

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN TUTOR LBB DALAM PENGEMBANGAN MEDIA *EDUTAINMENT* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LITERASI ANAK

Ahmad Zaenuri¹ Saeful Anam²

^{1,2}Universitas Kiai Abdullah Faqih Gresik

¹ahmad.zaenuri@unkafa.ac.id, ²saef.anam@unkafa.ac.id,

Article History:

Received: 12-04-2025

Revised: 13-05-2025

Accepted: 28-06-2025

Keywords: *Training, Guidance, LBB, Edutainment Media, Literacy.*

Abstract:

This community service activity aims to empower teachers at the Taman Pintar Lamongan Tutoring Institute in developing interesting and interactive edutainment media for the material of introducing the names of the prophets. This effort is carried out as a strategy to improve children's literacy, especially in religious education. The methods used include training, mentoring, and evaluation in creating edutainment-based media such as animated videos, educational games, and interactive books. The results of this activity show that teachers have increased understanding and skills in designing innovative learning media. The media produced is able to increase children's interest and participation in the learning process. The sustainability of this program is expected to strengthen the role of teachers in creating a fun learning environment and supporting the development of children's literacy holistically. Thus, this program contributes to improving the quality of learning in religious-based tutoring institutions.

PENDAHULUAN

Salah satu elemen yang paling penting dalam kemajuan suatu negara adalah pendidikan (H.A.R. Tilaar, t.t.; Tilaar, 2004). Setiap negara harus memiliki pendidikan yang baik. Ini karena dengan pendidikan yang baik menghasilkan pengetahuan baru yang dapat diterapkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, berdaya saing serta berdaulat. Selain itu, pendidikan sangat penting untuk membentuk individu yang berbudaya, berilmu, berkarakter, bertakwa, dan mampu menghadapi tantangan masa depan (Su'dadah, 2014). Lebih lanjut, pendidikan ini akan melahirkan generasi yang cerdas yang memiliki kemampuan untuk dikembangkan di masyarakat. Untuk mencapai hal tersebut, tidak terlepas dari elemen yang menentukan keberhasilan pendidikan. Beberapa faktor yang berpengaruh adalah kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan prasarana yang tersedia, dan lingkungan sosial dan keluarga (Aminudin, 2014).

Menurut Undang-undang RI Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan yang berkualitas harus mampu mencapai tujuan Pendidikan, yang berorientasi pada kualitas sumber daya manusia baik secara sosial ataupun spiritual seperti berakhlak mulia, dan bertanggung jawab (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003). Sehingga Mencapai tujuan pendidikan bukanlah tugas yang mudah. Ada banyak tantangan yang harus diatasi. Salah satunya adalah Kurangnya literasi anak-anak di Indonesia yang membuat tujuan pendidikan belum tercapai secara maksimal. Kurangnya literasi tersebut disebabkan banyak hal, satu diantaranya ialah kurangnya kesadaran anak dalam belajar (Abbas dkk., 2022).

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BSP), jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2023 adalah 278,69 juta. Namun, sangat disayangkan, hal ini bertentangan dengan jumlah pembaca yang tertarik. UNESCO melaporkan bahwa hanya 0,001% orang Indonesia memiliki minat baca. Ini berarti bahwa hanya satu orang dari seribu orang Indonesia suka dan

aktif membaca. Selain itu, berdasarkan survei yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Program Penilaian Internasional siswa (PISA), Dari 70 negara, Indonesia memiliki minat baca terendah ke-62, menempatkannya di antara 10 negara terbawah dalam hal literasi.

Kegiatan bermain dan belajar sangat dekat bagi anak-anak. Apalagi di zaman sekarang, ketika teknologi sangat maju (Chusna, 2017; Pebriana, 2017). Contohnya adalah penggunaan Gadget, yang memungkinkan akses cepat ke melalui *internet* untuk mendownload aplikasi *game*. Selain itu, proses pembelajaran yang kurang efektif juga dapat menjadi penyebab kurangnya literasi (Hijjayati dkk., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan minat dan keinginan anak untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran yang menyenangkan (*edutainment*) merupakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang humanis, terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan menghasilkan aktivitas belajar yang efektif, yang merupakan bagian penting dari keberhasilan pembelajaran (Hamruni, 2008). Metode ini diharapkan mampu menjadi solusi permasalahan dalam proses peningkatan literasi anak. Konsep dasar metode *edutainment* yaitu suatu konsep yang memadukan dua unsur, pendidikan (*education*) dan hiburan (*entertainment*) (Hamid, 2012a).

