JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA
https://jicnusantara.com/index.php/jiic
Vol : 3 No: 11, November 2026
E-ISSN : 3047-7824

Inovasi Pembelajaran TPQ Edukatif dan Kreatif sebagai Upaya Pengembangan Metode Belajar Santri TPQ Nurul Hidayah RW 11 Kebraon

Educational and Creative Innovation in TPQ Learning as a Means of Developing Learning Methods for Students of TPQ Nurul Hidayah RW 11 Kebraon

Zidan Maulana Irawan[1*], Adiba Fabiana Faizah[2], Nadia Azzahratun Nisa[3], Cyril Muhammad Febriawan Lubis[4], Mochamad Rizky Putra Zaini[5], Nadinda Aisyah Kamilia[6]
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Email: zidansaja04@gmail.com[1], adibafabianafaizah@gmail.com[2], nadiaazzahratun0507@gmail.com[3] cyrilmuhamm4d@gmail.com[4], mochrizkyzaini@gmail.com[5], nadinda.kamilia@uinsa.ac.id[6]*

Article Info

Article history :
Received : 05-11-2026
Revised : 07-11-2026
Accepted : 09-11-2026
Published : 11-11-2026

Abstract

Background: Learning at Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) that focuses only on Tilawati and Qur'an reading without variation in methods makes students easily bored and less motivated, while the number of teachers is limited. Objective: This community service aimed to develop the learning methods of students at TPQ Nurul Hidayah, RW 11 Kebraon, Karangpilang District, Surabaya, through the GEMA NURANI program (Generasi Muda Nurul Hidayah Berkreasi / Nurul Hidayah Creative Youth Generation). Methods: The activity was carried out from June 17 to July 24, 2026 using the Asset Based Community Development (ABCD) approach through five stages (Discovery, Dream, Design, Define, and Destiny) with more than 50 students and 2 teachers. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Three interventions were implemented: an educational-creative wall magazine (mading), TPQ digitalization through Instagram and TikTok, and learning based on educational games and outbound activities. Results: Based on observations and joint evaluation with the teachers, the wall magazine improved students' writing skills, visual creativity, collaboration, and self-confidence; social media widened the reach of activity documentation and increased parental involvement; and game-based and outbound learning increased students' enthusiasm and sense of togetherness. The three interventions also helped ease the teachers' workload. Conclusion: Integrating conventional and digital media through an asset-based approach can be applied in urban TPQ, and its sustainability depends on standard operating procedures for media management and regeneration of managers from senior students or youth mosque members.

Keywords* : *ABCD, TPQ, wall magazine, social media

Abstrak

Latar belakang: Pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) yang hanya berfokus pada bacaan Tilawati dan Al-Qur'an tanpa variasi metode membuat santri mudah bosan dan kurang termotivasi, sementara jumlah pengajar terbatas. Tujuan: Kegiatan ini bertujuan mengembangkan metode belajar santri TPQ Nurul Hidayah, RW 11 Kebraon, Kecamatan Karangpilang, Surabaya, melalui program GEMA NURANI (Generasi Muda Nurul Hidayah Berkreasi). Metode: Kegiatan dilaksanakan pada 17 Juni–24 Juli 2026 dengan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) melalui lima tahap (Discovery, Dream, Design, Define, dan Destiny) bersama lebih dari 50 santri dan 2 pengajar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tiga intervensi dijalankan, yaitu mading edukatif-kreatif, digitalisasi TPQ melalui Instagram dan TikTok, serta pembelajaran berbasis permainan edukatif dan outbound. Hasil: Berdasarkan observasi dan evaluasi bersama pengajar, mading meningkatkan kemampuan menulis, kreativitas visual, kerja sama, dan kepercayaan diri santri; media sosial memperluas jangkauan

dokumentasi dan keterlibatan orang tua; pembelajaran berbasis permainan dan outbound meningkatkan antusiasme dan kebersamaan santri. Ketiga intervensi juga membantu meringankan beban pengajar. Kesimpulan: Integrasi media konvensional dan digital dengan pendekatan berbasis aset dapat diterapkan di TPQ perkotaan, dengan keberlanjutan yang bergantung pada SOP pengelolaan media dan regenerasi pengelola dari santri senior atau remaja masjid.

