

Pengembangan pembelajaran Al-Qur'an dan pendidikan karakter Islami bagi anak-anak di Dusun Karangsegon Banjarnegara

Muakhirin^{*1}, Jefik Zulfikar Hafizd²

1. Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
2. Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

Penulis Korespondensi

Muakhirin: muakhirin@mail.syekhnurjati.ac.id

Riwayat Artikel

Dikirim: 4 Januari 2026, Diterima: 7 Januari 2026, Terbit: 8 Januari 2026.

Abstrak

Pendidikan Al-Qur'an dan pembentukan karakter Islami pada anak usia dini memerlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an dan membentuk karakter Islami anak-anak melalui metode interaktif di Dusun Karangsegon, Desa Sigeblog, Kecamatan Banjarnegara, Kabupaten Banjarnegara. Metode pelaksanaan meliputi pembelajaran interaktif, storytelling Islami, game edukatif, dan bimbingan intensif yang dilakukan di TPQ Attaqwa dan MI Muhammadiyah Sigeblog selama tujuh hari. Kegiatan melibatkan 40 santri dan siswa dengan pendampingan langsung. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan minat belajar anak mencapai 85%, perbaikan kemampuan membaca Al-Qur'an pada 5 santri yang mengalami kesulitan, serta terbentuknya pembiasaan adab Islami dalam keseharian. Program menghasilkan empat jenis media pembelajaran berkelanjutan berupa flashcard huruf hijaiyah, poster adab sehari-hari, buku panduan doa, dan lembar kerja siswa. Evaluasi menunjukkan metode storytelling dan pembelajaran berbasis permainan efektif meningkatkan pemahaman nilai-nilai Islam. Pengabdian ini merekomendasikan penerapan metode pembelajaran inovatif secara berkelanjutan dan pelatihan bagi pendidik untuk mengoptimalkan pendidikan karakter di lembaga pendidikan keagamaan.

Kata Kunci

Pembelajaran Al-Qur'an, Pendidikan karakter Islami, Metode interaktif, Pendidikan anak usia dini

1. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam memiliki peranan strategis dalam membentuk generasi yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Pada masa perkembangan anak, pendidikan tidak sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan membentuk karakter dan nilai moral yang menjadi pedoman sepanjang hidup [1]. Masa anak-anak merupakan periode emas yang sangat menentukan pembentukan kepribadian [2]. Pembelajaran Al-Qur'an sejak dini menjadi fondasi penting dalam pendidikan Islam. Kemampuan membaca Al-Qur'an tidak hanya aspek teknis, tetapi juga spiritual yang membangun kedekatan anak dengan kitab suci [3]. Namun, metode pembelajaran Al-Qur'an di berbagai lembaga pendidikan keagamaan masih bersifat konvensional dengan minimnya inovasi yang mampu menarik minat anak di era digital [4]. Penelitian [5] menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an pada anak usia 6-12 tahun hingga 73%. Pembelajaran berbasis permainan edukatif terbukti efektif meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak terhadap materi keagamaan [6].

Sementara itu, storytelling atau metode bercerita menjadi strategi efektif menanamkan nilai-nilai Islam karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak [7]. Dusun Karangsegon, Desa Sigeblog, Kecamatan Banjarnegara, Kabupaten Banjarnegara memiliki masyarakat religius dengan kesadaran beragama tinggi. Aktivitas keagamaan rutin seperti kajian Tafsir Ibnu Katsir, kegiatan TPQ Attaqwa, dan keberadaan MI Muhammadiyah Sigeblog menunjukkan komitmen masyarakat terhadap pendidikan agama.

