

Sosialisasi Media Ajar *Flashcard* dan *Spinner* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mengaji di TPA Masjid Nurul Hidayah Desa Cisantana

^{1*}Annida Safarulaili, ²Dea Anisa Putri, ³Bilqista Zahra Alhafizha, ⁴Iyan Setiawan

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Kuningan, Indonesia

E-mail: ¹annidasafarulaili99@gmail.com, ²putridea202@gmail.com,
³bilqistratu30@gmail.com, ⁴iyansetiawan@uniku.ac.id

*Corresponding Author

Abstrak— Rendahnya motivasi belajar anak dalam mengaji menjadi tantangan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Masjid Nurul Hidayah Desa Cisantana. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan sosialisasi media ajar inovatif berupa flashcard hukum tajwid dan spinner edukatif yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap: pemaparan materi, pelatihan dan praktik langsung, serta evaluasi melalui angket. Flashcard digunakan sebagai media visual untuk mengenalkan hukum bacaan tajwid secara sistematis, sementara spinner dirancang fleksibel agar isi tantangan dapat diganti sesuai kebutuhan materi, seperti hafalan surat pendek atau soal tajwid. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini dinilai efektif oleh pengajar dan orang tua dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Anak-anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar mengaji. Kegiatan ini juga melibatkan orang tua agar mereka memahami manfaat media ajar tersebut. Inovasi ini terbukti relevan dan aplikatif untuk mendukung pembelajaran Al-Qur'an yang lebih menarik dan bermakna.

Kata Kunci—media ajar, flashcard, spinner, motivasi, TPA

Abstract— Low learning motivation among children in Qur'an recitation is a common challenge at Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Masjid Nurul Hidayah, Cisantana Village. This issue stems from the use of conventional and less engaging teaching media. To address this, an outreach program was carried out introducing innovative teaching tools: tajwid flashcards and an educational spinner, both designed to create a more interactive and enjoyable learning experience. The activity was conducted in three stages: material presentation, hands-on training and practice, and evaluation through questionnaires. The flashcards served as visual aids to help students understand tajwid rules systematically, while the spinner was designed with replaceable content, allowing teachers to customize challenges such as short surah memorization and basic tajwid questions. Evaluation results showed that both parents and teachers found these media effective in enhancing students' motivation and participation. The children became more enthusiastic and actively engaged in learning. Parents were also involved to observe and understand the benefits of these tools. This innovation proved to be a relevant and applicable solution for supporting a more engaging and meaningful Qur'an learning process for children.

Keywords—teaching media, flashcard, spinner, motivation, TPA

1. PENDAHULUAN

Mempelajari Al-Qur'an adalah sebuah keharusan bagi setiap muslim, di masa usia anak-anak adalah cara yang efektif untuk memberikan pengajaran mengenai cara yang benar dalam membaca Al-Qur'an. Dengan tertanamnya kebiasaan di mulai dari sejak kecil, seorang anak tersebut akan mudah menerima berbagai aturan hidup untuk kedepannya nanti [1]. Pengajaran Al-Qur'an membutuhkan keseriusan dan perhatian ekstra dari setiap guru (pendidik) yang mencari cara terbaik untuk mengajarkan Al-Qur'an kepada anak-anak, karena mengajar Al-Qur'an pada tingkat pertama melibatkan latihan huruf hijaiyah dalam kata-kata atau kalimat. Kemudian dilanjutkan dengan memperkenalkan tanda baca [2]. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) adalah Lembaga pendidikan non formal yang menjadi salah satu wadah utama dalam menanamkan nilai-nilai keislaman serta kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar.

Namun, salah satu tantangan yang sering dihadapi oleh pengajar TPA adalah rendahnya motivasi belajar anak-anak, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Hal ini juga terjadi di TPA Masjid Nurul Hidayah Cisantana, berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar dan observasi di dapatkan bahwa sebagian besar anak-anak menunjukkan kejenuhan dalam proses belajar mengaji dikarenakan media yang digunakan masih konvensional yaitu buku cetak saja.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang kreatif dan interaktif guna menumbuhkan motivasi belajar anak [3]. Dalam pemberian solusi pada permasalahan tersebut yaitu dengan memberikan bantuan berupa media ajar berupa *flashcard* dan *spinner*. Media ajar ini diharapkan mampu untuk menjadikan anak-anak lebih termotivasi dalam proses pembelajaran Al-Qur'an hukum bacaan tajwid dan hafalan surat pendek sehingga memiliki kesan menyenangkan dan mudah memahami maknanya.