Kata Kunci: ABCD, TPQ, mading, media sosial

PENDAHULUAN

KKN atau Kuliah Kerja Nyata adalah tempat bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan teori perkuliahan dalam wujud pengabdian masyarakat. KKN juga menjadi tempat terjalinnya kerja sama antara masyarakat dan perguruan tinggi dalam penyelesaian masalah dan pengembangan pada tempat pelaksanaan KKN. Dengan pelaksanaan KKN ini, mahasiswa dapat mengaplikasikan disiplin ilmu dengan bentuk pendampingan dan pengabdian masyarakat secara langsung. Dalam penyelesaian masalah yang terdapat pada masyarakat, mahasiswa dapat belajar membangun hubungan integral dalam masyarakat, sebagai objek utama yang akan dihadapi kelak setelah menyelesaikan studi (Afriany dkk., 2025).

Pendidikan Al-Qur'an bagi anak usia dini dan remaja adalah dasar yang penting dalam pembentukan karakter serta penanaman nilai-nilai keislaman sejak dini. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) sebagai landasan pendidikan menyelenggarakan pendidikan nonformal bernilai keagamaan Islam dengan tujuan pembelajaran Al-Qur'an, yaitu belajar membaca dan menulis sejak usia dini. Namun, dalam proses pengajaran di berbagai TPQ masih terdapat sejumlah tantangan, terutama terkait metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif (Padila dkk., 2023).

Beberapa kajian menunjukkan bahwa sistem pembelajaran TPQ yang hanya menekankan bacaan Tilawati dan Al-Qur'an tanpa metode yang kreatif membuat santri cepat bosan dan menurunkan motivasi serta minat mereka dalam menimba ilmu agama, ditambah dengan kendala keterbatasan jumlah pengajar (Zain, 2025). Temuan-temuan ini menegaskan perlunya inovasi metode agar pembelajaran Al-Qur'an di TPQ berlangsung lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi santri.

Berdasarkan hasil observasi awal mahasiswa KKN di TPQ Nurul Hidayah RW 11 Kebraon, ditemukan permasalahan yang serupa dengan yang banyak terjadi di TPQ lain, yaitu metode pembelajaran yang digunakan masih relatif monoton, dengan sistem pembelajaran yang hanya menekankan bacaan Tilawati dan Al-Qur'an tanpa menggunakan metode pembelajaran yang kreatif, sehingga sering kali membuat anak cepat bosan dan menurunkan motivasi mereka dalam menimba ilmu agama (Nasaruddin dkk., 2024). Permasalahan ini turut diperparah oleh kekurangan tenaga pendidik, di mana keterbatasan jumlah ustaz atau ustazah membuat proses pembelajaran tidak dapat berjalan maksimal sehingga minat santri dalam mengikuti pembelajaran masih tergolong rendah (Hapsari dkk., 2025).

Untuk menjawab permasalahan ini, mahasiswa KKN Kebraon RW 11 UINSA dapat mengembangkan media dan pendekatan yang saling melengkapi. Mading edukatif dan kreatif menjadi salah satu pilihan strategis karena fungsinya yang beragam, mencakup aspek informatif, edukatif-kreatif, dan sosiokultural sekaligus. Karakteristik mading yang bersifat sementara,

melibatkan kerja sama banyak pihak, dan mengandalkan tampilan visual menjadikan kontennya mudah diperbarui sehingga tetap sesuai dengan kebutuhan pembaca. Sejumlah program pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan mading mampu mendorong siswa lebih berani mengekspresikan gagasan melalui tulisan, lebih terampil dalam menyeleksi dan menata informasi secara runtut, serta lebih inovatif dalam memadukan elemen visual seperti tata letak, warna, dan ilustrasi (Ibrahim & Juriati, 2025; Jannah dkk., 2026). Selain itu, aktivitas ini juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide.

Selain optimalisasi mading, upaya digitalisasi juga dapat diterapkan pada TPQ melalui pembuatan akun media sosial seperti Instagram dan TikTok. Langkah ini bertujuan memperluas jangkauan informasi kegiatan TPQ, memperkenalkan program-programnya kepada masyarakat luas, sekaligus menjadi sarana dokumentasi dan promosi yang lebih menarik bagi generasi muda yang akrab dengan platform digital. Di samping itu, pendekatan pembelajaran di TPQ dapat diperkaya dengan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti penggunaan permainan edukatif (games) dalam kegiatan outbound. Metode ini diharapkan mampu meningkatkan antusiasme santri dalam belajar, memperkuat pemahaman materi keagamaan melalui pengalaman langsung, serta menumbuhkan semangat kebersamaan dan kerja sama tim di antara para santri.

