



Interactive game-based method training for early childhood Quran literacy

Fahmy Ulfah Mawaddah, Romdoni✉, Fitria Budi Utami, Dewi Setianti, Parmiyatun, Thoat Hamim, Wahyu Fajar Nugraha, Nurul Setiani

Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin, Tangerang, Indonesia

✉ romdoni@unimar.ac.id

🌐 <https://doi.org/10.31603/ce.13154>

Abstract

The significant difficulty faced by early childhood children in learning the hijaiyah letters due to monotonous and unengaging teaching methods poses a considerable challenge for Quran teachers in creating a more stimulating learning environment. This community service activity aims to train Quran teachers and mosque activists on innovative game-based methods for teaching Quran literacy to early childhood children. The training methodology includes lectures and interactive discussions. Lectures emphasize the importance of early Quran literacy and introduce game-based teaching techniques, including the use of hijaiyah cards, Islamic songs, and tactile media. Interactive discussions explore participants' experiences and provide solutions to the challenges of teaching the Quran. Evaluation results indicate that 85% of participants experienced an increased understanding of innovative Quran teaching methods. These findings suggest that an innovative game-based approach is effective in increasing children's interest in learning the Quran and facilitating their understanding of the hijaiyah letters. This program contributes to improving the quality of Quran learning for early childhood children within the mosque environment.

Keywords: Quran literacy; Interactive media; Early childhood

Pelatihan metode interaktif berbasis permainan untuk literasi Al-Qur'an anak usia dini

Abstrak

Kesulitan tinggi yang dialami anak usia dini dalam mempelajari huruf hijaiyah akibat metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik merupakan tantangan signifikan bagi guru mengaji dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih merangsang. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan melatih guru mengaji dan aktivis masjid mengenai metode inovatif berbasis permainan dalam mengajarkan literasi Al-Qur'an kepada anak usia dini. Metodologi pelatihan meliputi ceramah dan diskusi interaktif. Ceramah menekankan pentingnya literasi Al-Qur'an sejak dini dan memperkenalkan teknik pengajaran berbasis permainan, termasuk penggunaan kartu hijaiyah, lagu-lagu Islami, dan media taktil. Diskusi interaktif menggali pengalaman peserta dan memberikan solusi terhadap tantangan pengajaran Al-Qur'an. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% peserta mengalami peningkatan pemahaman tentang metode pengajaran Al-Qur'an yang inovatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan inovatif berbasis permainan efektif dalam meningkatkan minat belajar Al-Qur'an pada anak-anak dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap huruf hijaiyah. Program ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran Al-Qur'an bagi anak usia dini di lingkungan masjid.

Kata Kunci: Literasi al-Qur'an; Media interaktif; Anak usia dini

Contributions to
SDGs



Article History

Received: 07/02/25

Revised: 23/03/25

Accepted: 22/04/25

1. Pendahuluan

Masjid Kampung Nagara di Desa Nagayati, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, merupakan pusat pendidikan keagamaan yang aktif dalam pengajaran mengaji untuk anak-anak usia dini. Namun, metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, seperti membaca *iqro'* tanpa media pendukung, sehingga anak-anak kesulitan mengenali huruf hijaiyah dan melafalkannya dengan benar.

