

**PENERAPAN PERMAINAN EDUKASI DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN ANAK DI TAMAN
PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPA) MASJID AL-ANSHOR DALAM
KEGIATAN KULIAH KERJA NYATA (KKN)**

Sausan Afifah Shabirah¹

23051080195_uin@radenfatah.ac.id¹

Lilis Rohmah²

23051080200_uin@radenfatah.ac.id²

Tesa³

23051080184_uin@radenfatah.ac.id³

Hafizh Ramdhan⁴

23051080183_uin@radenfatah.ac.id⁴

Deany Afriani⁵

deanyafriany_uin@radenfatah.ac.id⁵

^{1,2,3,4,5}**Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang**

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of educational games in improving children's learning motivation and skills at Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) during the Community Service Program (KKN). This research used a descriptive method with a qualitative approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving TPA students and teachers. The results showed that the implementation of educational games was able to create a more active, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Educational games such as hijaiyah letter guessing games, short surah memorization quizzes, group games, and quick-response games increased children's enthusiasm, concentration, and active participation in the learning process. In addition, educational games also had a positive impact on the development of children's social skills, communication, teamwork, and memory of religious learning materials. Therefore, educational games can be used as an effective and innovative learning method in TPA learning activities.

Keywords: *Children's Skills, Educational Games, Learning, Learning Motivation, TPA.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Penelitian menggunakan

metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap peserta didik serta pengajar TPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Permainan edukasi yang diterapkan, seperti tebak huruf hijaiyah, kuis hafalan surah pendek, permainan kelompok, dan permainan cepat tepat, mampu meningkatkan antusiasme, konsentrasi, serta partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan edukasi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan sosial, komunikasi, kerja sama, dan daya ingat anak terhadap materi keagamaan. Dengan demikian, permainan edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran di TPA.

Kata Kunci: Mikroorganisme, Degradasi Limbah Organik, Lingkungan Perairan, Biodegradasi, Pengolahan Air Limbah, BOD, COD, Bioremediasi.

PENDAHULUAN

Dalam Islam, pendidikan yang paling penting adalah membentuk dan mengembangkan lingkungan kehidupan yang baik. TPA menjadi salah satu wadah terbuka yang sangat dibutuhkan generasi muda untuk belajar membaca Al-Qur'an. Keberadaan TPA memiliki peran besar dalam membentuk etika serta kemampuan anak-anak dalam memahami dan mendekatkan diri pada ajaran Islam (Zulkifli). Selain itu, TPA juga merupakan tempat yang berfungsi untuk membina pola pikir, akhlak, serta kreativitas peserta didik. Namun, beberapa orang beranggapan bahwa TPA hanya berfokus pada kegiatan mengaji dan pembentukan akhlak mulia, padahal TPA juga berperan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir dan intelektualitas anak (Septia Sakinah Rizki

Utama, 2023). Oleh karena itu, keberadaan TPA memiliki peran strategis dalam mendukung pendidikan karakter anak.

Namun, dalam proses pembelajaran, sering ditemukan kendala seperti kurangnya motivasi belajar anak, rendahnya konsentrasi, serta kejenuhan akibat metode belajar yang monoton. Anak-anak pada dasarnya memiliki karakter aktif dan cenderung mudah bosan apabila pembelajaran dilakukan secara terus-menerus tanpa variasi. Kondisi tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam hal peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an dan pemahaman materi keagamaan.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan permainan

edukasi. Metode ini menggabungkan permainan ke dalam proses belajar sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Permainan edukatif bertujuan agar siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi dan memiliki komitmen yang lebih tinggi dalam belajar (Fiandani Rizki Prastiasa, 2025).

Dalam Islam, pendidikan yang paling penting adalah membentuk dan mengembangkan lingkungan kehidupan yang baik. TPA menjadi salah satu wadah terbuka yang sangat dibutuhkan generasi muda untuk belajar membaca Al-Qur'an. Keberadaan TPA memiliki peran besar dalam membentuk etika serta kemampuan anak-anak dalam memahami dan mendekatkan diri pada ajaran Islam (Zulkifli, 2024). Selain itu, TPA juga merupakan tempat yang berfungsi untuk membina pola pikir, akhlak, serta kreativitas peserta didik. Namun, beberapa orang beranggapan bahwa TPA hanya berfokus pada kegiatan mengaji dan pembentukan akhlak mulia, padahal TPA juga berperan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir dan intelektualitas anak (Septia Sakinah Rizki Utama, 2023). Oleh karena itu, keberadaan TPA memiliki peran strategis dalam mendukung pendidikan karakter anak.

Namun, dalam proses pembelajaran, sering ditemukan kendala seperti kurangnya motivasi belajar anak, rendahnya konsentrasi, serta kejenuhan akibat metode

belajar yang monoton. Anak-anak pada dasarnya memiliki karakter aktif dan cenderung mudah bosan apabila pembelajaran dilakukan secara terus-menerus tanpa variasi. Kondisi tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam hal peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an dan pemahaman materi keagamaan.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan permainan edukasi. Metode ini menggabungkan permainan ke dalam proses belajar sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Permainan edukatif bertujuan agar siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi dan memiliki komitmen yang lebih tinggi dalam belajar (Fiandani Rizki Prastiasa, 2025).

