

Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Iqrafun Berbasis Video dan Gamifikasi

Estu Sinduningrum*¹, Naufal Abrar Rabbani², Arien Bianingrum Rossianiz³, Atiqah Meutia Hilda⁴, Sofia Pindari⁵, Rosalina⁶

^{1,2,3,4,5,6} Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia

^{5,6} Prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Indonesia

*e-mail ¹estu.ningrum@uhamka.ac.id, ²naufalabrarrabbani@gmail.com, ³anggitacatty@gmail.com,

⁴atiqahmeutihilda@uhamka.ac.id, ⁵sofiapindari@uhamka.ac.id, ⁶rosalina@uhamka.ac.id

Abstract

Anak-anak di era digital yang telah terbiasa dengan teknologi dan game online seringkali menganggap metode pembelajaran agama secara konvensional kurang menarik, sehingga berpotensi menurunkannya minat belajar Al-Quran. Pengabdian masyarakat dilaksanakan di SDN Tamansari 08, SDN ini memiliki pelajaran agama dimana sebelumnya pihak sekolah mengeluhkan masih kurangnya antusiasme siswa terhadap pelajaran agama secara konvensional, khususnya iqra. Maka tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi video untuk pembelajaran huruf hijaiyah "Iqrafun: lengkap dengan fitur gamifikasi. Pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa sekolah dasar. Sosialisasi ini diikuti oleh peserta didik sekolah dasar kelas 5 sebanyak 22 siswa/siswi dan 6 orang guru pendamping di SDN Tamansari 08, Jakarta Barat. Metode pengabdian ini dalam bentuk ceramah, diskusi serta praktik menggunakan aplikasi "Iqrafun". Hasil dari pengabdian dengan metode kuesioner didapatkan nilai 91.29%, siswa/siswi menyatakan bahwa media pembelajaran Al-quran berteknologi digital ini lebih interaktif, dan menarik.

Kata kunci: Aplikasi Iqrafun, Fitur gamifikasi, Fitur video, SDN Tamansari 08

Abstrak

Children in the digital era who are familiar with technology and online games often consider conventional religious learning methods less interesting, which can potentially decrease their interest in learning the Quran. Community service was carried out at SDN Tamansari 08. This school has religious lessons where previously the school complained about the lack of student enthusiasm for conventional religious lessons, especially Iqra. Therefore, the purpose of this community service is to introduce a more enjoyable learning method by utilizing video technology for learning Hijaiyah letters through "Iqrafun," complete with gamification features. This learning method is designed to increase the interest and understanding of elementary school students. This outreach was attended by 22 grade students and 6 accompanying teachers at SDN Tamansari 08, West Jakarta. The community service method is in the form of lectures, discussions, and hands-on practice using the "Iqrafun" application. The result of the service using the questionnaire method obtained a score of 91.29%, students stated that this digital technology-based Quran learning media is more interactive and attractive.

Keywords: Iqrafun Application, Gamification Features, Video Features, SDN Tamansari 08

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membuat perubahan yang penting dalam dunia Pendidikan, termasuk dalam bidang Pendidikan agama islam. Anak-anak di era digital saat ini tumbuh dengan keterbiasaan menggunakan gawai, internet dan permainan daring (online games), sehingga cara belajar mereka pun berubah secara fundamental. Pendidikan agama, terutama pembelajaran huruf hijaiyah sebagai dasar pemahaman Al-quran, sangat penting untuk membentuk karakter anak sejak kecil. Pengajaran agama dan nilai-nilai kepada anak, pada usia dini akan membantu perkembangan menjadi orang dewasa yang bermoral, religious dan beradab

(Rizky M. Husain, Syarifah, Cindy A. Humalidi, 2022). Fenomena ini membawa dampak positif dan negatif sekaligus, disatu sisi, teknologi membuka peluang besar bagi inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, namun di sisi lain, paparan berlebihan terhadap permainan digital tanpa kontrol dapat menurunkan minat anak terhadap kegiatan edukatif, khususnya pembelajaran agama islam seperti pengenalan huruf hijaiyah. Aplikasi belajar mengaji anak TPA memiliki karakteristik yang sederhana dan minimalis serta dilengkapi elemen suara dan gambar, sehingga mempermudah anak-anak untuk mengenal huruf hijaiyah serta meningkatkan minat belajar Al-Quran (Lutvuta, Dwi Iklima, 2022).

