

## Pendampingan Pembelajaran BTQ: Penguatan Literasi Qur'ani Santri I'dadiyah Melalui Game Based Learning (GBL) di Pondok Pesantren Nurul Jadid Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri

Rifqatul Husna<sup>1</sup>, Fitriyatus Sholehah<sup>2</sup>, Avin Rozana Maulida<sup>3</sup>, Robiatul Hosna<sup>4</sup>, Zakiyatus Surur<sup>5</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup> Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo, Indonesia  
Email Correspondensi: [ahmadfitriy5@gmail.com](mailto:ahmadfitriy5@gmail.com)

### ABSTRACT

*Al-Qur'an Reading and Writing Assistance (BTQ) as a means of strengthening the Qur'anic literacy of i'dadiyah students through Game Based Learning (GBL) at the Nurul Jadid Islamic Boarding School in the Zaid Bin Tsabit Putri area is a form of community service that focuses on improving the quality of i'dadiyah students' abilities in learning to read and write the Qur'an. The background of this program stems from the low learning motivation of i'dadiyah students due to a monotonous learning atmosphere. Therefore, the application of Game Based Learning (GBL) is considered an effective step to create a positive and enjoyable learning atmosphere, so that they are encouraged to increase their confidence when attending classes (5354\_article). This assistance used the Participatory Action Research (PAR) method, in which the assistants were present directly in the classroom to provide hands-on practice and periodic evaluations. The results of this assistance activity showed that the students' motivation to learn improved due to the use of educational games in learning, which increased the students' awareness of the importance of Qur'anic literacy. The final result of this mentoring is that learning involving the Game Based Learning (GBL) method is considered a real contribution and brings about change in improving the Qur'anic literacy of i'dadiyah students at the Nurul Jadid Islamic Boarding School in the Zaid Bin Tsabit Putri area.*

### ABSTRAK

Pendampingan Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ) sebagai penguatan literasi qur'ani santri i'dadiyah melalui Game Based Learning (GBL) di Pondok Pesantren Nurul Jadid Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kualitas kemampuan santri i'dadiyah dalam mempelajari baca tulis Al-Qur'an (BTQ). Latar belakang dari program ini bermula dari rendahnya motivasi belajar santri i'dadiyah karena suasana pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, penerapan Game Based Learning (GBL) dianggap sebagai langkah efektif untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan, sehingga mereka terdorong untuk menambah kepercayaan dirinya saat mengikuti kelas (5354\_article). Pendampingan ini menggunakan metode Participatory Action Research (PAR), yakni pengabdian hadir secara langsung di kelas dengan memberikan praktik langsung dan evaluasi secara berkala. Hasil dari kegiatan pendampingan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar santri semakin baik dikarenakan adanya penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya literasi qur'ani. Hasil akhir dari pendampingan ini yaitu pembelajaran dengan

### KEYWORDS:

*Reading and Writing the Qur'an (BTQ); Game-Based Learning (GBL); Qur'anic Literacy.*

### KATA KUNCI:

Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ); Game Based Learning (GBL); Literasi Qur'ani.

### How to Cite:

“Sholehah, F., Husna, R., Maulida, A. R., Hosna, R., & Surur, Z. (2025). Pendampingan Pembelajaran BTQ: Penguatan Literasi Qur'ani Santri I'dadiyah Melalui Game Based Learning (GBL) di Pondok Pesantren Nurul Jadid Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri. *NAAFI: JURNAL ILMIAH MAHASISWA*, 2(1), 195–212.”

melibatkan metode Game Based Learning (GBL) dianggap sebagai langkah kontribusi nyata dan membuat perubahan dalam peningkatan literasi Qur'ani santri i'dadiyah di Pondok Pesantren Nurul Jadid Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri.

## PENDAHULUAN

Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang kami laksanakan berupa PKM pendampingan pembelajaran BTQ dalam rangka penguatan literasi Qur'ani santri i'dadiyah melalui *Game Based Learning* di Pondok Pesantren Nurul Jadid Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri. Literasi Qur'ani merupakan keterampilan fundamental yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik muslim (Hayati dkk., t.t.). Mitra dalam kegiatan ini adalah santri tingkat i'dadiyah, mereka adalah kelompok santri setara kelas 1 MTs. Baca tulis Al-Qur'an (BTQ) adalah kemampuan ganda dalam membaca dan menulis ayat-ayat Al-Qur'an secara tartil dan teratur (*adminojs,+5.+PAK+SABAR*, t.t.). Pembelajaran BTQ merupakan aspek fundamental bagi santri i'dadiyah yang sedang berada pada tahap awal penguasaan kemampuan literasi Al-Qur'an. Namun, realita yang terjadi lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran BTQ yang cenderung bersifat konvensional (klasik) dan terbatas pada metode talaqqi, sorogan, dan dikte menyebabkan peserta didik merasa kurang termotivasi, cepat bosan, bahkan mengantuk selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif sehingga menghidupkan suasana belajar dan memotivasi santri untuk aktif mengikuti pembelajaran, salah satunya melalui metode *Game Based Learning* (GBL).

Dalam pelaksanaan pendampingan ini, metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menggabungkan metode pengajaran tradisional (klasik) seperti *talaqqi* dan *sorogan* dengan metode *Game Based Learning* (GBL). Metode *talaqqi* adalah pendekatan yang telah ada sejak zaman Nabi dan masih digunakan hingga kini, berupa interaksi langsung antara guru dan murid (Erwina dkk., t.t.). Sedangkan *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran modern yang mendemonstrasikan bahan pelajaran dengan menggunakan permainan guna memberikan penalaran bagi peserta didik dalam memahami konsep, meningkatkan ide atau gagasan yang telah dipahami untuk memecahkan masalah (Hidayah & Pramesti, 2023).

