



INFORMASI ARTIKEL

Pemberdayaan guru TPQ dalam pembelajaran kosakata Arab: Pemanfaatan media visual tematik dengan pendekatan permainan edukatif

M. Rasyid Ridha, Bayu Dwi Cahyono, Khoirin Nikmah, Alin Safaraz Humam, M. Asdi Nurkholis, Dini Marifah

email Koresponden Penulis: rasyidridha@ump.ac.id

Cara Penulisan Sitasi (Gaya APA):

Ridha, M. R., Cahyono, B. D., Nikmah, K., Humam, A. S., Nurkholis, M. A., & Marifah, D. (2026). Pemberdayaan guru TPQ dalam pembelajaran kosakata Arab: Pemanfaatan media visual tematik dengan pendekatan permainan edukatif. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 9(1), 65-76. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v9i1.24518>

DOI

<https://doi.org/10.33474/jipemas.v9i1.24518>

Pernyataan Kontribusi Penulis*

M. Rasyid Ridha: Konseptualisasi, Metodologi, Investigasi, Analisis formal, Supervisi, Validasi, Penulisan – draf awal, serta Penulisan – tinjauan dan penyuntingan. **Bayu Dwi Cahyono:** Metodologi, Investigasi, Kurasi data, Sumber daya, Visualisasi, serta Penulisan – tinjauan dan penyuntingan. **Khoirin Nikmah:** Investigasi, Kurasi data, Validasi, Visualisasi, serta Penulisan – draf awal. **Alin Safaraz Humam:** Konseptualisasi, Investigasi, Analisis formal, Kurasi data, serta Penulisan – tinjauan dan penyuntingan. **M. Asdi Nurkholis:** Metodologi, Sumber daya, Supervisi, Validasi, serta Penulisan – tinjauan dan penyuntingan. **Dini Marifah:** Investigasi, Kurasi data, Visualisasi, Validasi, serta Penulisan – draf awal dan Penulisan – tinjauan dan penyuntingan.

Pernyataan Pendanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menjadi dasar penyusunan artikel ini didanai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik yang bersifat finansial maupun nonfinansial, yang dapat memengaruhi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, analisis, interpretasi hasil, maupun penyusunan dan publikasi art

Pernyataan Penggunaan Teknologi AI

Dalam penyusunan artikel ini, teknologi *Artificial Intelligence* (AI) digunakan secara terbatas sebagai alat bantu dalam proses penyuntingan bahasa, perbaikan tata bahasa, dan penyempurnaan struktur penulisan. AI tidak digunakan untuk menghasilkan atau memanipulasi data, melakukan analisis data, menentukan hasil atau kesimpulan, maupun menggantikan pertimbangan ilmiah para penulis.

Hak Cipta ©

2025 M. Rasyid Ridha, Bayu Dwi Cahyono, Khoirin Nikmah, Alin Safaraz Humam, M. Asdi Nurkholis, Dini Marifah

*CRediT roles



Is licensed under a [Creative Commons Attributions-Share Artike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Pemberdayaan guru TPQ dalam pembelajaran kosakata Arab: Pemanfaatan media visual tematik dengan pendekatan permainan edukatif

M. Rasyid Ridha*, Bayu Dwi Cahyono, Khoirin Nikmah, Alin Safaraz Humam, M. Asdi Nurkholis, Dini Marifah

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

*email koresponden penulis: rasyidridha@ump.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima: 2025-11-06

Direvisi: 2025-12-01

Disetujui: 2025-12-08

Diterbitkan: 2025-12-23

Keywords:

flashcards; gamification;
TPQ teacher; vocabulary
learning

Kata Kunci:

flashcard; gamifikasi; guru
TPQ; pembelajaran
kosakata



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 M. Rasyid Ridha,
Bayu Dwi Cahyono, Khoirin Nikmah,
Alin Safaraz Humam, M. Asdi
Nurkholis, Dini Marifah

ABSTRACT

Learning practices in TPQ within the PCM Kembaran environment remain predominantly conventional, utilizing *Iqra'* or *Talaqqi* methods focusing solely on Quranic reading literacy, alongside lectures and rote memorization. Systematic and contextual Arabic language teaching, particularly vocabulary (*mufrodat*) acquisition, has not been part of the routine curriculum. This community service program aims to enhance teachers' pedagogical competence in implementing active vocabulary learning strategies through training on gamification-based "Flashcard KataQu" (Quranic Vocabulary). The implementation method employed a Participatory Learning and Action (PLA) approach involving 17 teachers from 4 partner TPQs through three stages: (1) Focus Group Discussion (FGD), (2) Workshops and teaching simulations, and (3) Implementation mentoring. Measurement instruments included cognitive tests, simulation observations, and satisfaction questionnaires analyzed using Paired Sample t-tests. Results indicated a significant increase in teacher competence, with average scores rising from 75.59 (pre-test) to 87.12 (post-test) ($t=66.26$; $p<0.05$), and an N-Gain score of 0.49 (medium category). Beyond physical outputs of 21 sets of Quran-integrated flashcards and guidebooks, the program produced non-physical outputs in the form of a transformation in teaching behavior from passive lecturers to interactive game facilitators. Program sustainability is ensured through partners' commitment to integrating this media into the routine curriculum and the endowment of teaching assets. In synthesis, the integration of contextual visual media effectively revitalizes TPQ learning to be more participatory while maintaining the curriculum's religious values.