Pendidikan agama islam, terutama dalam hal membaca dan memahami Al-Quran, memiliki peran fundamental dalam pembentukan karakter anak. Permasalahan moral yang banyak terjadi di kalangan remaja mendorong perlunya penanaman nilai-nilai keislaman secara konsisten melalui praktik Pendidikan, salah satunya adalah dengan rutin membaca Al-Quran (Firdaus et al., 2025). Kemampuan membaca huruf Hijaiyah menjadi fondasi awal, dalam proses belajar Al-Quran yang seharusnya diperkenalkan sejak usia dini (Ariashinta & Zulfitriya, 2023). Namun, metode pembelajaran tradisional yang masih banyak digunakan di sekolah dan madrasah seringkali kurang menarik bagi anak-anak yang telah terbiasa dengan teknologi dan visualisasi digital (Safitri et al., 2025). Selain gamifikasi, perlu juga dilakukan pendekatan pembelajaran inkuiri, dimana para siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi, serta menemukan pengetahuan dengan mandiri, sehingga meningkatkan efektivitas dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta hasil belajar siswa (Afandi et al., 2025). Gamifikasi adalah dimana dalam proses pembelajaran dimasukkan unsur permainan, dapat terjadi peningkatan motivasi serta keterlibatan siswa (Amelia et al., 2025). Model pembelajaran dengan gamifikasi merupakan alternatif inovatif untuk peningkatan kualitas (Klock et al., 2020) pembelajaran pada tingkat sekolah dasar, menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berhasil meningkatkan belajar siswa secara signifikan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Aini & Husna, 2025). Gamifikasi terbukti mampu menstimulasi keterlibatan aktif serta meningkatkan hasil belajar melalui interaktif yang menyenangkan (Santi, 2025).

Pengabdian masyarakat ini untuk sosialisasi, mengeksplorasi, melakukan strategi pembelajaran berupa penggabungan gamifikasi dan metode inkuiri dengan tujuan terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik serta memiliki makna bagi siswa di era digital ini. Kegiatan ini memiliki potensi besar untuk diterapkan sebagai media pembelajaran alternatif di lingkungan sekolah dasar, Taman Pendidikan Al-Quran (TPA), dan Lembaga Pendidikan islam lainnya. Melalui pelatihan penggunaan platform "Iqrafun" kepada guru dan orang tua, masyarakat dapat memperoleh manfaat nyata dalam mendampingi anak belajar huruf hijaiyah secara menyenangkan dan modern.

Ekskalasi teknologi digital yang masif saat ini membawa dampak besar terhadap pola belajar anak-anak di tingkat sekolah dasar (Nauvan et al., 2024). Sebagian besar peserta didik telah terbiasa menggunakan gawai untuk bermain gim atau mengakses media social, namun belum memanfaatkannya secara optimal sebagai sarana pembelajaran. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara kecenderungan digital anak-anak dan metode pembelajaran agama yang masih konvensional, khususnya dalam hal pengenalan huruf hijaiyah dan bacaan Al-Quran. Kesimpulan observasi awal oleh tim Pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan agama islam masih dilakukan secara tradisional, yaitu menggunakan buku iqra dan metode ceramah tanpa bantuan media visual atau interaktif. Akibatnya, kesempatan untuk mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dengan teknologi modern belum dimanfaatkan secara maksimal di lingkungan sekolah dasar negeri. Persoalan lain yang muncul adalah keterbatasan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi karakteristik anak usia sekolah dasar, yang cenderung membutuhkan pendekatan visual, audio, dan interaktif. Buku iqra tradisional masih bersifat tekstual, sehingga sulit mempertahankan focus siswa yang sudah terbiasa dengan stimulus digital (Saputra & Putra, 2024). Situasi ini juga berdampak pada keterlibatan orang tua, karena tidak semua keluarga mampu mendampingi anak secara konsisten belajar mengaji di rumah tanpa panduan media digital yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, di SDN tamansari 08 pagi, Jakarta barat memiliki visi dimana salah satunya adalah terwujudnya peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, kreatif serta berdaya saing. Oleh karena itu