Pada dasarnya ketersediaan media *edutainment* memiliki orientasi untuk mengajarkan atau memfasilitasi anak dalam berinteraksi antar siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab ditelinga mereka seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer, atau video games, film, musik, website, perangkat multimedia, dan sebagainya (Ariani, 2020; Rosly & Khalid, 2017). Fokus pembelajaran *edutainment* ini adalah untuk mendorong anak-anak untuk menyukai semua mata pelajaran. Pelajaran dikemas dengan cara yang menghibur dan bereksperimen, sehingga proses belajar tidak lagi membosankan; sebaliknya, itu menjadi tempat yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak. Diharapkan pendekatan pembelajaran *edutainment* ini dapat meningkatkan literasi anak dan dorongan mereka untuk belajar.

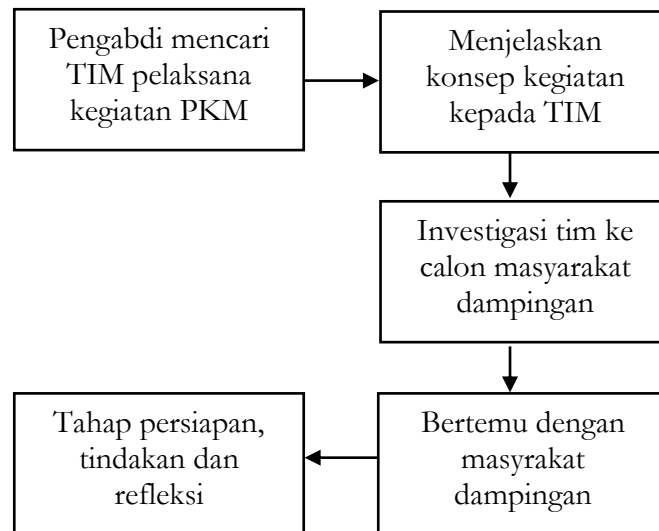
Lembaga Bimbingan Belajar Taman Pintar merupakan lembaga yang ada di tengah-tengah Kota Lamongan, dimana anak didiknya berasal dari pelbagai sekolah sekitar dan mayoritas mereka memiliki perbedaan latar belakang sehingga tingkat kebosanan dalam belajar akan kerap kali terjadi. Suasana pembelajaran pada lembaga ini termasuk dalam kategori ramai dan banyak diminati oleh masyarakat karena selain letak strategis LBB ini memiliki guru/tutor yang relatif muda sehingga pengalaman pengembangan media sangat minim, khususnya pada media yang benuansa agama (Pendidikan Islam). Berdasarkan latar ini tentu saja sangat cocok dan sesuai jika pemberdayaan dilakukan pada guru/tutor yang ada di lembaga tersebut. Hal ini menjadi latar belakang pengabdian untuk melaksanakan pendampingan dalam pengembangan media *edutainment* sebagai upaya peningkatan literasi anak.

METODE

Pengabdian ini menggunakan pendekatan *service learning* dimana menurut Hasan (2021) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan layanan masyarakat dengan pembelajaran akademik melalui refleksi kritis dan penerapan teori ke dalam praktik. Sehingga dengan metode ini tim dapat membantu serta memaksimalkan potensi mahasiswa Tadris Bahasa Inggris dalam penggunaan AI. Pengabdian ini menggunakan metodologi *service learning*. *Service Learning* didefinisikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang memberikan penekanan pada aspek praktis dengan mengacu pada konsep *Experiential Learning* yaitu penerapan pengetahuan perkuliahan ditengah-tengah masyarakat /komunitas sekaligus berinteraksi dengan masyarakat/ komunitas dan menjadi solusi terhadap persoalan-persoalan yang dihadapi oleh masyarakat atau komunitas, sehingga mampu menerapkan secara nyata peran mahasiswa dan kampus dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat (Afandi dkk.,

2022).

