

Pendampingan Mengajar Dengan Metode Gamifikasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Maghfiroh dan Bimbingan Belajar Anak-Anak Desa Ketanggi Kecamatan Suruh

Muhammad Fadli Fauzi ^{*1}, Ruhmana Putri Nadhifa ², Muhammad Wahid Rahman ³, Aura Sang Kurnia ⁴, Ahmad Rois Syujak ⁵

^{1,2,3,4} Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Salatiga, Indonesia

⁵ Teknologi informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Salatiga, Indonesia

Corresponding e-mail: kknparamartha2026@gmail.com

Received: 01-10-2026 | Accepted: 02-10-2026 | Published: 03-10-2026

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran anak melalui penerapan gamifikasi pada kegiatan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) dan bimbingan belajar. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan service learning (SL), yaitu model pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) yang memadukan pencapaian capaian pembelajaran akademik dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam merespons kebutuhan nyata di lapangan. Implementasi kegiatan dilakukan dengan memanfaatkan unsur gamifikasi berupa kuis, poin, tantangan, dan penghargaan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Pelaksanaan kegiatan mencakup penyampaian materi, pemberian aktivitas berbasis permainan, pendampingan, serta pengamatan terhadap respons dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan antusias, berpartisipasi secara aktif, serta menunjukkan kemampuan mengingat dan memahami materi yang disampaikan selama kegiatan berlangsung. Penerapan gamifikasi dalam kegiatan pengabdian ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan dapat digunakan sebagai alternatif pendekatan dalam mendukung pembelajaran di TPQ maupun bimbingan belajar. Keterbatasan kegiatan terletak pada waktu pelaksanaan yang terbatas sehingga pendampingan dan pengamatan terhadap perkembangan peserta didik belum dapat dilakukan dalam jangka panjang. Keberlanjutan penerapan gamifikasi dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih terstruktur dan berkesinambungan

Kata Kunci: *Service Learning; Gamifikasi; TPQ; Bimbingan Belajar*

Fauzi, M. F., Nadhifa, R. P., Rahman, M. W., Kurnia, A. S., & Syujak, A. R. (2026). Pendampingan mengajar dengan metode gamifikasi di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Al-Maghfiroh dan bimbingan belajar anak-anak di Desa Ketanggi Kecamatan Suruh. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 2(1), 105–112. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v2i1.741>

Copyright ©2026 to the Author. Published by CV. Ihsan Cahaya Pustaka
This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



PENDAHULUAN

Desa Ketanggi merupakan salah satu desa di Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, yang secara administratif terdiri atas Dusun Jetis, Krajan, dan

Ngemplak. Karakteristik wilayah yang didominasi kawasan agraris menjadikan pertanian sebagai mata pencaharian utama masyarakat, disertai potensi peternakan. Islam menjadi agama mayoritas, sementara nilai gotong royong, kehidupan keagamaan, dan kearifan lokal masih melekat dalam kehidupan masyarakat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Desa Ketanggi memiliki potensi sumber daya alam dan sosial yang dapat dikembangkan untuk mendukung kesejahteraan masyarakat, termasuk melalui penguatan bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan proses yang membantu peserta didik mengenali dan mengembangkan potensi dirinya, tidak hanya dalam aspek pengetahuan akademik, tetapi juga kemampuan berpikir, keterampilan, dan nilai moral yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Rahman et al., 2022). Penguatan kemampuan literasi dan numerasi juga menjadi bagian penting dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tuntutan kompetensi masa kini (Amalia et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga mendorong keterlibatan dan kemandirian siswa.

Salah satu pendekatan yang dapat mendukung pembelajaran tersebut adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik (Ayu et al., 2024). Aktivitas permainan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong siswa untuk berpartisipasi dan membangun minat belajar (Fatqurhohman et al., 2026). Penggunaan media pembelajaran inovatif juga dapat memberikan variasi pengalaman belajar dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif (Pramanik et al., 2021). Dalam perkembangannya, gamifikasi dapat dipadukan dengan teknologi digital melalui lingkungan pembelajaran seperti Moodle untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif (Rinjeni et al., 2026).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan perlu disertai dengan penguatan kompetensi pendidik agar teknologi digunakan secara tepat sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan perangkat berbasis artificial intelligence (AI), misalnya, dapat mendukung pengembangan perangkat pembelajaran dan memperluas alternatif strategi yang dapat digunakan guru (Fatqurhohman et al., 2026). Namun, digitalisasi pendidikan juga perlu memperhatikan kreativitas, tanggung jawab, dan etika dalam

penggunaan teknologi agar perkembangan kemampuan digital berjalan seimbang dengan pembentukan nilai dan karakter peserta didik (Cindy et al., 2026).