Berdasarkan deskripsi permasalahan diatas, rumusah masalah dalam program PKM ini yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan program pendampingan pembelajaran BTQ melalui metode *Game Based Learning* (GBL)?
2. Sejauh mana efektivitas keberhasilan metode ini dalam meningkatkan kemampuan literasi Qur'ani santri i'dadiyah?

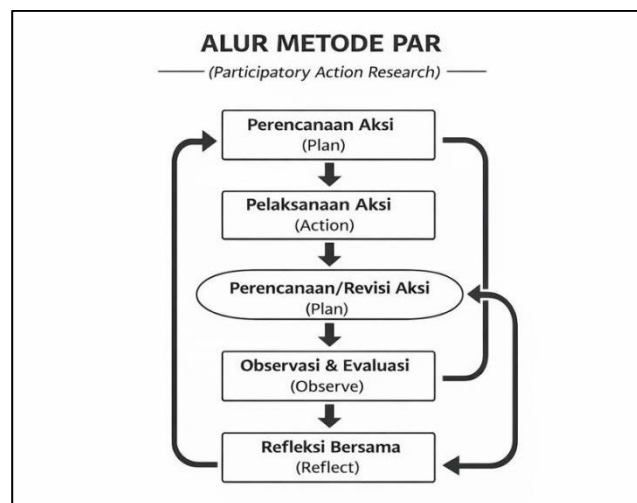
Tujuan dilaksanakan pelaksanaan program ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar santri i'dadiyah dalam pembelajaran BTQ sehingga mampu memperkuat literasi Qur'ani.

Dengan penerapan ini, diharapkan dapat menjadi contoh model pengajaran yang efektif, menyenangkan, dan adaptif terhadap karakteristik generasi santri saat ini.

## METODE PENELITIAN

Kegiatan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan melalui tahapan yang terencana dan sistematis dengan dua pendekatan, yakni metode *Participatory Action Research* (PAR) sebagai kerangka pelaksanaan kegiatan, serta pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest* sebagai instrumen evaluasi keberhasilan program.

Metode *Participatory Action Research* (PAR) yakni pengabdian dengan keterlibatan langsung dalam mengumpulkan informasi yang beragam dan kemudian mengambil tindakan untuk menyelesaikan masalah yang ditentukan keterlibatan secara langsung juga dilakukan dalam proses pembuatan dan pelaksanaan untuk mencapai perubahan yang diinginkan (Latif dkk., 2024). sementara itu, desain *One Group Pretest-Posttest* digunakan untuk menilai efektivitas penerapan metode pembelajaran dengan perpaduan pembelajaran klasikal dengan *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan kemampuan literasi Qur'ani santri *i' dadiyah*. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum kegiatan dilaksanakan dan tes akhir (*posttest*) setelah pelaksanaan kegiatan untuk membandingkan respon dan motivasi belajar secara kuantitatif.



**Gambar 1.** alur metode *Participatory Action Research* (PAR)

Pelaksanaan tahapan yang dilakukan diantaranya: perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Action*), monitoring (*Observation*), evaluasi (*Evaluation*) dan refleksi (*Reflection*) sebagai karakteristik dari metode ini. Tahap perencanaan dalam pelaksanaan program PKM ini yakni koordinasi antara tim pelaksana dan pihak mitra yang bertujuan untuk menyatukan visi dan misi, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, diskusi anggota tim PKM terkait jenis kegiatan, serta perancangan instrumen observasi dan angket respon santri sebagai alat pengumpulan data. Tahap pelaksanaan

dalam program pengabdian ini yaitu kegiatan pendampingan yang dilaksanakan bersama santri *i'dadiyah* di Pondok Pesantren Nurul Jadid Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri. Tahap monitoring yakni pengamatan perkembangan kemampuan mereka dalam pembelajaran BTQ untuk mengetahui efektivitas metode ini, tim menggunakan lembar observasi untuk mencatat perkembangan individu serta dokumentasi foto dan video. Tahapan yang terakhir yakni tahap evaluasi dan refleksi. Tahap evaluasi berupa analisis data *pretest* dan *posttest* secara kuantitatif untuk identifikasi kemampuan santri. Selain itu, hasil observasi dan angket respon dilakukan dengan tujuan memperoleh gambaran menyeluruh terkait sikap dan motivasi santri. Kemudian kegiatan diakhiri dengan refleksi bersama antara tim PKM, guru pembimbing, dan pihak mitra untuk merumuskan rekomendasi pengembangan pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pendampingan pembelajaran BTQ berbasis *Game Based Learning* (GBL) pada santri *i'dadiyah* di Pondok Pesantren Nurul Jadid Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri memberikan hasil yang berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi semangat belajar dan kemampuan literasi Qur'ani santri. Berdasarkan hasil pengukuran *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* melalui angket respon santri menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata dari 2,65 (cukup) menjadi 3,48 (baik), hasil skor tersebut menunjukkan bahwa motivasi santri terhadap literasi Qur'ani meningkat dengan adanya penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme santri dalam kegiatan pembelajaran. Pada awalnya, sebagian santri masih cenderung pasif, kurang aktif, dan kurang bersemangat. Namun, setelah penerapan metode pembelajaran klasik dan *Game Based Learning* (GBL), partisipasi santri meningkat dari 90% menjadi 98% pada pertemuan keempat. Ketika penerapan *Game Based Learning* (GBL) santri menunjukkan semangat dan antusias tinggi, berani membaca dan menjawab di depan teman, serta memiliki kesadaran untuk meningkatkan kemampuan literasi Qur'ani.

Instrumen Observasi dan Angket Respon Santri

**1. Lembar Observasi Aktivitas dan Motivasi Santri**

Nama Santri Kelas: 1 Madrasah A  
Tanggal: 1 November 2022  
Pengamat: .....