Penggunaan metode pengabdian *Service-Learning* dapat diintegrasikan secara langsung ke dalam kurikulum dengan menggunakan mata kuliah tertentu yang dianggap memiliki manfaat praktis yang dapat bekerja sama dengan masyarakat atau komunitas. Tipe *Service-Learning* yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Direct Service* (Pelayanan Langsung) yaitu pengabdian langsung berkegiatan di Komunitas dengan didampingi oleh tim pendamping *Service-Learning* yang terlihat dalam kegiatan pengabdian secara langsung di tengah masyarakat. Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini menggunakan *service learning*. Adapun alur kegiatan PKM dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar Alur Pelaksanaan PKM

Pertama, pengabdian mencari tim untuk diajak dalam kegiatan PK dengan pendekatan *service learning*. Kedua, pengabdian menjelaskan terkait kegiatan *service learning*, yaitu dalam rangka memberikan dampingan kepada komunitas dalam peningkatan mutu pembelajaran di LBB Taman Pintar Lamongan. Ketiga adalah tahap investigasi. Pada tahap ini tim melakukan analisis internal dan eksternal. Pada analisis internal tim mengukur kekuatan dan kelemahan sumber daya yang dimiliki, seperti: kemampuan awal masyarakat dampingan, dan fasilitas lainnya. Tahap keempat, setelah mengamati potensi mitra, tim memutuskan mitra masyarakat dan mengatur kunjungan. Tahap kelima, berdasarkan diskusi dengan mitra masyarakat, tim melakukan berbagai persiapan kegiatan kemudian memberikan tindakan, yaitu membuat materi, dan jadwal kegiatan dengan di akhiri kegiatan berupa refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM ini secara umum telah sesuai dengan target tim pengabdian, mulai dari jumlah peserta, hasil yang diharapkan, dan evaluasi yang berjalan dengan lancar, walaupun ada berbagai hambatan, misalnya, berkaitan dengan penentuan waktu pelatihan yang tepat. Namun, akhirnya semua itu dapat dipecahkan dengan baik berkat kerja sama semua pihak yang mendukung terselenggaranya kegiatan ini. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini terdiri dari 10 peserta yang terdiri dari Guru/tutor LBB Taman Pintar Lamongan. Setelah dilakukan observasi dan menerima saran dari ketua Yayasan Taman Pintar, maka kegiatan ini dilakukan dengan dua kali pertemuan. Detail dari kegiatan ini sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel Detail Kegiatan PKM

Waktu	Nama Kegiatan	Teknik	Deskripsi Kegiatan
12 November 2024	Survei penjajagan kemampuan Guru LBB Taman Pintar	Survei	Melakukan penjajagan kemampuan tutor/guru LBB Taman Pintar
18 November 2024	<i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	Diskusi	FGD manajemen organisasi/kelembagaan LBB sebagai penunjang mutu SDM Guru/tutor
22 November 2024	Pendampingan dan Pelatihan I	Dikusi	Memahami konsep pembelajaran dengan pendekatan <i>edutainment</i> dan penyusunan materi (modul)
24 November 2024	Tindak lanjut pendampingan 1 (Praktik)	Diskusi	Didapatkannya tingkat capaian dari pendampingan sebelumnya kendala dan juga progress pembelajaran
27 November 2024	Pendampingan dan Pelatihan II	Diskusi	Penyusunan dan pengembangan media <i>edutainment</i> (Pohon Literasi) pada materi pengenalan nama-nama nabi.
28 November 2024	Tindak lanjut pendampingan II	Diskusi	<i>Peer Teaching</i> dan praktik pembelajaran bersama anak-anak LBB Taman Pintar Lamongan
02 Desember 2024	Desiminasi hasil pengabdian masyarakat bersama ahli	<i>Analysis</i>	Pengolahan data

Tahap awal dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada tanggal 12 November 2024 diawali dengan proses penjajagan terhadap kemampuan dan kesiapan guru atau tutor di LBB Taman Pintar Lamongan. Penjajagan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman awal yang komprehensif terkait kondisi aktual pengajar, baik dari aspek pedagogis, metodologis, maupun kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan triangulasi metode, yakni observasi kelas secara langsung, wawancara semi-terstruktur, serta penyebaran angket kepada para tutor.