ABSTRAK

Praktik pembelajaran di TPQ lingkungan PCM Kembaran dominan masih bersifat konvensional, seperti metode *Iqra'* atau *Talaqqi* yang terfokus pada kemampuan membaca Al-Qur'an, serta metode ceramah dan hafalan. Metode pengajaran bahasa Arab secara sistematis dan kontekstual, terutama pengenalan kosakata (*mufrodat*), belum menjadi bagian dari kurikulum rutin. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam menerapkan strategi pembelajaran kosakata yang aktif melalui pelatihan penggunaan media Flashcard KataQu (Kosakata Al-Qur'an) berbasis gamifikasi. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Participatory Learning and Action (PLA) yang melibatkan 17 guru dari 4 TPQ mitra melalui tahapan: (1) Focus Group Discussion (FGD), (2) Workshop dan simulasi mengajar, serta (3) Pendampingan implementasi. Instrumen pengukuran mencakup

tes kognitif, observasi simulasi, dan kuesioner kepuasan yang dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (Paired Sample t-test). Hasil program menunjukkan peningkatan signifikan kompetensi guru dengan nilai rata-rata pre-test 75,59 menjadi 87,12 pada post-test ($t=66.26$; $p<0.05$), serta skor N-Gain 0,49 (kategori sedang). Selain luaran fisik berupa 21 set flashcard terintegrasi ayat Al-Qur'an dan modul panduan, program ini menghasilkan luaran non-fisik berupa transformasi perilaku mengajar guru dari pasif menjadi fasilitator permainan interaktif. Keberlanjutan program dijamin melalui komitmen mitra untuk mengintegrasikan media ini ke dalam kurikulum rutin serta hibah aset media ajar. Secara sintesis, integrasi media visual kontekstual efektif merevitalisasi pembelajaran di TPQ menjadi lebih partisipatif tanpa meninggalkan nilai religiusitas kurikulum.

Cara mensitasi artikel:

Ridha, M. R., Cahyono, B. D., Nikmah, K., Humam, A. S., Nurkholis, M. A., & Marifah, D. (2026). Pemberdayaan guru TPQ dalam pembelajaran kosakata Arab: Pemanfaatan media visual tematik dengan pendekatan permainan edukatif. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 9(1), 65-76. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v9i1.24518>

PENDAHULUAN

Bahasa Arab memegang posisi fundamental dalam pendidikan Islam karena statusnya sebagai bahasa Al-Qur'an (Rois & Mosque, 2021; Bay, 2023). Penguasaan bahasa ini sejak dini menjadi landasan penting bagi generasi muda Muslim untuk memahami ajaran agama secara komprehensif. Usia dini, sebagaimana diakui dalam sistem pendidikan nasional, merupakan periode emas (*golden age*) yang sangat reseptif terhadap stimulasi lingkungan, termasuk pembelajaran bahasa (Istiqomah & Maemonah, 2021; Wiyono et al., 2024). Dalam konteks ini, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) memainkan peran vital dalam pembinaan keagamaan awal anak-anak di Indonesia, bertujuan membentuk generasi Qur'ani yang berpemahaman kuat (Achadah & Mukholifah, 2023; Masnawati & Fitria, 2024; Bimantara et al., 2025).

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) di lingkungan Pimpinan Cabang Muhammadiyah (PCM) Kembaran, seperti TPQ Ledug 1 (Masjid Al-Hikmah), TPQ As-Sunnah Kramat, TPQ Masjid Sayyidah Aisyah, dan TPQ Ahmad Dahlan, memegang peran strategis dalam pembinaan keagamaan awal anak. Sebagai basis kaderisasi persyarikatan, TPQ diharapkan tidak hanya menghasilkan santri yang lancar membaca Al-Qur'an, tetapi juga memahami maknanya sebagai fondasi pemahaman agama yang komprehensif. Namun, observasi lapangan dan diskusi dengan mitra mengungkapkan adanya kesenjangan (*gap*) yang signifikan antara harapan ideal tersebut dengan realitas kompetensi pedagogik guru di lapangan.