Flashcard ialah media pembelajaran visual yang didesain dengan media grafis dengan bentuk kartu (*card*) yang berinovasi dengan adanya gambar-gambar yang menarik. *Flashcard* didesain dengan penggunaan gambar berupa foto maupun simbol, serta gambar-gambar yang berbeda pada tiap sisinya. Pada bagian sisi depan dan belakangnya *flashcard* dibuat penjelasan tentang penggunaan dan kosa kata yang

berkaitan dengan gambar maupun simbol pada kartu tersebut. Media pembelajaran *flashcard* memiliki kemiripan dengan beberapa media yang gambar yang ditunjukkan [4].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Cut Yuli Irada dan Hasrian Rudi Setiawan didapatkan bahwa penggunaan media *flashcard* memiliki pengaruh positif dan signifikan termotivasi untuk belajar ilmu tajwid. Data yang dihasilkan menggunakan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan hasil yang signifikan dari data uji homogen pada kolom signifikansi dapat dilihat dengan angka 1,00 yang mana lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dipastikan bahwa pada data ini berdistribusi homogen. Pada kolom sig.(2-tailed) berjumlah <0,001 yang mana kurang dari 0,05 [3].

Media pembelajaran roda spinner ini adalah suatu permainan yang berisikan sekumpulan pertanyaan yang dikemas dalam bentuk roda berputar. Pengembangan media ini dilakukan guna meningkatkan antusias, minat dan motivasi peserta didik. Dengan kehadiran permainan seperti ini, membuat peserta didik tidak lagi hanya mendengarkan ataupun memperhatikan penjelasan dari guru yang ada di depan saja, melainkan terlibat juga dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan yang dilakukan peserta didik dalam permainan ini ialah keaktifan dalam menjawab soal, berdiskusi berkompetisi dan memantapkan pemahaman terkait materi yang telah dipelajari [5].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hendra Lesmana, Djunaidi, dan Masagus Firdaus menyatakan bahwa media pembelajaran roda spinner memiliki keefektifan sebesar 80,769% setelah dilakukan *post-test* sehingga dapat dikategorikan sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran.[5]

Melalui program pengabdian masyarakat ini, tim pelaksana berupaya melakukan sosialisasi penggunaan *flashcard* dan *spinner* sebagai media pembelajaran di TPA Masjid Nurul Hidayah Cisantana. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar mengaji anak-anak sekaligus memberikan sosialisasi kepada para pengajar dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif. Diharapkan, dengan adanya inovasi ini, anak-anak dapat lebih antusias dalam mempelajari Al-Qur'an, sehingga tercipta generasi yang Qur'ani dan berakhlak mulia.

2. METODE

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan di TPA Masjid Nurul Hidayah Cisantana, Kuningan, Jawa Barat dilaksanakan dengan beberapa tahapan, meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan rendahnya motivasi belajar mengaji di TPA Masjid Nurul Hidayah Cisantana, serta menyusun materi dan media ajar berupa *flashcard* mengenal hukum tajwid dan *spinner* edukatif. Tahap pelaksanaan meliputi sosialisasi melalui ceramah interaktif tentang pentingnya media pembelajaran kreatif, pelatihan bagi pengajar dalam menggunakan dan membuat media tersebut, serta praktik langsung dalam pembelajaran dengan melibatkan peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipatif terhadap antusiasme anak dan angket sederhana untuk mengukur efektivitas media. Seluruh proses dirancang secara partisipatif dengan melibatkan pengurus TPA dan masyarakat setempat guna memastikan keberlanjutan program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi dilakukan pada hari Rabu, 23 April 2025 di Pelataran Masjid Nurul Hidayah Desa Cisantana, Kuningan, Jawa Barat. Pelaksanaan sosialisasi dibagi dalam tiga tahap:

- a. Pukul 16.00 - 16.15 Pemaparan materi terkait media ajar *flashcard* dan *spinner*.
- b. Pukul 16.15 – 16.45 Pelatihan dan praktik secara langsung dengan melibatkan pengajar dan peserta didik.
- c. Pukul 16.45 – 17.00 Pengisian angket evaluasi terkait media ajar *flashcard* dan *spinner*.

Pada tahap pemaparan materi media ajar *flashcard* dan *spinner* dijelaskan bahwa kedua media ini dirancang untuk membantu meningkatkan motivasi belajar anak-anak dalam mengaji melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. *Flashcard* digunakan sebagai alat bantu visual untuk mengenalkan hukum bacaan tajwid, sedangkan *spinner* edukatif digunakan sebagai alat permainan edukatif yang memuat tantangan hafalan surat pendek dan bisa juga diisi pertanyaan sederhana seputar materi mengaji. Keunggulan *spinner* ini adalah desainnya yang fleksibel, sehingga isi

tantangan dapat dilepas dan diganti sesuai kebutuhan materi, memungkinkan pengajar untuk menyesuaikan konten pembelajaran secara kreatif dan variative. Dengan kombinasi keduanya, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta mampu mendorong partisipasi aktif dari peserta didik.