Tujuan:  
Mengamati perilaku, partisipasi, dan motivasi santri selama kegiatan pembelajaran BTQ dengan metode kombinasi klasikal dan Game-Based Learning (GBL).

Skor: 1 = Sangat Kurang | 2 = Kurang | 3 = Baik | 4 = Sangat Baik

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor (1-4)	Keterangan
1	Keterlibatan Aktif	- Santri aktif mengikuti kegiatan dan permainan	4	
2	Motivasi Belajar	- Santri tampak antusias dan bersemangat	4	
3	Kerjasama	- Santri mampu bekerja sama dalam kelompok	4	3
4	Kedisiplinan	- Santri mengikuti aturan pembelajaran	4	
5	Konsentrasi	- Santri fokus dan tidak mudah teralihkan	4	
6	Pemahaman Materi	- Santri mampu menjelaskan kembali materi	4	
7	Respon terhadap GBL	- Santri menikmati proses belajar	3	
8	Interaksi dengan Guru	- Santri aktif bertanya atau menjawab	4	

Catatan Pengamat:  
Semua peserta semangat dan aktif.

Catatan Pengamat:  
Selengkapnya. Kelompok Mampu Bekerja Sama.

**Gambar 2.** Lembaran observasi santri

Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri merupakan salah satu wilayah (asrama) yang terletak di bawah naungan Pondok Pesantren Nurul Jadid. Pemilihan nama “Zaid Bin Tsabit” yakni agar seluruh santri mampu meneladani semangat sahabat Zaid bin Tsabit dalam mencintai, menjaga, dan mengamalkan Al-Qur’an, serta memiliki ketekunan, kecerdasan dan integritas dalam menuntut ilmu. Wilayah ini memiliki empat program peminatan berjenjang bagi para santri, yaitu lembaga Takhossus Diny, Lembaga English Club of Zabitsa, Lembaga Takhossus Kitab, dan Lembaga Tahfidzul Qur’an. Dalam rangka pengajaran dasar-dasar ilmu keagamaan, lembaga yang fokus pada bidang ini yaitu lembaga Takhossus Diny. Lembaga ini memiliki empat tingkatan pembelajaran, yakni i’ dadiyah, ula 1, ula 2, dan wustho. Pada tingkatan i’ dadiyah, para santri akan dibekali keilmuan baca tulis Al-Qur’an, akhlaq, tauhid, dan ilmu dasar furudhul ‘ainiyah. Pada jenjang ini, kemampuan BTQ merupakan fondasi utama dalam pembentukan literasi Qur’ani serta materi dasar yang harus dikuasai oleh santri sebelum mempelajari materi keagamaan lainnya. Dengan mempelajari dan mengkaji Al-Qur’an, maka kaum muslimin bisa tumbuh sebagai generasi Qur’ani dan memiliki gaya hidup Al-Qur’an (Monalisa dkk., 2022)

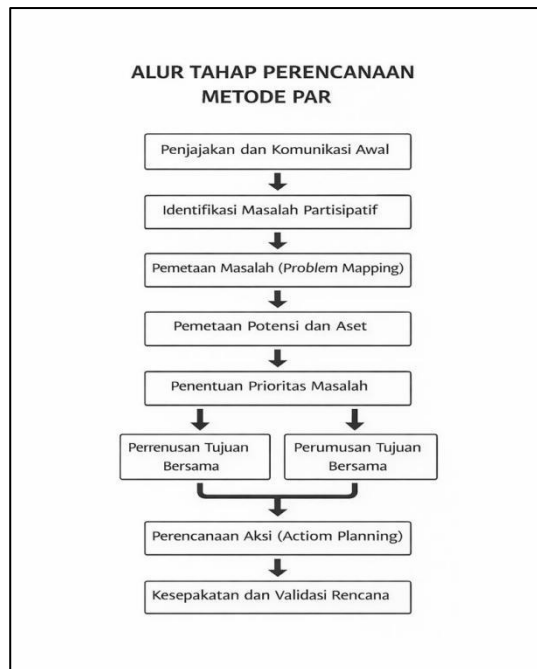


**Gambar 2.** suasana pembelajaran baca Al-Qur'an

Lembaga Takhossus Diny sangat mengutamakan pembelajaran yang berjalan efektif dan kondusif. Pada jenjang i'dadiyah terdapat dua kelas, diantaranya kelas i'dadiyah A dan i'dadiyah B. Dalam rangka menunjang evektifitas pembelajaran baca Al-Qur'an, kedua kelas tersebut dibagi menjadi empat kelompok. Oleh sebab itu, guru pengajar materi baca Al-Qur'an dan tulis imla' tidak hanya melibatkan pembina dari luar pesantren, namun juga melibatkan dari santri tingkat mahasiswi. Metode pembelajaran yang diterapkan cenderung bersifat konvensional dan terbatas pada metode *talaqqi*, *sorogan*, dan dikte, sehingga menyebabkan peserta didik merasa kurang termotivasi, cepat bosan, bahkan mengantuk selama proses pembelajaran. Dari beberapa kendala tersebut, hal inilah yang menjadi bahan inisiatif kami agar melakukan pendampingan terhadap pembelajaran BTQ dengan memadukan strategi pembelajaran konvensional (klasik) dan modern (*Game Based Learning (GBL)*). Adapun tahapan dalam pengabdian tersebut yakni sebagai berikut:

### **1. Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan dalam pelaksanaan PKM ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*. Perencanaan dilakukan sebagai langkah awal sebelum pelaksanaan pendampingan pembelajaran BTQ pada santri tingkat *i'dadiyah*. Hal ini sebagai langkah krusial melalui beberapa kegiatan untuk memastikan bahwa pelaksanaan pengabdian memenuhi kebutuhan dan tujuan yang diharapkan (Romziana dkk., t.t.).