Literasi Al-Qur'an pada anak usia dini, yang mencakup kemampuan membaca huruf hijaiyah, pelafalan yang benar, dan pemahaman nilai-nilai Al-Qur'an, sangat penting dalam pengajaran ini. Literasi Al-Qur'an tidak hanya mengenalkan huruf dan cara membacanya, tetapi juga membangun fondasi spiritual, moral, dan sosial sejak dini (Haslinda et al., 2024; Nufus, 2024). Program literasi yang mengintegrasikan kegiatan membaca sebelum mengaji menunjukkan peningkatan minat baca anak-anak serta memberikan dampak positif dalam membentuk kebiasaan membaca sejak dini (Draditaswari et al., 2024).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia dini kesulitan memahami huruf hijaiyah akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Studi mengungkapkan bahwa kemampuan literasi Al-Qur'an anak-anak di beberapa daerah masih rendah (Hermita et al., 2024), dan survei informal di PAUD menunjukkan anak-anak kehilangan minat jika pengajaran mengaji tidak menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif mereka. Kondisi ini menekankan pentingnya strategi pengajaran yang menyenangkan dan partisipatif, mengingat anak usia dini belajar optimal melalui pengalaman langsung dan bermain (Wahyudi et al., 2025).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru mengaji di Masjid Kampung Nagara, permasalahan utama meliputi metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media pembelajaran interaktif (Maulana et al., 2024), dan minimnya pelatihan bagi guru mengaji dalam metode inovatif. Untuk mengatasi masalah ini, kegiatan sosialisasi literasi Al-Qur'an ini menawarkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Metode ini menggabungkan teknik inovatif seperti penggunaan kartu hijaiyah interaktif, nyanyian Islami, musik edukatif, media taktil, dan permainan edukatif berbasis aktivitas motorik. Pelatihan juga diberikan kepada guru mengaji dan aktivis masjid. Pendekatan ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam belajar (Vygotsky et al., 1978) dan teori Piaget tentang belajar melalui aktivitas bermain (Piaget & Inhelder, 2000). Metode *tahsin* juga terbukti efektif dalam meningkatkan literasi Al-Qur'an melalui fokus pada pelafalan huruf hijaiyah yang benar, penerapan tajwid, dan penguasaan *makharijul huruf* (Nurjannah & Rizal, 2024).

Tujuan utama sosialisasi ini adalah melatih guru mengaji dan aktivis masjid untuk menerapkan metode inovatif berbasis permainan dalam pembelajaran literasi Al-Qur'an anak usia dini. Kegiatan seperti taman baca dan pengajaran mengaji memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat anak-anak terhadap pendidikan dan agama, khususnya di komunitas dengan akses terbatas ke fasilitas pendidikan (Rizal et al., 2024). Pendekatan partisipatif dan kegiatan seperti "Lapak Baca" serta pengajian rutin yang memadukan literasi Al-Qur'an dengan aktivitas bermain dapat meningkatkan kemampuan membaca dan membentuk karakter religius anak (Suherlan et al., 2024).

Dengan menggabungkan prinsip-prinsip psikologi perkembangan anak, pengajaran literasi Al-Qur'an dapat menjadi lebih efektif dan bermakna.

2. Metode

Sosialisasi literasi Al-Qur'an menggunakan metode ceramah dan diskusi interaktif dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) agar peserta dapat aktif dalam mengevaluasi dan memperbaiki metode pembelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh guru mengaji, aktivis masjid, orang tua, dan anak dari Desa Nagayati dan dilaksanakan pada 15 Juni 2024 di Masjid Kampung Nagara, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak. Kegiatan dilakukan dalam beberapa tahap. *Pertama*, pemaparan materi secara terstruktur mengenai pentingnya literasi Al-Qur'an pada anak usia dini. Materi mencakup konsep pengajaran Al-Qur'an yang inovatif serta penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Pemaparan dilakukan melalui alat bantu presentasi visual dan demonstrasi langsung beberapa metode kreatif dalam mengaji. Setelah itu dilanjutkan dengan ceramah teoritis, yang berfokus pada penyampaian teori mengenai urgensi literasi Al-Qur'an serta teknik pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kedua, demonstrasi metode yang menampilkan simulasi penggunaan kartu hijaiyah, lagu-lagu Islami, dan media taktil sebagai alat bantu pembelajaran. Kegiatan demonstrasi ini melibatkan anak dimulai dari bernyanyi, praktik hingga menggunakan *wordwall* sebagai *games*. *Ketiga*, diskusi interaktif yang dilakukan dengan berbagi pengalaman dan mengungkap tantangan di lapangan. Selain itu secara bersama-sama mencari solusi untuk meningkatkan praktik pengajaran Al-Qur'an untuk anak usia dini. *Keempat*, evaluasi kegiatan menggunakan kuesioner *pre-test* dan *post-test* guna mengukur perubahan pemahaman peserta terhadap metode yang telah disampaikan dalam pelatihan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi literasi Al-Qur'an diawali dengan sesi *ice breaking* yang bertujuan menciptakan suasana ceria dan membangun antusiasme peserta. Sesi *ice breaking* yang dirancang ditujukan untuk menarik perhatian peserta (Utami et al., 2023). Setelah sesi pembuka, kegiatan dilanjutkan dengan beberapa aktivitas berikut.