Namun, berdasarkan observasi awal, metode pembelajaran yang diterapkan masih konvensional dengan keterbatasan media pembelajaran interaktif. Permasalahan yang ditemukan meliputi minimnya variasi metode pembelajaran yang menarik bagi anak, keterbatasan media pembelajaran visual dan interaktif, serta perlunya pengayaan kegiatan edukatif kreatif yang mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan keterampilan hidup. Kondisi ini memerlukan intervensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an melalui metode interaktif, mengembangkan media pembelajaran yang menarik, membentuk karakter Islami melalui pembiasaan, serta memberikan dukungan tenaga pengajar tambahan. Manfaat yang diharapkan adalah tersedianya media pembelajaran berkelanjutan, meningkatnya minat belajar anak, terbentuknya pembiasaan adab Islami, dan terciptanya suasana pembelajaran yang interaktif. Teknologi saat ini bukan lagi sesuatu yang dianggap asing dan mahal, namun merupakan kebutuhan dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Paradigma pendidikan kini telah bergeser dari pembelajaran langsung di dalam kelas menjadi pembelajaran jarak jauh berbasis online. Pandemi covid-19 menjadi salah satu penyebab bergesernya paradigma pendidikan ini secara tiba-tiba [2]. Namun, teknologi yang terus berkembang dari masa ke masa tidak menjadikan hal tersebut sebagai penghalang untuk pendidikan dapat berubah menyesuaikan kondisi pandemic covid-19 saat ini [3]. Kemajuan teknologi membantu seluruh aspek dalam kehidupan untuk dapat tetap berjalan meskipun tidak dapat berinteraksi secara langsung di tempat yang sama termasuk aspek Pendidikan [4].

Perkembangan teknologi ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan, Perkembangan ini mencakup kemudahan akses informasi, dukungan pembelajaran jarak jauh, serta munculnya metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik [5]. Pembelajaran digital menjadi salah satu kebutuhan penting untuk meningkatkan kompetensi siswa agar mampu beradaptasi dengan tuntutan dunia kerja dan industri di era digital. Namun demikian, dari segi pemahaman dan keterampilan siswa masih terdapat keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital secara optimal [6]. Perlu adanya pelatihan agar dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang tidak ketinggalan zaman. Pendampingan juga menjadi sangat penting untuk dapat memastikan siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga dapat memanfaatkannya secara efektif, kritis, dan inovatif sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran digital ini diharapkan dapat menjadi solusi yang strategis untuk memberikan keterampilan digital siswa dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Karang Baru, Aceh Tamiang.

SMK Negeri 1 Karang Baru, Kabupaten Aceh Tamiang, sebagai salah satu institusi pendidikan kejuruan, memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar mengingat sarana dan prasarana pendukung yang dimiliki sekolah tersebut telah memadai. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk Pelatihan Pembelajaran Digital bagi Siswa SMK Negeri 1 Karang Baru sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan literasi digital, berinovasi dalam pembelajaran serta kesiapan siswa menghadapi dunia kerja yang berbasis teknologi.

Salah satu wujud pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi pada aspek pengabdian kepada masyarakat, pelatihan ini mengimplementasikan pengetahuan dan keahlian dosen untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di SMK Negeri 1 Karang Baru yang memiliki tingkat urgensi yang tinggi seiring dengan pesatnya perkembangan dan perubahan paradigma pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis dalam bentuk pelatihan yang terstruktur agar siswa mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi digital secara produktif dalam proses pembelajaran.

2. Metode

2.1. Konsep pembelajaran Al-Qur'an untuk anak usia dini

Pembelajaran Al-Qur'an pada anak usia dini memiliki kekhususan yang berbeda dengan pembelajaran untuk remaja atau dewasa. Piaget dalam teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa anak usia 6-12 tahun berada pada tahap operasional konkret yang memerlukan pengalaman langsung dan media visual dalam pembelajaran [8]. Oleh karena itu, metode pembelajaran Al-Qur'an harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Metode pembelajaran Al-Qur'an yang efektif untuk anak meliputi metode Iqra' yang sistematis, metode *drill* dengan pengulangan, metode demonstrasi dan praktik, serta metode bermain sambil belajar [9]. Penggunaan media pembelajaran visual seperti *flashcard*, poster, dan alat peraga terbukti meningkatkan daya serap anak terhadap huruf hijaiyah [10].