**Gambar 3.** alur tahap perencanaan metode PAR

Kegiatan diawali dengan komunikasi awal dan observasi pembelajaran BTQ pada tingkat *i'dadiyah* agar memperoleh gambaran umum terkait kondisi pembelajaran BTQ. Komunikasi tersebut dilaksanakan pada hari Rabu, 27 September 2025 dengan melakukan sesi wawancara bersama pengurus lembaga. Setelah itu, tim PKM melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran BTQ serta berdiskusi dengan pembina dan santri untuk memahami kendala yang dialami selama pembelajaran BTQ.

Selanjutnya dilakukan pemetaan masalah (*problem mapping*) oleh tim PKM dengan melibatkan pembina dan pengurus lembaga dalam menentukan masalah utama yang perlu ditangani. Berdasarkan kegiatan ini, ditemukan bahwa pembelajaran BTQ masih berfokus pada metode konvensional (klasik) saja dan berpusat pada pembina. Pola pembelajaran ini menyebabkan santri cenderung pasif, mudah merasa bosan, mengantuk dan kurang antusias saat pembelajaran BTQ. Selain itu, keterbatasan jumlah pembina dengan jumlah santri berakibat terhadap proses pembelajaran yang belum dapat dipantau secara optimal. Dampak dari permasalahan tersebut terlihat pada belum meratanya kemampuan literasi qur'ani santri serta terdapat peserta didik yang tidak hadir saat pembelajaran BTQ. Berdasarkan kesepakatan tim PKM bersama pembina dan pengurus lembaga, permasalahan utama yang menjadi prioritas adalah rendahnya keaktifan peserta didik dan belum optimalnya efektivitas pembelajaran BTQ akibat metode yang kurang inovatif dan keterbatasan pendamping pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu pemetaan potensi yang dimiliki (*asset mapping*), hasil pemetaan menunjukkan bahwa Wilayah ini memiliki potensi sumber daya manusia berupa santri tingkat mahasiswi yang memiliki kemampuan baca dan tulis Al-Qur'an yang baik dan

berpengalaman dalam pendampingan BTQ. Santri tersebut dapat dilibatkan menjadi pembina dalam membimbing santri *i'dadiyah* secara intensif. Selain itu, Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri juga memiliki lingkungan ruang belajar yang kondusif dan waktu belajar yang rutin. Tak hanya itu, pengurus lembaga dan pembina BTQ juga memiliki keterbukaan dan komitmen kuat untuk melakukan inovasi metode pembelajaran. Tahap selanjutnya yakni penentuan masalah prioritas, tim PKM dan mitra sepakat bahwa masalah yang diprioritaskan adalah rendahnya semangat dan keaktifan peserta didik. Permasalahan ini dinilai memiliki pengaruh terhadap perkembangan kemampuan literasi qur'ani santri *i'dadiyah*. Setelah tahap ini, tim PKM dan mitra melakukan perumusan tujuan bersama sebagai arah pelaksanaan program. Tujuan umum dari kegiatan PKM ini yaitu meningkatkan efektivitas pembelajaran BTQ pada tingkat *i'dadiyah*.

Berdasarkan tahapan diatas, tim PKM dan mitra menyusun perencanaan aksi sebagai upaya mengatasi masalah yang terjadi. Aksi yang direncanakan berupa pendampingan pembelajaran BTQ melalui *Game Based Learning* (GBL) dengan melibatkan santri tingkat mahasiswi sebagai pendamping pembelajaran BTQ. Metode ini dipilih karena dinilai mampu meningkatkan semangat, dan keaktifan santri, mengurangi rasa jenuh serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, usia peserta didik *i'dadiyah* yang mulai memasuki tahap remaja awal dinilai sesuai dengan metode ini. Dalam pelaksanaannya, metode konvensional (klasik) tetap dilaksanakan, namun dikombinasikan dengan metode *Game Based Learning*. Tahap akhir dari perencanaan ini yakni kesepakatan dan validasi bersama, tim PKM dan mitra melakukan diskusi bersama terkait jadwal pelaksanaan pembagian kelompok, serta peran dalam pendampingan. Adapun jadwal pelaksanaan pendampingan sebagai berikut:

Minggu ke-	Bulan	Materi	Tujuan
1	Oktober 2025	Perkenalan	
2		<i>Pretest</i> (pemberian angket motivasi belajar santri)	Mengidentifikasi motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran BTQ
3		a. Pengenalan teknik cara membaca fashih dan tartil b. Praktek membuka mulut (menganga, meringis, mencucu) c. Pengenalan huruf hijaiyah terpisah ( ا ب ) dan cara menulis terpisah dan tersambung	a. Meningkatkan kefashihan dan ketepatan bacaan Al-Qur'an b. Mengenali dan menuliskan huruf hijaiyah secara terpisah dengan benar.

