



Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak-Anak Melalui Program Metode Iqro Terstruktur Dan Gamifikasi

Siti Miftahus Sa'adah^{1*}

¹Universitas Alma Ata Yogyakarta, Indonesia
191200231@almaata.ac.id

Abstract

Submitted: 04/03/2024;
Accepted: 07/06/2024;
Published: 18/08/2024

How to Cite ;

Siti M.S (2024).
Peningkatan kemampuan membaca al-qur'an anak-anak melalui program metode iqro terstruktur dan gamifikasi di desa. jurnal sekar, 1(2), 23–31.
<https://doi.org/xxxxxx>

Purpose – This study aims to enhance the Quran reading skills of children in Desa XXX through a structured Iqro' method integrated with gamification elements. The program aligns with Sustainable Development Goal (SDG) 4 on quality education and aims to promote Islamic literacy in rural communities.

Methods – The study adopts a Gamification-Based Training approach, incorporating interactive games such as Tangga Hijaiyah and Petualangan Iqro. These activities aim to make the learning process more engaging and enjoyable. Data collection involved pre- and post-program assessments, feedback from parents and teachers, and direct observation during the program's implementation.

Findings – The results demonstrate a significant improvement in Quran reading proficiency among children, with an average increase from 60% to 85% in recognizing and reading Hijaiyah letters. The integration of gamification also enhanced children's motivation and active participation. Parents and teachers reported positive changes in children's attitudes and a stronger enthusiasm for learning Quranic reading at home.

Implication – This program offers an effective model for Quranic literacy improvement, which can be replicated in other rural areas. It also emphasizes the importance of community involvement in supporting religious education through innovative approaches.

Originality – The study uniquely combines the structured Iqro' method with gamification to address challenges in Quranic education for children. By introducing interactive and motivational elements, it provides a fresh perspective on enhancing Islamic literacy while fostering collaborative learning environments.

Keywords

Improving, Structured Method, Gamification

Abstrak

Tujuan – Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca Alquran anak di Desa XXX melalui metode Iqro' terstruktur yang terintegrasi dengan unsur gamifikasi. Program ini sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) 4 tentang pendidikan berkualitas dan bertujuan untuk mempromosikan literasi Islam di masyarakat pedesaan.

Metode – Penelitian ini menggunakan pendekatan Pelatihan Berbasis Gamifikasi yang mencakup permainan interaktif seperti Tangga Hijaiyah dan Petualangan Iqro. Kegiatan ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pengumpulan data meliputi penilaian sebelum dan sesudah program, masukan dari orang tua dan guru, serta observasi langsung selama pelaksanaan program.

Temuan – Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca Al-Quran di kalangan anak-anak, dengan rata-rata peningkatan dari 60% menjadi 85% dalam mengenal dan membaca huruf Hijaiyah. Integrasi gamifikasi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif anak. Orang tua dan guru melaporkan adanya perubahan positif pada sikap anak-anak dan semakin kuatnya semangat belajar membaca Al-Quran di rumah.

Implikasi – Penelitian ini menawarkan model yang efektif untuk peningkatan literasi Al-Quran, yang dapat direplikasi di daerah pedesaan lainnya. Hal ini juga menekankan pentingnya keterlibatan masyarakat dalam mendukung pendidikan agama melalui pendekatan inovatif.

Orisinalitas – Penelitian ini unik karena menggabungkan metode Iqro' terstruktur dengan gamifikasi untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan Alquran untuk anak-anak. Dengan memperkenalkan elemen interaktif dan motivasi, buku ini memberikan perspektif segar dalam meningkatkan literasi Islam sekaligus menumbuhkan lingkungan pembelajaran kolaboratif.

Kata Kunci: Peningkatan, Metode Terserstruktur, Gamifikasi



1. Pendahuluan

Kemampuan membaca Al-Qur'an merupakan keterampilan mendasar bagi anak-anak Muslim, yang menjadi pintu gerbang untuk memahami ajaran Islam dan mendukung perkembangan spiritual (Azizah & Marwah, 2021; Hamidah & Purnomo, 2020). Namun, di banyak daerah pedesaan seperti Desa XXX, keterampilan penting ini seringkali kurang berkembang karena kurangnya program pembelajaran terstruktur, keterbatasan sumber daya pengajaran, dan metode pedagogi yang sudah usang (Rohman & Nurdin, 2022; Safitri & Yusro, 2023). Anak-anak sering menghadapi kesulitan dalam menguasai tajwid (aturan membaca Al-Qur'an), pelafalan, dan kelancaran membaca, yang dapat mengurangi motivasi mereka serta pengalaman belajar secara keseluruhan (Suryadi & Mardiani, 2021; Nasrullah & Kurniawati, 2020).