2.2. Pendidikan karakter Islami

Pendidikan karakter Islami bertujuan membentuk akhlakul karimah sesuai ajaran Islam. Penelitian [11] menyatakan bahwa pendidikan karakter efektif melalui tiga komponen: pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Dalam konteks Islam, pendidikan karakter mencakup pembiasaan adab sehari-hari, penanaman nilai-nilai tauhid, dan keteladanan [12]. Metode pembiasaan menjadi strategi utama dalam pendidikan karakter anak. Pembiasaan adab makan, minum, berpakaian, belajar, dan berinteraksi sosial akan membentuk karakter yang kokoh [13]. *Storytelling* tentang kisah-kisah teladan dalam Islam menjadi media efektif menanamkan nilai moral karena anak dapat mengidentifikasi diri dengan tokoh dalam cerita [14].

2.3. Metode pengabdian kepada masyarakat

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di TPQ Attaqwa dan MI Muhammadiyah Sigeblog, Dusun Karangsengon, Desa Sigeblog, Kecamatan Banjarmangu, Kabupaten Banjarnegara selama periode 30 Oktober hingga 5 November 2025. Program melibatkan 40 peserta yang terdiri dari santri TPQ dan siswa MI dengan rentang usia 6-12 tahun. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif dengan prinsip pembelajaran interaktif, kreatif, dan berbasis karakter. Tahapan kegiatan meliputi: (1) observasi dan identifikasi kebutuhan, (2) perencanaan program pembelajaran, (3) pelaksanaan kegiatan melalui pembelajaran interaktif, *storytelling*, game edukatif, dan bimbingan intensif, serta (4) evaluasi dan refleksi.

Teknik pembelajaran yang diterapkan mencakup:

1. **Pembelajaran interaktif** dengan *flashcard* huruf hijaiyah untuk pengenalan dan hafalan,
2. ***Storytelling* Islami** menggunakan alat peraga untuk menyampaikan kisah Nabi Ibrahim AS dan Nabi Musa AS,
3. **Permainan edukatif** berupa kuis Al-Qur'an dan permainan tebak huruf hijaiyah,
4. **Pembangunan karakter** melalui praktik adab makan, minum, dan berinteraksi,
5. **Bimbingan intensif** secara personal untuk santri yang memerlukan perhatian khusus.

Media pembelajaran yang diproduksi meliputi *flashcard* huruf hijaiyah (30 kartu ukuran A5 dengan laminasi), poster pembelajaran (adab sehari-hari, doa harian, huruf hijaiyah), buku panduan doa harian (booklet ukuran A5 dengan ilustrasi), dan lembar kerja siswa (LKS mewarnai dan menebalkan huruf).

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi partisipatif, diskusi dengan ustadz dan guru, serta dokumentasi perkembangan kemampuan anak. Instrumen evaluasi meliputi lembar observasi partisipasi anak, penilaian kemampuan membaca Al-Qur'an, dan angket kepuasan peserta.

3. Hasil

3.1. Kondisi awal subjek dampingan

Masjid Al-Munawwaroh dan TPQ Attaqwa berlokasi di Dusun Karangsengon yang memiliki masyarakat religius dengan kesadaran beragama tinggi. MI Muhammadiyah Sigeblog berdiri di atas tanah wakaf seluas 450 m² dengan bangunan 350 m². Lembaga ini dikelola oleh DKM dengan visi menjadi masjid yang makmur, mandiri, dan berkontribusi mewujudkan masyarakat madani. Jamaah masjid berasal dari berbagai kalangan meliputi pedagang, pengusaha, buruh, TNI, Polri, guru, pensiunan, dan berbagai profesi lainnya. Berdasarkan wawancara dengan Ketua DKM, sebagian besar jamaah belum memahami metode pembelajaran Al-Qur'an yang inovatif dan cara membentuk karakter Islami anak melalui pendekatan yang menyenangkan.

Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran di TPQ masih menggunakan metode konvensional dengan santri duduk membaca Iqra' secara bergantian. Keterbatasan media pembelajaran menyebabkan proses belajar kurang optimal dalam menarik perhatian anak. Di MI Muhammadiyah Sigeblog, pembelajaran PAI belum mengintegrasikan metode *storytelling* dan *game* edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Islam.

3.2. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan:

Tahap Observasi dan Perencanaan (30 Oktober 2025), observasi dilakukan untuk memahami karakteristik peserta, metode pembelajaran yang diterapkan, dan kebutuhan pengembangan. Hasil observasi menunjukkan perlunya variasi metode pembelajaran dan pengembangan media visual yang menarik. Perencanaan program disusun berdasarkan hasil observasi dengan melibatkan masukan dari ustaz, ustazah, dan guru.