Dalam konteks masyarakat Desa Ketanggi, pendidikan keagamaan juga memiliki posisi penting melalui Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). TPQ merupakan bentuk pendidikan Islam nonformal yang memberikan pembelajaran Al-Qur'an sekaligus berperan dalam penguatan nilai keagamaan dan karakter anak (Erimawahti et al., 2025). Kegiatan TPQ dapat mencakup membaca Al-Qur'an, tajwid, hafalan surat pendek, doa sehari-hari, fikih dasar, dan kisah-kisah Islami. Agar pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik anak, diperlukan metode yang komunikatif dan menyenangkan. Peningkatan kemampuan pengelolaan dan pengajaran bagi pengelola TPQ juga penting untuk mendukung kualitas proses pendidikan keagamaan di masyarakat (Khoir et al., 2024).

Selain TPQ, bimbingan belajar dapat menjadi bentuk pendampingan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan akademik dan mengembangkan kemampuan belajar. Bimbingan belajar memberikan bantuan yang terarah melalui pendampingan, penciptaan suasana belajar yang kondusif, dan penerapan strategi belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pendampingan tersebut dapat membantu siswa menghadapi tuntutan akademik serta meningkatkan pencapaian hasil belajar sesuai dengan kemampuannya (Adinda & Aslamiyah, 2022).

Berdasarkan kondisi tersebut, penguatan pendidikan di Desa Ketanggi dapat dilakukan melalui integrasi bimbingan belajar dan pendidikan keagamaan dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif. Bimbingan belajar diarahkan untuk mendukung kemampuan akademik, sedangkan TPQ berperan dalam memperkuat literasi Al-Qur'an, nilai keagamaan, dan karakter. Penggunaan media inovatif, permainan interaktif, dan gamifikasi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik, sementara teknologi digital dimanfaatkan secara proporsional dengan memperhatikan kompetensi pendidik dan etika penggunaannya. Pendekatan tersebut diharapkan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan anak serta potensi masyarakat Desa Ketanggi.

METODE

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan pendekatan *service learning* (SL), yaitu

pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang mengintegrasikan proses pembelajaran mahasiswa dengan pelayanan untuk merespons kebutuhan masyarakat secara langsung. Pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahapan, yaitu investigasi melalui identifikasi kebutuhan dan kondisi mitra, persiapan dan perencanaan berupa penyusunan materi serta rancangan kegiatan, tindakan melalui pelaksanaan pendampingan secara langsung, refleksi untuk mengevaluasi pengalaman selama kegiatan, serta diseminasi hasil melalui pelaporan kegiatan (Pramanik et al., 2020). Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi langsung selama proses pendampingan dengan memperhatikan respons, perilaku, dan karakteristik anak sehingga pelaksanaan kegiatan dapat disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

Program KKN difokuskan pada dua bentuk kegiatan utama. Pertama, pendampingan pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) dengan menerapkan metode *gamification* yang dikombinasikan dengan aktivitas pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik, daya ingat, dan keterlibatan anak. Kedua, pendampingan bimbingan belajar melalui penyelesaian pekerjaan rumah (PR), pengulangan materi pelajaran sekolah, dan latihan soal secara berkelompok. Kedua kegiatan dilaksanakan secara interaktif dan partisipatif dengan menyesuaikan kemampuan serta kebutuhan anak. Pendekatan tersebut diharapkan dapat mendukung peningkatan kemampuan akademik, motivasi belajar, dan pengalaman belajar anak selama pelaksanaan KKN.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Program Pendampingan TPQ

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa KKN UIN Salatiga di TPQ Al-Maghfiroh, Dusun Ngemplak, Desa Ketanggi, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang, diarahkan pada inovasi pembelajaran keagamaan bagi anak-anak. Kegiatan yang dilaksanakan pada Kamis, 20 Agustus 2026, menerapkan metode *gamification* (gamifikasi) untuk meningkatkan keterlibatan, daya ingat, dan keterampilan menulis huruf hijaiyah. Gamifikasi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta mendorong motivasi dan partisipasi peserta didik (Ayu et al., 2024). Pendekatan pembelajaran yang inovatif dan melibatkan aktivitas peserta didik juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Pramanik et al., 2021).