pengabdian masyarakat ini dirasa sangat sesuai dengan visi sekolah dimana dapat memberikan sosialisasi pembelajaran berbasis teknologi, serta berpedoman pada Al-Quran. Dari sisi sosial, lingkungan perkotaan seperti Tamansari, Jakarta Barat, menghadirkan tantangan tersendiri. Anak-anak memiliki paparan tinggi terhadap teknologi, namun kurang diarahkan untuk menggunakannya secara produktif dan religius.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim pelaksanaan berupaya menjawab permasalahan tersebut dengan memperkenalkan dan melatih guru serta siswa menggunakan platform digital "Iqrafun", yaitu media pembelajaran huruf hijaiyah berbasis video dan gamifikasi. Platform ini akan mampu meningkatkan minat belajar, motivasi religious, serta literasi digital guru dan siswa, sekaligus memperkuat peran guru sekolah sebagai pusat pembelajaran agama yang inovatif dan relevan dengan era digital.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis video dan gamifikasi (*Iqrafun*) kepada guru dan siswa SDN Tamansari 08 Pagi Jakarta Barat. Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif, di mana tim pelaksana, guru, dan siswa berkolaborasi aktif dalam seluruh proses, mulai dari sosialisasi, pelatihan, pendampingan, hingga evaluasi hasil penerapan. Rancangan kegiatan dibagi menjadi empat tahap utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan: Koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan jadwal, pengumpulan data awal, serta instalasi dan uji coba awal sistem Iqrafun.
2. Tahapan Sosialisasi dan Edukasi: Penyampaian materi tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran Al-Quran dan pengenalan konsep gamifikasi kepada guru dan siswa.
3. Tahap Pelatihan dan Pendampingan: Pelaksanaan pelatihan penggunaan platform Iqrafun bagi guru dan siswa, serta simulasi langsung proses pembelajaran berbasis video dan kuis interaktif.
4. Tahap Evaluasi dan Refleksi: Pengukuran efektivitas kegiatan menggunakan instrument survey dan observasi, serta penyusunan laporan hasil implementasi.

Metode ini bersifat Pendidikan Masyarakat karena berfokus pada peningkatan pemahaman dan kesadaran pentingnya literasi digital dalam Pendidikan agama, serta Pelatihan dan Difusi Ipteks karena melibatkan transfer ilmu dan penerapan produk hasil penelitian kepada masyarakat pendidikan dasar. Strategi pembelajaran literasi digital ditujukan kepada masyarakat, berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pemahaman masyarakat tentang media digital pada era revolusi 4.0 (Suminar et al., 2024). Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menginterpretasi serta menggunakan informasi dari beragam bentuk dari berbagai sumber yang dapat diakses melaluid komputer (Ramlan, 2025). Khalayak sasaran kegiatan ini adalah komunitas sekolah SDN Tamansari 08 Pagi, meliputi:

- a) Guru Pendidikan Agama Islam dan Guru Kelas yang berperan langsung dalam proses belajar huruf hijaiyah.
- b) Siswa kelas 4-5 SD sebagai kelompok utama pengguna aplikasi Iqrafun.
- c) Orang tua siswa sebagai mitra pendamping belajar di rumah.