Permasalahan utama yang dihadapi mitra berakar pada tiga aspek mendesak. Pertama, kompetensi pedagogik guru dalam merancang strategi pembelajaran masih terbatas. Sebagian besar pengajar adalah mahasiswa atau relawan yang belum memiliki latar belakang pendidikan keguruan formal, sehingga metode pengajaran cenderung monoton, didominasi oleh ceramah dan metode drill hafalan tanpa variasi. Kedua, pembelajaran bahasa Arab dan kosakata (*mufrodat*) belum dilakukan secara sistematis. Pengenalan kosakata seringkali terabaikan atau hanya disisipkan tanpa kurikulum yang jelas, padahal penguasaan bahasa Arab adalah kunci memahami Al-Qur'an. Ketiga, ketiadaan media pembelajaran visual yang interaktif. Guru mengalami kesulitan teknis dan

keterbatasan waktu dalam memproduksi alat peraga yang menarik, menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi santri selama proses belajar.

Kondisi tersebut berdampak pada kejenuhan siswa dan belum optimalnya capaian pemahaman materi. Mitra menyadari kekurangan ini dan memiliki komitmen tinggi untuk melakukan perbaikan, namun terkendala oleh minimnya pelatihan praktis mengenai pembuatan dan penggunaan media ajar modern. Oleh karena itu, intervensi melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini menjadi sangat mendesak untuk membekali guru dengan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan (*applicable*).

Solusi yang ditawarkan adalah pendampingan intensif menggunakan media *Flashcard* Tematik Terintegrasi Ayat Al-Qur'an (*KataQu*). Pemilihan media *flashcard* didasarkan pada efektivitasnya dalam meningkatkan daya ingat kosakata melalui stimulus visual (Hadi et al., 2024; Helmanto, 2020; Hurroh et al., 2023; Mardiah et al., 2022; Rahman et al., 2021; Roji et al., 2023; Siregar et al., 2024; Yunatalia & Esha, 2025) dan fungsinya sebagai *scaffolding* (perancah) yang membantu guru menstrukturkan materi ajar secara bertahap (Zainuddin et al., 2018). Berbeda dengan pelatihan konvensional, program ini mengintegrasikan aspek visual dengan nilai Qur'ani dalam kemasan permainan edukatif (gamifikasi) untuk menjawab kebutuhan psikologis anak usia dini.

Secara spesifik, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih keterampilan guru dalam merancang dan menggunakan media *flashcard* interaktif berbasis gamifikasi, sekaligus meningkatkan kompetensi pedagogik mereka dalam menerapkan strategi pengajaran kosakata yang lebih variatif dan menyenangkan. Program ini juga mencakup pendampingan langsung di kelas untuk memastikan media tersebut dapat diimplementasikan secara optimal dan mampu menciptakan iklim pembelajaran yang partisipatif. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, diharapkan terjadi transformasi metode ajar di TPQ mitra, dari pola pembelajaran yang pasif dan konvensional menuju pendekatan yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di lingkungan Pimpinan Cabang Muhammadiyah (PCM) Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Lokasi mitra meliputi empat lembaga, yaitu TPQ Ledug 1 (Masjid Al-Hikmah), TPQ As-Sunnah Kramat, TPQ Masjid Sayyidah Aisyah Bojongsari, dan TPQ Ahmad Dahlan. Subjek kegiatan adalah 17 orang guru TPQ yang dipilih berdasarkan rekomendasi pengurus mitra. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama enam bulan (April–September 2025), dengan puncak kegiatan pelatihan pada 7 September 2025. Seluruh partisipan telah memberikan persetujuan (*informed consent*) untuk terlibat penuh dalam rangkaian pelatihan dan pengambilan data untuk kepentingan evaluasi program.

Metode pelaksanaan program ini menggunakan pendekatan *Participatory Learning and Action* (PLA), yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, hingga evaluasi. Pemilihan pendekatan ini bertujuan memastikan

proses transfer pengetahuan berlangsung secara bertahap sesuai prinsip scaffolding, sehingga kemampuan mitra dapat berkembang secara mandiri setelah program selesai.

Pelaksanaan kegiatan dirancang dalam tiga tahapan yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah persiapan dan identifikasi kebutuhan, yang berfokus pada pemetaan persoalan di lapangan serta penentuan bentuk intervensi yang paling relevan. Tahap kedua berupa implementasi pelatihan melalui workshop yang memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis media. Tahap ketiga mencakup evaluasi dan tindak lanjut, yang dilakukan untuk menilai efektivitas kegiatan sekaligus memastikan keberlanjutan praktik yang telah diperkenalkan. Dengan alur tersebut, program diharapkan mampu menghasilkan perubahan yang sistematis dan berkelanjutan.