3.1. Pemaparan materi

Materi disampaikan secara sistematis oleh fasilitator, mencakup pentingnya literasi Al-Qur'an pada anak usia dini, peran guru dan orang tua, serta teori pembelajaran berbasis permainan. Penyampaian dilakukan menggunakan media visual seperti slide presentasi (Gambar 1). Peserta, termasuk guru mengaji, aktivis masjid, dan orang tua, mendapatkan paparan teoritis yang relevan dengan perkembangan anak. Diskusi aktif terjadi, di mana banyak peserta mendapat wawasan baru mengenai pendekatan kreatif dalam pengajaran Al-Qur'an.

Pada sesi ini, peserta menyadari pentingnya strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga melibatkan emosi dan aspek kognitif anak. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktif, di mana peserta didorong untuk membangun pengetahuan baru dari pengalaman (Piaget & Inhelder, 2000). Paparan ini

menunjukkan kesesuaian dengan temuan Gordon (2013) dan Ryan & Deci (2000) bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan mendorong motivasi intrinsik. Penyampaian materi juga memperkuat aspek metodologis dalam kegiatan pengabdian, sebagaimana ditekankan dalam studi-studi seperti Guay (2022), yang menyoroti pentingnya lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan psikologis peserta didik.



Gambar 1. Dokumentasi slide materi dari pemaparan fasilitator

3.2. Demonstrasi metode interaktif

Setelah penyampaian teori, fasilitator mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti lagu anak huruf hijaiyah, metode *Three Period Lesson* dari Montessori, huruf hijaiyah raba (huruf timbul), menulis di atas pasir, serta kegiatan seni dan keterampilan (*art and craft*) bertema huruf hijaiyah. Anak-anak diundang sebagai subjek simulasi, dan peserta dewasa yang terdiri dari guru mengaji, aktivis masjid, dan orang tua mengamati respons anak terhadap setiap metode (Gambar 2).



Gambar 2. Suasana demonstrasi metode interaktif

a. Mengenalkan lagu anak huruf hijaiyah

Penggunaan lagu anak dalam pengenalan huruf hijaiyah merupakan pendekatan multisensori yang sangat efektif untuk anak usia dini. Lagu yang disusun dengan ritme ceria dan lirik sederhana dapat membantu anak mengenali dan mengingat bunyi huruf hijaiyah, khususnya yang dibaca dengan harakat *fathah* seperti *a, ba, ta, tsa, ja, ha, kho*. Melalui aktivitas menyanyi, anak belajar secara auditori dan verbal, serta motorik ketika mereka menggerakkan tubuh

atau menirukan gerakan saat lagu diputar. Lagu yang mengandung pengulangan fonem memperkuat daya ingat anak serta menanamkan pola bunyi yang khas dalam bahasa Arab. Dalam demonstrasi ini, fasilitator memandu peserta dan anak-anak menyanyikan lagu huruf hijaiyah bersama. Peserta memberikan respons positif, terutama karena melihat langsung antusiasme anak-anak saat bernyanyi. Hal ini membuka wawasan peserta mengenai pentingnya menghadirkan suasana menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Penelitian [Gordon \(2013\)](#) menunjukkan bahwa musik dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan memperkuat jaringan saraf otak, sementara [Darmayanti et al. \(2022\)](#) menyatakan bahwa bernyanyi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

