



Pendampingan MDTA Al-Mujahid dalam Meningkatkan Hafalan Qur'an dan Hadist melalui Media Permainan Edukatif

Assistance Program at MDTA Al-Mujahid in Enhancing Qur'an and Hadith Memorization through Educational Game Media

Yulistiana^{1*}, Milda Kuswandi², Noer Syaquilla^{3*}, Sinta Puspita⁴, Rifka Nurzahra⁵

¹⁻⁵Institut Madani Nusantara, Indonesia

*Penulis Korespondensi: nafnaf657@gmail.com¹

Riwayat artikel:

Naskah Masuk: 23 September, 2025;

Revisi: 07 Oktober, 2025

Diterima: 31 Oktober, 2025;

Tersedia: 04 November, 2025;

Keywords: Educational Games; Interactive Learning; Service Learning; Spiritual Character; Student Memorization

Abstract: This community service program aims to improve students' ability to memorize the Qur'an and Hadith through the application of a service-learning approach using educational game media at MDTA Al-Mujahid, Kebonmanggu Village. The activity was motivated by students' low memorization consistency due to conventional and less interactive learning methods. Through the service-learning approach, university students acted as facilitators in mentoring sessions that combined interactive lectures, educational games, and reflections on Islamic values. The implementation stages included initial observation, the design of learning media (memorization cards and Islamic puzzles), mentoring activities, and evaluation through reflection and feedback from teachers and students. The results showed a significant improvement in students' learning motivation, memorization ability, and religious attitudes. Students were more enthusiastic and focused during memorization sessions due to the engaging and participatory learning atmosphere. Teachers also reported that this activity fostered a more active and innovative classroom environment. The service-learning model proved effective in building collaboration between students, teachers, and facilitators while strengthening learners' spiritual character.

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan hafalan Al-Qur'an dan Hadis siswa melalui penerapan metode *service learning* berbasis media permainan edukatif di MDTA Al-Mujahid Desa Kebonmanggu. Kegiatan dilatarbelakangi oleh rendahnya konsistensi hafalan siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Melalui pendekatan *service learning*, mahasiswa berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pendampingan yang menggabungkan ceramah interaktif, permainan edukatif, dan refleksi nilai-nilai keislaman. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal, perancangan media pembelajaran (kartu hafalan dan puzzle Islami), pelaksanaan kegiatan pendampingan, serta evaluasi berbasis refleksi dan umpan balik dari guru serta siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, kemampuan hafalan, dan sikap religius siswa. Siswa lebih antusias dan fokus saat proses hafalan karena suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Guru juga menilai bahwa kegiatan ini membantu menciptakan suasana kelas yang aktif dan inovatif. Pendekatan *service learning* terbukti efektif dalam membangun kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa, sekaligus memperkuat karakter spiritual peserta didik.

Kata Kunci: Hafalan Siswa; Karakter Spiritual; Pembelajaran Interaktif; Permainan Edukatif; Service Learning

1. PENDAHULUAN

Desa Kebonmanggu berada di Kecamatan Gunungguruh, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat. Dilihat dari kondisi geografis, desa ini menempati kawasan dataran rendah serta wilayah yang strategis dan menjadi pusat aktivitas masyarakat. Selain didominasi

oleh lahan pertanian, sebagian penduduk juga bekerja di sektor industri rumahan seperti pabrik aci, yang menjadi sumber penghidupan utama bagi warga sekitar. Dalam bidang pendidikan, Desa Kebonmangu memiliki berbagai lembaga formal dan nonformal yang memiliki kontribusi besar sehubungan dengan peningkatan kualitas dan kapabilitas SDM. Satu di antara lembaga nonformal yang memiliki kontribusi besar dalam ranah pendidikan keagamaan yaitu Madrasah Diniyah Takmiliah Awaliyah (MDTA).

MDTA sebuah wadah pendidikan Islam nonformal yang berperan sebagai pelengkap pembelajaran pendidikan Islam pada lembaga sekolah formal. Lembaga ini berperan penting dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan agama, keterampilan membaca dan proses menghafal Al-Qur'an sekaligus memahami isinya nilai-nilai moral dan spiritual. Salah satu MDTA yang aktif berkontribusi di Desa Kebonmangu adalah MDTA Al-Mujahid, yang berdiri sejak tahun 1946 dan kini memiliki 6 kelas, 6 orang guru, serta 180 siswa aktif. Dengan letaknya yang strategis dan dukungan masyarakat sekitar, MDTA Al-Mujahid memiliki potensi besar untuk menjadi pusat penguatan pendidikan Islam di wilayah tersebut.