Pemilihan responden dilakukan dengan *purposive sampling*, yaitu berdasarkan kesesuaian peran terhadap kegiatan dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel melalui pertimbangan sendiri pada sampel dalam populasi sasaran, merupakan bagian dari *non-random sampling*, pemilihan responden ditentukan apabila memenuhi kriteria terhadap materi atau topik yang sedang diamati (Jilhansyah Ani & Lumanauw, 2021). Jumlah peserta setelah diobservasi dan disesuaikan dengan waktu, hari, kapasitas ruang pelaksanaan pelatihan dan pengujian di lingkungan sekolah, maka jumlah peserta terdiri dari 5 guru dan 22 siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat berlangsung selama satu bulan (empat minggu) di SDN Tamansari 08 Pagi, Tamansari, Jakarta Barat. Kegiatan ini melibatkan 6 guru pendidikan agama islam dan guru kelas, serta 22 siswa kelas 4 dan 5 sekolah dasar yang menjadi peserta utama. Tim pelaksana terdiri dari dosen dan mahasiswa yang berperan sebagai fasilitator pelatihan dan pendamping implementasi. Pelaksanaan kegiatan mengikuti empat tahapan sebagaimana dijelaskan dalam metodologi, yaitu:

3.1. Tahap Sosialisasi dan Edukasi Digital Religious

Dilakukan melalui penyuluhan interaktif mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi di dalam pembelajaran Al-Quran. Guru dan siswa diberikan gambaran tentang bagaimana Iqrafun dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, modern, dan berorientasi karakter.



Gambar 1. Tampilan Halaman Belajar Hijaiyah (Iqrafun)

3.2. Tahap Pelatihan Guru

Diperkenalkan dengan fitur utama Iqrafun, seperti modul video pembelajaran huruf hijaiyah, sistem poin, *leaderboard*, dan kuis berbasis gamifikasi. Guru dilatih untuk mengakses platform melalui laptop dan *smartphone*, mengelola kelas digital, serta memantau perkembangan siswa. Gambar 1 menunjukkan implementasi halaman belajar huruf hijaiyah. Pada halaman awal Iqrafun, dapat melihat video pembelajaran “Belajar Iqra Level 1” yang dibawakan oleh guru agama islam. Pengguna dapat menonton video pembelajaran, dan jika sudah selesai bisa melanjutkan ke bagian berikutnya melalui tombol “Selanjutnya”. Sistem poin menjadi fitur gamifikasi utama, dimana pengguna akan mendapatkan poin setelah mengerjakan soal dan berhasil menjawab soal.

3.3. Tahap Pengenalan dan Pendampingan Siswa

Siswa mengikuti sesi praktik langsung menggunakan aplikasi Iqrafun (gambar 2). Sesi dilakukan secara berkelompok, di mana setiap anak mencoba menjawab kuis huruf hijaiyah berdasarkan video pembelajaran yang ditampilkan. Gambar 3 merupakan sesi tanya jawab, quiz interaktif dengan siswa, dimana siswa sangat antusias menjawab pertanyaan.



Gambar 2. Praktik Penggunaan Iqrafun



Gambar 3. Tanya jawab dan Quiz interaktif dengan siswa.

