

## Pendampingan Kegiatan Pembelajaran Akidah Berbasis *Game* *Open the Box* Pada Santri TPA Al-Firdaus

Syahmidi, Nova Nur A'ini\*, Kusnia Nikmatul Khasanah, Surawan

Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

\*Email korespondensi: nova2211110131@iain-palangkaraya.ac.id

### ABSTRACT

*Adherence learning at TPA Al-Firdaus still uses conventional methods that are less interesting for students. The low motivation of students encourages the need for technology-based innovation. This service aims to implement the Open the Box game as an interactive media to improve students' understanding of the ten angels of Allah, the pillars of faith, Islam, and thoyyibah sentences. This activity was carried out on February 17-20, 2025, at 15.30-16.30 WIB and was attended by 22 students. The method used is service learning, including preparation, delivery of material with songs and games, and interactive quiz-based evaluation. Evaluation data was collected through interactive quiz results and analyzed using the percentage formula of validity and practicality to measure the student's level of understanding. The evaluation results showed that 81.8% of students answered correctly. Based on the predetermined success criteria, the 81% score is included in the "Very Good" category, which shows that using the Open the Box game effectively increases santri understanding of the material of faith. This media increases santri's understanding, engagement, memory, and cognitive and social skills. Thus, the Open the Box game is effective as an innovation in akidah learning and can be applied in other non-formal education institutions.*

**Keywords:** *Creed Learning, Open the Box, TPA Al-Firdaus*

### ABSTRAK

Pembelajaran akidah di TPA Al-Firdaus masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi santri. Rendahnya motivasi santri mendorong perlunya inovasi berbasis teknologi. Pengabdian ini bertujuan mengimplementasikan game *Open the Box* sebagai media interaktif untuk meningkatkan pemahaman santri tentang sepuluh malaikat Allah, rukun iman, rukun Islam, dan kalimat thoyyibah. Kegiatan ini dilaksanakan pada 17-20 Februari 2025 pukul 15.30-16.30 WIB dengan diikuti oleh 22 santri. Metode yang digunakan adalah *service learning*, meliputi persiapan, penyampaian materi dengan lagu dan permainan, serta evaluasi berbasis kuis interaktif. Data evaluasi dikumpulkan melalui hasil kuis interaktif dan dianalisis menggunakan rumus persentase kevalidan dan kepraktisan guna mengukur tingkat pemahaman santri. Adapun hasil evaluasi menunjukkan 81,8% santri menjawab benar. Berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, skor 81% termasuk dalam kategori "Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa penggunaan game *Open the Box* efektif dalam meningkatkan pemahaman santri terhadap materi akidah. Media ini meningkatkan pemahaman, keterlibatan, daya ingat, serta keterampilan kognitif dan sosial santri. Dengan demikian, game *Open the Box* efektif sebagai inovasi pembelajaran akidah dan dapat diterapkan di lembaga pendidikan nonformal lainnya.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Akidah, *Open the Box*, TPA Al-Firdaus

Received: 3/13/2025/ Accepted: 4/17/2025 / Online: 4/24/2025

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat diperlukan dalam pendidikan akidah untuk meningkatkan pemahaman serta keterlibatan santri dalam proses belajar (Zalukhu, 2024; Nugraha et al., 2024). Pendekatan yang kreatif dan interaktif dapat membantu santri dalam memahami pembelajaran akidah dengan lebih mendalam dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari (Badri, 2024; Mahbubi & Sa'diyah, 2024; Rusliana et al., 2024). Dalam konteks pendidikan nonformal, seperti di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif menjadi kebutuhan yang semakin mendesak (Usral & Alfurqan, 2023; Muthaharoh et al., 2024)

Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran akidah terutama dalam topik seperti pengenalan sepuluh malaikat Allah, rukun iman, rukun Islam, dan kalimat *thoyyibah* sering kali dianggap kurang menarik oleh generasi muda yang kini semakin akrab dengan teknologi dan permainan digital (Rivai et al., 2025). Hal ini disebabkan oleh perubahan pola belajar generasi saat ini yang lebih terbiasa dengan teknologi digital dan metode pembelajaran berbasis permainan (Sinaga & Firmansyah, 2024; Irsyadi et al., 2020; Santi et al., 2021; Syahmidi & Surawan, 2023). Inovasi dalam metode pengajaran tidak hanya penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman (Utomo, 2023; Mea et al., 2024). Dengan pendekatan yang tepat, santri tidak hanya dapat memahami konsep akidah secara lebih baik, tetapi juga lebih termotivasi dalam menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Hermalia, 2024; Mazrur et al., 2022). Diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang tidak hanya mengandalkan ceramah dan hafalan, tetapi juga memanfaatkan media yang lebih interaktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Zainuri, 2024; Yusril et al., 2023).