Tahap Pelaksanaan Program (31 Oktober - 4 November 2025), Hari pertama (31 Oktober) dimulai dengan pengenalan dan pengenalan flashcard, huruf hijaiyah. Antusiasme santri sangat tinggi dengan metode baru yang visual dan interaktif. Pembelajaran di MI dilanjutkan dengan *storytelling* kisah Nabi Ibrahim AS menggunakan alat peraga boneka tangan. Siswa sangat tertarik dan aktif bertanya tentang hikmah dari kisah tersebut.

Hari kedua (1 November) difokuskan pada *workshop* kreativitas Islami dengan kegiatan mewarnai kaligrafi dan membuat poster. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan keterampilan motorik halus sekaligus mengenalkan seni kaligrafi Islam. Siswa sangat antusias dalam memilih warna dan mendekorasi hasil karya mereka.

Hari ketiga (2 November) dilakukan pendampingan hafalan doa harian dan bimbingan intensif baca tulis Al-Qur'an. Lima santri yang mengalami kesulitan mengenal huruf hijaiyah mendapat perhatian khusus melalui bimbingan personal. Metode *drill* dengan bernyanyi membantu mereka lebih mudah mengingat.

Hari keempat (3 November) diisi dengan *game* edukatif Islami berupa kuis Al-Qur'an dan permainan tebak huruf hijaiyah. Metode pembelajaran berbasis permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Partisipasi aktif mencapai 90% dari total peserta.

Hari kelima (4 November) difokuskan pada character building melalui praktik adab Islami. Siswa MI diajak mempraktikkan adab makan, minum, berpakaian, dan berinteraksi dengan orang tua. Metode demonstrasi dan praktik langsung terbukti efektif membentuk pembiasaan. Pembelajaran dilanjutkan dengan *storytelling* kisah Nabi Musa AS dan sesi tahsin untuk memperbaiki bacaan.

Tahap Evaluasi (5 November 2025), evaluasi dilakukan melalui diskusi dengan ustadz, ustazah, dan guru untuk menilai efektivitas program. Penyerahan media pembelajaran kepada lembaga dilakukan sebagai bentuk keberlanjutan program. Rekomendasi diberikan untuk optimalisasi penggunaan media dan pengembangan metode pembelajaran. Program pengabdian menghasilkan beberapa pencapaian signifikan:

1. Peningkatan minat dan partisipasi belajar

Tingkat partisipasi aktif anak mencapai 85% dari total peserta, meningkat dibandingkan kondisi awal yang hanya 60%. Antusiasme santri TPQ terlihat dari kehadiran yang konsisten dan keaktifan dalam setiap kegiatan. Siswa MI menunjukkan ketertarikan tinggi pada metode *storytelling* dengan 95% siswa mampu menceritakan kembali hikmah dari kisah yang disampaikan.

2. Peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an

Lima santri yang sebelumnya mengalami kesulitan mengenal huruf hijaiyah menunjukkan perkembangan signifikan. Evaluasi menunjukkan 4 dari 5 santri mampu mengenal seluruh huruf hijaiyah dengan baik, sementara 1 santri menunjukkan peningkatan hingga 70%. Penggunaan *flashcard* dengan metode *drill* dan bernyanyi terbukti efektif meningkatkan daya ingat.

3. Terbentuknya pembiasaan adab Islami

Observasi menunjukkan 80% siswa mulai membiasakan mengucapkan doa sebelum dan sesudah belajar. Praktik

adab makan dan minum diterapkan dengan baik oleh 75% siswa MI. Kebiasaan mengucapkan salam dan terima kasih meningkat pada 85% peserta. Pembiasaan ini menunjukkan internalisasi nilai-nilai Islam dalam keseharian anak.