Berbagai kegiatan pengabdian telah menunjukkan manfaat dari masing-masing pendekatan tersebut. Permainan edukatif di lingkungan TPQ dilaporkan mendukung hafalan, motivasi, dan kerja sama santri serta kapasitas pengajar (Dewi, 2026; Haq dkk., 2025; Ridha dkk., 2026); pelatihan mading meningkatkan kreativitas menulis dan kepercayaan diri siswa (Ibrahim & Juriati, 2025; Jannah dkk., 2026); dan pendampingan Instagram atau TikTok memperluas jangkauan informasi lembaga (Azis dkk., 2026; Muhibbin dkk., 2026). Namun, sejauh penelusuran penulis pada literatur yang dirujuk, ketiga pendekatan tersebut umumnya dikaji secara terpisah, sebagian besar di sekolah, madrasah, atau kelompok dakwah, dan belum diintegrasikan dalam satu program pada TPQ perkotaan yang jumlah pengajarnya terbatas. Selain itu, kajian-kajian tersebut belum banyak merumuskan mekanisme keberlanjutan pengelolaan media setelah masa pendampingan berakhir.

Program GEMA NURANI di RW 11 Kebraon menawarkan kebaruan melalui tiga hal. Pertama, integrasi media konvensional (mading) dan media digital (Instagram dan TikTok) yang saling menguatkan, karena karya santri pada mading didokumentasikan dan dipublikasikan melalui media sosial, serta dipadukan dengan pembelajaran berbasis permainan di luar kelas. Kedua, penerapannya di TPQ perkotaan dengan jumlah santri yang jauh lebih banyak daripada jumlah pengajar. Ketiga, perumusan model keberlanjutan berupa prosedur operasional standar (SOP) pengelolaan media dan regenerasi pengelola dari kalangan santri senior. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan mengembangkan metode belajar santri TPQ Nurul Hidayah melalui integrasi mading edukatif-kreatif, digitalisasi media sosial, dan pembelajaran berbasis permainan dan outbound dengan pendekatan ABCD, serta merumuskan strategi keberlanjutannya.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD), yaitu pendekatan pengembangan masyarakat yang berangkat dari aset dan potensi yang

telah dimiliki komunitas, bukan dari kekurangannya (Bukido & Mushlihin, 2022). Aset dipetakan ke dalam lima kategori (pentagonal aset), yaitu aset manusia, sosial, fisik, finansial, dan alam (Fauzi dkk., 2024). Kegiatan dijalankan melalui lima tahap ABCD (5-D), yaitu *Discovery*, *Dream*, *Design*, *Define*, dan *Destiny* (Fuadi & Sai'in, 2024; Saddad dkk., 2026).

Subjek kegiatan adalah santri TPQ Nurul Hidayah di RW 11, Kelurahan Kebraon, Kecamatan Karangpilang, Surabaya, dengan partisipan lebih dari 50 santri dan 2 pengajar TPQ. Kegiatan dilaksanakan pada 17 Juni–24 Juli 2026 oleh kelompok KKN RW 11 Kebraon dengan pendekatan partisipatif, sehingga santri dan pengajar terlibat langsung dalam setiap tahap kegiatan.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, observasi partisipatif terhadap proses belajar mengajar dan keterlibatan santri selama kegiatan. Kedua, wawancara dengan ketua RW 11 dan pengajar TPQ untuk menggali aset, permasalahan pembelajaran, dan harapan pengelola. Ketiga, analisis dokumen berupa dokumentasi kegiatan, hasil karya santri pada mading, dan data akun media sosial TPQ. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan, untuk indikator yang dapat diukur, dibandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah program.