4		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Talqin</i> surah Al-Fatihah + praktek huruf ha dan 'ain</li> <li>b. Sorogan surah Al-Fatihah melalui <i>Game Based Learning</i> "rantai baca ayat"</li> <li>c. Santri menyalin ayat di papan &amp; memisahkan huruf dan perbedaan bentuk huruf yang mirip</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membiasakan santri membaca Al-Qur'an dengan tartil dan sesuai kaidah tajwid</li> <li>b. Menyalin ayat Al-Qur'an dari papan tulis dengan rapi</li> </ul>
1	November 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Setoran <i>nadzam hidayatus shibyan</i></li> <li>b. <i>Talqin</i> surah Al-Fatihah</li> <li>c. <i>Game Based Learning</i> "tebak <i>nadzam</i>"</li> <li>d. Huruf hijaiyah terpisah (ي)ر</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan kemampuan hafalan dan kedisiplinan belajar peserta didik</li> <li>b. Menuliskan huruf hijaiyah baik dalam bentuk terpisah maupun tersambung</li> </ul>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Talqin</i> surah An-Naba'</li> <li>b. Sorogan surah An-Naba'</li> <li>c. Cara menulis terpisah dan tersambung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membiasakan santri membaca Al-Qur'an dengan tartil dan sesuai kaidah tajwid</li> <li>b. Menggabungkan dan memisahkan huruf hijaiyah sesuai posisi penulisan</li> </ul>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Setoran <i>nadzam hidayatus shibyan</i></li> <li>b. Tanya jawab materi tajwid</li> <li>c. Santri menyalin ayat di papan &amp; memisahkan dan menyambung huruf</li> <li>d. <i>Game Based Learning</i> "rangking 1: tulis ayat"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatkan kemampuan hafalan dan kedisiplinan belajar peserta didik</li> <li>b. Menyalin ayat Al-Qur'an dari papan tulis dengan tingkat ketepatan yang lebih baik</li> </ul>
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Talqin</i> surah An-Nazi'at</li> <li>b. Sorogan surah An-Nazi'at</li> <li>c. Drill menulis &amp; evaluasi sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membiasakan santri membaca Al-Qur'an dengan tartil dan sesuai kaidah tajwid</li> <li>b. Meningkatkan keterampilan menulis melalui latihan berulang (drill) serta memahami kesalahan</li> </ul>

			dasar dalam penulisan huruf Arab
1	Desember 2025	a. Setoran <i>nadzam hidayatus shibyan</i> b. Talqin surah 'abasa c. menyambung huruf dan menyalin teks (huruf yang bisa & tidak bisa disambung serta huruf awal–tengah–akhir)	a. Meningkatkan kemampuan hafalan dan kedisiplinan belajar peserta didik b. Mengidentifikasi huruf hijaiyah yang dapat dan tidak dapat disambung
2		a. Sorogan surah 'abasa b. Setoran <i>nadzam hidayatus shibyan</i> c. <i>Game Based Learning</i> “tebak <i>nadzam</i> 2” d. Menyambung huruf dan menyalin teks (imla' masmu' kata per kata)	a. Membiasakan santri membaca Al-Qur'an dengan tartil dan sesuai kaidah tajwid b. Menulis huruf hijaiyah sesuai posisinya dalam kata (awal, tengah, dan akhir)
3		<i>Posttest</i> (pemberian angket motivasi belajar santri)	Mengetahui peningkatan motivasi literasi Qur'ani setelah pendampingan
4		<i>Game Based Learning</i> (GBL) melalui permainan “bisik qur'ani”	Meningkatkan motivasi dan minat belajar santri terhadap pembelajaran BTQ

Dengan adanya perencanaan yang disusun dan disepakati bersama, program pendampingan pembelajaran BTQ diharapkan dapat berjalan secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap kualitas literasi qur'ani di tingkat *i'dadiyah*.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pendampingan pembelajaran pada tingkat *i'dadiyah* dilaksanakan selama tiga bulan dan dimulai sejak hari Rabu, 1 Oktober 2025 sampai hari Rabu, 31 Desember 2025 dengan 3 kali tatap muka pada setiap minggunya. Pelaksanaan sesi PKM dimulai dengan sesi pengenalan pada hari Ahad, 5 Oktober 2025 . Pada sesi ini, tim PKM menjelaskan terkait kegiatan yang akan dilaksanakan selama pengabdian pendampingan dilakukan.



**Gambar 3.** sesi perkenalan dari tim PKM

Setelah sesi perkenalan selesai, pengabdian dilanjutkan dengan sesi *pretest* terhadap kemampuan peserta didik. *Pretest* dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik yang berisi minat, motivasi dan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran BTQ.

Pada pendampingan pembelajaran baca Al-Qur'an yang berlangsung sejak hari Selasa, 7 Oktober 2025, berbagai sesi terstruktur dilakukan agar tujuan pembelajaran dari materi ini bisa dicapai dengan baik. Setiap sesi yang berlangsung selama tiga kali dalam satu minggu diisi dengan strategi pembelajaran yang berbeda sesuai dengan jadwal PKM. Pada sesi pembelajaran dengan metode *talqin*, pembina membacakan ayat dengan tartil terlebih dahulu, kemudian murid mengikuti bacaan tersebut dengan tartil dan sesuai kaidah tajwid (Munawaroh dkk., 2025). Menurut Ibn Khaldun, dalam kitabnya "*Al-Muqaddimah*", beliau memperkenalkan metode *talqin* (pandang-dengar), *tadrij* (berperingkat-peringkat), *muhakah* atau *taqlid* (peniruan), dan metode lainnya. Menurutnya, penerapan metode dalam pengajaran sangat penting dipilih oleh guru, terutama guru pendidikan islam (Halim Tamuri, t.t.). Sedangkan pada sesi metode *sorogan*, peserta didik maju satu per satu dan membacakan ayat Al-Qur'an sesuai dengan perintah pembina. Pada waktu yang sama, pembina menyimak bacaan peserta didik dan membenarkannya jika terdapat bacaan yang salah. Setelah murid selesai membaca, pembina kemudian menanyakan bacaan tajwid yang terdapat dalam ayat yang dibaca, kemudian murid menjawab pertanyaan tajwid tersebut sesuai dengan pemahamannya. Hal ini melatih ketangkasan dan kepekaan murid dalam membaca Al-Qur'an sesuai kaidah tajwid.



**Gambar 4.** sesi pembelajaran dengan metode *talqin*

Selain diisi dengan dua metode tersebut, pendampingan materi baca Al-Qur'an yang berlangsung selama satu jam juga dikombinasikan dengan penjelasan materi tajwid dan setoran hafalan *nadzam hidayatus shibyan*, langkah tersebut dilakukan agar murid memiliki bekal pemahaman tajwid.