Hasil penjajagan menunjukkan bahwa mayoritas tutor memiliki latar belakang pendidikan yang sesuai, namun belum terpapar secara optimal dengan pendekatan pembelajaran berbasis *edutainment*. Proses pembelajaran yang diterapkan selama ini cenderung masih konvensional, ditandai dengan dominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual maupun interaktif. Hal ini menjadi indikator adanya kebutuhan mendesak untuk penguatan kapasitas guru dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan, khususnya bagi peserta didik usia dini. Selain itu, hasil wawancara dan angket menunjukkan bahwa para tutor memiliki motivasi tinggi untuk meningkatkan kompetensi, namun masih terbatas dalam hal sumber daya dan akses pelatihan. Oleh karena itu, hasil penjajagan ini menjadi landasan awal dalam merancang pelatihan yang kontekstual, adaptif, dan sesuai dengan realitas kebutuhan tutor di lapangan.

Sebagai tindak lanjut dari penjajagan individu, kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) dilaksanakan untuk menggali aspek kelembagaan dan manajerial di lingkungan LBB Taman Pintar Lamongan. FGD ini bertujuan untuk memahami struktur organisasi, pola komunikasi antar tutor, peran manajemen dalam pembinaan SDM, serta kesiapan kelembagaan dalam mendukung implementasi pendekatan *edutainment* secara berkelanjutan. Dari hasil diskusi,

teridentifikasi bahwa lembaga masih belum memiliki sistem manajemen pembelajaran yang terdokumentasi secara formal. Pembagian tugas dan tanggung jawab di antara tutor dilakukan secara fleksibel dan belum berbasis standar operasional prosedur (SOP). Meskipun demikian, terdapat potensi positif berupa tingginya rasa kekeluargaan dan kolaborasi antar tutor, yang menjadi modal sosial dalam mendorong inovasi pendidikan di lingkungan lembaga.

Diskusi juga menghasilkan beberapa rekomendasi penting, seperti perlunya pelatihan internal secara berkala, penguatan peran koordinator akademik, serta pembentukan forum komunikasi antar tutor. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran kolektif bahwa peningkatan kualitas pembelajaran tidak hanya tergantung pada kapasitas individu, tetapi juga pada keberfungsian sistem kelembagaan secara menyeluruh. Dengan demikian, tahapan penjajagan dan FGD secara simultan memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai kebutuhan, potensi, dan strategi intervensi yang tepat dalam pemberdayaan tutor. Secara konseptual, hasil kedua tahapan ini menunjukkan bahwa program pelatihan dan pendampingan berbasis *edutainment* perlu dirancang secara holistik, dengan memperhatikan aspek personal (kompetensi guru) dan aspek struktural (dukungan kelembagaan) secara berimbang.

Pendampingan dan Pelatihan Kesatu serta tindak lanjut dampingan

Setelah diperoleh pemetaan kemampuan tutor melalui penjajagan awal dan penguatan kelembagaan melalui kegiatan FGD, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan pelatihan pertama yang bertujuan untuk memperkenalkan dan menginternalisasi pendekatan *edutainment* kepada para tutor. Pelatihan ini dirancang tidak hanya sebagai forum penyampaian teori, tetapi juga sebagai media pembelajaran aktif yang melibatkan peserta secara partisipatif dalam merancang perangkat pembelajaran sederhana berbasis *edutainment*.

Konsep *edutainment* yang disampaikan menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Materi pelatihan meliputi prinsip dasar *edutainment*, contoh penerapan di lingkungan pendidikan non-formal, dan teknik menyusun aktivitas pembelajaran yang memadukan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terintegrasi. Dalam sesi pelatihan, para tutor dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mulai menyusun rancangan modul pembelajaran sederhana yang mengusung tema pengenalan nama-nama nabi. Hasilnya, peserta mulai memahami bagaimana menyusun kegiatan pembelajaran yang menarik, seperti permainan kuis, lagu tematik, maupun cerita bergambar yang sesuai dengan nilai keagamaan. Kegiatan ini juga mengasah kreativitas tutor dalam mengembangkan perangkat ajar yang kontekstual dan mudah diaplikasikan.

Secara umum, pelatihan pertama ini berhasil mengubah paradigma peserta dari pola pembelajaran satu arah menjadi lebih terbuka terhadap pendekatan kreatif dan menyenangkan. Kegiatan ini menjadi dasar penting sebelum masuk ke tahap praktik dan pengembangan media secara konkret.