- b. Pengenalan bertahap dengan metode montessori: *Three period lesson*
Pendekatan bertahap sangat penting dalam mengenalkan bunyi dan bentuk huruf hijaiyah. Anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang pendek, sehingga penyajian materi dalam jumlah kecil namun konsisten akan lebih efektif. Dalam hal ini, metode *Three Period Lesson* ([Hainstock, 2008](#); [Lillard, 2017](#); [Montessori, 1949](#); [Tamara, 2022](#)) dari Montessori dapat diterapkan, yaitu periode 1 (pengenalan) di mana guru mengenalkan tiga huruf hijaiyah, misalnya *ba, ta, tsa*, dengan menunjukkan kartu dan melafalkannya dengan jelas. Periode 2 (identifikasi) di mana guru meminta anak menunjuk salah satu huruf yang diminta, misalnya “Mana huruf *ba*?” Periode 3 (pengungkapan) di mana guru menunjuk salah satu huruf dan bertanya, “Ini huruf apa?” untuk mengukur pemahaman anak. Pendekatan ini memberikan waktu bagi anak untuk memproses informasi secara bertahap dan memperkuat pemahaman melalui pengulangan yang terstruktur. [Siaviki et al. \(2025\)](#) menyatakan bahwa strategi ini terbukti meningkatkan penguasaan konsep dasar pada anak usia dini.
- c. Menggunakan huruf hijaiyah raba (huruf timbul)
Penggunaan media huruf hijaiyah raba memberikan stimulasi taktil (peraba) yang penting dalam pembelajaran anak usia dini ([Lillard, 2017](#); [Montessori, 1967](#)). Dengan menyentuh bentuk huruf yang timbul, anak tidak hanya belajar bentuk visual huruf, tetapi juga mengenali bentuknya melalui indera peraba. Pendekatan ini sangat cocok untuk anak dengan gaya belajar kinestetik dan dapat menjadi jembatan penting dalam proses *visual-motor integration*. Sentuhan langsung terhadap bentuk huruf membantu membangun persepsi spasial dan memperkuat daya ingat bentuk huruf. Media seperti ini juga sesuai dengan prinsip pembelajaran konkret dalam tahap perkembangan pra-operasional menurut [Piaget \(1969\)](#).
- d. Menulis di atas pasir
Menulis huruf hijaiyah di atas pasir merupakan metode eksploratif yang merangsang keterampilan motorik halus serta menciptakan pengalaman sensorik yang menyenangkan ([Jufri et al., 2024](#)). Anak menggunakan jari telunjuk untuk membentuk huruf, yang memperkuat koordinasi mata-tangan sekaligus memperkenalkan proses menulis dalam konteks yang alami dan tidak menekan. Pasir sebagai media belajar bersifat fleksibel dan menyenangkan bagi anak, serta mendorong kreativitas. Hal ini sejalan dengan [Kamola \(2025\)](#) yang menyatakan bahwa menulis di atas pasir adalah salah satu metode pembelajaran untuk anak-anak atau siswa dengan gaya belajar kinestetik atau taktil. Aktivitas

ini juga memperkuat proses pembelajaran dengan menghubungkan stimulasi kinestetik dan visual, menjadikannya sebagai latihan multisensoris yang mendalam.