Gambar 1. Program Pendampingan TPQ

Gamifikasi diimplementasikan melalui permainan pengingatan memori visual (*visual memory game*) yang dikombinasikan dengan aktivitas fisik dan penulisan langsung. Mekanisme permainan diawali dengan mahasiswa KKN menunjukkan lembaran kertas yang memuat kombinasi huruf hijaiyah tertentu dalam waktu singkat. Anak-anak kemudian diminta mengamati dan mengingat bentuk serta jenis huruf yang ditampilkan tanpa mencatatnya terlebih dahulu. Penggunaan permainan interaktif semacam ini dapat mendorong keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Fatqurhohman et al., 2026).

Tahap selanjutnya diarahkan untuk menguji kemampuan mengingat sekaligus melatih koordinasi motorik anak. Setelah mengamati media yang diberikan, anak-anak secara bergantian maju ke depan kelas untuk menuliskan kembali huruf-huruf hijaiyah yang telah diingat pada papan tulis. Aktivitas tersebut menggabungkan proses mengingat bentuk huruf dengan praktik menulis secara langsung, sehingga pembelajaran tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan motorik. Pendekatan yang melibatkan aktivitas secara langsung relevan dengan karakteristik pembelajaran anak dan dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih partisipatif. Dalam konteks pendidikan TPQ, pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan karakteristik anak agar materi keagamaan dapat diterima secara efektif dan menyenangkan (Erimawahti et al., 2025; Khoir et al., 2024).

Pelaksanaan permainan menunjukkan respons positif dari peserta. Anak-anak tampak antusias mengikuti instruksi, aktif mengamati media visual, berusaha mengingat huruf yang ditampilkan, serta berpartisipasi ketika diminta menuliskannya

kembali di papan tulis. Aktivitas tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dengan kompetisi dalam bentuk permainan yang tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pendampingan TPQ menjadi alternatif untuk memadukan kegiatan mengingat, bergerak, dan menulis dalam satu pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

2. Program Bimbingan Belajar

Pelaksanaan bimbingan belajar bagi anak-anak di Desa Ketanggi diselenggarakan secara rutin setiap hari Rabu dan Jumat di Posko KKN UIN Salatiga sebagai bentuk pendampingan pendidikan di luar jam sekolah. Kegiatan ini bertujuan membantu anak mengatasi kejenuhan belajar sekaligus memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kondusif. Materi pendampingan dikemas melalui pembelajaran berbasis permainan (*gamification*), antara lain menghafal perkalian menggunakan irama lagu anak-anak, latihan berhitung melalui kuis interaktif, serta tantangan kelompok. Penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Ayu et al., 2024). Pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak (Pramanik et al., 2021).



Gambar 2. Kegiatan Bimbingan Belajar

Penerapan sistem poin dan tantangan kelompok dalam latihan berhitung mendorong anak untuk berpartisipasi secara aktif dan berani mencoba menyelesaikan soal tanpa terlalu khawatir melakukan kesalahan. Aktivitas permainan memberikan

ruang bagi anak untuk belajar melalui interaksi, latihan, dan pengulangan, sekaligus membantu menjaga perhatian selama kegiatan berlangsung. Penggunaan permainan interaktif sebagai bagian dari pembelajaran juga dapat mendukung peningkatan minat dan keterlibatan peserta didik (Fatqurhohman et al., 2026). Dari sisi pendampingan akademik, bimbingan belajar memberikan bantuan kepada siswa dalam menghadapi kesulitan belajar dan mengembangkan kemampuan akademiknya melalui pendampingan yang terarah (Adinda & Aslamiyah, 2022).