Tahap pertama adalah persiapan dan identifikasi kebutuhan yang dilaksanakan pada Mei-Agustus 2025. Kegiatan ini difokuskan pada pemetaan masalah melalui *Focus Group Discussion* (FGD) bersama pengurus TPQ dan perwakilan guru untuk menyepakati jadwal serta materi. Pada tahap ini, tim pelaksana juga memproduksi instrumen pelatihan berupa 21 set media *flashcard* tematik dan modul panduan permainan yang divalidasi oleh ahli materi sebelum didistribusikan. Berikut ini merupakan observasi dan analisis awal terkait permasalahan prioritas beserta solusi yang akan diterapkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan permasalahan mitra dan solusi sistematis

Kategori	Deskripsi
Permasalahan Mitra	1. Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya bahasa Arab untuk kader Muhammadiyah. 2. Kompetensi pedagogik guru dalam merancang strategi pembelajaran masih terbatas 3. Pembelajaran bahasa Arab dan kosakata (<i>mufrodat</i>) belum dilakukan secara sistematis 4. Minimnya pendekatan interaktif 5. Keterbatasan media pembelajaran modern (<i>flashcard</i>).
Solusi Sistematis	1. Pengembangan Flashcard Interaktif: Merancang flashcard tematik Al-Quran (anggota tubuh, makanan, hewan dll). 2. Workshop Pelatihan Guru TPQ: Sesi teori, praktik (simulasi, permainan), dan evaluasi (umpan balik) untuk meningkatkan pedagogik guru. 3. Monitoring dan Evaluasi: Pre-test dan post-test (pengetahuan guru) dan observasi langsung (keterlibatan anak).

Tahap kedua merupakan inti kegiatan berupa implementasi *Workshop* dan Simulasi Mengajar yang dilaksanakan secara terpusat pada 7 September 2025 dengan durasi total 3 jam pelajaran (180 menit). Kegiatan ini diikuti oleh 17 guru dari 4 TPQ mitra dengan metode penyampaian yang mengombinasikan ceramah interaktif, demonstrasi alat peraga, dan praktik langsung (*roleplay*). Untuk memastikan kegiatan berjalan terstruktur, rincian materi, durasi, dan metode penyampaian setiap sesi disajikan dalam Tabel 2.

Tahap ketiga adalah pendampingan dan monitoring keberlanjutan yang dilakukan setelah *workshop* selesai. Pada tahap ini, tim pelaksana memantau penerapan media di kelas masing-masing TPQ untuk memastikan media

digunakan sesuai prosedur dan memberikan umpan balik perbaikan jika ditemukan kendala teknis di lapangan.

Tabel 2. Struktur kurikulum dan alokasi waktu pelatihan

Sesi	Materi Pelatihan	Durasi	Metode Penyampaian	Output Kegiatan
I	Urgensi Media Visual & Psikologi Belajar Anak	60 Menit	Ceramah & Diskusi	Peserta memahami konsep dasar visual dalam pembelajaran
II	Prinsip Desain & Penggunaan Flashcard sebagai Scaffolding	60 Menit	Demonstrasi Alat Peraga	Peserta menguasai fitur media Flashcard KataQu
III	Simulasi Micro-Teaching (Permainan Edukatif)	30 Menit	Praktik & Roleplay Kelompok	Peserta terampil mempraktikkan skenario permainan
IV	Refleksi & Manajemen Kelas Interaktif	30 Menit	Diskusi Kelompok Terarah	Peserta mampu menyusun strategi solusi kendala kelas

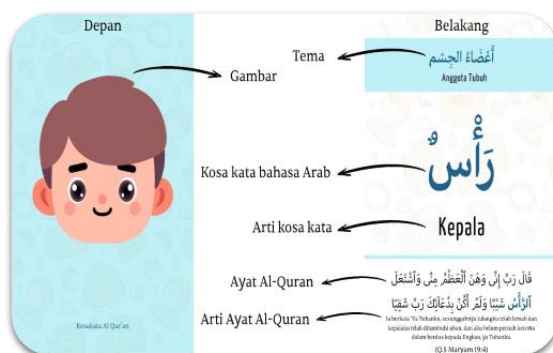
Evaluasi program dilakukan secara komprehensif mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Evaluasi aspek kognitif dilakukan menggunakan instrumen tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman guru sebelum dan sesudah materi. Data skor tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat rata-rata, uji prasyarat normalitas, dan uji beda *Paired Sample t-test* untuk mengukur signifikansi peningkatan kompetensi. Selain itu, analisis Normalized Gain (N-Gain) dan *Effect Size* (Cohen's d) juga diterapkan untuk mengukur tingkat efektivitas dan besaran dampak intervensi secara lebih akurat. Selanjutnya, evaluasi aspek psikomotorik dilakukan melalui observasi langsung saat sesi simulasi mengajar menggunakan rubrik penilaian kinerja. Terakhir, evaluasi aspek afektif diukur menggunakan kuesioner kepuasan mitra berbasis skala *Likert* (1-4) untuk menilai persepsi kebermanfaatan program. Rincian indikator penilaian dan target keberhasilan program dijabarkan secara spesifik pada Tabel 3.