**Gambar 5.** penjelasan materi tajwid dan setoran *nadzam hidayatus shibyan*

Dalam program pendampingan pembelajaran materi tulis imla' yang dilaksanakan satu kali tatap muka dalam setiap minggu, kegiatan pendampingan meliputi pembiasaan penulisan ayat-ayat Al-Qur'an, latihan penulisan pegu, serta latihan menulis arab melalui metode dikte.



**Gambar 6.** Suasana pendampingan belajar tulis imla'

Dari gambar diatas, pendamping juga menerapkan teknik penulisan di papan tulis, diikuti dengan permintaan kepada santri untuk memisahkan tulisan tersebut menjadi huruf-huruf hijaiyah secara individual. Teknik ini diterapkan karena masih ada beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya memahami cara penulisan huruf hijaiyah secara terpisah. Metode latihan berulang (*drill*) sering digunakan dalam mata pelajaran ini dengan tujuan agar santri mengembangkan kepekaan terhadap tulisan Al-Qur'an serta terbiasa menulis huruf dengan tepat dan benar. Pendampingan tulis imla' dengan metode *drill and practice* yaitu kemampuan menulis huruf Arab dikembangkan melalui latihan berulang dan pembiasaan. Selain itu, pembelajaran ini mengadopsi pendekatan *imla' manqūl*, yaitu menyalin tulisan dari papan tulis, serta *imla' masmū'*, yaitu menulis ayat Al-Qur'an berdasarkan dikte. Kegiatan pemisahan huruf hijaiyah dilakukan sebagai upaya penguatan pemahaman santri terhadap bentuk dasar huruf Arab, terutama bagi peserta didik yang belum menguasai penulisan huruf hijaiyah secara terpisah.

Selain diisi dengan berbagai metode konvensional (klasik) diatas, bentuk inovatif dari pendampingan ini yaitu pengaplikasian metode *Game Based Learning* (GBL), yakni penerepan elemen atau permainan (*game*) ke dalam proses belajar agar belajar murid lebih semangat. Penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap peserta didik tingkat *i'dadiyah* dianggap efektif dalam meningkatkan antusias dan semangat mereka. Peserta didik pada tingkat *i'dadiyah* yang rata-rata memasuki tahap remaja dengan kisaran usia 12-14 tahun lebih menyukai permainan, karena sesuai dengan psikologis perkembangan mereka serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Permainan menawarkan pengalaman yang interaktif dan menarik bagi peserta didik, mendorong kemampuan kognitif, mendorong aktivitas fisik yang mengharuskan peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta mendorong peserta didik dalam berpikir kritis, penalaran, dan kemampuan memecahkan masalah (Husaini dkk., 2023). Salah satu jenis permainan yang diterapkan dalam

pembelajaran ini yaitu permainan “bisik qur’ani”, permainan ini dikembangkan sebagai strategi guna menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif tanpa mengurangi nilai edukasi literasi Qur’ani.

Dalam pelaksanaan permainan, peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok kecil dengan anggota tujuh atau delapan orang. Sebelum permainan dimulai, setiap kelompok membacakan yel-yel dan jargon dari kelompok mereka. Setiap kelompok berbaris lurus ke belakang. Kemudian pembina memberikan potongan kertas yang berisi ayat atau pertanyaan seputar *nadzam* tajwid. Peserta yang berada di barisan terdepan mengambil kertas tersebut dan membisikkannya sampai ke belakang. Pesan tersebut disampaikan secara bergantian sampai kepada murid yang berada di barisan paling belakang. Peserta di barisan terakhir kemudian menuliskannya di papan tulis, dan pembina akan mengoreksi kesesuaian jawaban serta penulisan dari santri tersebut. Selain menuliskannya di papan tulis, peserta tersebut juga harus menentukan hukum tajwid jika pesannya berupa potongan ayat. Sedangkan jika pesan berupa potongan *nadzam hidayatus shibyan*, maka santri tersebut harus membacanya dengan lantang dan menulis di papan tulis sesuai tulisan *nadzam* di kitab *hidayatus shibyan*.



**Gambar 7.** suasana permainan “bisik qur’ani”

Kegiatan ini berlangsung dengan penuh semangat dan antusias dari para murid. Mereka terlihat fokus dan tertantang agar tidak terjadi kesalahan dalam penyampaian pesan. Penerapan unsur “reward” juga diterapkan dalam permainan ini agar meningkatkan motivasi peserta dan membangun kompetisi yang suportif. Unsur “reward” diterapkan dengan bentuk kelompok yel-yel kompak dan jargon menarik akan mendapatkan predikat “kelompok paling suportif”, sedangkan kelompok yang mampu mempertahankan ketepatan bacaan serta ketepatan menulis akan memperoleh skor tertinggi dan mendapat predikat sebagai “kelompok qur’ani”.

Selain bertujuan meningkatkan kemampuan literasi qur'ani peserta didik di tingkat i'dadiyah, permainan "bisik qur'ani" juga menumbuhkan kemampuan kerja sama dan komunikasi antar santri. Mereka belajar saling mendengarkan dengan seksama, menjaga kekompakan, serta saling menghargai peran sesama anggota kelompok. Sehingga pembelajaran bisa terlaksana dengan aktif dan kolaboratif. Selain itu, melalui sistem "bergilir" dalam permainan, mereka mampu meningkatkan percaya diri terhadap kemampuan yang mereka miliki. Kepercayaan diri merupakan sikap yang sangat penting bagi kepribadian siswa (Laili dkk., t.t.). Melalui permainan ini, mereka memiliki kesadaran untuk meningkatkan kemampuan menulis dan membaca Al-Qur'an.