Mengatasi tantangan ini memerlukan pendekatan yang inovatif dan sistematis dalam pendidikan Al-Qur'an. Metode Iqro', yang dikenal luas karena panduannya yang bertahap dalam mengajarkan membaca Al-Qur'an, telah terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran terstruktur (Maulana & Hasanah, 2021; Ramadhani & Hidayatullah, 2023). Namun, penerapan metode ini dapat lebih ditingkatkan dengan mengintegrasikan teknik gamifikasi. Gamifikasi, yang mencakup elemen seperti penghargaan, tantangan, dan aktivitas interaktif, telah terbukti meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan retensi pembelajaran dalam berbagai konteks pendidikan (Mulyani & Suryadi, 2021; Ismail & Fauziah, 2022). Menggabungkan metode Iqro' dengan gamifikasi menawarkan solusi yang menjanjikan untuk membuat pembelajaran Al-Qur'an lebih menyenangkan dan berdampak bagi anak-anak di Desa XXX (Yusro & Hasanah, 2023).

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an anak-anak melalui program Iqro' yang terstruktur dengan tambahan elemen gamifikasi. Program ini sejalan dengan tujuan yang lebih luas untuk melestarikan nilai-nilai keagamaan dan meningkatkan kualitas pendidikan di daerah pedesaan, yang sejalan dengan prioritas nasional dan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) 4: Pendidikan Berkualitas. Selain itu, program ini menjawab kesenjangan yang ada dalam pendidikan Al-Qur'an dengan menawarkan solusi inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat setempat (Nurhasanah & Abdullah, 2022; Wardhani & Sari, 2023).

Program ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur dampaknya. Penilaian awal dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan membaca anak-anak sebelum program dimulai, diikuti dengan implementasi program Iqro' yang terstruktur. Elemen gamifikasi diterapkan melalui permainan interaktif, pelacakan kemajuan, dan penghargaan atas pencapaian. Kolaborasi dengan tokoh agama, pendidik, dan orang tua setempat memastikan keberlanjutan program serta relevansinya dengan konteks budaya masyarakat (Nasution & Harahap, 2021; Khalil & Zulkarnain, 2022).

Hasil yang diharapkan mencakup peningkatan keterampilan membaca Al-Qur'an pada anak-anak, meningkatnya keterlibatan dalam pendidikan agama, serta penguatan partisipasi masyarakat dalam mendorong pembelajaran Islam. Literatur pendukung dari penelitian terbaru menegaskan efektivitas gamifikasi dalam pendidikan dan metode pembelajaran

terstruktur dalam meningkatkan literasi Al-Qur'an. Temuan ini membuktikan pendekatan program yang digunakan serta menyoroti kontribusinya terhadap kemajuan pendidikan agama di wilayah pedesaan.

2. Metode

Pengabdian masyarakat ini menggunakan *Gamification-Based Training* sebagai pendekatan utama, yang menekankan integrasi elemen gamifikasi seperti penghargaan, tantangan, dan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan fokus pada materi pembelajaran Iqro' yang relevan dengan konteks budaya serta kebutuhan komunitas lokal. Berikut adalah tahapan pelaksanaannya:

2.1 Tahap Persiapan

Identifikasi Kebutuhan: Dilakukan melalui survei atau wawancara dengan orang tua, guru, dan anak-anak untuk memahami tingkat kemampuan membaca Al-Qur'an mereka serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran.

Desain Gamifikasi: Merancang permainan yang mendukung pembelajaran Iqro', seperti Tangga Hijaiyah, Petualangan Iqro, atau Bingo Iqro. Setiap permainan dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, aturan, alat yang dibutuhkan, dan sistem penghargaan.

Sosialisasi Program: Mengadakan sesi informasi kepada orang tua, guru, dan peserta tentang manfaat gamifikasi, sekaligus memberikan panduan tentang bagaimana elemen gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran Al-Qur'an.

2.2 Tahap Pelaksanaan

2.2.1 Implementasi Permainan:

Sesi 1: Pengenalan Huruf Hijaiyah

Menggunakan permainan Tangga Hijaiyah untuk membantu anak mengenal huruf hijaiyah dengan cara yang menyenangkan.