4. Produksi media pembelajaran berkelanjutan

Program menghasilkan empat jenis media pembelajaran yang diserahkan kepada lembaga:

- 30 kartu *flashcard* huruf hijaiyah ukuran A5 dengan laminasi,
- 4 poster pembelajaran (adab sehari-hari, doa harian, huruf hijaiyah, bacaan shalat),
- 20 eksemplar buku panduan doa harian (*booklet* A5 dengan ilustrasi),
- 40 lembar kerja siswa (LKS mewarnai dan menebalkan huruf).

Ustadz dan guru memberikan apresiasi positif terhadap kualitas media dengan rata-rata skor kepuasan 4,5 dari

5. Media dinilai menarik, berkualitas, dan dapat digunakan secara berkelanjutan.

4. Pembahasan

Keberhasilan program ini sejalan dengan penelitian [5] yang menyatakan bahwa metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an hingga 73%. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan partisipasi hingga 85%, mengindikasikan bahwa pendekatan edukatif-partisipatif dengan media visual efektif meningkatkan minat belajar anak. Penggunaan *storytelling* sebagai metode penanaman nilai terbukti sangat efektif. Temuan ini mendukung penelitian [7] yang menyatakan bahwa *storytelling* sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak yang berada pada tahap operasional konkret.

Kemampuan 95% siswa menceritakan kembali hikmah dari kisah nabi menunjukkan bahwa *storytelling* tidak hanya menghibur tetapi juga membentuk pemahaman nilai yang mendalam. Metode *game* edukatif yang diterapkan dalam program ini sejalan dengan konsep *learning by playing* yang dikemukakan oleh [6]. Pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif secara sehat. Tingginya partisipasi aktif dalam *game* edukatif (90%) menunjukkan bahwa metode ini berhasil mengatasi kebosanan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional.

Pembentukan karakter melalui pembiasaan adab Islami mendukung teori [11] tentang pendidikan karakter yang efektif melalui tiga komponen: pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Program ini mengintegrasikan ketiga komponen tersebut melalui penjelasan adab, *modeling* dari pendamping, dan praktik langsung oleh anak. Pembiasaan yang terbentuk pada 80% peserta mengindikasikan keberhasilan internalisasi nilai.

Bimbingan intensif secara personal untuk santri yang mengalami kesulitan menerapkan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak (*student-centered learning*). Pendekatan ini memungkinkan pendamping memberikan perhatian sesuai kebutuhan individual, sejalan dengan teori *multiple intelligence* yang menyatakan bahwa setiap anak memiliki gaya belajar berbeda [15].

Produksi media pembelajaran berkelanjutan menjadi kontribusi penting program ini. Media yang diserahkan kepada lembaga dapat digunakan secara berulang dan memberikan manfaat jangka panjang. Hal ini sejalan dengan prinsip *sustainability* dalam program pengabdian masyarakat yang menekankan keberlanjutan dampak setelah program berakhir [16].

Meskipun demikian, program ini memiliki beberapa keterbatasan. Durasi pelaksanaan yang hanya tujuh hari membatasi kedalaman pembiasaan karakter yang idealnya memerlukan waktu lebih panjang. Keterbatasan anggaran membatasi produksi media pembelajaran dalam jumlah yang lebih banyak. Kondisi ini menjadi pembelajaran untuk program pengabdian selanjutnya agar dapat direncanakan dengan durasi lebih panjang dan alokasi anggaran yang memadai.

Keberlanjutan program dibangun melalui beberapa strategi. Pertama, penyerahan media pembelajaran kepada lembaga memastikan bahwa metode dan media yang dikembangkan dapat terus digunakan. Kedua, pelatihan singkat kepada ustadz dan guru tentang cara mengoptimalkan penggunaan media. Ketiga, rekomendasi pengembangan program yang dapat dilanjutkan oleh lembaga secara mandiri.

Evaluasi bersama ustadz dan guru menghasilkan kesepakatan untuk mengintegrasikan metode pembelajaran interaktif dalam kegiatan rutin. TPQ Attaqwa berkomitmen menggunakan *flashcard* dalam pembelajaran harian, sementara MI Muhammadiyah Sigeblog akan mengembangkan *storytelling* Islami sebagai bagian dari pembelajaran PAI.