Tahap terakhir dari pelaksanaan yakni penilaian *posttest* dengan memberikan angket kepada peserta didik. Angket diberikan dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar BTQ setelah pendampingan dilaksanakan.

### **3. Tahap Monitoring, Evaluasi dan Refleksi**

Tahapan monitoring, evaluasi, dan refleksi terhadap pengabdian pendampingan pembelajaran BTQ pada santri *i'dadiyah* menjadi penopang utama agar seluruh rangkaian kegiatan benar-benar berjalan efektif, tepat sasaran, dan sesuai dengan capaian yang ditetapkan dalam tahap perencanaan (Latif dkk., 2024).

Monitoring dilakukan dengan melibatkan pengurus lembaga, guru pengajar, tim PKM, serta partisipasi peserta didik di tingkat *i'dadiyah*. Proses monitoring mulai dilakukan secara rutin melalui observasi harian. Observasi harian dilakukan oleh setiap pembina melalui jurnal pegangan yang dibagikan oleh pengurus lembaga ke masing-masing pembina. Absensi pegangan tersebut berisi catatan kehadiran santri, catatan penilaian kognitif dan afektif, sehingga pembina memperhatikan perkembangan santri pada setiap pertemuan. Observasi harian juga dilakukan melalui absensi yang dikoordinir oleh ketua kelas yang berisi catatan kehadiran santri setiap harinya, serta catatan penyampaian materi oleh pembina yang terdiri dari kolom hari atau tanggal, nama asatidz, nama kitab yang dipelajari, dan jenis penyampaian materi yang disampaikan pada hari tersebut.

Setelah pelaksanaan pendampingan selesai, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai bagaimana efektivitas pembelajaran BTQ dengan kombinasi permainan edukatif serta untuk mengetahui pencapaian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ini (Syam & Syarif, 2023).

**ANGKET MOTIVASI, ANTUSIASME, DAN SEMANGAT BELAJAR BTQ SANTRI**  
Pernyataan:  
Bacalah setiap pernyataan berikut, kemudian beri tanda centang (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan kondisi kamu.  
Skala Jawaban:  
1 = Sangat Tidak Setuju  
2 = Tidak Setuju  
3 = Setuju  
4 = Sangat Setuju

**A. Motivasi Belajar BTQ**

1. Saya merasa belajar BTQ itu penting bagi saya. 3
2. Saya ingin bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. 3
3. Saya belajar BTQ karena dorongan dari diri sendiri. 3
4. Saya berusaha memperbaiki kemampuan Al-Qur'an meski ungu. 4

**B. Antusiasme Mengikuti Pembelajaran BTQ**

5. Saya merasa senang mengikuti pembelajaran BTQ. 2
6. Saya merasa antusias mengikuti pembelajaran BTQ dengan penuh perhatian. 2
7. Saya aktif mengikuti kegiatan selama pembelajaran BTQ berlangsung. 2
8. Saya jarang merasa bosan saat belajar BTQ. 1

**C. Semangat dan Kepercayaan Diri**

9. Saya bersemangat mengikuti pembelajaran BTQ setiap pertemuan. 2
10. Saya berani membaca Al-Qur'an di depan teman-teman. 3
11. Saya tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan belajar BTQ. 3
12. Saya merasa percaya diri dengan kemampuan BTQ saya. 1

**D. Harapan terhadap Pembelajaran BTQ**

13. Saya berharap pembelajaran BTQ dilakukan dengan cara yang menyenangkan. 4
14. Saya ingin pembelajaran BTQ menggunakan permainan atau aktivitas menarik. 4

Gambar 8. lembaran angket (pretest)

**Instrumen Observasi dan Angket Respon Santri**

**1. Lembar Observasi Aktivitas dan Motivasi Santri**

Nama Santri: Kelce Yudianto A  
Tanggal: 1 November 2025  
Pengamat: .....

Tujuan:  
Mengamati perilaku, partisipasi, dan motivasi santri selama kegiatan pembelajaran BTQ dengan metode kombinasi klasik dan Game-Based Learning (GBL).

Skor: 1 = Sangat Kurang | 2 = Kurang | 3 = Baik | 4 = Sangat Baik

No | Aspek yang Diamati | Indikator Pengamatan | Skor (1-4) | Keterangan

1.	Keterlibatan Aktif	- Santri aktif mengikuti kegiatan dan permainan	4	
2.	Motivasi Belajar	- Santri tampak antusias dan bersemangat	4	
3.	Kerjasama	- Santri mampu bekerja sama dalam kelompok	3	
4.	Kedisiplinan	- Santri mengikuti aturan pembelajaran	4	
5.	Konsentrasi	- Santri fokus dan tidak mudah teralihkan	4	
6.	Pemahaman Materi	- Santri mampu menjelaskan kembali materi	4	
7.	Respon terhadap GBL	- Santri menikmati proses belajar	3	
8.	Interaksi dengan Guru	- Santri aktif bertanya atau menjawab	4	

Catatan Pengamat:  
Semua peserta semangat dan aktif.  
Catatan Pengamat:  
5. kelompok kurang mampu bekerja sama.  
Catatan Pengamat:  
.....

Gambar 9. lembaran angket (posttest)

Berdasarkan hasil pengukuran *pretest* dan *posttest* diatas dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* melalui angket respon santri menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata dari 2,65 (cukup) menjadi 3,48 (baik sekali), hasil skor tersebut menunjukkan bahwa motivasi santri terhadap literasi Qur'ani meningkat dengan adanya penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran. Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme santri dalam kegiatan pembelajaran. Pada awalnya, sebagian santri masih cenderung pasif, kurang aktif, dan kurang bersemangat. Namun, setelah penerapan metode pembelajaran .klasik dan *Game Based Learning* (GBL), partisipasi santri meningkat dari 90% menjadi 98% pada pertemuan keempat. Penerapan permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Hakim & Arifin, 2025). Hasil dari angket kepada peserta didik juga menunjukkan bahwa kombinasi metode *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran mampu menarik minat, semangat, dan perhatian mereka ketika pembelajaran, tanpa meninggalkan metode konvensional (klasik) yang masih relevan untuk diterapkan. Meskipun demikian, waktu yang terbatas serta perbedaan kemampuan awal santri perlu diperhatikan dan direncanakan dengan baik agar hasil yang didapat lebih optimal.