Sesi 2: Penguatan Membaca Iqro'

Anak diajak bermain Petualangan Iqro dan Menara Iqro untuk memotivasi mereka membaca Iqro' secara bertahap dan menyelesaikan tantangan.

Sesi 3: Evaluasi Interaktif

Permainan seperti Bingo Iqro atau lomba menulis huruf hijaiyah digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana anak menguasai huruf dan bacaan.

2.2.2 Keterlibatan Orang Tua dan Guru:

Orang tua dan guru dilibatkan secara aktif untuk mendampingi anak-anak selama permainan, memperkuat pembelajaran di rumah, dan memberikan dukungan emosional selama proses berlangsung.

2.3 Tahap Evaluasi

Pengukuran Hasil Belajar:

Tes atau kuis sederhana diberikan untuk menilai sejauh mana anak-anak mengalami peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an setelah menjalani sesi berbasis gamifikasi.

Umpan Balik Peserta:

Anak-anak diminta berbagi pengalaman tentang permainan yang paling mereka sukai dan bagaimana hal itu membantu mereka dalam pembelajaran.

Diskusi dengan Orang Tua dan Guru:

Sesi evaluasi diadakan bersama orang tua dan guru untuk meninjau keberhasilan program, mengidentifikasi tantangan, dan merancang perbaikan untuk program di masa mendatang.

Pendekatan berbasis gamifikasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca Al-Qur'an anak-anak, tetapi juga mempererat hubungan antara anak, orang tua, dan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini mendukung pembelajaran berkelanjutan dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

3. Hasil

Pengabdian menekankan integrasi elemen gamifikasi seperti *reward*, tantangan, dan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak. *Gamification* sebagai metode utama dapat diterapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kombinasi metode ini mendukung keberhasilan program dengan memberikan pengalaman belajar yang terstruktur, menarik, dan relevan dengan konteks budaya serta kebutuhan komunitas lokal.

Berikut adalah nama nama permainan yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pengabdian.

Table 7. Daftar nama permainan

No	Nama Permainan	Tujuan Pembelajaran	Alat yang Dibutuhkan	Cara Bermain
1	Tangga Hijaiyah	Meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah	Buku tulis, pensil, spidol warna	Buat gambar tangga dengan anak tangga berisi huruf hijaiyah. Anak menulis huruf pada tangga, dan mewarnai saat berhasil.
2	Petualangan Iqro	Meningkatkan motivasi membaca Iqro	Buku tulis, stiker, pensil warna	Buat peta petualangan di buku tulis. Anak mengikuti peta setelah menyelesaikan halaman buku Iqro, dengan menempel stiker untuk tiap pencapaian.
3	Lomba Menulis Huruf	Menguatkan kemampuan menulis huruf hijaiyah	Buku tulis, pensil	Anak-anak menulis huruf hijaiyah sebanyak mungkin dalam waktu terbatas. Kelompok dengan tulisan paling banyak dan benar akan mendapatkan penghargaan.

4	Misi Pencarian Huruf	Mengenali bentuk huruf hijaiyah dalam kata-kata	Buku tulis, pensil	Guru menulis kata-kata dari buku Iqro, anak mencari dan melingkari huruf tertentu dalam kata yang diberikan.
5	Menara Iqro	Mengasah kemampuan membaca huruf dan suku kata	Buku tulis, spidol warna	Buat gambar menara, setiap lantai berisi huruf atau suku kata. Anak mewarnai lantai setelah berhasil membacanya dengan benar.
6	Bingo Iqro	Meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah	Buku tulis, pensil	Buat kotak-kotak Bingo berisi huruf hijaiyah. Guru menyebutkan huruf, anak mencari dan memberi tanda. Lengkapi satu baris atau kolom untuk mendapatkan "Bingo".

Pelaksanaan program pembelajaran membaca Al-Qur'an dengan metode Iqro' terstruktur dan gamifikasi di Desa XXX menunjukkan sejumlah hasil signifikan dalam peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an anak-anak. Berikut adalah hasil utama yang diperoleh:

3.1 Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an



Gambar 1. Pengenalan Hijaiyah kepada Santri

Setelah program berlangsung selama enam minggu, kemampuan anak-anak dalam membaca Al-Qur'an menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil evaluasi pra-dan pasca-program, rata-rata kemampuan membaca huruf hijaiyah meningkat dari 60% menjadi 85%. Selain itu, sebanyak 75% peserta mampu membaca dengan tajwid yang benar dibandingkan hanya 30% sebelum program dimulai.