Tabel 3. Matriks indikator evaluasi dan target keberhasilan

Aspek Evaluasi	Instrumen	Indikator yang Diukur	Target Keberhasilan
Peningkatan Pengetahuan (Kognitif)	Soal Pre-test & Post-test	1. Pemahaman urgensi media visual 2. Penguasaan prinsip desain media 3. Kemampuan merancang skenario ajar.	Terdapat peningkatan skor rata-rata (N-Gain) minimal 15% dari skor awal (Baseline).
Keterampilan Mengajar (Psikomotorik)	Rubrik Observasi Simulasi	1. Penguasaan variasi metode permainan. 2. Interaksi komunikatif dengan siswa. 3. Kreativitas adaptasi media.	Minimal 80% peserta mampu mendemonstrasikan 2 jenis permainan dengan lancar.
Kepuasan Mitra (Afektif)	Kuesioner Skala Likert (1–4)	1. Kualitas materi dan instruktur 2. Relevansi media dengan kebutuhan. 3. Kejelasan modul panduan.	Skor rata-rata kepuasan minimal 3.00 (Kategori Baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai solusi atas permasalahan minimnya media ajar di TPQ mitra, program ini menghasilkan luaran fisik berupa 21 set media *Flashcard KataQu* (Kosakata Al-Qur'an) dan modul panduan permainan. Berbeda dengan media konvensional, *Flashcard KataQu* didesain dengan pendekatan *dual-coding theory*, mengombinasikan stimulus visual (gambar) dan verbal (teks Arab & terjemahan) yang dikontekstualisasikan dengan ayat Al-Qur'an relevan.



Gambar 1. Contoh desain flashcard KataQu

Sebagaimana terlihat pada desain Gambar 1, integrasi ayat Al-Qur'an pada sisi belakang kartu memberikan nilai tambah (*added value*) yang menjawab kebutuhan mitra akan kurikulum berbasis nilai Qur'ani. Desain ini memungkinkan guru tidak hanya mengajarkan kosakata (*mufrodat*), tetapi juga menanamkan nilai spiritual secara simultan. Secara teoritis, media ini berfungsi sebagai *scaffolding* (perancah) konseptual yang membantu guru menjembatani konsep abstrak bahasa Arab menjadi visual konkret yang mudah dipahami santri usia operasional konkret (7-11 tahun). Ketersediaan media fisik ini secara langsung mengatasi hambatan teknis guru yang sebelumnya kesulitan memproduksi alat peraga secara mandiri.

Efektivitas pelatihan diukur melalui instrumen tes kognitif yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan. Untuk membuktikan signifikansi peningkatan kompetensi peserta secara ilmiah, dilakukan uji statistik deskriptif dan inferensial (*Paired Sample t-test*) terhadap 17 responden. Ringkasan hasil analisis statistik disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Ringkasan Statistik Deskriptif dan Hasil Uji-t (N=17)

Statistik Deskriptif	Pre-test	Post-test	Statistik Uji Beda	Nilai
Mean (Rata-rata)	75,59	87,12	Mean Difference	11,53
Standar Deviasi	4,95	4,41	t-hitung	66,26
Nilai Minimum	66	78	Sig. (2-tailed)	0,000
Nilai Maksimum	83	93	N-Gain	0,49 (Sedang)

Berdasarkan Tabel 4, terlihat peningkatan nilai rata-rata peserta dari 75,59 menjadi 87,12. Peningkatan ini juga diikuti dengan penurunan standar deviasi dari 4,95 menjadi 4,41, yang mengindikasikan bahwa sebaran

kemampuan peserta menjadi lebih merata pasca-pelatihan. Hasil uji t berpasangan (Paired Sample t-test) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 66,26 dengan signifikansi (Sig.) 0,000 ($p < 0,05$). Karena nilai signifikansi jauh di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan. Nilai t_{hitung} yang positif dan besar ini menegaskan bahwa intervensi pelatihan memberikan dampak nyata, bukan kebetulan statistik. Selain itu, efektivitas program diukur menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain) yang menghasilkan skor 0,49 (Kategori Sedang). Lebih jauh, perhitungan *Cohen's d* menunjukkan angka 2,46 yang masuk dalam kategori efek "Sangat Besar". Hal ini mengartikan bahwa pelatihan ini memiliki dampak yang konsisten dan kuat terhadap hampir seluruh peserta dalam meningkatkan pemahaman pedagogik mereka. Analisis lebih mendalam dilakukan per indikator kompetensi untuk melihat aspek mana yang paling berkembang, sebagaimana dirinci pada tabel 5.

Tabel 5. Peningkatan Kompetensi per Indikator

Indikator Kompetensi	Rerata Pre-test	Rerata Post-test	Peningkatan (Poin)
Pemahaman Urgensi Media Visual	76,40	86,50	+10,10
Prinsip Desain Flashcard	75,10	87,35	+12,25
Perancangan Skenario Pembelajaran	75,27	87,51	+12,24
Rata-rata Total	75,59	87,12	+11,53

Mengacu pada tabel 5, analisis per dimensi menunjukkan temuan menarik. Peningkatan poin tertinggi terjadi pada aspek teknis "Prinsip Desain Flashcard" (+12,25) dan aspek prosedural "Perancangan Skenario" (+12,24). Temuan ini sangat positif karena menunjukkan bahwa *workshop* berhasil mentransfer keterampilan praktis yang selama ini menjadi titik lemah guru. Sebaliknya, aspek "Pemahaman Urgensi" mengalami peningkatan terendah (+10,10). Hal ini mengindikasikan bahwa mengubah *mindset* dasar membutuhkan proses internalisasi yang lebih lama dibandingkan sekadar mengajarkan teknis pembuatan media.