Adapun pendekatan yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media berbasis permainan, yang telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta daya ingat peserta didik (Nurhayati, 2024; Surawan & Husniah, 2024). Salah satu pembelajaran berbasis permainan yang tengah ramai saat ini adalah *game Open the Box*, yang menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Valensia & Purwati, 2024). *Game Open the Box* merupakan inovasi dalam pembelajaran yang dirancang untuk menghadirkan unsur kejutan dan interaksi aktif guna meningkatkan motivasi serta pemahaman santri terhadap materi yang diajarkan. Tidak seperti metode konvensional, game ini menawarkan pendekatan berbasis tantangan yang memungkinkan santri untuk belajar melalui pengalaman langsung (Surya et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *game Open the Box* sudah banyak diterapkan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Aziz et al., (2024) menunjukkan bahwa penerapan *game Open the Box* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran fiqh. Selain itu, penelitian oleh Surya et al., (2024) mengungkapkan bahwa penerapan *game Open the Box* meningkatkan partisipasi dan antusiasme anak dalam proses belajar, membantu mereka menangkap konsep secara lebih mendalam, serta mendorong pengembangan keterampilan kognitif dan motorik, sambil menunjukkan pemanfaatan teknologi yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Meski *game Open the Box* telah diterapkan secara luas di bidang lain, penggunaannya sebagai media pembelajaran akidah di TPA belum pernah dilakukan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengimplementasikan *game Open the Box* sebagai media pembelajaran akidah di TPA Al-Firdaus. Tempat ini dipilih karena masih sangat bergantung pada pendekatan konvensional dalam pembelajaran, sehingga kurang mampu menarik

perhatian dan meningkatkan partisipasi santri. Dengan penerapan metode yang lebih interaktif, diharapkan kualitas pembelajaran akidah meningkat dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sesuai dengan dinamika perkembangan zaman.

### **Masalah yang ingin dipecahkan**

Pembelajaran akidah di TPA Al-Firdaus saat ini masih sangat bergantung pada pendekatan konvensional, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi santri. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi dan keterlibatan dalam mempelajari materi akidah, khususnya pada topik-topik seperti pengenalan sepuluh malaikat Allah, rukun iman, rukun Islam, dan kalimat *thoyyibah*. Selain itu, belum ada inovasi berupa penerapan *game-based learning*, seperti *game Open the Box*, dalam konteks pembelajaran akidah di TPA Al-Firdaus.

### **Solusi dan Target**

Solusi dari penerapan *game Open the Box* sebagai media pembelajaran akidah adalah dengan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi santri di TPA Al-Firdaus. Melalui game ini, diharapkan santri dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi akidah seperti pengenalan sepuluh malaikat Allah, rukun iman, rukun Islam, dan kalimat *thoyyibah* serta mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Edukasi melalui game ini juga bertujuan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan santri dalam proses belajar. Dengan demikian, tim pengabdian berharap bahwa penerapan game *Open the Box* akan menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan mendukung peningkatan kualitas pendidikan akidah di TPA.

## **MATERI DAN METODE**

### **Lokasi dan waktu**

Lokasi kegiatan ini bertempat di TPA AL-Firdaus, Jl. Zambrut I, No. 29, G. Obos 12, Menteng, Jekan Raya, Kota Palangka Raya. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 17-20 Februari pada pukul 15.30-16.30 WIB.

### **Khalayak sasaran**

Sasaran dalam kegiatan ini adalah santri TPA Al-Firdaus, dengan alasan karena mereka merupakan peserta didik yang sedang menjalani pembelajaran akidah dan memiliki potensi besar untuk beradaptasi dengan inovasi digital. Mengingat mereka adalah generasi yang sangat akrab dengan teknologi, pendekatan pembelajaran yang interaktif dan modern seperti penggunaan *game Open the Box* dianggap lebih relevan dan menarik untuk mendukung proses belajar mereka. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran akidah, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan dinamika perkembangan zaman, sehingga dapat dijadikan model bagi lembaga pendidikan nonformal lainnya.