3.4. Tahap Evaluasi dan Refleksi Bersama

Gambar 4 merupakan sesi dimana siswa diminta mengisi kuesioner evaluasi yang menilai kemudahan penggunaan, ketertarikan siswa, serta efektivitas fitur gamifikasi. Hasil refleksi didiskusikan Bersama tim pengabdian untuk merumuskan tindak lanjut.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini didukung oleh sarana ruang kelas, LCD proyektor dan koneksi internet sekolah, serta gawai dan laptop pribadi guru. Proses pelatihan dilakukan dengan pendekatan *learning by doing*, di mana peserta tidak hanya menerima teori, tetapi juga langsung mengoperasikan platform selama kegiatan berlangsung. Observasi awal (tabel 1) terhadap enam guru sekolah dasar dengan 5 pertanyaan mengenai penggunaan perangkat digital dalam metode pembelajaran, didapatkan informasi bahwa 33.33% guru belum pernah menggunakan fitur video dan gamifikasi saat pembelajaran di sekolah. Guru 95.83% mengalami kesulitan penggunaan perangkat atau aplikasi digital dengan teknis yang tinggi. Guru 87.50% merasa perlu dilakukan pelatihan atau sosialisasi penggunaan fitur video dan gamifikasi agar pengajaran terasa lebih interaktif dan menarik. Hasil awal observasi terhadap pengetahuan guru terhadap perangkat digital dengan fitur video dan gamifikasi dirasa belum baik dengan nilai total 60%.

Setelah sosialisasi dan pelatihan, seluruh guru peserta mampu mengakses dan menggunakan fitur utama *Iqrafun* terdapat peningkatan nilai keterampilan guru dalam penggunaan perangkat digital sebesar 95.83% (tabel 2). Sebanyak enam guru menyatakan bahwa platform *Iqrafun* ini membantu memahami konsep pembelajaran berbasis gamifikasi dan mampu diterapkan pada pembelajaran Al-Quran maupun pelajaran agama lainnya. Guru juga merasa lebih percaya diri menggunakan perangkat digital dalam kegiatan belajar mengajar, terutama karena sistem *Iqrafun* mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan teknis tinggi.



Gambar 4. Siswa mengisi kuesioner

Tabel 1. Obeservasi Awal terhadap Guru
 Rekapitulasi Kuesioner Sebelum Pengabdian Masyarakat Total Guru: 6 orang

No	Pertanyaan	Skor				Persentasi (%)
		1	2	3	4	
1	Saya mengetahui fitur video dan gamifikasi dapat digunakan dalam pengajaran	5	0	1	0	33.33
2	Saya kesulitan saat menggunakan aplikasi digital dengan teknis yang tinggi	0	0	1	5	95.83
3	Perlu dilakukan pelatihan / sosialisasi penggunaan fitur video dan gamifikasi dalam pengajaran agar lebih interaktif dan menarik bagi para siswa/siswi	0	0	3	3	87.50
4	Saya memerlukan video cara penggunaan aplikasi, setiap kali menggunakan aplikasi baru.	1	5	0	0	45.83
5	Saya pernah menggunakan aplikasi digital tertentu untuk membantu pengajaran kepada siswa/siswi di sekolah	5	0	0	1	37.50
Rerata Total (%)						60.00

Tabel 2. Hasil kuesioner Guru Setelah Pengabdian Masyarakat
 Rekapitulasi Kuesioner Setelah Pengabdian Masyarakat Total Guru: 6 orang

No	Pertanyaan	Skor				Persentasi (%)
		1	2	3	4	
1	Saya mejadi lebih pengetahui mengenai penggunaan fitur video dan gamifikasi dalam pengajaran.	0	0	1	5	95.83
2	Aplikasi digital Iqrafun ini dibuat dengan teknis sedang (mudah digunakan).	0	0	1	5	95.83
3	Fitur video dan gamifikasi dalam pengajaran menjadikan pengajaran lebih interaktif dan menarik bagi para siswa/siswi.	0	0	2	4	91.67
4	Aplikasi Iqrafun ini mudah digunakan sehingga tidak memerlukan video cara penggunaan aplikasi.	0	0	1	5	95.83
5	Saya ingin menggunakan aplikasi digital Iqrafun untuk membantu pengajarkan Huruf Hijaiyah.	0	0	0	6	100.00
Rerata Total (%)						95.83

Reponden diminta untuk memberikan penilaian terhadap 12 pertanyaan yang dikelompokkan ke dalam 3 aspek utama: kemudahan penggunaan, pengalaman belajar dan konten gamifikasi (tabel 3. Pengkasifikasian Pertanyaan Terhadap Pengguna Aplikasi Iqrafun).

