *learning media, posters, educational toys, Asset-Based Community Development*

Abstrak

Santri di TPQ Ar-Rahman, Dusun Krajan, Desa Ngadirojo, Kecamatan Sooko, Kabupaten Ponorogo menunjukkan minat belajar Al-Qur'an yang rendah karena metode pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu ceramah dan hafalan, tanpa dukungan media visual yang memadai. Melalui pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD), tim pengabdian bersama pengajar dan pengurus TPQ mengidentifikasi bahwa potensi media desain pembelajaran kini semakin beragam, termasuk pemanfaatan kecerdasan buatan (AI), sementara anak-anak masa kini cenderung lebih terbiasa dengan media audio-visual dan interaktif dibandingkan metode ceramah. Temuan ini menjadi dasar pemilihan poster huruf hijaiyah, poster praktik wudhu dan sholat, serta mainan edukasi multibahasa sebagai media yang paling memungkinkan diterapkan sesuai kondisi TPQ Ar-Rahman, terjangkau untuk diproduksi dan dirawat, awet digunakan lintas angkatan santri, serta tetap merespons kebutuhan anak masa kini akan pembelajaran yang audio-visual dan interaktif, tanpa bergantung pada perangkat atau koneksi internet yang belum tentu tersedia secara konsisten di

TPQ. Kegiatan diikuti oleh 39 santri yang diperkenalkan pada media melalui demonstrasi, pembacaan terbimbing, dan tanya jawab. Observasi kualitatif selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, perhatian, dan kemudahan santri dalam mengenal huruf hijaiyah serta mempraktikkan wudhu dan sholat, meskipun perubahan tersebut belum diukur menggunakan instrumen baku seperti pre-test dan post-test. Inovasi ini ditawarkan sebagai alternatif yang kontekstual bagi Taman Pendidikan Al-Qur'an lain dengan keterbatasan sumber daya yang serupa, disertai rekomendasi agar kegiatan pengabdian selanjutnya melengkapinya dengan instrumen evaluasi yang lebih terstruktur.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Poster, Alat permainan edukatif, Asset-Based Community Development

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang berlangsung seumur hidup bagi setiap individu tanpa adanya diskriminasi, sehingga pendidikan harus mampu memenuhi semua kebutuhan peserta didik sesuai dengan karakteristik masing-masing (Andriani & Suratman, 2021). Pendidikan agama merupakan pondasi penting dalam pembentukan karakter dan moral generasi muda, khususnya di Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) menjadi salah satu lembaga pendidikan informal yang berperan krusial dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan sejak dini, dan materi yang diajarkan harus disesuaikan dengan tantangan serta perkembangan zaman (Zuraidah, 2021). Di antara tantangan yang dihadapi TPQ adalah bagaimana menyampaikan materi pembelajaran agama secara efektif dan menyenangkan bagi para santri.

TPQ Ar-Rahman yang berlokasi di Dusun Krajan, Desa Ngadirojo, Kecamatan Sooko, Kabupaten Ponorogo merupakan salah satu TPQ yang berkomitmen memberikan pendidikan agama yang berkualitas kepada 39 santrinya. Namun, seperti banyak TPQ lainnya, lembaga ini masih menghadapi kendala dalam memastikan pemahaman yang mendalam dan berkelanjutan pada santri. Metode pengajaran konvensional yang mengandalkan ceramah dan hafalan dinilai kurang efektif dalam menarik minat belajar santri, sebab pembelajaran di kelas cenderung berkesan membosankan dan sebagian santri belum fasih mengenal huruf, bahkan membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang berasal dari pengalaman mendengar sebesar 11% dan dari pengalaman melihat sebesar 83%, sementara kemampuan daya ingat dari apa yang didengar hanya mencapai 20%, dan dari apa yang dilihat mencapai 50%. Penggunaan media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran (Siregar dkk., 2022).