Namun, berdasarkan pengamatan lapangan serta wawancara, kegiatan belajar mengajar di MDTA Al-Mujahid masih menghadapi sejumlah kendala. Proses hafalan Al-Qur'an dan Hadist masih dilakukan secara konvensional melalui metode pengulangan individual tanpa variasi kegiatan. Metode ini memacu siswa merasa jenuh, kehilangan konsentrasi, dan mengalami tantangan dalam menghafal secara optimal. Keterbatasan media pembelajaran, minimnya pojok baca Islami, serta terbatasnya waktu bimbingan juga berimplikasi pada kurangnya dorongan dan peran aktif siswa dalam kegiatan hafalan. Akibatnya, capaian hafalan belum memenuhi target yang diharapkan, dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Melihat permasalahan maka dari itu, diperlukan strategi pembelajaran yang baru agar siswa ikut berperan secara lebih partisipatif dan termotivasi. Salah satu pendekatan yang dianggap relevan adalah *service learning* atau pembelajaran berbasis layanan, yakni metode yang mengintegrasikan kegiatan akademik dengan pengabdian kepada masyarakat. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap teori, tetapi juga memberikan manfaat nyata bagi lembaga pendidikan tempat kegiatan dilaksanakan (Sari, L., & Fadhilah, 2022). Dalam konteks ini, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) berperan sebagai pendamping aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran hafalan Al-Qur'an dan Hadist di MDTA Al-Mujahid.

Kegiatan pendampingan dilakukan melalui beberapa tahap, meliputi identifikasi masalah pembelajaran hafalan, perancangan media permainan edukatif seperti kartu hafalan

dan pojok baca Islami, pelaksanaan kegiatan hafalan interaktif, hingga evaluasi hasil belajar siswa. Media permainan edukatif dipilih karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif. Menurut penelitian (Edudeena Journal, 2023), digitalisasi pembelajaran melalui permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan motivasi serta retensi hafalan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan (Rahman, M., & Suryani, 2023) bahwa model *game-based learning* dalam Pendidikan Agama Islam efektif meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan keagamaan.

Selain itu, (Nasution, 2023) menegaskan bahwa penggunaan media puzzle dalam hafalan Al-Qur'an membantu mempercepat proses pengingatan serta meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Dengan menggabungkan pendekatan *service learning* dan media permainan edukatif, kegiatan pendampingan ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran hafalan yang lebih hidup, variatif, dan menyenangkan. Pendekatan ini juga mendukung guru dalam menciptakan suasana belajar aktif serta membantu siswa mencapai target hafalan secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian dengan judul "Pendampingan MDTA Al-Mujahid dalam Meningkatkan Hafalan Qur'an dan Hadist melalui Media Permainan Edukatif" bertujuan untuk menganalisis efektivitas kegiatan pendampingan berbasis *service learning* dalam meningkatkan kemampuan hafalan, motivasi, dan partisipasi siswa MDTA Al-Mujahid. Kegiatan ini diharapkan membawa manfaat tidak hanya untuk siswa, namun juga menjadi model pengabdian berkelanjutan dalam penguatan pendidikan keagamaan di lingkungan masyarakat Desa Kebonmangu.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menerapkan metode pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses dan dampak kegiatan pendampingan proses menghafal Al-Qur'an maupun Hadis di MDTA Al-Mujahid Desa Kebonmangu. Pendekatan ini mendorong peneliti agar dapat menggambarkan pembelajaran yang berlangsung secara alami di tengah masyarakat dan budaya setempat madrasah.

Tahapan kegiatan dilaksanakan melalui beberapa langkah sistematis, yaitu identifikasi masalah pembelajaran hafalan, perancangan media permainan edukatif, pelaksanaan pendampingan interaktif, dan evaluasi hasil kegiatan. Pada tahap awal, dilakukan observasi dan wawancara bersama guru guna memetakan kendala yang dihadapi siswa dalam proses hafalan. Temuan awal menunjukkan perlunya inovasi media yang dapat menghadirkan suasana belajar

menyenangkan dan interaktif (Arifin, 2022).