Gambar 1. Pemaparan Materi Media Ajar *Flashcard* dan *Spinner*

Pada tahap pelatihan dan praktik secara langsung dengan melibatkan pengajar dan peserta didik, kegiatan difokuskan pada penerapan penggunaan media *flashcard* dan *spinner* dalam pembelajaran mengaji. Pengajar mengamati bagaimana cara menyampaikan materi dengan media tersebut secara menarik, sementara peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas belajar yang menyenangkan. Orang tua juga turut diundang untuk menyaksikan secara langsung bagaimana media ajar ini digunakan, sehingga mereka dapat memahami manfaat serta cara kerja media dalam mendukung proses belajar anak di TPA Masjid Nurul Hidayah.



Gambar 2. Suasana Sosialisasi dan Pelatihan

Pada tahap akhir sosialisasi, dilakukan pengisian angket evaluasi oleh pengajar dan orang tua untuk menilai efektivitas, daya tarik, serta kemudahan penggunaan media ajar *flashcard* dan *spinner* edukatif. Hasil evaluasi didapatkan bahwa pengajar dan orang tua memberikan respons positif terhadap penggunaan kedua media tersebut. Mereka menilai bahwa media *flashcard* mengenal hukum tajwid sangat membantu anak dalam memahami hukum bacaan Al-Qur'an dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, serta menjadikan proses belajar lebih interaktif. Selain itu, media *spinner* dinilai mampu meningkatkan semangat anak dalam menghafal surat pendek dengan cara yang menyenangkan dan fleksibel digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran. Salah satu responden juga menuliskan kesan bahwa media ini “sangat membantu dalam belajar,” yang menunjukkan apresiasi terhadap inovasi pembelajaran yang dihadirkan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai masukan untuk pengembangan media selanjutnya agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik di TPA Masjid Nurul Hidayah Cisantana.



Gambar 3. Pengisian Angket oleh Pengajar dan Orang Tua

4. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media ajar *flashcard* hukum tajwid dan *spinner* dengan desain fleksibel memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mengaji di TPA Masjid Nurul Hidayah. *Flashcard* yang berisi materi hukum tajwid dirancang secara visual dan informatif, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep dasar tajwid seperti mad, idgham, ikhfa, dan lainnya secara bertahap dan menyenangkan. Media ini juga membantu pengajar dalam menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami anak-anak.

Sementara itu, *spinner* yang digunakan memiliki desain yang fleksibel, memungkinkan bagian tantangannya untuk dilepas dan diganti sesuai kebutuhan materi. Hal ini memberikan keleluasaan bagi pengajar untuk menyesuaikan isi *spinner*, baik berupa hafalan surat pendek, pertanyaan seputar huruf hijaiyah, maupun permainan yang berkaitan dengan hukum tajwid. *Spinner* ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara sehat, yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya partisipasi aktif dan motivasi belajar peserta didik.

Keterlibatan orang tua dalam kegiatan ini juga memberikan dampak positif, karena mereka dapat melihat langsung cara kerja media ajar serta memahami manfaatnya dalam mendukung proses belajar anak. Dengan demikian, media *flashcard* hukum tajwid dan *spinner* edukatif ini layak dijadikan sebagai inovasi pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman anak-anak terhadap Al-Qur'an.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. M. Sapitri, A. Rifa'i, and H. Ruwaida, "Strategi Membaca Al-Qur'an untuk Anak Usia Dasar (SD/MI) di Taman Pendidikan Alqur'an," *J. Basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 1052–1064, 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4823.
- [2] M. Jamaludin, N. Hapsah, L. Wati, D. A. Fitri, and A. Fikriadi, "Peningkatan Kualitas Membaca Al-Qur'an Dengan Metode Iqro' Dan Media Visual Di Tpa Nurul Iman Desa Luwuk Kiri," *Dharmakarya*, vol. 12, no. 3, p. 400, 2023, doi: 10.24198/dharmakarya.v12i3.42255.
- [3] C. Y. Irada and H. R. Setiawan, "Hubungan Penggunaan Media Flashcard dengan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid di SMP IT Iqra' Medan," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 1850–1860, 2024, doi: 10.37985/jer.v5i2.1087.
- [4] F. Angreany and S. Saud, "Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar," *Eralingua J. Pendidik. Bhs. Asing dan Sastra*, vol. 1, no. 2, pp. 138–146, 2017, doi: 10.26858/eralingua.v1i2.4410.
- [5] H. Lesmana, "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Spinner pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 33 Palembang," vol. 7, pp. 7161–7167, 2024.
- [6] M. Anas, "Implementasi algoritma dalam penerapan graph pada penjadwalan ujian," Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016.