Kesenjangan ini semakin terasa karena karakteristik peserta didik saat ini telah bergeser. Anak-anak masa kini tumbuh di tengah lanskap media yang semakin beragam, mulai dari perangkat digital hingga perkakas desain berbasis kecerdasan buatan (AI) yang mempermudah pembuatan media visual, dan cenderung lebih terbiasa menyerap informasi melalui gaya belajar audio-visual yang memadukan gambar, suara, dan interaksi langsung dibandingkan metode ceramah satu arah (Urba dkk., 2024). Kondisi ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional di TPQ perlu diimbangi dengan media yang lebih visual dan interaktif agar tetap relevan dengan karakteristik santri masa kini.

Upaya inovasi media pembelajaran keagamaan sebelumnya sudah pernah dilakukan pada TPQ lain, misalnya melalui permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Al-Qur'an (Subawaihin, 2024) maupun media permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar (Wati, 2021), serta pendampingan guru dalam menyampaikan materi fikih thaharah (Aisa dkk., 2021). Namun, program-program tersebut umumnya berfokus pada satu bentuk media tunggal dan belum secara

eksplisit menelusuri aset, kebutuhan, serta preferensi belajar audiens sebelum media dirancang, maupun mempertimbangkan secara sadar pergeseran tren media pembelajaran ke arah digital dan berbasis AI di satu sisi, dan keterbatasan infrastruktur TPQ non-formal di sisi lain. Kekosongan inilah yang coba diisi oleh kegiatan pengabdian ini, yaitu menempatkan identifikasi aset dan kebutuhan sebagai dasar pemilihan jenis media, bukan sekadar menerapkan satu jenis media yang dianggap menarik tanpa mempertimbangkan konteks lapangan.

Dalam upaya mengatasi tantangan tersebut, penggunaan media pembelajaran menjadi solusi yang semakin penting untuk diterapkan. Media pembelajaran yang dimaksud dalam konteks ini meliputi berbagai alat bantu visual seperti poster huruf hijaiyah, poster praktik sholat, dan poster praktik wudhu, yang dirancang untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman santri terhadap materi yang diajarkan. Media ini juga berfungsi mengatasi kesulitan santri dalam memahami konsep abstrak yang diajarkan secara verbal; dengan adanya media visual, santri diharapkan lebih mudah memahami, mengingat, dan mempraktikkan tata cara ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, media pembelajaran juga berperan penting dalam menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Poster dan alat peraga dapat membantu mengatasi kesenjangan ini dengan memberikan panduan visual yang konkret dan instruksi langkah demi langkah yang jelas, misalnya urutan dan tata cara berwudhu yang benar, sehingga santri dapat mengikuti dan mempraktikkannya dengan tepat. Media pembelajaran yang bervariasi juga membantu para pengajar di TPQ Ar-Rahman untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi, sekaligus menyesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan masing-masing santri, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih personal dan mendalam.

Pentingnya media pembelajaran tidak hanya terbatas pada peningkatan pemahaman, tetapi juga pada peningkatan minat dan motivasi belajar para santri. Motivasi belajar merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran (Hae & Widiastuti, 2021), dan indikator adanya motivasi belajar siswa antara lain berupa rasa perhatian atau ketertarikan terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru (Trygu, 2020). Tanpa dukungan media atau alat bantu lainnya, materi yang disampaikan cenderung abstrak dan sulit dipahami, terutama bagi santri yang masih dalam tahap awal pembelajaran.