3.2 Motivasi Belajar yang Lebih Tinggi



Gambar 2. Lomba Menulis Huruf Hijaiyah

Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran berhasil meningkatkan minat dan motivasi anak-

anak untuk belajar membaca Al-Qur'an. Sebagai contoh, permainan "Tangga Hijaiyah" dan "Petualangan Iqro" memotivasi anak-anak untuk menyelesaikan tugas dengan antusias. Mereka berlomba-lomba mencapai target pembelajaran untuk mendapatkan penghargaan seperti stiker atau hadiah kecil.

3.3 Partisipasi Orang Tua dan Guru



Gambar 3. Peran Partisipasi Orngtua

Program ini melibatkan orang tua dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta lingkungan yang mendukung anak-anak untuk belajar. Orang tua memberikan umpan balik positif dan menyatakan bahwa anak-anak mereka lebih antusias belajar Al-Qur'an di rumah setelah mengikuti program ini.

3.4 Dampak Positif pada Sikap Anak-Anak



Gambar 4. Membaca Al-quran dengan mandiri dan pendampingan

Selain kemampuan membaca, program ini juga berkontribusi pada pembentukan karakter anak-anak. Melalui permainan yang mengajarkan nilai-nilai Islami, seperti disiplin dan kerja sama, anak-anak menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif.

4. Pembahasan

Hasil dari program ini menegaskan efektivitas kombinasi metode Iqro' terstruktur dengan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an anak-anak. Pendekatan ini tidak hanya mempermudah anak-anak dalam memahami huruf hijaiyah dan tajwid, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Metode Iqro' memberikan pendekatan bertahap dalam mengajarkan membaca Al-Qur'an, dimulai dari pengenalan huruf hijaiyah hingga bacaan yang lebih kompleks. Hal ini mempermudah anak-anak untuk memahami materi sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Gamifikasi terbukti menjadi elemen penting dalam meningkatkan minat belajar. Elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan permainan interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sebagai contoh, permainan "Menara Iqro" membantu anak-anak belajar membaca suku kata secara bertahap sambil merasakan pencapaian saat berhasil menyelesaikan setiap tingkat menara.

Permainan kelompok, seperti "Bingo Iqro" dan "Lomba Menulis Huruf", mendorong interaksi sosial yang positif di antara anak-anak. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca, tetapi juga membangun rasa kebersamaan dan kerja sama. Program ini memberikan dampak yang lebih luas bagi komunitas Desa XXX. Partisipasi orang tua dalam mendampingi anak-anak selama belajar menciptakan kesadaran akan pentingnya pendidikan agama sejak dini. Selain itu, dukungan dari guru dan tokoh agama setempat memperkuat komitmen komunitas untuk melanjutkan program ini secara mandiri di masa depan.

Meskipun program ini berhasil, beberapa tantangan tetap dihadapi, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya, di mana tidak semua anak dapat mengikuti program secara rutin, dan kurangnya alat pendukung seperti buku Iqro' dan media pembelajaran lainnya. Selain itu, variasi kemampuan anak-anak yang berbeda-beda memerlukan pendekatan yang lebih individual agar semua peserta dapat merasakan manfaat secara maksimal. Tantangan lainnya adalah keterlibatan orang tua yang tidak merata, karena tidak semua orang tua memiliki waktu atau pemahaman yang cukup untuk mendampingi anak-anak belajar di rumah, sehingga keberlanjutan pembelajaran menjadi sebuah tantangan.

Untuk mendukung keberlanjutan program, disarankan untuk mengadakan pelatihan berkelanjutan bagi guru dan orang tua mengenai metode pembelajaran berbasis gamifikasi agar program ini dapat terus diperkuat. Selain itu, penyediaan sumber daya tambahan seperti buku Iqro', kartu huruf hijaiyah, dan alat permainan interaktif akan membantu mempermudah pelaksanaan program. Membentuk kelompok belajar kecil yang melibatkan anak-anak, guru, dan orang tua juga dapat menjadi solusi untuk memperkuat dukungan belajar di rumah sehingga pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

5. Kesimpulan

Program peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an melalui metode Iqro' terstruktur dan gamifikasi di Desa XXX telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an anak-anak, motivasi belajar, dan keterlibatan komunitas. Dengan dukungan dan strategi keberlanjutan yang tepat, program ini dapat menjadi model pembelajaran Al-Qur'an yang efektif untuk diterapkan di daerah lain.