Pemetaan tahapan ABCD pada kegiatan ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan ABCD (5-D) pada program GEMA NURANI

Tahap	Kegiatan	Teknik dan keluaran
Discovery	Menemukan aset dan permasalahan pembelajaran TPQ, termasuk pemetaan aset manusia, sosial, fisik, finansial, dan alam.	Wawancara ketua RW dan pengajar; observasi; peta aset
Dream	Merumuskan harapan bersama pengajar dan pengurus tentang pembelajaran TPQ yang lebih variatif dan tidak membebani pengajar.	Wawancara dan diskusi dengan pengajar
Design	Merancang program GEMA NURANI yang terdiri atas tiga intervensi: mading, digitalisasi media sosial, dan pembelajaran berbasis permainan dan outbound.	Rancangan program kerja
Define	Menetapkan program prioritas, pembagian peran mahasiswa KKN, pengajar, dan santri, serta jadwal pelaksanaan.	Kesepakatan peran dan jadwal
Destiny	Melaksanakan program pada 17 Juni–24 Juli 2026, melakukan evaluasi bersama pengajar, dan merumuskan tindak lanjut keberlanjutan.	Pelaksanaan, evaluasi akhir, rencana keberlanjutan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Aset dan Permasalahan Pembelajaran

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui wawancara bersama ketua RW 11 Kebraon dan pengajar TPQ Nurul Hidayah untuk memetakan aset serta kondisi pembelajaran yang berjalan. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa TPQ Nurul Hidayah memiliki potensi sumber daya manusia yang cukup besar, tercermin dari jumlah santri yang mencapai lebih dari 50 orang, namun hanya didampingi oleh 2 orang pengajar. Kondisi ini mengonfirmasi permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap observasi awal, yaitu metode pembelajaran yang masih berpusat pada bacaan Tilawati dan Al-Qur'an tanpa variasi metode, sehingga santri cenderung cepat bosan dan kurang termotivasi. Keterbatasan jumlah pengajar juga menyebabkan proses pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal, khususnya dalam memberikan perhatian individual kepada

JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA
https://jicnusantara.com/index.php/jiic
Vol : 3 No: 11, November 2026
E-ISSN : 3047-7824

santri. Berdasarkan pemetaan aset, aset manusia (santri dan pengajar) serta aset sosial (dukungan ketua RW 11) menjadi modal utama program. Temuan ini menjadi dasar perancangan program kerja yang berfokus pada penguatan metode pembelajaran melalui media kreatif dan pendekatan partisipatif.

2. Perancangan dan Pelaksanaan Program

Berdasarkan hasil identifikasi aset, kelompok KKN RW 11 Kebraon merancang program kerja bertajuk GEMA NURANI (Generasi Muda Nurul Hidayah Berkreasi), yang dilaksanakan selama periode 17 Juni–24 Juli 2026 dengan melibatkan santri secara langsung sebagai subjek aktif kegiatan. Program ini terdiri atas tiga bentuk intervensi utama, yaitu pengembangan mading edukatif-kreatif, digitalisasi TPQ melalui media sosial, serta pembelajaran berbasis permainan dan outbound.

a. Mading Edukatif dan Kreatif

Berdasarkan observasi dan penilaian pengajar, pelaksanaan mading menunjukkan peningkatan pada beberapa aspek: santri menjadi lebih aktif dalam menuangkan ide melalui tulisan bertema keagamaan, mampu menyusun informasi secara lebih sistematis, serta menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dalam mengombinasikan elemen visual pada mading. Selain itu, aktivitas kelompok dalam penyusunan mading turut mendorong peningkatan kemampuan kerja sama, komunikasi antarsantri, dan kepercayaan diri dalam menyampaikan gagasan. Temuan ini sejalan dengan konsep bahwa mading memiliki multi-fungsi yang mencakup domain informatif, edukatif-kreatif, dan sosiokultural, serta sifatnya yang temporer dan kolaboratif memungkinkan materi keagamaan terus diperbarui agar tetap relevan dengan kebutuhan santri.



GAMBAR 1 Mading GEMA NURANI

b. Digitalisasi TPQ melalui Media Sosial

Sebagai upaya perluasan jangkauan informasi, kelompok KKN membantu pembuatan dan pengelolaan akun Instagram dan TikTok resmi TPQ Nurul Hidayah. Konten yang diunggah meliputi dokumentasi kegiatan pembelajaran, karya santri dari program mading, serta cuplikan kegiatan outbound. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa kehadiran akun media sosial ini memberikan sarana promosi dan dokumentasi yang lebih menarik, memperkenalkan program TPQ kepada masyarakat yang lebih luas, serta meningkatkan keterlibatan orang tua santri dalam memantau perkembangan anak melalui unggahan digital. Digitalisasi ini juga menjadi sarana pelestarian dokumentasi kegiatan yang sebelumnya belum

terkelola secara sistematis, sekaligus memperkenalkan TPQ kepada generasi muda yang lebih akrab dengan platform digital dibandingkan media cetak konvensional.