Berdasarkan persoalan tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan menghadirkan inovasi media pembelajaran berupa poster dan alat permainan edukatif di TPQ Ar-Rahman guna meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman santri terhadap materi Al-Qur'an dan praktik ibadah. Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah tersedianya media pembelajaran visual dan interaktif yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh pengajar TPQ Ar-Rahman, serta terciptanya proses belajar yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan mampu menumbuhkan kebiasaan membaca serta mempraktikkan nilai-nilai keagamaan pada santri.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di TPQ Ar-Rahman, Dusun Krajan, Desa Ngadirojo, Kecamatan Sooko, Kabupaten Ponorogo, mulai tanggal 2 Juli sampai dengan 10 Agustus 2024. Khalayak sasaran kegiatan ini adalah seluruh santri TPQ Ar-Rahman yang berjumlah 39 orang. Penentuan sasaran dilakukan secara total sampling, yaitu melibatkan seluruh santri aktif di TPQ Ar-Rahman, dengan pertimbangan bahwa setiap santri memiliki kebutuhan yang sama terhadap media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Metode pengabdian yang digunakan adalah pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD), yaitu pendekatan yang menekankan pada penggalian dan pemanfaatan aset yang dimiliki oleh

masyarakat dan lembaga, seperti keterampilan pengajar, kreativitas santri, serta dukungan orang tua dan masyarakat sekitar (Malikha, 2023). Pihak yang dilibatkan dalam seluruh tahapan meliputi tim pengabdian masyarakat dari kampus, pengajar dan pengurus TPQ Ar-Rahman, serta santri TPQ sebagai penerima manfaat sekaligus sumber informasi kebutuhan belajar.

Identifikasi Aset dan Kebutuhan (*Discovery*)

Tahap identifikasi dilakukan tim pengabdian melalui diskusi terbimbing dengan pengajar dan pengurus TPQ, serta observasi dan obrolan ringan dengan santri mengenai media belajar yang mereka sukai. Dari tahap ini teridentifikasi dua kelompok aset. Pertama, aset internal TPQ berupa kesediaan dan kreativitas pengajar dalam mencoba pendekatan baru, ruang kelas yang dapat ditemplei poster, serta dukungan pengurus dan orang tua santri terhadap program. Kedua, aset berupa temuan bahwa potensi media desain pembelajaran kini semakin beragam, termasuk pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) untuk merancang media visual, serta bahwa santri masa kini cenderung bertipe audio-visual, lebih cepat tertarik pada media yang berwarna, bergambar, dan dapat dimanipulasi langsung dibandingkan penjelasan lisan (Urba dkk., 2024). Pengajar dilibatkan secara langsung dalam memberi masukan mengenai tingkat kesulitan materi hijaiyah, wudhu, dan sholat yang paling sering menjadi kendala santri, sehingga rancangan isi poster dan mainan disesuaikan dengan kesulitan tersebut, sedangkan santri menjadi sumber informasi mengenai media apa yang membuat mereka tertarik untuk memperhatikan dan mengikuti pembelajaran.

Dari Temuan Aset menuju Pemilihan Media (*Dream dan Design*)

Temuan pada tahap identifikasi tersebut secara langsung memengaruhi pemilihan jenis media yang dikembangkan. Meskipun tren media desain saat ini mengarah pada pemanfaatan AI dan format digital atau audio-visual penuh (video, aplikasi interaktif), tim pengabdian bersama pengajar dan pengurus TPQ akhirnya menetapkan poster huruf hijaiyah, poster praktik wudhu dan sholat, serta mainan edukasi multibahasa sebagai media utama, dengan empat pertimbangan yang saling terkait. Pertama, media ini paling memungkinkan diterapkan sesuai dengan keadaan TPQ Ar-Rahman, yang belum memiliki ketersediaan perangkat digital dan koneksi internet yang stabil di setiap kelas, sehingga media berbasis aplikasi atau AI generatif belum dapat diandalkan untuk digunakan sehari-hari. Kedua, poster dan mainan edukasi jauh lebih terjangkau untuk diproduksi dan diperbanyak dibandingkan pengembangan media digital khusus, sehingga sesuai dengan kapasitas pendanaan kegiatan pengabdian berbasis komunitas. Ketiga, media cetak dan mainan fisik ini awet dan dapat digunakan berulang lintas angkatan santri tanpa bergantung pada pembaruan perangkat lunak, baterai, atau jaringan internet, sehingga investasinya bersifat jangka panjang bagi TPQ. Keempat, desain poster dan mainan yang berwarna, bergambar, dan dapat disentuh langsung tetap merespons kebutuhan anak masa kini akan pembelajaran yang audio-visual dan interaktif, sehingga tren media modern tetap diakomodasi dalam bentuk yang realistis untuk konteks TPQ, bukan diabaikan begitu saja. Dengan demikian, pemilihan poster dan mainan edukatif bukan sekadar alternatif ketika media digital tidak tersedia, melainkan hasil pertimbangan sadar antara potensi media masa kini dan kondisi riil lapangan.