Tanggapan dari siswa/siswi setelah mengikuti sosialisasi dan praktik langsung menggunakan aplikasi Iqrafun dapat dilihat di tabel 4. Responden yang terdiri dari pengguna utama aplikasi, yaitu anak-anak sekolah tingkat dasar kelas 4-5. Hasil yang didapatkan dari 12 pertanyaan, didapatkan rata-rata 91.29% siswa memahami penggunaan aplikasi.

Tabel 3. Pengklasifikasian Pertanyaan Terhadap Penggunaan Iqrafun

Aspek	No.	Pernyataan	Persentasi Total
Kemudahan Pengguna	1	Saya dapat berpindah menu aplikasi dengan mudah.	92.61
	2	Saya memahami cara menggunakan aplikasi tanpa memerlukan penjelasan berkelanjutan.	
	3	Proses masuk dan memulai pembelajaran sangat mudah dilakukan.	
	4	Saya dapat menggunakan aplikasi secara mandiri.	
Pengalaman Belajar	1	Videonya pembelajaran	88.07
	2	Teks pada aplikasi jelas dan mudah dibaca	
	3	Saya menyukai metode pembelajaran huruf hijaiyyah pad aplikasi ini.	
	4	Saya dapat mengingat huruf hijaiyyah setelah belajar menggunakan aplikasi ini.	
Fitur Gamifikasi	1	Sistem poin dan hadiah memotivasi saya untuk belajar.	93.18
	2	Saya tertarik melihat peringkat saya di papan peringkat.	
	3	Kuis yang muncul saat video pembelajaran berlangsung menarik.	
	4	Hadiah yang tersedia menarik untuk ditukarkan.	

Tabel 4. Hasil Kuesioner Pengguna Iqrafun (Murid)

Perhitungan Kuesioner Penggunaan Aplikasi Iqrafun Siswa/Siswi kelas 4-5 Total Peserta: 22 orang						
No	Pertanyaan	Skor				Persentasi (%)
		1	2	3	4	
1	Saya dapat berpindah menu aplikasi dengan mudah.			5	17	94.32
2	Saya memahami cara menggunakan aplikasi tanpa memerlukan penjelasan berkelanjutan.			10	12	88.64
3	Proses masuk dan memulai pembelajaran sangat mudah dilakukan.			2	20	97.73
4	Kuis yang muncul saat video pembelajaran berlangsung menarik.		2	5	15	89.77
5	Videonya pembelajaran memahami huruf hijaiyyah.		2	13	7	80.68
6	Teks pada aplikasi jelas dan mudah dibaca			2	20	97.73
7	Saya menyukai metode pembelajaran huruf hijaiyyah aplikasi ini.		2	5	15	89.77
8	Sistem poin dan hadiah memotivasi saya untuk belajar.		2	10	10	84.09
9	Saya dapat mengingat huruf hijaiyyah setelah belajar menggunakan aplikasi ini.			10	12	88.64
10	Saya tertarik melihat peringkat saya di papan peringkat.			2	20	97.73
11	Kuis yang muncul saat video pembelajaran berlangsung menarik.			2	20	97.73
12	Hadiah yang tersedia menarik untuk ditukarkan.			10	12	88.64
Rerata Total (%)						91.29