Gambar 2 Sosialisasi digitalisasi TPQ

c. Pembelajaran Berbasis Games dan Outbound

Kegiatan outbound yang memadukan permainan edukatif dengan materi keislaman dilaksanakan sebagai variasi metode pembelajaran di luar kelas. Permainan dirancang agar santri belajar sambil bermain, misalnya melalui kuis interaktif seputar hafalan doa dan kisah keislaman, serta permainan kelompok yang menuntut kerja sama tim. Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan antusiasme santri yang meningkat dibandingkan metode pembelajaran konvensional di dalam kelas. Santri terlihat lebih bersemangat, aktif berpartisipasi, dan menunjukkan pemahaman materi keagamaan yang lebih baik melalui pengalaman belajar langsung (experiential learning). Selain aspek kognitif, kegiatan ini juga menumbuhkan semangat kebersamaan dan kerja sama tim di antara santri, sebagaimana yang menjadi tujuan awal perancangan program.



Gambar 3 Pembelajaran Berbasis Games dan Outbound

3. Evaluasi Program

Evaluasi dilakukan bersama seluruh anggota KKN dan pengajar TPQ Nurul Hidayah pada akhir periode pelaksanaan. Hasil evaluasi secara umum menunjukkan bahwa ketiga bentuk

intervensi mading, digitalisasi TPQ melalui media sosial, dan pembelajaran berbasis games serta outbound dinilai berjalan efektif dalam mengatasi permasalahan monotonnya metode pembelajaran dan rendahnya motivasi santri. Pengajar TPQ menyampaikan bahwa variasi metode ini membantu meringankan beban pengajaran di tengah keterbatasan jumlah tenaga pendidik, karena santri menjadi lebih mandiri dan aktif dalam proses belajar. Meskipun demikian, keberlanjutan program khususnya pengelolaan akun media sosial dan pembaruan konten mading secara rutin menjadi tantangan utama pascaprogram KKN, sehingga diperlukan pendampingan lanjutan atau regenerasi pengurus dari kalangan santri senior maupun pengajar TPQ agar manfaat program dapat berkelanjutan.

Penilaian di atas bersifat kualitatif. Agar capaian program dapat dibaca secara terukur, hasil evaluasi dirangkum dalam matriks indikator sebelum dan sesudah program pada Tabel 2.

Tabel 2. Matriks indikator evaluasi program (sebelum dan sesudah)

Aspek	Indikator	Sebelum	Sesudah	Sumber data
Mading	Jumlah karya santri yang dimuat di mading	0	3	Dokumentasi mading
Media sosial	Jumlah unggahan (*feed*/*reels*) Instagram	0	2	Insight Instagram
Media sosial	Jumlah unggahan (*feed*/*reels*) TikTok	0	3	Analitik TikTok
Games dan outbound	Tingkat kehadiran santri (%)	0	90%	Daftar hadir TPQ

Matriks tersebut menjadi dasar pembandingan capaian sebelum dan sesudah program, sekaligus acuan pemantauan setelah masa KKN berakhir.

4. Pembahasan

Peningkatan kemampuan menulis, penyusunan informasi, dan kepercayaan diri santri melalui mading sejalan dengan hasil pelatihan mading pada siswa SMP Muhammadiyah Mataram, yaitu siswa lebih aktif menuangkan gagasan, lebih sistematis menata informasi, dan lebih kreatif memadukan tata letak, warna, serta gambar (Jannah dkk., 2026). Hasil serupa dilaporkan pada program mading di SMA MBS Selong, berupa meningkatnya motivasi menulis dan kerja sama siswa, dengan kesulitan menentukan konsep awal sebagai tantangannya (Ibrahim & Juriati, 2025). Perbedaannya, mading pada kegiatan ini ditempatkan di TPQ dan memuat tulisan bertema keagamaan, sehingga berfungsi sekaligus sebagai media ekspresi santri dan media dakwah.