### **Metode / pendekatan**

Pelaksanaan pengabdian ini bekerja sama dengan organisasi remaja masjid Al-Firdaus. Pengabdian ini menggunakan pendekatan *service learning*, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga memberdayakan komunitas melalui pengalaman belajar bersama (Zunaidi, 2024). Kegiatan ini

terdiri dari empat tahap: persiapan, pengkondisian, penyampaian materi, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, dilakukan penentuan lokasi, persiapan alat dan bahan, serta penyusunan rencana kegiatan secara sistematis. Pengkondisian dilakukan dengan mengatur santri, membaca doa, dan pengenalan. Materi disampaikan melalui penyuluhan menggunakan bahan cetak serta metode bernyanyi untuk meningkatkan keterlibatan santri. Evaluasi dilakukan dengan game *Open the Box* untuk mengukur pemahaman dan partisipasi santri secara interaktif, didukung perangkat seperti laptop dan proyektor agar permainan berjalan optimal.

### Metode evaluasi dan Indikator keberhasilan

Analisis data dalam kegiatan ini dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan game *Open the Box* dalam meningkatkan pemahaman santri terhadap materi akidah. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode statistik deskriptif. Data dikumpulkan melalui hasil kuis interaktif dan keberhasilan intervensi diukur berdasarkan tingkat pemahaman santri, yang dianalisis menggunakan rumus persentase kevalidan dan kepraktisan berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan

Rentang Skor Dalam Persen	Kategori Kualitatif
>21%	Sangat Tidak Baik
21%-40%	Tidak Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Sumber: (Muliani et al., 2021)

Hasil analisis ini akan memberikan gambaran mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan serta seberapa baik santri dapat menyerap materi yang diajarkan.

## REALISASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan/Realisasi Kegiatan

Pengabdian ini dilakukan dengan memberi pendampingan santri TPA Al-Firdaus dalam mempelajari materi akidah yang dibantu dengan alat evaluasi berupa game *Open the Box*. Sehingga para santri dapat memahami materi akidah yang sudah diberikan dengan mudah. Dalam pemaparan materi yang dibahas dengan topik sepuluh malaikat Allah beserta tugasnya, rukun iman, rukun islam serta kalimat-kalimat *toyyibah*. Topik ini dipilih karena relevan jika diterapkan dalam kegiatan evaluasi berbasis game *Open the Box*. Topik-topik tersebut disampaikan setiap dua hari sekali. Melalui metode ini, diharapkan santri lebih termotivasi dan antusias dalam memahami konsep akidah yang diajarkan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini.

Hal pertama yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah tahap persiapan. Persiapan mencakup penentuan lokasi pengabdian. Selain itu, peralatan dan bahan pendukung juga disiapkan agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Semua persiapan dilakukan dengan matang dan teliti untuk meminimalkan kendala selama pelaksanaan. Dengan persiapan yang optimal, diharapkan seluruh rangkaian kegiatan dapat terselenggara dengan lancar. Persiapan yang baik juga berkontribusi pada keberhasilan dalam mencapai tujuan pengabdian.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 17-20 Februari 2025 pada pukul 15.30-16.30 WIB dengan diikuti oleh 22 santri. Kegiatan dimulai dengan mengkondisikan santri untuk masuk kelas dan duduk dengan tertib. Selanjutnya dilakukan berdoa bersama, doa ini dilakukan dengan penuh khidmat sebagai bentuk permohonan kepada Tuhan agar segala kegiatan yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan keberkahan. Doa bersama ini tidak hanya berfungsi sebagai ritual pembuka, tetapi juga sebagai sarana untuk menenangkan hati dan pikiran, sehingga baik santri maupun mahasiswa dapat fokus dan siap menjalani kegiatan ini.



Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2025)

Gambar 1. Pengkondisian Kegiatan



Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2025)

Gambar 2. Pembacaan Doa Bersama

Setelah doa selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi perkenalan antara mahasiswa dan santri TPA Al-Firdaus. Perkenalan dilakukan secara santai namun bermakna, di mana mahasiswa memperkenalkan diri satu per satu. Tidak hanya menyebutkan nama dan asal, tetapi juga berbagi tujuan serta harapan dalam proses pengabdian. Sesi ini bertujuan untuk menciptakan hubungan yang lebih akrab dan nyaman antara mahasiswa dan santri. Keakraban yang terjalin diharapkan membuat santri lebih terbuka dan interaktif selama kegiatan. Sesuai dengan penelitian (Nurhayati & Hilmi, 2024) saat santri merasa nyaman, mereka cenderung lebih aktif dan antusias dalam belajar. Setelah sesi perkenalan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan presensi kehadiran santri.

Selanjutnya memasuki materi pembelajaran yang diawali dengan pembagian materi mengenai topik sepuluh malaikat Allah beserta tugasnya, rukun iman, rukun islam dan kalimat toyyibah pada masing-masing santri. Setelah semua santri mendapatkan materi, santri diajak untuk menghafalkan materi sepuluh malaikat Allah beserta tugasnya dengan cara menyanyikannya supaya lebih cepat diingat. Dilanjutkan dengan penyampaian materi rukun iman. Begitu juga dengan rukun islam disampaikan melalui lagu yang menyenangkan dan mudah diingat oleh para santri dan dilanjutkan dengan penyampaian topik kalimat-kalimat *toyyibah* beserta kegunaannya.



Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2025)

Gambar 3. Penyampaian materi.

Setelah semua topik tersampaikan kepada santri, kegiatan selanjutnya yaitu evaluasi melalui kuis dengan menggunakan *game Open the Box* yang dibuat dari website *wordwall*. mahasiswa menyampaikan sistem kuis ini, sistem tersebut diantaranya. Santri dipilih secara acak melalui *web spinner*, santri yang terpilih akan memiliki kesempatan untuk memilih box yang sudah disediakan. Dalam setiap *box* tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan terkait dengan topik/materi yang sudah disampaikan. Bagi santri yang dapat menjawab pertanyaan dalam *box* maka santri akan mendapatkan *reward*. Sebaliknya, bagi santri yang tidak dapat menjawab pertanyaan maka nama santri tersebut akan dikembalikan dalam *web spinner*, supaya memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan lagi dengan benar.



Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2025)

Gambar 4. Pelaksanaan *game Open the Box*

Kegiatan penyampaian materi tersebut dilakukan selama dua hari sekali. Pada hari kedua, kegiatan pengabdian yang dilakukan mahasiswa adalah membantu para ustadz/ah TPA Al-Firdaus untuk menyimak bacaan santri. Kegiatan pengabdian di hari kedua dan keempat ini dilakukan dengan sistem berkelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah enam sampai tujuh santri. Rangkaian kegiatan pada hari kedua dan keempat yaitu berdoa bersama dilanjutkan dengan kegiatan pada kelompok masing-masing sesuai jadwal. Dikarenakan tiap kelompok memiliki jadwal yang berbeda disetiap harinya. Jadwal kegiatan pada tiap kelompok tersebut diantaranya, doa harian, murojaah surah pendek dan menulis ayat Al-Qur'an.



Sumber: Dokumentasi Tim Pelaksana (2025)

Gambar 5. Menyimak Bacaan Santri

## **Pembahasan dan evaluasi**

Kegiatan pendampingan pembelajaran akidah menggunakan game *Open the Box* di TPA Al-Firdaus telah dilaksanakan dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman santri terhadap materi akidah yang diajarkan, yaitu sepuluh malaikat Allah, rukun Iman, rukun Islam, dan kalimat *thoyyibah*.

Dari data yang dikumpulkan, 81,8% santri mampu menjawab pertanyaan dengan benar selama kuis interaktif menggunakan game *Open the Box*. Angka ini menunjukkan bahwa santri telah memahami materi yang disampaikan dengan baik. Berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, di mana skor di atas 81% dianggap "Sangat Baik," dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman santri. Keterlibatan aktif santri dalam permainan juga mencerminkan adanya motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Selama proses pembelajaran, santri menunjukkan antusiasme yang tinggi dan tidak hanya lebih aktif berpartisipasi dalam sesi kuis, tetapi juga lebih termotivasi untuk mencari tahu lebih lanjut mengenai materi akidah. Dengan pendekatan yang menyenangkan melalui permainan, santri merasa lebih nyaman dan terbuka dalam belajar, yang memberikan kontribusi pada pengalaman belajar yang positif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan daya ingat dan keterlibatan peserta didik.