Mainan edukasi tiga bahasa yang dikembangkan juga sengaja diposisikan sebagai bagian dari alat permainan edukatif, bukan sebagai media yang berdiri sendiri lepas dari tujuan utama. Sebelum santri dapat mengenal huruf hijaiyah dengan baik, mereka memerlukan kesiapan kognitif-linguistik dasar berupa kemampuan mengenali, membandingkan, dan menyebutkan simbol huruf, angka, dan kosakata. Mainan yang memperkenalkan angka dan kosakata dalam tiga bahasa dirancang untuk melatih kemampuan dasar tersebut melalui aktivitas bermain yang

menyenangkan, sehingga secara tidak langsung turut memperkuat kesiapan santri dalam mengenal huruf hijaiyah, sekaligus memberi variasi kegiatan agar santri tidak jenuh hanya membaca poster.

Pendampingan Penggunaan Media (*Deliver*)

Tahapan pelaksanaan selanjutnya meliputi penyusunan dan pengembangan media pembelajaran berupa poster huruf hijaiyah, poster praktik wudhu, poster praktik sholat, dan mainan edukasi multibahasa yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan santri, serta pendampingan penggunaan media melalui demonstrasi, pembacaan terbimbing, dan tanya jawab di dalam kelas. Pendekatan ABCD dipilih karena terbukti efektif dalam mengoptimalkan kegiatan belajar-mengajar santri dengan memanfaatkan potensi lokal yang tersedia (Kurniawan dkk., 2025). Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi meningkatnya kemampuan santri dalam mengenal dan melafalkan huruf hijaiyah, meningkatnya ketepatan santri dalam mempraktikkan tata cara wudhu dan sholat sesuai panduan pada poster, serta meningkatnya minat, perhatian, dan keaktifan santri selama proses pembelajaran berlangsung. Metode evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi partisipatif terhadap respons dan keterlibatan santri selama penggunaan media pembelajaran, serta tanya jawab lisan di sela-sela kegiatan untuk mengukur pemahaman santri terhadap materi yang telah disampaikan. Tim pengabdian menyadari bahwa pendekatan evaluasi kualitatif ini belum melibatkan instrumen baku seperti pre-test dan post-test atau rubrik penilaian praktik, sehingga hasil yang disampaikan pada bagian berikutnya bersifat deskriptif dan indikatif, bukan capaian yang terukur secara statistik.

Hasil dan Pembahasan

Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “perantara”, yakni jembatan antara sumber pesan dan penerima pesan. Dalam konteks pembelajaran, media bertugas menyampaikan pesan sehingga peserta didik terlibat secara intelektual dan emosional melalui aktivitas nyata (Subawaihin, 2024). Media visual seperti poster membantu peserta didik memahami konsep melalui tampilan yang mudah diingat, sementara alat permainan edukatif memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaktif. Bagian berikut memfokuskan pembahasan pada hasil kegiatan, perubahan yang teramati, serta analisis keberhasilannya, bukan pada uraian teoretis lebih lanjut mengenai definisi media.