Pada pelaksanaan KKN Rekognisi di TPA, permainan edukasi diterapkan sebagai salah satu metode untuk meningkatkan motivasi belajar anak sekaligus memperkuat pemahaman materi. Permainan edukasi yang diberikan mencakup permainan tebak huruf hijaiyah, kuis hafalan surah pendek, permainan kelompok untuk melatih kerja sama, serta permainan yang menguji daya ingat. Program ini diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi anak-anak dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui

bagaimana penerapan permainan edukasi dalam kegiatan pembelajaran di TPA serta dampaknya terhadap motivasi belajar dan keterampilan anak. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengajar TPA dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan penerapan permainan edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan anak di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) selama kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Subjek penelitian adalah anak-anak peserta didik TPA, sedangkan informan pendukung terdiri dari pengajar dan pendamping TPA. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama program berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data digunakan triangulasi sumber dan teknik agar hasil penelitian lebih valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program permainan edukasi dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) berjalan dengan baik dan memperoleh respon yang positif dari peserta didik maupun pengajar TPA. Program ini

dilaksanakan sebagai salah satu upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak. Berdasarkan hasil observasi awal sebelum program diterapkan, proses pembelajaran di TPA masih didominasi oleh metode konvensional seperti membaca Iqra', membaca Al-Qur'an secara bergiliran, hafalan surah pendek, serta pengulangan doa-doa harian. Meskipun metode tersebut telah sesuai dengan tujuan dasar pembelajaran di TPA, namun dalam praktiknya ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Sebagian anak menunjukkan tingkat konsentrasi yang rendah ketika proses pembelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Anak-anak cenderung mudah merasa bosan, kurang fokus saat menunggu giliran membaca, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik juga terlihat kurang percaya diri ketika diminta membaca atau menjawab pertanyaan di depan teman-temannya. Kondisi tersebut menyebabkan suasana belajar menjadi kurang interaktif dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar anak selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih variatif agar anak-anak dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, mahasiswa KKN menerapkan permainan edukasi sebagai

metode pembelajaran alternatif di TPA. Permainan edukasi dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung lebih aktif dan menyukai kegiatan bermain. Melalui permainan edukasi, proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan utama pembelajaran keagamaan. Permainan edukatif dibuat dengan tujuan mendukung proses belajar siswa melalui aktivitas bermain, sekaligus mengembangkan cara berpikir, kreativitas, dan kemampuan siswa dalam mengingat informasi yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung. Kehadiran game edukatif ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi kendala pembelajaran, seperti kurangnya minat belajar, serta mendorong perkembangan kecerdasan dan kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di tingkat sekolah (Dewi Niswatul Fitriyah, 2025).

Dalam pelaksanaan program, permainan edukasi yang diterapkan disesuaikan dengan materi pembelajaran di TPA, seperti pengenalan huruf hijaiyah, hafalan surah pendek, doa-doa harian, dan pengetahuan dasar keislaman. Bentuk permainan yang digunakan antara lain permainan tebak huruf hijaiyah, kuis hafalan surah pendek, permainan kelompok, serta permainan cepat tepat mengenai materi pembelajaran agama. Permainan tebak huruf hijaiyah dilakukan dengan cara memperlihatkan huruf tertentu kepada anak-anak, kemudian peserta diminta menyebutkan nama dan pelafalannya secara

benar. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan anak dalam mengenali huruf hijaiyah dan membantu meningkatkan daya ingat terhadap bentuk serta bunyi huruf.

Selain itu, kuis hafalan surah pendek dilakukan dengan metode melanjutkan ayat atau menyebutkan nama surah tertentu yang telah dipelajari sebelumnya. Anak-anak terlihat lebih bersemangat ketika mengikuti kegiatan tersebut karena proses pembelajaran dilakukan dalam suasana yang santai dan kompetitif. Antusiasme peserta didik meningkat karena mereka merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Melalui kegiatan tersebut, anak-anak tidak hanya mengulang hafalan yang telah dipelajari, tetapi juga melatih keberanian untuk tampil di depan teman-temannya.

Permainan kelompok juga menjadi salah satu kegiatan yang paling diminati oleh peserta didik. Dalam kegiatan ini, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan tugas sederhana seperti menyusun huruf hijaiyah, menjawab pertanyaan keagamaan, serta menyebutkan doa-doa harian. Kegiatan kelompok tersebut membantu meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi antar peserta didik. Anak-anak belajar untuk berdiskusi, menghargai pendapat teman, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Situasi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan metode

pembelajaran yang hanya berpusat pada guru atau pengajar.

Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan berlangsung. Anak-anak terlihat lebih fokus, lebih antusias, dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan permainan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, memperdalam pemahaman materi, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreativitas mereka. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa keberhasilan metode permainan edukatif dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, dan desain permainan yang digunakan (Dewi Niswatul Fitriyah, 2025). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa permainan edukasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu membantu anak memahami materi dengan lebih efektif.



Gambar permainan edukasi bersama Anak - anak TPA

Hasil pelaksanaan program menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak setelah permainan edukasi diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di TPA. Anak-anak menjadi lebih aktif bertanya, lebih berani menjawab pertanyaan, serta lebih fokus ketika materi pembelajaran disampaikan. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih hidup karena peserta didik terlibat langsung dalam setiap aktivitas permainan yang diberikan. Anak-anak yang sebelumnya terlihat pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif dan lebih semangat mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Selain meningkatkan motivasi belajar, permainan edukasi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan anak. Dari aspek sosial, anak-anak mulai terbiasa bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, serta



menghargai teman selama permainan berlangsung. Dari aspek komunikasi, anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam berbicara dan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Sedangkan dari aspek kognitif, permainan edukasi membantu meningkatkan daya ingat anak terhadap materi pembelajaran seperti huruf hijaiyah, hafalan surah pendek, dan doa-doa harian.

Penggunaan game edukasi dapat menjadi pelengkap yang memperkaya pengalaman belajar, menyediakan cara baru untuk memahami konsep-konsep yang sulit melalui interaktivitas dan visualisasi. Integrasi berbagai metode ini juga memungkinkan guru untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang lebih baik untuk mencapai potensi maksimalnya (Rahmadhea, 2024). Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil kegiatan yang menunjukkan bahwa permainan edukasi membantu anak-anak lebih mudah memahami materi karena pembelajaran dilakukan secara langsung melalui aktivitas bermain.

Dalam penerapannya, permainan edukasi tidak hanya bertujuan untuk memberikan hiburan kepada peserta didik, tetapi juga harus memiliki nilai pendidikan yang jelas. Oleh sebab itu, permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TPA disesuaikan dengan materi keagamaan agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Game edukasi harus dirancang sedemikian rupa agar tidak hanya menghibur tetapi juga

mendidik. Desain game ini harus sesuai dengan kurikulum dan standar pendidikan yang berlaku, serta memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian, permainan edukasi yang diterapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif tanpa mengurangi esensi pendidikan agama yang diberikan kepada peserta didik.

Sedangkan (Syamsuardi dalam Riva) mengemukakan instrumen permainan edukatif yakni suatu bentuk instrumen pengajaran yang disusun serta dapat meningkatkan pengalaman pendidikan maupun pengalaman belajar pada anak, instrumen ini termasuk suatu permainan tradisional maupun modern yang memberikan muatan pendidikan serta pengajaran (Riva). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa permainan edukasi memiliki fungsi yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran anak, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Riva Komala Sari, 2021).

Secara keseluruhan, penerapan permainan edukasi dalam kegiatan pembelajaran di TPA memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterampilan anak. Metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif sehingga anak-anak dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif dan antusias. Selain meningkatkan pemahaman terhadap materi keagamaan, permainan

edukasi juga membantu membentuk keterampilan sosial, emosional, dan komunikasi peserta didik. Dengan demikian, permainan edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di TPA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pelaksanaan program KKN di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), penerapan permainan edukasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan permainan seperti tebak huruf hijaiyah, kuis hafalan surah pendek, dan permainan kelompok membuat suasana belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Anak-anak terlihat lebih antusias, lebih fokus, serta lebih berani dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan sebelum penerapan permainan edukasi.

Selain meningkatkan motivasi belajar, permainan edukasi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan anak, baik dari aspek sosial, komunikasi, maupun kognitif. Anak-anak menjadi lebih percaya diri, mampu bekerja sama dengan teman, serta lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran keagamaan. Dengan demikian, permainan edukasi dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk diterapkan secara

berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di TPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Niswatul Fitriyah, M. F. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Fiandani Rizki Prastiasa, S. B. (2025). PEMANFAATAN GAME EDUKATIF BERBASIS DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR.
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Sains And Education*.
- Riva Komala Sari, M. Y. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Septia Sakinah Rizki Utama, Y. E. (2023). PERAN TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN (TPA) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AL- QURAN DAN MEMBANGUN AKHLAKUL KARIMAH BAGI PESERTA DIDIK DI TPA SYUHADA, DUSUN SUMBER JAYA, DESA MUKTI MAKMUR KECAMATAN SIMPANG KIRI, KABUPATEN

SUBULUSSALAM. Jurnal Program
Studi PGMI.

Zulkifli, N. L. (2024). Pembentukan dan
Pembelajaran Taman Pendidikan Al-
Qur'an (TPA) Untuk Mencetak
Generasi Qur'ani di Kelurahan
Montallat I. Jurnal pengabdian kepada
masyarakat.