Selain kompetensi kognitif, program ini juga mengevaluasi keterampilan psikomotorik guru melalui observasi praktik simulasi (*micro-teaching*). Penilaian dilakukan menggunakan rubrik skala 1-4 (1=Kurang, 4=Sangat Baik). Rekapitulasi hasil penilaian praktik disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil penilaian praktik simulasi mengajar (Skala 1-4)

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori	Temuan Observasi
Interaksi & Keterlibatan Siswa	3,85	Sangat Baik	Guru sukses memancing partisipasi aktif; siswa berebut menjawab kuis <i>flashcard</i> .
Penguasaan Metode Permainan	3,70	Sangat Baik	Guru lancar mempraktikkan minimal 2 variasi permainan (<i>matching game</i> & tebak kata).
Manajemen Waktu & Kelas	3,25	Baik	Beberapa guru masih kesulitan menyelesaikan siklus permainan tepat waktu.
Rata-rata Total	3,60	Sangat Baik	—

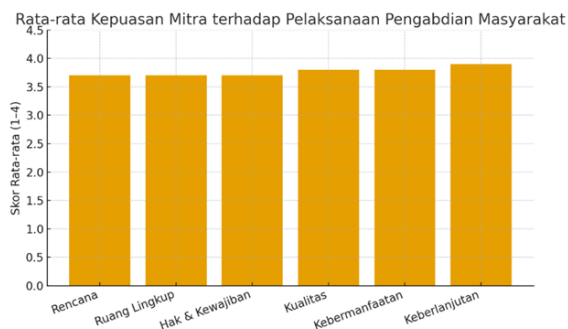
Berdasarkan tabel 6, dimensi Interaksi & Keterlibatan Siswa menjadi aspek terkuat dengan skor tertinggi (3,85). Hal ini membuktikan bahwa media visual Flashcard KataQu sangat efektif dalam merubah suasana kelas yang pasif dan memicu komunikasi dua arah. Sebaliknya, dimensi Manajemen Waktu memperoleh skor terendah (3,25). Meskipun masih dalam kategori "Baik", temuan ini menjadi catatan evaluasi bahwa guru memerlukan strategi lebih jitu dalam mengelola durasi permainan agar tidak mengganggu alokasi waktu kurikulum inti TPQ.

Dampak program tidak hanya berhenti pada peningkatan nilai tes guru, tetapi juga terlihat nyata pada perubahan praktik pembelajaran di lapangan. Berdasarkan hasil monitoring pasca-pelatihan, terjadi transformasi pola pengajaran dari metode berpusat pada guru (ceramah/talaqqi) menuju pendekatan yang lebih berpusat pada peserta didik (bermain sambil belajar). Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang mengarahkan proses belajar secara aktif dan kolaboratif.

Perubahan ini tampak melalui kemampuan guru dalam menerapkan variasi permainan edukatif berbasis flashcard sebagai media pembelajaran. Permainan seperti mencocokkan gambar dengan ayat atau kosakata mendorong santri untuk berpikir cepat dan memahami keterkaitan konsep secara visual. Selain itu, permainan tebak kata berantai memperkuat kerja sama dan interaksi antarsantri, sementara kuis interaktif meningkatkan antusiasme sekaligus menumbuhkan kompetisi yang sehat. Dengan demikian, program pelatihan berhasil mendorong inovasi strategi pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Perubahan ini berdampak langsung pada iklim kelas. Santri yang sebelumnya pasif dan mudah bosan kini menunjukkan partisipasi aktif dan motivasi tinggi. Penggunaan media visual terbukti efektif mereduksi beban kognitif santri dalam menghafal kosakata asing, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan (*joyful learning*).

Keberhasilan program juga tercermin dari survei kepuasan mitra yang menunjukkan skor rata-rata keseluruhan 3,77 (Skala 4,00) seperti yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil survey kepuasan mitra

Analisis terhadap grafik kepuasan pada Gambar 2 memperlihatkan bahwa aspek "Keberlanjutan" dengan skor 3,9 dan "Kebermanfaatan" dengan skor 3,8 mendapatkan apresiasi tertinggi. Hal ini mengonfirmasi bahwa mitra memandang produk flashcard ini sebagai solusi jangka panjang yang vital bagi institusi mereka, bukan sekadar program seremonial sesaat.