6. Daftar Pustaka

- Amalia, S., & Fikri, M. (2022). Upaya guru Al-Quran Hadits dalam meningkatkan minat baca Al-Quran siswa di Madrasah Aliyah Negeri 3 Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(2), 67-75.
- Azizah, S., & Marwah, N. (2021). Pemberdayaan masyarakat dalam meningkatkan pemahaman baca Al-Quran di Desa Gunungsari Kecamatan Sukagumiwang Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Islam*, 5(2), 134-142.
- Halim, S., & Marwah, T. (2022). Pendampingan dan peran TPQ untuk meningkatkan baca Al-Qur'an di Dusun Soro Bali Desa Karampi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 44-52.
- Hamidah, R., & Purnomo, T. (2020). PKM pembinaan taman baca Al-Quran dalam pembelajaran tahsin tilawah di Kelurahan Sari Rejo Medan Polonia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 45-53.
- Ismail, Z., & Fauziah, S. (2022). Penerapan ilmu Tajwid dalam pembelajaran Al-Quran untuk mengembangkan bacaan Al-Quran. *Jurnal Pendidikan Islam dan Tajwid*, 5(1), 14-22.
- Khalil, M., & Zulkarnain, S. (2022). Strategi guru PAI dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Quran di MA Al-Mufassir. *Jurnal Strategi Pendidikan Islam*, 6(3), 67-75.
- Maulana, F., & Hasanah, I. (2021). Implementasi metode Ummi untuk meningkatkan kemampuan bacaan Al-Quran siswa di SMPIT Anni'mah Margahayu. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(4), 56-64.
- Mulyani, D., & Suryadi, T. (2021). Pengaruh media kartu Hijaiyah dengan metode Qiroati terhadap kemampuan baca Al-Quran pada anak usia 4-5 tahun di TPQ Sindujoyo Gresik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(4), 56-63.
- Nasrullah, I., & Kurniawati, D. (2020). Implementasi tahsin Al-Quran dalam meningkatkan kualitas bacaan Al-Quran ibu-ibu di Majelis Ta'lim Al-Hikmah Peruri. *Jurnal Tahsin dan Tahfidzul Quran*, 4(3), 12-20.
- Nasution, M., & Harahap, S. (2021). Cara meningkatkan kemampuan bacaan Al-Quran melalui metode Baghdadiyah di kelas VIII-1 SMP Al Washliyah 30 Medan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(3), 45-52.
- Nurhasanah, D., & Abdullah, F. (2022). Pengabdian masyarakat: Penerapan metode At-Tartil terhadap peningkatan kemampuan baca Al-Quran di TPQ Darussalam Kecamatan Krian, Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Islamiyah*, 3(4), 78-86.
- Ramadhani, T., & Hidayatullah, A. (2023). PKM peningkatan kompetensi baca Al-Quran mahasiswa UNP melalui pendekatan program tahsin. *Jurnal Tahsin dan Tilawah*, 2(3), 89-97.

- Rohman, A., & Nurdin, M. (2022). Peningkatan kualitas bacaan Al-Quran melalui metode talaqqi pada murid TPQ Desa Landbaw. *Jurnal Pendidikan Islam dan Al-Quran*, 7(3), 23-32.
- Safitri, A., & Yusro, F. (2023). Peningkatan kualitas para pengajar Al-Quran dalam rangka untuk meningkatkan minat belajar baca Al-Quran di Kelurahan Gunung Batu. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 10(1), 18-25.
- Suryadi, H., & Mardiani, R. (2021). Penerapan metode tahsin dan tajwid dalam meningkatkan bacaan Al-Quran di Madrasah Al-Qadr Pangalengan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 44-52.
- Wardhani, I., & Sari, A. (2023). Pemberdayaan guru TPA dalam pengembangan baca Al-Quran dengan metode An-Nahdliyah di Kecamatan Trimurjo. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 6(2), 12-20.
- Yusro, F., & Hasanah, I. (2023). Pelatihan Tahsin Al-Quran bagi guru madrasah ibtidaiyah dengan metode Yanbu'a. *Jurnal Pengembangan Kompetensi Guru Agama Islam*, 7(2), 19-28.