Bentuk dan Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman

Terdapat beberapa bentuk media pembelajaran yang diberikan kepada TPQ Ar-Rahman, di antaranya:



Gambar 1. Poster Huruf Hijaiyah

Media poster huruf hijaiyah ini membantu santri mengenal dan menghafal huruf hijaiyah secara visual melalui tampilan yang jelas dan menarik, disertai panduan bentuk dan cara penulisan huruf, termasuk variasi penulisannya dalam kata dan kalimat. Melalui pengenalan huruf hijaiyah ini diharapkan dapat menguatkan memori santri dalam mengingat urutannya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.



Gambar 2. Poster Praktik Wudhu bagi Laki-Laki dan Perempuan

Poster praktik wudhu berperan penting membantu santri memahami dan melaksanakan wudhu dengan benar melalui panduan visual langkah-langkah wudhu yang jelas, sehingga memudahkan santri mengikuti urutannya secara mandiri. Desain poster yang menarik disertai gambar dan warna memperkuat ingatan dan membuat proses belajar lebih menyenangkan, sehingga santri diharapkan dapat bersuci secara konsisten dan benar sebagai bagian penting dari pendidikan agama mereka. Pemahaman santri tentang thaharah (bersuci) sangat berpengaruh terhadap keabsahan ibadah yang dijalankan (Aisa dkk., 2021).



Gambar 3. Poster Praktik Sholat bagi Laki-Laki dan Perempuan

Poster praktik sholat berperan sebagai alat visual yang membantu santri memahami dan mengikuti langkah-langkah sholat dengan benar. Poster ini menyajikan panduan langkah demi langkah disertai gambar yang menarik dan penjelasan singkat mengenai setiap gerakan sholat, sehingga memudahkan pemahaman dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat bagi santri.



Gambar 4. Mainan Edukasi Tiga Bahasa tentang Huruf Arab

Mainan edukasi ini membantu santri mempelajari angka dalam bahasa Arab. Dengan menyertakan angka dalam tiga bahasa, santri dapat memahami dan membandingkan sistem angka sehingga memperluas kemampuan bahasa mereka secara bersamaan. Sebagai bagian dari kesiapan kognitif-linguistik sebelum mengenal huruf hijaiyah, mainan ini memfasilitasi pengenalan simbol dan konsep dasar berhitung dengan cara yang menyenangkan, mendukung perkembangan keterampilan kognitif dan matematis, sekaligus menghubungkan pengetahuan agama dengan keterampilan numerik dan konteks budaya santri.



Gambar 5. Mainan Edukasi Tiga Bahasa tentang Nama Perabotan Rumah

Mainan ini membantu santri mempelajari kosakata terkait perabotan rumah dalam tiga bahasa, memperkaya kemampuan bahasa mereka dalam konteks sehari-hari. Santri dapat berlatih mengenali, menyebutkan, dan menggunakan kosakata dalam berbagai bahasa, yang mendukung perkembangan bahasa dan keterampilan kognitif mereka sekaligus mempercepat pemahaman terhadap kosakata baru.



Gambar 6. Mainan Edukasi Tiga Bahasa tentang Bagian Tubuh

Mainan ini membantu santri belajar nama bagian tubuh dalam tiga bahasa, memperluas kosakata dan mendukung keterampilan bahasa secara bersamaan, sekaligus mendukung pengembangan kognitif santri, seperti kemampuan mengenali dan membedakan berbagai bagian tubuh. Sifatnya yang interaktif mendorong keterlibatan aktif santri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan; mainan ini tidak dimaksudkan untuk mengajarkan Al-Qur'an secara langsung, melainkan sebagai penguat kesiapan kognitif-linguistik dan sarana variasi belajar yang mendukung tujuan utama pengenalan huruf hijaiyah, wudhu, dan sholat.

Secara umum, penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran terbukti mampu menarik minat peserta didik dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar (Afidah & Subekti, 2024), sejalan dengan hasil yang ditemukan pada penggunaan mainan dan poster edukasi di TPQ Ar-Rahman.