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan sangat baik dan mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan kuesioner skala likert terhadap siswa, diperoleh rata-rata tingkat efektivitas sebesar 91.29% yang termasuk dalam kategori "Sangat baik". Aspek-aspek yang dinilai menunjukkan hasil positif, meliputi kemudahan penggunaan (92.61%), ketertarikan terhadap konten (88.07%), motivasi belajar melalui gamifikasi (93.18%), dan peningkatan kompetensi guru kenaikan signifikan awal 60% menjadi 95.83%. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan Iqrafun mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran agama islam. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mengintegrasikan Pendidikan agama dan teknologi digital secara harmonis, serta memperkuat sinergi antara sekolah, orang tua, dan perguruan tinggi. Program ini dapat dijadikan model pengabdian masyarakat berkelanjutan sebagai upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran Al-Quran pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan interaktif dan modern.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Kepala sekolah SDN Tamansari 08 Pagi, Jakarta Barat atas izin yang diberikan kepada tim untuk melakukan kegiatan di lokasi sekolah. Serta, kepada seluruh guru dan tenaga pendidik yang telah memberikan dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih turut diberikan kepada para siswa peserta pelatihan yang berperan aktif dan antusias dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran huruf hijaiyah berbasis video dan gamifikasi (Iqrafun).

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, T., Khobir, A., Kusuma Bangsa No, J., Baru, P., & Pekalongan Utara, K. (2025). *Strategi Pembelajaran di Era Digital: Gamifikasi dan Metode Inkuiri dalam Meningkatkan Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 24–39.
- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan Elemen Gamifikasi Dalam. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 05(01), 63–76.
- Amelia, N., Fadilah, R., & Munawar, W. (2025). *Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Jamblang*. 9(2014), 14390–14395.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27595>
- Ariashinta, D., & Zulfitriya, Z. (2023). Media Pembelajaran Al-Qur'an Untuk Anak Usia Dini. *Advances In Social Humanities Research*, 1(12), 1–14.
<https://doi.org/10.46799/adv.v1i12.141>
- Firdaus, C. A., Pasuruan, U. Y., & Pasuruan, U. Y. (2025). *Pengembangan pembiasaan membaca al-qur'an dalam menanamkan karakter islami pada siswa di ma siti fatimah pandaan*. 3(5), 1064–1074.
- Jilhansyah Ani, B., & Lumanauw, J. L. A. T. (2021). PENGARUH CITRA MEREK, PROMOSI DAN KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN PADA E-COMMERCE TOKOPEDIA DI KOTA MANADO. *663 Jurnal EMBA*, 9(2), 663–674.
- Klock, A. C. T., Gasparini, I., Pimenta, M. S., & Hamari, J. (2020). Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, 144, 102495.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102495>
- Lutvuta, Dwi Iklima, I. Y. (2022). Aplikasi Belajar Huruf Hijaiyah Berbasis Web TPA Uswatun Hasanah. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(3), 364–370.
<https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i3.4386>
- Nauvan, M. Z., Zamzami, R., Nafais, M., Azmi, Z., Studi, P., Informatika, T., & Ghafur, U. J. (2024). *DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP*. 15, 87–95.

- Ramlan. (2025). Inovasi Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Pendidikan Agama Islam untuk Generasi Z. *Analysis (Journal of Education)*, 3(1), 54–61.
- Rizky M. Husain, Syarifah, Cindy A. Humalidi, P. R. C. (2022). Instilling Moral and Religious Values in Early Childhood in Aster Gorontalo Kindergarten. *EDUCATIONIST: Journal of Education and Cultural Studies*, 1(2), 177–180. <https://jurnal.litnuspublisher.com/index.php/jecs/article/view/33>
- Safitri, A., Alfattunisa, A., Afifah, A., Abdullah, D., & Mardani, D. (2025). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa MI. *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 45–56. <https://doi.org/10.55656/wjp.v3i2.355>
- Santi, N. made A. T. S. N. M. F. P. M. A. M. L. I. N. W. A. (2025). Penerapan Strategi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13, 1302–1307.
- Saputra, T. E., & Putra, A. A. (2024). Analisis Konsep Pembelajaran Alquran dengan Metode Iqra : Suatu Kajian Literatur. 2(4).
- Suminar, L., Maulida, N., & Rachman, I. F. (2024). Strategi Peningkatan Kualitas Literasi Digital Pada Masyarakat. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 200–209.

Halaman ini dikosongkan