Meskipun program dinilai berhasil secara statistik dan kualitatif, terdapat beberapa tantangan yang menjadi bahan evaluasi. Pertama, keterbatasan durasi pembelajaran TPQ (rata-rata 60 menit) seringkali membuat guru kesulitan menuntaskan satu siklus permainan secara utuh. Kedua, keragaman usia guru mempengaruhi kecepatan adaptasi; guru senior cenderung memerlukan waktu lebih lama untuk menguasai mekanisme permainan dibandingkan guru muda. Sebagai solusi konkret atas kendala manajemen durasi pembelajaran TPQ yang rata-rata hanya 60 menit, disarankan penerapan skenario alokasi waktu model terintegrasi (*blended allocation*). Dalam model ini, penggunaan *flashcard* tidak berjalan terpisah, melainkan menjadi sesi penguatan klasikal setelah sesi privat. Berikut adalah rekomendasi simulasi pembagian waktu efektif dalam satu pertemuan, 5 Menit (Pembukaan): Doa pembuka dan apersepsi klasikal, 40 Menit (Inti): Pembelajaran privat/sorogan (metode *Iqra'* atau *Talaqqi*) yang fokus pada literasi membaca Al-Qur'an, 10–15 Menit (Pengayaan): Sesi permainan klasikal menggunakan Flashcard KataQu sebagai ice breaking edukatif atau evaluasi kosa kata, 5 Menit (Penutup): Doa penutup dan motivasi. Dengan skenario tersebut, target kurikulum utama (kemampuan membaca Al-Qur'an) tidak terganggu, namun pengayaan bahasa Arab tetap terlaksana secara rutin tanpa membebani guru secara kognitif maupun waktu.

Untuk menjamin keberlanjutan dampak program, telah disusun strategi kemandirian yang memungkinkan inovasi pembelajaran terus berjalan tanpa ketergantungan berkelanjutan pada tim pengabdian. Strategi tersebut mencakup pemberian hibah media fisik dan modul panduan sebagai bagian dari aset inventaris TPQ, sehingga guru memiliki sumber belajar yang dapat digunakan secara rutin dan jangka panjang. Selain itu, telah disepakati bersama pengurus mitra bahwa sesi mufrodat visual akan diintegrasikan ke dalam kurikulum mingguan, sehingga praktik penggunaan media ini menjadi bagian permanen dari proses pembelajaran. Melalui pendekatan tersebut, keberlanjutan inovasi diharapkan terjaga dan dapat berkembang secara mandiri sesuai kebutuhan lembaga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi program, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berhasil mencapai ketiga tujuan utama yang dirumuskan. Pertama, program berhasil melatih keterampilan guru dalam merancang media, dibuktikan dengan diproduksi 21 set Flashcard KataQu (Kosakata Al-Qur'an) yang siap pakai. Kedua, terdapat peningkatan kompetensi pedagogik guru yang signifikan secara statistik, ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata pre-test ke post-test sebesar 15,36% dengan skor N-Gain 0,49 (kategori sedang) dan effect size kategori sangat besar. Ketiga, pendampingan

implementasi berhasil mengubah pola interaksi di kelas dari metode ceramah pasif menjadi pembelajaran partisipatif berbasis permainan edukatif.

Secara teoretis, program ini berkontribusi dalam membuktikan penerapan teori Dual-Coding dan Scaffolding dalam pendidikan non-formal (TPQ). Penggunaan media visual yang dikontekstualisasikan dengan ayat Al-Qur'an terbukti efektif menjembatani konsep abstrak bahasa Arab bagi anak usia operasional konkret. Nilai kebaruan (novelty) program ini terletak pada integrasi dimensi spiritual (ayat suci) ke dalam media kartu visual, yang membedakannya dari flashcard mufrodad konvensional. Implikasi praktisnya, media ini menjadi solusi konkret atas keterbatasan alat peraga di TPQ dan mampu merevitalisasi kurikulum pengajaran bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan (joyful learning) tanpa kehilangan esensi religiusitasnya.

Meskipun tujuan kegiatan tercapai, program ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi catatan. Pertama, durasi pelatihan yang dipadatkan menyulitkan adaptasi teknis bagi sebagian guru senior. Kedua, untuk menjaga objektivitas hasil, perlu diakui bahwa efektivitas media terhadap retensi hafalan kosa kata santri belum diukur secara kuantitatif (misalnya melalui komparasi nilai *pre-test* dan *post-test* pada siswa). Data keberhasilan siswa saat ini masih berbasis pada observasi peningkatan partisipasi aktif di kelas, sehingga diperlukan studi lanjutan untuk mengukur dampak kognitif pada siswa secara lebih terukur.

Berdasarkan temuan serta keterbatasan yang teridentifikasi, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk pengembangan program selanjutnya. Bagi mitra TPQ, penggunaan flashcard sebaiknya dilakukan secara bertahap dengan durasi singkat sekitar 10–15 menit sebagai aktivitas penyegar atau selingan, sehingga tidak mengganggu pencapaian target utama hafalan Al-Qur'an.

Bagi tim pelaksana, pelatihan di masa mendatang perlu dirancang dengan model berjenjang yang memungkinkan peningkatan kompetensi secara bertahap, dilengkapi dengan pendampingan personal melalui mekanisme coaching clinic khusus bagi guru yang mengalami hambatan dalam beradaptasi dengan metode baru.