Hasil Evaluasi Kualitatif Kegiatan

Perubahan yang teramati selama kegiatan dirangkum secara deskriptif pada Tabel 1. Ringkasan ini disusun dari catatan observasi partisipatif dan tanya jawab lisan tim pengabdian, bukan dari pengukuran dengan instrumen baku, sehingga dimaksudkan untuk memperlihatkan arah perubahan, bukan besaran perubahan secara statistik.

Tabel 1. Ringkasan Observasi Kualitatif Sebelum dan Setelah Kegiatan

Indikator	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Setelah Kegiatan
Pengenalan huruf hijaiyah	Banyak santri belum fasih mengenal huruf, bahkan membaca	Sebagian besar santri mampu membaca dan mengeja huruf hijaiyah dengan bantuan poster; santri yang sudah mengenal media sebelumnya mampu membaca lebih lancar
Praktik wudhu dan sholat	Santri mengikuti tata cara secara verbal/hafalan tanpa panduan visual langkah-demi-langkah	Santri mengikuti urutan gerakan sesuai panduan visual pada poster secara lebih runtut saat didampingi
Perhatian dan keterlibatan di kelas	Pembelajaran berkesan membosankan; sebagian santri kurang fokus	Santri merespons pertanyaan dengan baik dan tetap fokus selama sesi membaca, penjelasan, dan tanya jawab
Minat terhadap kegiatan belajar	Minat belajar Al-Qur'an tergolong rendah dengan metode ceramah dan hafalan	Santri menunjukkan antusiasme dan respons positif terhadap poster dan mainan edukasi yang dibagikan

Pembahasan Analitis

Empat temuan utama kegiatan ini dapat dijelaskan dengan menghubungkannya pada teori dan hasil kajian yang relevan, sehingga pembahasan tidak hanya melaporkan apa yang terjadi, tetapi juga menjelaskan mengapa hal itu terjadi.

Media visual meningkatkan perhatian santri. Poster huruf hijaiyah, wudhu, dan sholat membuat santri lebih fokus karena materi yang semula abstrak disajikan dalam simbol visual yang konkret. Hal ini sejalan dengan Dale's Cone of Experience, yang menempatkan simbol visual sebagai jembatan antara pengalaman langsung

dan pengalaman abstrak, sehingga media visual terbukti memperkuat retensi ingatan dan pemahaman peserta didik (Novianty dkk., 2025).

Poster membantu praktik wudhu dan sholat. Panduan langkah demi langkah pada poster berfungsi sebagai representasi konkret yang menjembatani santri dari sekadar mendengar instruksi lisan menuju kemampuan mempraktikkan gerakan secara mandiri. Pola ini sejalan dengan prinsip scaffolding dan representasi bertahap dari konkret menuju abstrak dalam teori Bruner, ketika bantuan visual berperan sebagai penopang pemahaman sebelum santri mampu melakukannya tanpa panduan (Handayani dkk., 2020).

Alat permainan edukatif meningkatkan keterlibatan santri. Mainan edukasi multibahasa membuat santri terlibat aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Hal ini konsisten dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain (play-based learning), yang memandang aktivitas bermain sebagai sarana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif meningkatkan kemampuan kognitif dan keterlibatan anak usia sekolah dasar dan pra-sekolah (Mawardah & Ramadhanti, 2025), sejalan pula dengan efektivitas alat permainan edukatif dalam menarik minat peserta didik (Afidah & Subekti, 2024).

Pendekatan ABCD meningkatkan keberterimaan program. Karena media dirancang berdasarkan aset dan kebutuhan yang digali bersama pengajar, pengurus, dan santri, program ini lebih mudah diterima dan dijaga keberlanjutannya oleh TPQ dibandingkan bila media ditentukan sepihak oleh tim pengabdian. Hal ini sesuai dengan prinsip partisipasi masyarakat dan pemberdayaan berbasis aset, yang menekankan bahwa optimalisasi kegiatan belajar-mengajar lebih efektif ketika memanfaatkan potensi lokal yang telah dimiliki komunitas (Malikha, 2023; Kurniawan dkk., 2025).