Tindaklanjut dari pelatihan tahap pertama ini adalah untuk meninjau kembali hasil penyusunan modul yang telah dilakukan, sekaligus mengidentifikasi tantangan yang dihadapi para tutor saat mencoba mengimplementasikan materi yang dirancang. Kegiatan ini menjadi momen penting dalam mengkaji keterterapan pendekatan *edutainment* secara lebih realistis di lingkungan LBB Taman Pintar. Tutor diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka secara terbuka, menerima umpan balik dari sesama rekan, serta menyampaikan pengalaman awal dalam menyampaikan materi *edutainment* kepada anak-anak. Dari diskusi tersebut terungkap bahwa sebagian tutor mengalami kesulitan dalam menyusun alur kegiatan yang sistematis dan dalam mengintegrasikan tujuan pembelajaran ke dalam aktivitas yang bersifat permainan atau visual. Kendala lain yang muncul meliputi keterbatasan alat peraga, minimnya referensi visual, serta kurangnya pengalaman dalam menyusun media yang komunikatif dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Meskipun demikian, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa tutor memiliki komitmen kuat untuk melakukan perbaikan melalui pendampingan lanjutan.

Sebagai hasil dari kegiatan ini, tutor sepakat untuk merevisi dan menyempurnakan modul masing-masing, menambahkan unsur gambar dan alat bantu konkret. Kegiatan ini juga menghasilkan rencana pengembangan media yang lebih matang, yang selanjutnya difokuskan pada tahapan pendampingan kedua.



Gambar Pendampingan Memahami konsep pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* dan penyusunan materi (modul)

Pendampingan dan Pelatihan Kedua serta tindak lanjut dampingan

Pendampingan dan pelatihan kedua diarahkan pada tahap lanjutan, yaitu perancangan dan pengembangan media pembelajaran *edutainment*. Fokus utama kegiatan ini adalah membantu tutor merealisasikan ide pembelajaran interaktif dalam bentuk media konkret yang dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar-mengajar. Salah satu produk utama yang dikembangkan pada sesi ini adalah media *edutainment* bertajuk “Pohon Literasi”, yang dirancang untuk mengenalkan nama-nama nabi kepada anak-anak usia dini melalui aktivitas visual dan interaktif.

Pelatihan diawali dengan penjelasan mengenai prinsip-prinsip desain media pembelajaran kreatif, termasuk pemilihan warna, bentuk, bahan yang ramah anak, serta teknik penyusunan alur interaksi antara anak dengan media tersebut. Peserta kemudian diberi kesempatan untuk bekerja secara kolaboratif dalam kelompok, menyusun prototipe “Pohon Literasi” menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kertas karton, gambar tokoh nabi, dan alat bantu permainan edukatif.

Kegiatan ini berhasil membangkitkan potensi kreativitas para tutor yang sebelumnya belum tergalil secara optimal. Masing-masing kelompok mampu menyusun media dengan karakteristik yang khas, mencerminkan pemahaman mereka terhadap esensi *edutainment*: menyenangkan, mendidik, dan partisipatif. Proses ini sekaligus memperkuat keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah di antara peserta. Dari kegiatan ini, diperoleh dua prototipe media yang siap diuji coba. Hal ini menunjukkan bahwa para tutor telah mengalami perkembangan signifikan, tidak hanya dalam aspek konseptual, tetapi juga dalam kemampuan teknis untuk mendesain alat bantu ajar yang inovatif.

Tindaklanjut kegiatan ini adalah implementasi langsung dan pengujian lapangan atas media pembelajaran yang telah dirancang. Proses ini meliputi dua pendekatan utama, yaitu *peer teaching* antar tutor dan uji coba bersama anak-anak di LBB Taman Pintar. Tahapan ini menjadi indikator sejauh mana pendekatan *edutainment* dapat dioperasionalkan secara nyata dalam konteks pembelajaran informal.

Sesi pertama berupa *peer teaching*, di mana masing-masing kelompok mempraktikkan skenario pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dibuat, dan dievaluasi secara langsung oleh rekan sejawat. Evaluasi dilakukan berdasarkan indikator keterlibatan siswa, ketepatan alur kegiatan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Sesi ini memberikan kesempatan bagi tutor untuk menerima masukan dan meningkatkan kesiapan sebelum menghadapi siswa. Sesi kedua dilanjutkan dengan simulasi pembelajaran langsung bersama siswa usia dini. Media “Pohon Literasi” digunakan untuk mengajak anak-anak mengenal nama-nama nabi melalui aktivitas seperti menempel daun bertuliskan nama nabi, bercerita pendek, dan kuis sederhana. Anak-anak menunjukkan respons yang sangat positif, terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti setiap aktivitas yang disiapkan tutor.