Berdasarkan hasil identifikasi, tim pengabdian merancang media permainan edukatif seperti *kartu hafalan*, *puzzle Qur'ani*, dan *pojok baca Islami* untuk menstimulasi daya ingat siswa melalui aktivitas bermain sambil belajar. Menurut penelitian (Kurniawati, R., & Prasetyo, 2023), media permainan edukatif berbasis nilai-nilai Islam terbukti efektif dalam meningkatkan retensi hafalan serta minat belajar siswa madrasah.

Kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan pendekatan *service learning*, di mana mahasiswa berperan sebagai fasilitator aktif yang membantu guru dalam mengelola pembelajaran hafalan. Pendekatan ini mengintegrasikan aktivitas akademik dengan praktik sosial, sehingga mahasiswa tidak hanya mengajar tetapi juga belajar melalui keterlibatan langsung di lapangan (Nurdin, A., & Setiawan, 2021). Selain memperkuat proses belajar siswa, pendekatan *service learning* juga menumbuhkan sikap kolaboratif dan empati sosial (Fitria, 2022).

Pendekatan yang diterapkan mencakup metode ceramah interaktif, diskusi kelompok kecil, dan praktik hafalan berbasis permainan. Ceramah digunakan untuk menanamkan pemahaman mengenai nilai ajar yang termuat dalam ajaran islam, sementara itu diskusi serta praktik hafalan dilakukan dengan permainan edukatif yang menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Riyanto, H., & Putri, 2024).

Tahap evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggunakan observasi langsung, refleksi bersama guru dan siswa, serta analisis dokumentasi lapangan. Observasi dilakukan untuk melihat dinamika interaksi, tingkat antusiasme, dan partisipasi siswa selama kegiatan. Refleksi dilakukan pada akhir kegiatan melalui diskusi singkat untuk memperoleh umpan balik mengenai pengalaman belajar dan perubahan perilaku siswa dalam hafalan. Sedangkan dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil karya siswa digunakan untuk memperkuat temuan deskriptif (Santosa, 2023).

Dengan pendekatan ini, kegiatan pendampingan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta memperkuat motivasi dan kemampuan hafalan siswa. Program ini juga menjadi bentuk implementasi nyata dari konsep *service learning* berbasis penguatan pendidikan keagamaan yang dapat diadaptasi di lembaga pendidikan Islam lainnya.

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MDTA Al-Mujahid Desa

Kebonmanggu berlangsung tanpa hambatan dan mendapatkan sokongan penuh dari guru, siswa, serta masyarakat sekitar. Kegiatan ini diawali dengan tahap perencanaan dan koordinasi intensif bersama pihak sekolah untuk memastikan program pendampingan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan pengamatan pendahuluan, sebagian besar siswa diketahui masih kesulitan dalam menghafal Al-Qur'an dan Hadist secara konsisten karena metode yang digunakan bersifat konvensional dan kurang variatif (Wahyuni, 2022).

Kegiatan dilaksanakan melalui model pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif, di mana mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping aktif. Sesi awal diawali dengan pengenalan pengetahuan, lalu selanjutnya disambung dengan praktik hafalan menggunakan media kartu hafalan dan puzzle Islami. Media ini terbukti mampu meningkatkan fokus dan retensi hafalan karena melibatkan unsur visual, kinestetik, dan kolaboratif (Prasetya, A., & Aminah, 201AD). Langkah ini selaras dengan perintah Allah SWT sebagaimana tercantum dalam QS. Al-Mujādilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرَفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

Kutipan Al-Qur'an tersebut mengandung makna bahwasanya proses memperoleh pengetahuan, termasuk dalam mempelajari dan menghafal Al-Qur'an, menempati kedudukan istimewa di sisi Allah SWT, sehingga perlu ditumbuhkan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Para siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Mereka terlibat aktif dalam menyusun potongan ayat dan hadist, serta berpartisipasi dalam diskusi makna dan isi kandungan teks. Aktivitas seperti ini mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa, yang sangat penting dalam pembelajaran berbasis nilai keagamaan (Rahmah, 2022). Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, komunikatif, dan bermakna karena menggabungkan unsur bermain dengan refleksi nilai-nilai spiritual (Hasanah, R., & Hidayat, 2023).