Evaluasi juga mencakup pengamatan terhadap kemampuan santri dalam menerapkan nilai-nilai akidah pada kehidupan sehari-hari. Meskipun tidak terdapat data yang bersifat kuantitatif dan spesifik mengenai aspek ini, interaksi yang terjadi selama sesi pembelajaran menunjukkan bahwa santri mulai memahami pentingnya nilai akidah dalam konteks kehidupan. Diskusi kelompok dan interaksi dengan teman sebaya selama permainan juga membantu membangun keterampilan sosial dan kognitif para santri.

Dengan demikian, implementasi game *Open the Box* sebagai media pembelajaran akidah di TPA Al-Firdaus terbukti efektif. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi model bagi pengembangan media pembelajaran akidah di lembaga pendidikan nonformal lainnya. Evaluasi ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital saat ini.

## **SIMPULAN**

Pengabdian menunjukkan bahwa penerapan game *Open the Box* sebagai media pembelajaran interaktif di TPA Al-Firdaus berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan santri dalam materi akidah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 81,8% santri mampu menjawab pertanyaan dengan benar, yang mencerminkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap topik sepuluh malaikat Allah, rukun iman, rukun Islam, dan kalimat *thoyyibah*. Inovasi ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi santri. Melalui pendekatan yang lebih interaktif, santri tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga lebih termotivasi untuk menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan game ini dapat dijadikan model pengembangan media pembelajaran akidah di lembaga pendidikan nonformal lainnya.

## Saran

Berdasarkan hasil kegiatan pendampingan pembelajaran akidah menggunakan game *Open the Box* di TPA Al-Firdaus, disarankan untuk meningkatkan pelatihan bagi guru/ustadz/ustadzah agar lebih terampil dalam menggunakan teknologi dan media pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, pengembangan materi pembelajaran yang variatif dan interaktif perlu dilakukan untuk menjaga minat dan motivasi santri. Begitu pula dalam pemantauan dan evaluasi berkelanjutan juga penting agar efektivitas metode yang digunakan dapat terus ditingkatkan, serta membangun kolaborasi dengan lembaga lain juga akan membuka peluang untuk berbagi pengalaman dan sumber daya. Pengembangan platform digital yang mendukung pembelajaran akidah serta mengadakan kegiatan lanjutan yang mengintegrasikan metode interaktif diharapkan dapat memperkuat pemahaman santri dan menciptakan komunitas belajar yang lebih solid. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pembelajaran akidah di TPA Al-Firdaus dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada organisasi remaja masjid di TPA AL-Firdaus atas partisipasinya dan dukungan yang luar biasa selama proses pengabdian ini. Tanpa partisipasi para remaja masjid, pengabdian ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Kami juga berterima kasih kepada Ustadz dan Ustadzah di TPA Al-Firdaus yang telah membantu dalam mengkondisikan para santri. Semoga kerjasama ini dapat berlanjut di masa depan.

## REFERENSI

- Aziz, A., Aulia, D., & Hasan, M. (2024). Pengembangan Video Animasi dan Game Open The Boks Berbasis IT di MTS Islamiyah Palangka Raya. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(4), 205–217. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i4.364>
- Badri, H. (2024). Desain Program Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Ilmu Al-Qur'an. *Ta'wiluna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Tafsir Dan Pemikiran Islam*, 5(3). <https://doi.org/10.58401/takwiluna.v5i3.1897>
- Hermalia, F. (2024). Pembelajaran Aqidah Akhlak dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik. *UNISA Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 03(07), 154–162. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>
- Irsyadi, F. Y. Al, Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, Volume 10(April), 12. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Mahbubi, M., & Sa'diyah, H. (2024). Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PAI. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 08(02), 168–176. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/index>
- Mazrur, M., Surawan, S., & Yuliani, Y. (2022). Kontribusi Kompetensi Sosial Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(2), 281–287. <https://doi.org/10.51278/aj.v4i2.452>
- Mea, F. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan Kelas yang Dinamis. *Inculco Journal of Christian Education Vol.*, 4(3), 252–275.