Hasil digitalisasi TPQ sejalan dengan pendampingan Instagram dan TikTok di MI Miftahul Huda 02 Papungan, di mana pengaktifan akun memperluas jangkauan informasi dan meningkatkan kesadaran orang tua terhadap akun resmi lembaga (Azis dkk., 2026). Studi tersebut juga mencatat hambatan berupa terbatasnya peralatan produksi, sedikitnya pengelola yang terampil secara teknis, keterbatasan waktu guru, dan belum adanya SOP pengelolaan akun, yang juga menjadi tantangan keberlanjutan di TPQ Nurul Hidayah. Pendampingan Instagram pada PRM Karangrejo menunjukkan peningkatan kapasitas dakwah digital, tetapi pengikut, jangkauan, dan keterlibatan tidak diukur secara kuantitatif (Muhibbin dkk., 2026). Hal ini menegaskan pentingnya mencatat indikator terukur seperti pada Tabel 2.

Peningkatan antusiasme dan kebersamaan santri pada pembelajaran berbasis permainan dan outbound sejalan dengan temuan di TPQ lain. Permainan papan di TPQ Baitul Khoir Jetakan, Magelang, yang dinilai dengan pre-test dan post-test, mendukung hafalan rukun iman dan rukun Islam, nama malaikat, dan doa harian pada santri (Haq dkk., 2025). Permainan kolaboratif pada festival TPQ di Desa Kerten meningkatkan daya ingat, kerja sama tim, dan motivasi santri, meskipun buktinya terutama bersifat observasional, seperti pada kegiatan ini (Dewi, 2026). Pada pelatihan guru TPQ berbasis permainan edukatif di PCM Kembaran, skor pengetahuan guru meningkat dari rerata 75,59 menjadi 87,12 (Ridha dkk., 2026), yang menunjukkan bahwa dampak permainan edukatif dapat dibuktikan melalui pengukuran sebelum dan sesudah.

Dibandingkan kajian-kajian tersebut yang umumnya membahas satu jenis intervensi, kegiatan ini memadukan tiga intervensi yang saling menguatkan: karya santri pada mading dipublikasikan melalui media sosial, dan kegiatan outbound menjadi bahan konten dokumentasi. Keterpaduan ini menjadi nilai tambah, tetapi juga menambah beban pengelolaan sehingga memerlukan rencana keberlanjutan yang jelas. Keterbatasan kegiatan ini adalah durasi pelaksanaan yang singkat (sekitar lima minggu) dan evaluasi yang belum menggunakan kelompok pembanding, sehingga hasilnya perlu ditafsirkan secara hati-hati.

5. Rencana Keberlanjutan Program

Pengelolaan rutin akun media sosial dan pembaruan mading setelah KKN menjadi tantangan utama keberlanjutan. Untuk itu diusulkan model keberlanjutan berikut.

a. SOP sederhana pengelolaan mading dan media sosial.

SOP memuat, antara lain, jadwal pembaruan mading dan unggahan media sosial, pembagian peran (penanggung jawab, pembuat konten, dan pengunggah), alur persetujuan konten oleh pengajar, serta aturan etika unggahan, termasuk izin orang tua sebelum foto atau video santri dipublikasikan.

b. Tim Kreatif Santri Senior atau Remaja Masjid.

Tim ini dibentuk dan dibekali pelatihan teknis (menulis, desain mading, pengambilan gambar, penyuntingan video, dan pengelolaan akun) sebelum masa KKN berakhir, kemudian didampingi secara berkala oleh perwakilan kelompok KKN secara daring.

c. Penguatan peran pengajar dan pengurus TPQ

Pengajar bertindak sebagai penanggung jawab program, sedangkan ketua RW dan pengurus TPQ mendukung dari sisi izin dan fasilitas. Capaian dipantau secara berkala menggunakan indikator pada Tabel 2.