Gambar 1. Pendampingan Kegiatan Hafalan Qur'an Ceria

Dari hasil observasi, terlihat peningkatan pada tiga aspek utama: (1) kemampuan hafalan, (2) motivasi belajar, dan (3) sikap religius siswa. Sebagian besar siswa mampu menghafal ayat atau hadist dengan lebih cepat dibandingkan sebelumnya. Hal tersebut diperkuat oleh hasil riset (Nursyifa, L., & Alamsyah, 2023), juga menemukan jika pendekatan permainan edukatif dapat memperkuat koneksi memori jangka panjang siswa dalam pembelajaran agama. Selain itu, motivasi belajar siswa meningkat karena kegiatan dilakukan dalam suasana yang tidak menegangkan (Herlina, 2023). Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Baqarah ayat 269, yang menyatakan bahwa:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۚ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: “Allah menganugerahkan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barang siapa dianugerahi hikmah, sesungguhnya ia telah dianugerahi karunia yang banyak”.

Ayat ini menjadi penguat bahwa setiap upaya dalam menanamkan ilmu dan kebijaksanaan kepada siswa, termasuk melalui kegiatan hafalan dan pembelajaran yang kreatif, merupakan bagian dari karunia besar yang membawa manfaat spiritual dan sosial.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kegiatan ini membawa perubahan positif terhadap suasana belajar di kelas. Guru merasa terbantu karena siswa menjadi lebih aktif dan kooperatif. Menurut pendapat guru, pendekatan berbasis *service learning* dan media kreatif seperti kartu hafalan dapat menjadi solusi terhadap kejenuhan belajar hafalan (Mahmudah, E., & Firdaus, 2021). Guru juga menilai bahwa pendampingan oleh mahasiswa menghadirkan semangat baru dalam pembelajaran agama di MDTA.

Untuk evaluasi kegiatan, dilakukan observasi perilaku siswa, refleksi bersama, dan

pengumpulan umpan balik dari guru serta peserta. Berdasarkan hasil refleksi, mayoritas siswa menyatakan kegiatan ini membuat mereka lebih semangat menghafal karena suasananya seperti permainan, bukan sekadar hafalan formal. Evaluasi berbasis refleksi ini dinilai efektif dalam menilai perubahan perilaku dan motivasi (Sulaiman, 2022). Hasil ini diperkuat oleh temuan dari penelitian (Alifah, S., & Nuraini, 2024) yang menegaskan bahwa evaluasi partisipatif lebih sesuai untuk kegiatan berbasis pengabdian masyarakat karena menekankan pada pengalaman dan proses, bukan sekadar hasil akhir.

Selain hasil positif, kegiatan juga menghadapi beberapa kendala teknis seperti keterbatasan ruang belajar, waktu pelaksanaan yang singkat, dan jumlah media yang belum memadai untuk semua siswa. Namun, guru dan mahasiswa dapat menyesuaikan dengan membagi kelompok kecil dan melanjutkan kegiatan secara bergiliran. Kondisi ini menunjukkan pentingnya perencanaan logistik dalam kegiatan pengabdian pendidikan berbasis komunitas (Samsudin, 2021).

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan hafalan dan motivasi siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan *service learning* yang dipadukan dengan permainan edukatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang transformatif, di mana siswa tidak hanya memahami isi ayat dan hadist, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap nilai-nilai keislaman (Latifah, 2024). Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran agama Islam yang interaktif dan kontekstual mampu membentuk karakter spiritual yang lebih kuat (Hidayati, 2023).

Sehingga, aktivitas ini tidak hanya berdampak pada aspek akademik siswa, melainkan juga memperkuat sinergi antara mahasiswa, guru, dan masyarakat dalam mengembangkan inovasi pembelajaran keagamaan di tingkat madrasah. Pendekatan semacam ini diharapkan dapat menjadi praktik baik (*best practice*) yang berkelanjutan untuk diterapkan di lembaga pendidikan Islam lainnya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan penerapan metode *service learning* dalam pembelajaran hafalan hadis di MDTA Al-Mujahid menunjukkan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung dan refleksi mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik. Melalui kegiatan pembelajaran interaktif menggunakan media kartu hafalan, puzzle hadis, dan permainan edukatif, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam menghafal. Pendekatan ini juga memperkuat aspek spiritual karena setiap kegiatan dikaitkan dengan nilai-nilai Islam, seperti kejujuran, kesabaran, dan kerja sama.