- e. *Art and craft* bertema huruf hijaiyah
 Kegiatan seni dan keterampilan (*art and craft*) merupakan sarana kreatif untuk memperkenalkan huruf hijaiyah dalam suasana bermain. Pentingnya menghargai berbagai bentuk kreativitas anak usia dini, bukan hanya yang berbasis verbal atau logika-matematis (Gardner, 2011). Anak dapat membuat huruf dari kertas warna, plastisin, biji-bijian, atau bahan alam seperti daun dan pasir. Misalnya, anak diajak membuat bentuk huruf ba menggunakan kolase biji jagung. Aktivitas ini tidak hanya membantu anak mengenal bentuk huruf secara menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterampilan motorik halus, daya imajinasi, serta rasa percaya diri saat berhasil menyelesaikan karya. Sari et al. (2024) menyatakan bahwa kegiatan ini menstimulasi motorik halus. Proses ini sangat sesuai dengan prinsip *active learning* dan teori Vygotsky et al. (1978), yang menekankan pentingnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi dan kreasi. Selain itu, teori Piaget & Inhelder (2000) juga menegaskan bahwa anak usia dini belajar secara optimal melalui aktivitas bermain dan eksplorasi. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip psikologi perkembangan anak, pengajaran literasi Al-Qur'an dapat menjadi lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan bagi anak-anak. Pendekatan ini memungkinkan metode pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak, sehingga meningkatkan pemahaman serta keterlibatan mereka dalam proses belajar (Wastyanti, 2021). Selain itu, strategi pembelajaran yang berbasis psikologi perkembangan, seperti penggunaan permainan edukatif, bercerita, dan stimulasi multisensori, telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam berbagai konteks pendidikan (Daniati et al., 2020). Dengan demikian, penerapan prinsip-prinsip psikologi perkembangan dalam pengajaran literasi Al-Qur'an tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih holistik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Melalui sesi demonstrasi ini, peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap alat peraga yang digunakan dan mengungkapkan bahwa mereka belum pernah menggunakan metode-metode ini sebelumnya. Demonstrasi ini membuka pemahaman peserta mengenai pentingnya *learning by doing*, terutama dalam konteks anak usia dini. Peserta juga menyadari bahwa penggunaan media kreatif dapat meningkatkan perhatian dan retensi anak terhadap materi pelajaran. Hal ini didukung oleh temuan Haslinda et al. (2024) dan Siaviki et al. (2025), yang menekankan bahwa penggunaan alat bantu seperti puzzle huruf, kartu taktil, dan permainan eksploratif mampu meningkatkan keterlibatan anak secara signifikan. Kegiatan ini juga sejalan dengan prinsip *Zone of Proximal Development* dari Vygotsky et al. (1978), yang menggarisbawahi pentingnya interaksi sosial dan *scaffolding* dalam proses belajar anak. Secara keseluruhan, metode-metode ini relevan dengan pendekatan *multisensory learning*, yang didukung oleh temuan Hamadneh et al. (2025), yang menekankan pentingnya keterlibatan berbagai indera dalam proses pembelajaran anak.

3.3. Diskusi interaktif

Diskusi interaktif dilakukan setelah sesi demonstrasi, dalam bentuk tanya jawab antara peserta dan fasilitator. Peserta yang terdiri dari guru mengaji, aktivis masjid, dan orang tua diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, kendala, serta pertanyaan seputar metode pembelajaran Al-Qur'an yang telah didemonstrasikan sebelumnya. Peserta mengajukan berbagai pertanyaan mengenai cara penerapan metode permainan dalam lingkungan mereka, kendala penggunaan media pembelajaran, serta tips menjaga konsistensi anak dalam belajar. Respons yang ditunjukkan menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi.

Diskusi interaktif mengungkap beberapa tantangan yang dihadapi guru mengaji di lapangan, seperti keterbatasan media pembelajaran, kurangnya variasi metode pengajaran, dan minimnya pelatihan untuk mendukung kemampuan mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Tsai (2012), yang menunjukkan bahwa metode pengajaran yang repetitif dan kurang melibatkan unsur bermain dapat menyebabkan anak kehilangan minat belajar. Peserta juga berbagi pengalaman mengenai cara mereka mengatasi kurangnya perhatian anak dalam belajar mengaji, seperti dengan mengadakan sesi belajar yang lebih singkat namun intensif serta memberikan penghargaan kecil untuk meningkatkan motivasi anak.