<https://doi.org/10.59404/ijce.v4i3.190>

- Muliani, M., Marhami, M., & Lukman, I. R. (2021). Persepsi Mahasiswa Calon Guru Tentang Literasi Sains. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1575>
- Muthaharoh, N. R., Surawan, S., & Sapitri, S. A. D. (2024). Pendampingan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Baca Tulis Al-Qur'an Pada Siswa Kelas X SMAN 2 Palangka Raya. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat: EDUABDIMAS*, 3(4), 361–368. <https://doi.org/10.36636/eduabdimas.v3i3.5600>
- Nugraha, D. L., Sulaeman, S., & Saepudin, S. (2024). Peran Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Membentuk Siswa Kreatif dan Inovatif di Era Society 5.0 Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Kuningan. *Jurnal Atsar Unisa*, 3(2), 1–9. <https://mail.jurnal.unisa.ac.id/index.php/atsar/issue/view/77>
- Nurhayati, D. (2024). Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar. *Doctoral dissertation*, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurhayati, F., & Hilmi, I. (2024). Efektivitas Pembekalan Kosakata Harian terhadap Kemampuan Berbicara Santri. *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(5), 1011–1026. <https://doi.org/10.36418/syntaximperatif.v5i5.523>
- Rivai, M., Amanda, M. D., & Batubara, P. M. (2025). Kurikulum PAI untuk Generasi Z : Menanamkan Akhlak Mulia di Dunia yang Serba Cepat. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 02(01), 301–310. <https://ziaresearch.or.id/index.php/mesada/about01>
- Rusliana, W. G., Surawan, S., & Rohmah, C. D. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Sebagai Media Bahan Pembelajaran Pada Remaja SMA Negeri 2 Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(1), 2299–2304. <http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.4601>
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>
- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Surawan, S., & Husniah, L. (2024). Pembinaan Pembentukan Media Interaktif Guru dengan Metode TGT (Teams games Tournament) Berbasis Wordwall di MIN 4 Palangka Raya. *JP2N: Jurnal Pengembangan Dan Pengabdian Nusantara*, 2(1), 1–10.
- Surya, S., Usman, U., Ilyas, S. N., Rahayu, R., & Safitri, N. (2024). Wordwall Open the Box: Cara Inovatif Mengajar Anak Usia Dini. *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Inovasi*, 5(1), 114–125. <https://doi.org/10.36456/inventa.8.2.a9587>
- Syahmidi, S., & Surawan, S. (2023). E-Learning And Student Attitudes: an Analysis of Attitudes in Online Learning of the Qur'an Hadist. *In Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 1222–1231.
- Ursal, Z., & Alfurqan, A. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aqidah Akhlak Berbasis Pendidikan Karakter di Taman Pendidikan Al-Qur'an Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang. *Alsyst Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(6), 656–668. <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i6.1978>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(1), 1–19. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>

- Valensia, E., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media Wordwall Open The Box Berbasis Model Problem Based Learning Pada Materi Aku Anak Indonesia. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 172–185. <https://doi.org/10.36456/inventa.8.2.a9587>
- Yusril, M., Akbar, A., & Basri, A. (2023). Problematika Pendidikan Agama Islam di Era Modern. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 70–87. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.58>
- Zainuri, H. (2024). Blending Traditional and Modern Methods A New Curriculum Framework for PAI. *Al-Mau'izhoh*, 6(1), 656–673. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.9544>
- Zalukhu, N. (2024). Inovasi Digital dalam Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Akidah Akhlak di MTS Hidayatullah Langkat. *Hikamatzu Journal Of Multidisiplin*, 1(2), 125–131. <https://yasyahikamatzu.com/index.php/hjm/about%0AInovasi>
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat*. Yayasan Putra Adi Dharma Redaksi.

## DECLARATIONS

### **Funding**

This community service activity is funded personally.

### **Conflicts of interest/ Competing interests:**

The authors have no conflicts of interest to declare that are relevant to the content of this article.

### **Data, Materials and/or Code Availability:**

Data sharing is not applicable to this article as no new data were created or analyzed in this study.

### **Additional information**

Publisher's note Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta Jakarta remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.

### **Rights and permissions**

Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons license, unless indicated otherwise in a credit line to the material. If material is not included in the article's Creative Commons license and your intended use is not permitted by statutory regulation or exceeds the permitted use, you will need to obtain permission directly from the copyright holder. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