Selain memberikan manfaat bagi anak-anak, kegiatan ini menjadi sarana bagi mahasiswa KKN UIN Salatiga untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, pengelolaan kelas, dan kemampuan berinteraksi dengan peserta didik. Dengan demikian, program bimbingan belajar tidak hanya berfungsi sebagai bentuk pendampingan akademik bagi anak-anak Desa Ketanggi, tetapi juga menjadi ruang pembelajaran bagi mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan secara langsung melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

KESIMPULAN

Program pendidikan di TPQ Al-Maghfiroh, Desa Ketanggi, melalui penerapan *gamification* dalam bentuk permainan pengingatan visual yang dipadukan dengan aktivitas fisik memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi anak-anak. Kegiatan tersebut melatih kemampuan mengingat bentuk huruf hijaiyah sekaligus mengembangkan keterampilan psikomotorik melalui praktik menuliskan kembali huruf yang telah diamati pada papan tulis. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan, anak-anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam mengikuti permainan serta mampu mereplikasi sebagian materi visual yang diberikan.

Program bimbingan belajar juga memanfaatkan *gamification* melalui teknik menghafal perkalian dengan lagu, kuis interaktif, dan latihan berhitung secara berkelompok. Pendekatan tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong anak untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan matematika. Secara keseluruhan, kedua program menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi alternatif pendekatan dalam kegiatan pendampingan belajar anak di Desa Ketanggi karena mampu memadukan aktivitas belajar dengan permainan, interaksi, dan latihan secara langsung. Pelaksanaan kegiatan juga memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa KKN dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, B. S. T. S., & Aslamiyah, S. (2022). Peningkatan prestasi akademik MIPA pada siswa melalui bimbingan belajar. 1(3), 239–254. <https://doi.org/10.33369/kreativasi.v1i3.24305>
- Amalia, I. N., Hakiki, R., & Murniati, S. (2025). Sosialisasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk penguatan literasi dan numerasi guru era digital. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i1.25>
- Ayu, A. F., Puspitasari, A., Hidayati, N., Andikos, A. F., Dharmasraya, S., Barat, S., Indonesia, U. P., Motivation, L., & Belajar, M. (2024). Model pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui teknologi. 2, 81–85. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Cindy, A. H., Pattipeilohy, P., Mirsa, N. R. P., Hakim, P. R., & Falenciah, A. N. (2026). Digitalisasi berbasis nilai: Pelatihan kreativitas dan etika digital bagi komunitas sekolah di era Industri 5.0. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 137–148. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i2.54>
- Erimawahti, E., Juliani, J., Irawan, A. Z., Yanti, A. S., & Marsela, E. (2025). Peran pendidikan nonformal TPQ dalam menumbuhkan minat. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 2(2), 853–864. <https://doi.org/10.61253/s52g3w18>
- Fatqurhohman, F., Fatkurochman, H., & Rofiqoh, S. (2026). Pendampingan pemanfaatan tools berbasis artificial intelligence (AI) dalam pengembangan perangkat pembelajaran guru SMA Negeri Mumbulsari. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(3), 397–410. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i3.305>
- Khoir, M. K., Daliman, D., Kholil, K., & Syarifuddin, H. (2024). Meningkatkan kemampuan pengelolaan dan pengajaran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) melalui Sekolah Guru Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Sistem 21 Jam. *Al Basirah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 91–112. <https://doi.org/10.58326/jab.v4i2.215>
- Noval, M. (2026). Pelatihan manajemen SDM bagi guru TK Ummi Fatimah. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(3), 307–316. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i3.262>
- Pramanik, P. D., Achmadi, M., & Nasution, D. Z. (2021). Media belajar inovatif bagi siswa SDN 05 Pesanggrahan Jakarta: PKM dengan konsep *service learning*. 1(1), 46–56. <https://doi.org/10.59818/jpm.v1i3.43>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. 2(1), 1–8.
- Rinjeni, T. P., Safitri, E. M., & Arifiyanti, A. A. (2026). Pelatihan dan pendampingan e-learning berbasis gamifikasi menggunakan Moodle untuk meningkatkan kompetensi guru. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(3), 339–350. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i3.296>