Implementasi Media Pembelajaran

Kegiatan pemberian media pembelajaran dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman 39 santri TPQ Ar-Rahman. Penerapan kegiatan ini didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas terkesan membosankan, dan masih ditemukan banyak santri TPQ Ar-Rahman yang belum fasih mengenal huruf, bahkan membaca. Membiasakan santri membaca dapat membantu mereka mengenal setiap huruf secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Penerapan metode ini diharapkan mampu melatih santri berpikir kritis, memperkaya pengetahuan, menambah kosa kata, serta membiasakan santri membaca dan menulis mulai dari hal-hal kecil secara bertahap. Sebelum pembelajaran berlangsung, tim pelaksana memanfaatkan media yang telah tersedia di TPQ Ar-Rahman.

Media yang digunakan dalam kegiatan ini, yaitu poster bergambar huruf hijaiyah, poster bimbingan sholat, dan poster bimbingan cara wudhu, dibagikan sesuai dengan jumlah santri agar seluruh 39 santri mendapatkan kesempatan yang sama untuk menggunakannya. Santri kemudian diberikan waktu untuk membaca; sebagian di antaranya sudah dapat membaca dan mengeja huruf karena telah mengenal media-media tersebut sebelumnya. Setelah santri membaca, tim pelaksana membacakan kembali dan menjelaskan isi media pembelajaran yang telah dibaca bersama, kemudian mengajukan pertanyaan di sela-sela penjelasan. Santri merespons dengan baik karena materi huruf hijaiyah sudah cukup familiar bagi mereka, sehingga tidak terlalu sulit untuk dijawab. Hal ini menjadi poin penting dalam menjaga fokus santri selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kegiatan ini mencakup aktivitas membaca, yang memberikan santri pengenalan kosakata sekaligus mengajarkan cara melafalkan dan menulis kosakata dengan baik. Respons positif dari santri selama kegiatan pembelajaran menciptakan

timbang balik yang menyenangkan sehingga santri semakin tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Berikut lampiran dari proses implementasi.



Gambar 7. Bukti Penyerahan Media Pembelajaran



Gambar 8. Bukti Implementasi Media Pembelajaran

Penutup

Kesimpulan

Pelaksanaan program inovasi media pembelajaran berupa poster dan alat permainan edukatif di TPQ Ar-Rahman, Kelurahan Ngadirojo, Kecamatan Sooko, Kabupaten Ponorogo, yang diikuti oleh 39 santri, menunjukkan indikasi peningkatan minat, perhatian, dan keterlibatan santri terhadap materi Al-Qur'an dan praktik ibadah, berdasarkan observasi partisipatif dan tanya jawab lisan selama kegiatan berlangsung. Karena evaluasi belum menggunakan instrumen baku seperti pre-test dan post-test atau rubrik penilaian praktik, hasil ini bersifat deskriptif dan indikatif, bukan capaian yang terukur secara statistik. Hal baru yang dihadirkan melalui kegiatan ini adalah penggunaan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) untuk secara eksplisit menelusuri aset dan kebutuhan TPQ, termasuk temuan bahwa potensi media desain kini semakin beragam (termasuk AI) dan bahwa santri masa kini cenderung bertipe audio-visual, sebagai dasar rasional pemilihan poster dan mainan edukasi yang paling memungkinkan diterapkan, terjangkau, awet, dan tetap sesuai dengan kebutuhan anak masa kini, dibandingkan menerapkan media secara generik tanpa mempertimbangkan konteks lapangan.