5. Kesimpulan

Pengabdian kepada masyarakat tentang pengembangan pembelajaran Al-Qur'an dan pendidikan karakter Islami di Dusun Karangseong telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Program yang dilaksanakan di TPQ Attaqwa dan MI Muhammadiyah Sigeblog selama tujuh hari berhasil meningkatkan minat belajar anak hingga 85%, meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada 5 santri yang mengalami kesulitan, membentuk pembiasaan adab Islami pada 80% peserta, dan menghasilkan empat jenis media pembelajaran berkelanjutan. Metode pembelajaran interaktif, *storytelling* Islami, game edukatif, dan bimbingan intensif terbukti efektif meningkatkan partisipasi dan pemahaman anak. Pendekatan edukatif-partisipatif yang diterapkan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 6-12 tahun. Media pembelajaran yang diproduksi mendapat apresiasi positif dan dapat digunakan secara berkelanjutan oleh lembaga.

Berdasarkan hasil pengabdian, beberapa rekomendasi untuk pengembangan program selanjutnya:

1. Untuk Lembaga Pendidikan

Mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang telah diserahkan, mengembangkan variasi metode pembelajaran interaktif, menyelenggarakan kegiatan kreatif Islami secara berkala, dan memberikan perhatian khusus pada santri yang memerlukan bimbingan tambahan.

2. Untuk Mahasiswa KKN Selanjutnya

Melakukan persiapan matang sebelum pelaksanaan, merancang program berkelanjutan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, membangun komunikasi baik dengan stakeholder, dan mendokumentasikan kegiatan secara lengkap.

3. Untuk Lembaga LP2M

Mempertimbangkan perpanjangan durasi KKN, menyediakan panduan teknis lebih detail, memfasilitasi *sharing session* antar mahasiswa, memberikan dukungan anggaran memadai, dan mendorong program berkelanjutan.

4. Pengembangan Program

Mengembangkan program literasi digital dengan konten Islami edukatif, menyelenggarakan pelatihan metode pembelajaran inovatif untuk ustadz dan guru, membuat program mentoring berkelanjutan, serta membangun jejaring alumni KKN. Implementasi rekomendasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan keagamaan dan menghasilkan generasi muda yang cinta Al-Qur'an dan berakhlakul karimah.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon yang telah memfasilitasi pelaksanaan program KKN, pengurus DKM Masjid Al-Munawwaroh dan TPQ Attaqwa Karangseong yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh, Kepala Sekolah dan para guru MI Muhammadiyah Sigeblog atas kerja sama yang baik, serta seluruh santri dan siswa atas antusiasme dalam mengikuti program.

Pernyataan Penggunaan AI

Penulisan manuskrip ini tidak menggunakan bantuan AI.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan maupun publikasi kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- [1] Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Kalam Mulia, 2015.
- [2] M. Fadlillah and L. M. Khorida, Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- [3] A. Arief, Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam. Ciputat: Ciputat Press, 2002.
- [4] S. Hidayat and F. Abdillah, "Inovasi pembelajaran Al-Qur'an berbasis teknologi untuk generasi milenial," Jurnal Pendidikan Agama Islam, vol. 16, no. 1, pp. 23–38, 2019.
- [5] Z. Arifin, "Efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an pada anak usia dini," Jurnal Pendidikan Islam, vol. 11, no. 2, pp. 145–160, 2020.
- [6] H. Nur and M. I. Madrasah, "Pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan anak," Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 12, no. 1, pp. 67–82, 2018.
- [7] A. Majid, Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- [8] J. W. Santrock, Perkembangan Anak, 7th ed. Jakarta: Erlangga, 2011.
- [9] A. Humam, Buku Iqra': Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur'an. Yogyakarta: AMM, 2000.
- [10] Zuhairini, Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Malang: UIN Malang Press, 2015.
- [11] T. Lickona, Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- [12] A. Majid and D. Andayani, Pendidikan Karakter Perspektif Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- [13] A. N. Ulwan, Pendidikan Anak dalam Islam (Edisi Lengkap). Jakarta: Insan Kamil, 2017.
- [14] A. Nata, Pendidikan dalam Perspektif Al-Qur'an. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- [15] H. Gardner, Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. New York: Basic Books, 2011.
- [16] Soetomo, Pembangunan Masyarakat: Merangkai Sebuah Kerangka. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.