Dari hasil observasi, diketahui bahwa penggunaan media *edutainment* secara nyata dapat meningkatkan partisipasi aktif dan fokus belajar anak, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Tutor juga mengakui adanya peningkatan rasa percaya diri setelah menjalani sesi *peer teaching* dan praktik langsung. Sebagai tindak lanjut, tutor menyepakati untuk menyempurnakan media “Pohon Literasi” dengan elemen visual tambahan serta menyusun panduan penggunaan agar dapat direplikasi oleh tutor lain di masa mendatang. Pengalaman pada tahap ini juga menjadi masukan penting dalam proses penyusunan laporan akademik dan pendaftaran HaKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang direncanakan pada akhir program.



Gambar *Peer Teaching* serta konsep *edutainment* “Pohon Literasi”

Setelah sesi teori, peserta dibagi ke dalam kelompok dan diminta untuk merancang media *edutainment* bertema “Pohon Literasi Nabi”. Media ini diharapkan menampilkan: (1) gambar pohon besar berisi cabang-cabang, (2) daun yang bertuliskan nama-nama nabi, (3) ilustrasi sederhana tokoh nabi, (4) dan unsur interaktif seperti permainan tempel (magnetik atau velcro), kuis, dan cerita singkat.

PENUTUP

Program pendampingan tutor dalam pengembangan media *edutainment* berjalan dengan baik. Hal ini ditandai dengan kemampuan guru dan tutor LBB mengalami peningkatan signifikan setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan. Melalui pelatihan yang sistematis dan berbasis praktik, para tutor mulai memahami konsep *edutainment* secara komprehensif, mampu menyusun rancangan modul pembelajaran yang menarik, serta menunjukkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran sederhana namun fungsional. Proses pendampingan secara bertahap juga mendorong tutor untuk lebih percaya

diri dan terbuka terhadap penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif. Bentuk pengembangan media *edutainment* yang dihasilkan oleh para guru berupa media “Pohon Literasi” untuk materi pengenalan nama-nama nabi. Media ini dirancang dengan pendekatan visual dan interaktif, memungkinkan siswa untuk mengenal nama-nama nabi melalui permainan tempel, kuis, serta aktivitas bercerita. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, media ini dapat direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di lingkungan lembaga non-formal.

Rekomendasi dari kegiatan ini adalah, perlunya LBB menjalin sinergi dengan beberapa pihak lain untuk merespon perkembangan pembelajaran menjadi lebih baik. Sehingga antara pendidikan formal dan LBB saling terkait dan mengisi ruang kognitif peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Direktorat Pendidikan Tinggi Islam atas bantuan hibah PKM, sehingga PKM bisa berjalan dengan baik. Serta terima kasih penulis sampaikan kepada ketua Yayasan Taman Pintar atas berkenannya dilakukan pendampingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam. Muchammad Helmi, Kambau, R. A., Rahman, S. A., Mutmainnah, S., Jamilah, Kadir, N. A., Junaidi, S., Serliah, N., Parmitasari, R. D. A., Nurdyyanah, Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (Suwendi, A. Bair, & J. Wahyudi, Ed.). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam. <http://diktis.kemenag.go.id>
- Aminudin, A. (2014). *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi Umum*. Ghalia Indonesia.
- Anam, S. (2015). Countextual Teaching: Catatan Terhadap Pembelajaran Agama Yang Memahamkan. *Miyah: Jurnal Studi Islam*, 3(02), 150–167.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Hamid, M. S. (2012a). *Metode Edutainment*. Diva Press.
- Hamruni. (2008). *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- H.A.R. Tilaar. (t.t.). *Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan Nasional dalam Perspektif Abad 21* (Malang). Tera Indonesia.
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi baca-tulis siswa kelas 3 di sdn sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144, 154.
- Simeru, A., Natusion, T., Takdir, M., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, W., Suyani, K., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. (2023). *Model-Model Pembelajaran*.
- Su'dadah, S. (2014). Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Kependidikan*, II(02). <https://media.neliti.com/media/publications/104015-ID-kedudukan-dan-tujuan-pendidikan-agama-is.pdf>
- Tilaar, H. A. R. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Grasindo.