Dari sisi pengembangan keilmuan, penelitian lebih lanjut penting dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media ini terhadap kemampuan santri dalam menghafal ayat Al-Qur'an dalam jangka waktu yang lebih panjang. Studi longitudinal akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak berkelanjutan dari intervensi pembelajaran ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitas sehingga program pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Pimpinan Cabang Muhammadiyah (PCM) Kembaran atas kerja sama dan fasilitasi koordinasi dengan TPQ mitra, serta

kepada seluruh guru TPQ yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam seluruh rangkaian kegiatan pelatihan.

DAFTAR RUJUKAN

- Achadah, A., & Mukholifah, N. A. (2023). Implementasi pendidikan karakter pada anak di taman pendidikan Al-Qur'an. *Journal of Islamic Education*, 1(2), 10–21. <https://doi.org/10.55757/ashlach.v1i2.858>
- Bay, N. (2023). Integrasi materi syariah dalam pembelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Kepulauan Sula: Studi kasus dan implikasinya. *Al-Mizan: Jurnal Kajian Hukum Dan Ekonomi*, 9(1), 91–103. <https://doi.org/10.59115/almizan.v9i01.165>
- Bimantara, A. R., Shyahida, K. R., Triwijayanti, A. Z., Antariksa, R. A., Sukri, N. R., Musyarofah, A. H., Suprpto, D. I., Zahra, D., Maharani, S. F., Nazlah, N., Azzahra, A., & Aulia, A. (2025). Optimalisasi pembelajaran TPQ melalui media flashcard: Sebuah pendekatan kreatif. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 6(3), 721–728. <https://doi.org/10.63447/JPN.I.V6I3.1567>
- Hadi, S. A., Irhas, I., & Fitri, A. A. N. (2024). Improving early childhood arabic vocabulary through flash card media. *Atthufulah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 56–61. <https://doi.org/10.35316/ATTHUFULAH.V5I1.3775>
- Helmanto, F. (2020). Flashcard: Belajar mufrodat bahasa Arab semakin menantang. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i2.3091>
- Hurroh, Q., Ma'ruf, A., & Abdullah, M. (2023). Implementation Of FlashCard Learning Media For Student Learning Motivation And Arabic Language Subject (At MI Miftahul Ulum 01 Cukur Guling Kulon 1 Lumbang Pasuruan East Java). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 32–37. <https://doi.org/10.58471/ju-pendi.v2i01.198>
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151–158. <https://doi.org/10.30595/JKP.V15I2.10974>
- Mardiah, H., Romadoni, M. A., Rohmah, E. M., & Fitriani, L. (2022). The effect of using flash cards to improve arabic vocabulary skills at the Al-Azhar Roudlotul Muttaqin Islamic Boarding School, Malang/ الأفلش بطاقة استخدام أثر. *ATHLA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 3(2), 103–115. <https://doi.org/10.22515/ATHLA.V3I2.5263>
- Masnawati, E., & Fitria, S. N. (2024). Peran taman pendidikan Al-Qur'an (TPQ) dalam pengembangan akhlak anak. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(2), 213–224. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v4i2.1738>
- Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., & Ningsih, I. W. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa pada materi mufrodat bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/JT.V2I2.296>
- Rois, I. N., & Mosque, S. (2021). Urgensi pembelajaran bahasa perspektif Al-

- Qur'an dan Hadits di era disruptif. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 142–155. <https://doi.org/10.36668/jih.v4i2.311>
- Roji, M. F., Hijriyah, U., & Mizan, A. N. (2023). Improving madrasah students' mufradat memorization ability using picture card media (flash card). *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 3(02), 81–90. <https://doi.org/10.24967/esp.v3i02.2439>
- Siregar, A. F., Firdaus, A. Z., Setiawan, A., Wulandari, D. A., Damayanti, L. Y. P., & Syifaussakinah, S. (2024). The influence of flashcard on arabic learning outcomes of shorof subject for junior high school students. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 16(1), 105–124. <https://doi.org/10.24042/ALBAYAN.V16I1.21564>
- Wiyono, G. H., Hendriani, W., Yoenanto, N. H., & Paramita, P. P. (2024). Peran orang tua terhadap perkembangan bahasa pada anak dengan usia golden age. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 92–99. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1-2.282>
- Yunatalia, S., & Esha. (2025). Implementation of flashcard media in improving student learning outcomes in Arabic language subjects MI Al-Hikmah Pagar Alam City. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 5(1), 183–188. <https://doi.org/10.58432/algebra.v5i1.1470>
- Zainuddin, N., Sahrir, M. S., Idrus, R. M., & Jaffar, M. N. (2018). Scaffolding a conceptual support for personalized Arabic vocabulary learning using augmented reality (AR) enhanced flashcards. *Journal of Personalized Learning*, 2(1), 95–103. <https://spaj.ukm.my/jplearning/index.php/jplearning/article/view/36>