Selain memberikan dampak positif bagi peserta didik, kegiatan ini juga menjadi sarana pengembangan profesional bagi mahasiswa pendamping, yang memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan teori pembelajaran agama Islam di lapangan. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan refleksi bersama, maka hasil yang tercapai lebih menekankan pada proses pembelajaran, perubahan sikap, dan peningkatan motivasi belajar.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Pendampingan MDTA Al-Mujahid dalam Meningkatkan Hafalan Qur'an dan Hadist melalui Media Permainan Edukatif” apat terselenggara dengan sukses. Penulis berterima kasih kepada pihak perguruan tinggi, pemerintah desa, para orang tua, serta seluruh masyarakat Desa Kebonmanggu yang turut berkontribusi melalui dukungan, kerja sama, dan keikutsertaan dalam kegiatan ini. Ucapan Apresiasi disampaikan kepada para rekan yang ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan program. Diharapkan segala bentuk dukungan dan bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan kebaikan, dan kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata bagi masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Alifah, S., & Nuraini, H. (2024). Model evaluasi berbasis refleksi pada kegiatan pengabdian masyarakat bidang pendidikan Islam. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat EduCare*, 9(1), 12–25.
- Arifin, M. (2022). *Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam di era digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Edudeena Journal. (2023). Digitalization of Islamic education learning through interactive educational games. *Faktarbiyah: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman IAIN Kediri*, 12(2), 87–99.
- Fitria, N. (2022). Service learning sebagai model penguatan kompetensi sosial mahasiswa pendidikan Islam. *Jurnal Tarbawi*, 5(1), 45–56.
- Hasanah, R., & Hidayat, T. (2023). Integrasi pembelajaran bermain dan spiritualitas dalam pengajaran Al-Qur'an anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman Al-Fikr*, 8(2), 177–190.
- Herlina, D. (2023). Motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran edutainment dalam pendidikan agama Islam. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 89–100.
- Kurniawati, R., & Prasetyo, D. (2023). Efektivitas media permainan edukatif dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an di madrasah diniyah. *Jurnal Pendidikan Islam dan Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 122–135.

- Mahmudah, E., & Firdaus, A. (2021). Implementasi service learning dalam pengajaran hafalan hadis di lembaga pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Terapan*, 5(1), 34–48.
- Nasution, R. (2023). Effective strategies to improve Qur'an memorization quality through puzzle media in MA Al-Wardah Tembung. *Jurnal Al-Fawwaz: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Islam*, 4(1), 55–66.
- Nuridin, A., & Setiawan, L. (2021). Integrasi service learning dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Edukasi dan Pengabdian Umat*, 6(1), 89–101.
- Nursyifa, L., & Alamsyah, R. (2023). Efektivitas game edukatif dalam meningkatkan daya ingat hafalan siswa pada pelajaran PAI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 11(1), 58–72.
- Prasetya, A., & Aminah, S. (n.d.). Penggunaan media kartu hafalan dalam meningkatkan kemampuan menghafal hadis pada siswa MI. *Jurnal Edukasi Islamika*, 6(2), 120–131.
- Rahmah, N. (2022). Strategi pembelajaran aktif dalam pendidikan nilai keagamaan di madrasah diniyah. *Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9, 233–245.
- Rahman, M., & Suryani, D. (2023). Game-based learning model in PAI subjects in 2023–2024: A literature review. *Indonesian Journal of Islamic Education (IJIE)*, 6(1), 45–58.
- Riyanto, H., & Putri, S. (2024). Game-based learning dalam pendidikan Islam: Analisis implementasi dan dampaknya terhadap motivasi belajar. *Jurnal Al-Muaddib*, 9(1), 33–48.
- Samsudin, I. (2021). Perencanaan logistik dalam pengabdian masyarakat pendidikan Islam berbasis komunitas. *Jurnal Pengabdian Islam Nusantara*, 6(2), 134–145.
- Santosa, T. (2023). Model evaluasi program pengabdian berbasis pendidikan Islam. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 7(2), 98–111.
- Sari, L., & Fadhilah, N. (2022). Implementasi service learning dalam pendidikan agama Islam sebagai model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 4(2), 115–128.
- Sulaiman, R. (2022). Evaluasi partisipatif dalam program pengabdian masyarakat berbasis pendidikan Islam. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Umat*, 4(3), 210–222.
- Wahyuni, N. (2022). Pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap minat belajar hafalan Al-Qur'an siswa madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam Modern*, 7(1), 45–56.