Manfaat yang diperoleh masyarakat, khususnya santri dan pengajar TPQ Ar-Rahman, meliputi tersedianya media pembelajaran visual berupa poster huruf hijaiyah, poster praktik wudhu dan sholat, serta mainan edukasi multibahasa yang dapat digunakan secara berkelanjutan, serta tumbuhnya kebiasaan membaca dan kepercayaan diri santri dalam mempraktikkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Secara teoretik, kegiatan ini memperkuat pemahaman bahwa media pembelajaran visual dan interaktif dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik melalui prinsip visual learning dan scaffolding, sekaligus bahwa keberterimaan media di lapangan meningkat ketika perancangannya melibatkan partisipasi pengajar, pengurus, dan santri sebagaimana ditekankan dalam pendekatan berbasis aset.

Sebagai saran, pengelola TPQ Ar-Rahman disarankan untuk terus memelihara dan memperbarui media pembelajaran yang telah disediakan, serta mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran berbasis digital secara bertahap sebagai kelanjutan dari inovasi ini, seiring dengan makin tersedianya infrastruktur pendukung. Kegiatan pengabdian selanjutnya juga disarankan untuk melengkapi observasi kualitatif dengan instrumen evaluasi yang lebih terukur, seperti pre-test dan post-test kemampuan membaca huruf hijaiyah, rubrik praktik wudhu dan sholat, serta angket minat/motivasi, sehingga dampak penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar santri dapat dinilai secara lebih terukur dan dapat dibandingkan antarwaktu maupun antar-TPQ.

Ucapan Terimakasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada pengasuh, pengajar, dan santri TPQ Ar-Rahman, Dusun Krajan, Desa Ngadirojo, Kecamatan Sooko, Kabupaten Ponorogo, atas kerja sama dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, serta kepada Institut Agama Islam Negeri Ponorogo atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas penggunaan game edukasi digital terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1944–1952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>.
- Aisa, A., Shofiyani, A., & Farkhanudin, M. (2021). PKM melalui pendampingan bagi guru mata pelajaran Fiqih BAB Thoharoh. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 70–73. <https://doi.org/10.32764/abdimasif.v2i2.2039>.
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65.
- Hae, Y., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan media pembelajaran visual dalam membangun motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>.
- Handayani, N. W. P., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Media pembelajaran berbasis model Bruner, budaya lokal, dan scaffolding untuk meningkatkan pemahaman konsep relasi dan fungsi. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 221–236.
- Kurniawan, S., Rosyidi, A., Solihin, M., Yansah, A., Putri D, K., Sari, L., Siddiq, M. F., Safitri, T., Rahmawati, P., Yasri, M., & Aprillia, H. (2025). Pengabdian kepada masyarakat melalui Kuliah Kerja Nyata dengan menggunakan metode Asset Based Community Development (ABCD) di Desa Sapta Mulia, Kabupaten Tebo. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 6(4), 1700–1712.
- Malikha, U. (2023). Mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar santri Madrasah Diniyah di Dusun Arjosari, Desa Ampelgading, Tirtoyudo, Malang. *Jurnal Aksi Afirmasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 38–45. <https://doi.org/10.35897/jurnalaksiafirmasi.v4i1.1040>.

- Mawardah, M., & Ramadhanti, S. D. (2025). Metode pembelajaran berbasis bermain pada anak usia dini di TK/MI YASPA Palembang. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 297–304. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i2.559>.
- Novianty, N., Rochmat, C. S., & Shodik, A. J. (2025). The effectiveness of visual media in improving students' Arabic language learning according to Edgar Dale's cone of experience model. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 9(2), 613–630. <https://doi.org/10.29240/jba.v9i2.14895>.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada masa pandemi Covid-19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75.
- Subawaihin, I. (2024). Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Hikmatun Balighoh. *Darussalam*, 25(1), 1–15. <https://doi.org/10.58791/drs.v25i01.20>.
- Trygu. (2020). *Studi literatur problem based learning untuk masalah motivasi bagi siswa dalam belajar matematika*. Guepedia.
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa gaya belajar yang ideal di era serba digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
- Zuraidah, Z. (2021). Optimasi media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf Hijaiyah pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v2i1.62>.