Sedangkan hasil refleksi dari tim PKM, pengurus lembaga, dan pembina menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran BTQ dengan metode *Game Based Learning* (GBL) perlu diterapkan secara berkelanjutan. Selain menggunakan metode konvensional (klasik) dalam belajar, pembelajaran baca tulis Al-Qur'an (BTQ) juga perlu untuk melibatkan metode modern seperti *Game Based Learning* (GBL). metode seperti ini dinilai mampu meningkatkan semangat dan motivasi mereka dalam belajar. Langkah selanjutnya, penerapan metode ini diharapkan bisa dikembangkan dengan model aplikasi interaktif, serta pelatihan berkelanjutan bagi guru BTQ agar mampu mengkombinasikan metode

pengajaran konvensional (klasik) Pesantren dengan model pembelajaran modern sehingga menciptakan suasana kelas yang efektif, interaktif, dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) berupa pendampingan pembelajaran BTQ melalui metode *Game Based Learning* (GBL) pada santri *i'dadiyah* di Pondok Pesantren Nurul Jadid Wilayah Zaid Bin Tsabit Putri berhasil meningkatkan kualitas literasi qur'ani dan mampu meningkatkan semangat belajar santri *i'dadiyah*. Penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) melalui permainan edukatif "bisik qur'ani" berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan emosi percaya diri santri. Penerapan unsur "reward" dalam permainan berhasil membangun rasa ingin tahu santri dan membangun kesadaran literasi qur'ani mereka. Langkah ke depannya, penerapan metode ini diharapkan bisa dikembangkan dengan model aplikasi interaktif, serta pelatihan berkelanjutan bagi guru BTQ agar mampu mengkombinasikan sistem klasikal pesantren dengan model pembelajaran modern sehingga menciptakan suasana kelas yang efektif, interaktif, namun tetap menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adminojs, +5. +PAK+SABAR. (T.T.).
- Erwina, M. A., Kustati, M., & Amelia, R. (T.T.). *Pendampingan BTQ Menggunakan Metode Tallaqi Di TPQ Al Hidayah Dadok Tunggul Hitam Padang*.
- Hakim, A., & Arifin, H. N. (2025). Gamifikasi Pada Pembelajaran Al-Qur'an. . . *E*, 7(2).
- Halimtamuri, A. (T.T.). *Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*.
- Hayati, N., Hidayat, I., Algifahri, R., Tarihoran, N., Hasanuddin, U. S. M., & Hasanuddin, U. S. M. (T.T.). *Peningkatan Literasi Al-Quran Melalui Pendampingan BTQ Berbasis Metode Tajwid Pada Peserta Didik SMP IT Ar-Raudhah*.
- Hidayah, N., & Pramesti, S. L. (2023). Efektivitas Penerapan Metode *Game-Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI di MIS Sidorejo Tirta Pekalongan. *Indonesian Journal Of Islamic Elementary Education*, 3(1), 94–107. <https://doi.org/10.28918/Ijeee.V3i1.7097>
- Husaini, R., Kurdi, M. S., & Kurdi, M. S. (2023). *The Cognitive Benefits Of Educational Games In Al Qur'an Learning For Young Learners At Madrasah Ibtidaiyah*.
- Laili, P. D., Hidayati, N., & Nur, M. (T.T.). *Pendampingan Dalam Kegiatan Muhadarah untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa di MA Darul Ulum Palangka Raya*.
- Latif, A., Rodhi, M., Rahmadani, Z., Hapsari, N., & Wulandari, E. (2024a). *Pendampingan Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Di TPQ Nurussalam Dusun Gamol Salatiga*.
- Latif, A., Rodhi, M., Rahmadani, Z., Hapsari, N., & Wulandari, E. (2024b). *Pendampingan Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Di TPQ Nurussalam Dusun Gamol Salatiga*.
- Monalisa, Marsiah, Ajahari, & Muhammad Redha Anshari. (2022). Pendampingan Dalam Belajar Al-Qur'an Pada Anak-Anak Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Sukamulya. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.47435/Al-Ilmi.V3i1.1203>

- Munawaroh Munawaroh, Saepudin Saepudin, & Sanin Sudrajat. (2025). Pelatihan Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ) Kepada Jamaah Majelis Ta'lim Baiti Jannati Serang Banten. *Pelayanan Unggulan: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan*, 2(3), 54–62. <https://doi.org/10.62951/Unggulan.V2i3.2009>
- Rahmatulloh, A., Dahlan, C., & Inayatullah, M. I. (2022). *Pengabdian Kepada Masyarakat: Sosialisasi Keagamaan Bagi Anak Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ) Di Desa Nyalindung, Kecamatan Nyalindung*.
- Romziana, L., Sari, M. W., Tazkiroh, N., Ilmi, R. L., & Syarifah, U. (T.T.). *Pkm Pendampingan Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode Yanbu'a Bagi Santri di Pondok Pesantren Nurul Jadid Wilayah Al-Hasyimiyah*.
- Syam, N., & Syarif, E. (2023). *Pendampingan Membaca Dan Menulis Al-Quran Menggunakan Media Kartu Huruf Hijaiyah Pada TK/TPA Masjid Nurul Insyafi Talakalabbua*.