Sesi ini mencerminkan strategi *experiential sharing*, di mana interaksi langsung dan dialog terbuka menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan pemahaman dan membangun kapasitas peserta. Pendekatan ini diperkuat oleh temuan Vygotsky et al. (1978) mengenai pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran serta studi Suherlan et al. (2024) yang menunjukkan bahwa diskusi langsung antar peserta dan fasilitator mampu meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi dalam menerapkan pembelajaran inovatif.

3.4. Evaluasi kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan di akhir sesi melalui pengisian kuesioner oleh seluruh peserta. Kuesioner dirancang untuk mengukur pemahaman, tingkat kepuasan, dan kesiapan peserta dalam mengadopsi metode pembelajaran inovatif berbasis permainan yang telah disampaikan selama kegiatan. Peserta mengisi kuesioner dan memberikan umpan balik positif. Mereka menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan memberikan wawasan baru terkait pendekatan dalam pengajaran Al-Qur'an untuk anak usia dini. Kegiatan ditutup dengan foto bersama.

Tabel 1. Persentase hasil kuesioner

Aspek Evaluasi	Persentase
Pemahaman metode belajar untuk AUD	85%
Kepuasan peserta	90%
Kesiapan dalam mengimplementasikan kembali	90%

Berdasarkan hasil kuesioner pada Tabel 1, 85% peserta mengalami peningkatan pemahaman terhadap metode inovatif, 90% merasa puas terhadap pelaksanaan kegiatan, dan 90% menyatakan kesiapan untuk menerapkan metode tersebut di lingkungan masing-masing. Data ini menunjukkan keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan kapasitas peserta dalam bidang literasi Al-Qur'an anak usia dini. Mekanisme evaluasi berbasis kuesioner telah terbukti efektif sebagai alat untuk menilai dampak jangka pendek dari kegiatan pelatihan. Hal ini sejalan dengan studi Utami et

al. (2023) dan Guay (2022), yang menekankan pentingnya refleksi peserta terhadap materi pelatihan sebagai indikator kesiapan implementasi.

Hasil kegiatan sosialisasi ini menunjukkan bahwa guru mengaji dan aktivis masjid memiliki potensi besar untuk mengimplementasikan metode inovatif di lingkungan mereka. Pentingnya dukungan komunitas dalam menjaga tradisi mengaji untuk pembentukan karakter generasi muda (Nurbayeni et al., 2024). Pelatihan lanjutan dan dukungan dari berbagai pihak sangat dibutuhkan agar kualitas pengajaran literasi Al-Qur'an anak usia dini dapat terus ditingkatkan. Dengan kolaborasi antara guru, orang tua, dan komunitas, diharapkan anak-anak tidak hanya mahir membaca Al-Qur'an tetapi juga memahami dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai respons terhadap permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran literasi Al-Qur'an bagi anak usia dini, metode Tahsin telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an. Metode ini berfokus pada pelafalan huruf hijaiyah yang benar, penerapan tajwid, dan penguasaan *makharijul huruf* secara sistematis (Nurjannah & Rizal, 2024). Namun, untuk menyesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis pengalaman, kegiatan sosialisasi ini mengusulkan pendekatan inovatif berbasis permainan sebagai solusi alternatif. Pendekatan ini tidak hanya memperbaiki metode pembelajaran yang monoton tetapi juga meningkatkan keterlibatan anak secara aktif dalam belajar.

4. Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi literasi Al-Qur'an anak usia dini berhasil memberikan wawasan baru kepada para guru mengaji dan aktivis masjid mengenai metode pengajaran Al-Qur'an yang inovatif dan interaktif. Melalui pendekatan berbasis permainan, seperti kartu hijaiyah, lagu Islami, dan media kreatif lainnya, minat anak dalam belajar mengaji dapat ditingkatkan secara signifikan. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme peserta dalam mengadopsi metode baru ini, sekaligus menyadarkan pentingnya pemahaman perkembangan kognitif anak dalam proses belajar mengaji. Dengan dukungan dari berbagai pihak, diharapkan literasi Al-Qur'an anak usia dini dapat terus ditingkatkan sebagai fondasi spiritual yang kuat bagi generasi mendatang.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para guru mengaji, aktivis masjid, dan seluruh peserta yang telah berkontribusi dalam kegiatan sosialisasi literasi Al-Qur'an anak usia dini ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat, dan Lembaga Pengkajian Al-Islam dan Kemuhammadiyah (LPAIK) Universitas Muhammadiyah A.R. Fachruddin (Unimar) atas dukungan dan fasilitasi yang telah diberikan, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pengajaran literasi Al-Qur'an anak usia dini untuk anak usia dini.

Kontribusi Penulis

Pelaksana kegiatan: FUM, R, TH, DS, P; Penyiapan artikel: FUM, R, NS, FBU; Analisis dampak pengabdian: FUM, R, WFN; Penyajian hasil pengabdian: FUM, R; Revisi artikel: FBU, R.

Konflik Kepentingan

Seluruh penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan finansial atau non-finansial yang terkait dengan artikel ini.

Pendanaan

Kegiatan ini tidak memperoleh pendanaan dari sumber manapun.

Daftar Pustaka

- Daniati, Ismanto, B., & Luhsasi, D. I. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 601. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2642>
- Darmayanti, E., Pamungkas, J., & Indrawati. (2022). Penerapan Metode Bernyanyi Berbasis Pengembangan Diri Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5495–5505. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2992>
- Draditaswari, S. Y., Hidayah, H., Arvy, B. R., Kristanti, A. A., & Paramitaswari, L. N. (2024). Penguatan Literasi Sebagai Bagian Gerakan Literasi Perpustakaan Masjid Pada Masjid Haramain Desa Tratak Lombok Tengah. *Bhakti: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 91–101. <https://doi.org/10.71024/bhakti.2024.v1i2.156>
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind : the theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Gordon, E. E. (2013). *Music Learning Theory for Newborn and Young Children*. Gia Publications.
- Guay, F. (2022). Applying Self-Determination Theory to Education: Regulations Types, Psychological Needs, and Autonomy Supporting Behaviors. *Canadian Journal of School Psychology*, 37(1), 75–92. <https://doi.org/10.1177/08295735211055355>
- Hainstock, E. G. (2008). *Kenapa Montessori?* (Siti Khotimah (ed.)). Mitra Media.
- Hamadneh, B., Fikry, A., Talaat, M., Abbas, A., Ghanem, R., Ramzy, S., Aly, M., Elkilani, A., Mabrouk, S., & Aloqlah, R. (2025). Exploring university students' perceptions and engagement in game-based learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 14(1), 525–534. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i1.30494>
- Haslinda, S. N., Nurmalasari, N., Mulyani, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Flipbook “Ayo Sambung” untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Bersambung

- pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6(3), 795–809. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4669>
- Hermita, N., Ernidawati, Haryono, Yustika, I., Febriani, E., Putra W, M. A., Ardiyansyah, A., Aprila, A., Inayah, N., Mawaddah, I., & Wati, A. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Al-Qur'an Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Sungai Empat dan Implementasi Program Magrib Mengaji. *Jurnal Selekt PKM: Pengabdian Masyarakat Dan Kukerta*, 2(2), 1–6.
- Jufri, I. K., Amal, A., Parwoto, Rivai, R. K., & Ilyas, S. N. (2024). Pengaruh Kegiatan Bermain Kinetic Sand Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mahsar Kabupaten Gowa. *AUDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 4–5.
- Kamola, D. (2025). Language Teaching Approaches and Methods. *Education and Research in The Era Of Digital Transformation*, 1(1), 1768–1779.
- Lillard, A. S. (2017). Why Do the Children (Pretend) Play? *Trends in Cognitive Sciences*, 21(11), 826–834. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2017.08.001>
- Maulana, A., Subyantoro, Yuniawan, T., & Pristiwati, R. (2024). Development of Electronic Media Assisted Language Learning Modules with Cultural Literacy. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 29(4), 1283–1295. <https://doi.org/10.18280/isi.290404>
- Montessori, M. (1949). *The Absorbent Mind*. The Theosophical Publishing House.
- Montessori, M. (1967). *The Discovery of the Child*.
- Nufus, A. S. (2024). Upaya Meningkatkan Literasi Dengan Media Puzzle Berbasis Literasi Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Early Stage: Research for Early Childern' Literature in Education*, 2(1), 26–34. <https://doi.org/10.56997/earlystage.v1i3.1195>
- Nurbayeni, M., Sitorus, A. S., Ary, M., & Ritonga, K. (2024). Efektivitas Program Maghrib Mengaji Dalam Mengembangkan Literasi Al-Qur'an Pada Anak-anak di Desa Kwala Gunung. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(5), 325–330.
- Nurjannah, R., & Rizal, S. U. (2024). Efektivitas Kegiatan Les Mengaji (Metode Tahsin) Untuk Meningkatkan Literasi Al-Qur'an Pada Siswa Kelas III Di MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. *AlMaheer: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02), 122–129. <https://doi.org/10.63018/jpi.v2i02.124>
- Piaget, J. (1969). *The Psychology of The Child*.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2000). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Rizal, K., Husnul, I., Fatahillah, M., Tri, R., Syalbiyah, U., & Murdiana, V. (2024). Kegiatan Taman Baca dan Mengajar Ngaji Dalam Meningkatkan Literasi dan Kesadaran Mengaji di Kelurahan Babakan RT 03/03. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*, 1–6.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Sari, H., Amanda, R. S., & Rahman, K. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Art and Craft di TK Kirana Kota Jambi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(2), 399–406. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i2.1407>
- Siaviki, A., Tympa, E., Karavida, V., & Fykaris, I. (2025). The impact of Montessori method on early mathematical competence of young children. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 257–264. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21364>

- Suherlan, D., Putra, F. H., Nisa, G. S., Sanulqi, I., Awwalullah, M. S., Rizaldi, M. P., Rasyid, M., Munawar, K., Rizal, N., Dwiansyah, R., & Roro, R. (2024). Meningkatkan Literasi dan Minat Belajar serta Membangun Kesadaran Lingkungan Pelajar di Desa Pasirbaru Kecamatan Cisolok Kabupaten Sukabumi. *JPWS: Jurnal Pengabdian West Science*, 03(05), 20. <https://doi.org/10.58812/jpws.v3i05.1214>
- Tamara, R. (2022). *Filosofi Montessori* (Vol. 1). PT. Bentang Pustaka.
- Tsai, K. C. (2012). Play, Imagination, and Creativity: A Brief Literature Review. *Journal of Education and Learning*, 1(2). <https://doi.org/10.5539/jel.v1n2p15>
- Utami, F. B., Uswah, & Kemal, F. (2023). Storytelling method for children's trauma recovery post Cianjur earthquake disaster. *Jabb: Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 3(2), 403–409. <https://doi.org/10.46306/jabb.v3i2.245>
- Vygotsky, L. S., Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (1978). *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi, A. B. E., Salimi, M., Hidayah, R., Suhartono, Wahyono, Maigina, A., Mahfuzah, A., & Karsono. (2025). E-Module Based on Local Wisdom to Strength Cultural Literacy and Critical Thinking. *Salud, Ciencia y Tecnologia - Serie de Conferencias*, 4. <https://doi.org/10.56294/sctconf20251310>
- Wastyanti, A. (2021). Perkembangan Kognitif dan Pengaruh Sosiobudaya Dalam Belajar. *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 59–71.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)