KESIMPULAN

Program KKN RW 11 Kebraon melalui kegiatan GEMA NURANI (Generasi Muda Nurul Hidayah Berkreasi) menunjukkan hasil positif dalam menjawab permasalahan utama yang dihadapi TPQ Nurul Hidayah, yaitu metode pembelajaran yang monoton dan keterbatasan jumlah tenaga pengajar, melalui tiga bentuk intervensi yang saling melengkapi: pengembangan mading edukatif-kreatif, digitalisasi TPQ melalui akun media sosial Instagram dan TikTok, serta pembelajaran berbasis permainan edukatif dan outbound. Pendekatan ABCD (Asset Based Community Development) yang digunakan membantu menggali potensi santri dan sumber daya yang ada, sehingga program yang dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Berdasarkan observasi dan penilaian pengajar, mading edukatif meningkatkan kemampuan santri dalam menulis, menyusun informasi, berkreasi secara visual, serta memperkuat kerja sama dan kepercayaan diri. Digitalisasi TPQ melalui media sosial memperluas jangkauan promosi dan dokumentasi kegiatan, sekaligus meningkatkan keterlibatan orang tua santri. Pembelajaran berbasis permainan dan outbound meningkatkan antusiasme, pemahaman materi keagamaan, serta semangat kebersamaan santri dibandingkan pembelajaran konvensional di kelas. Secara keseluruhan, ketiga intervensi ini juga membantu meringankan beban pengajar di tengah keterbatasan tenaga pendidik.

Keberlanjutan program, khususnya pengelolaan rutin akun media sosial dan pembaruan konten mading, masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, diusulkan penyusunan SOP pengelolaan media, pembentukan Tim Kreatif Santri Senior atau Remaja Masjid yang dibekali pelatihan teknis, serta pemantauan berkala dengan indikator pada Tabel 2. Kegiatan selanjutnya disarankan mengukur dampak secara kuantitatif dengan durasi yang lebih panjang dan kelompok pembanding.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (UINSA) selaku penyelenggara program Kuliah Kerja Nyata (KKN), serta kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) atas bimbingan dan arahannya selama pelaksanaan kegiatan. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ketua RW 11 Kebraon, Kelurahan Kebraon, Kecamatan Karangpilang, Surabaya, atas izin, dukungan, dan kerja samanya yang sangat membantu kelancaran program. Penghargaan setinggi-tingginya juga diberikan kepada seluruh pengajar dan santri TPQ Nurul Hidayah yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan program GEMA NURANI (Generasi Muda Nurul Hidayah Berkreasi), mulai dari pembuatan mading edukatif-kreatif, digitalisasi media sosial, hingga kegiatan pembelajaran berbasis games dan outbound. Tidak lupa, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh anggota kelompok KKN RW 11 Kebraon atas kekompakan, kerja sama, dan dedikasinya selama proses pelaksanaan hingga penyusunan artikel ini. Semoga hasil pengabdian ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi TPQ Nurul Hidayah dan masyarakat RW 11 Kebraon.

DAFTAR PUSTAKA

Afriany, D., Lestari, N., & Marendah, S. (2025). Pendampingan holistik dalam penguatan literasi Al-Qur'an dan pembentukan karakter Islami anak di TPA Jamiatul Islamiyah.

Azis, E. F., Kusumawijayanti, A. R., & Indah, N. S. (2026). Pemanfaatan media sosial Instagram dan TikTok sebagai sarana digital branding MI Miftahul Huda 02 Papungan. *Transgenera: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Humaniora, 3*(1). https://doi.org/10.35457/transgenera.v3i1.5598

Bukido, R., & Mushlihin, M. A. (2022). Pemberdayaan usaha ekonomi produktif bagi masyarakat miskin di Desa Gangga II dengan menggunakan metode ABCD. *NYIUR-Dimas: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 2*(1), 45–56. https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/nyiur/article/view/286

Dewi, R. T. (2026). Pendidikan karakter anak melalui pendekatan partisipatif pada festival TPQ di Desa Kerten. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 10*(2), 15850–15854.

Fauzi, A., Lubab, A., & Abidin, U. K. (2024). Menyiapkan akreditasi program studi APS 4.0 dengan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD). *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5*(1), 86–90. https://doi.org/10.31949/jb.v5i1.7036

Fuadi, A. A., & Sai'in, D. (2024). Penguatan dan pengembangan potensi sosial di Desa Durenan Sidorejo Magetan. *BHAKTI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 3*(1).

Hapsari, A. S., Ridho, M. R., Nabila, N. A., & Fitriyani, N. (2025). Pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam bentuk pendampingan belajar mengaji Iqro' 1 dan 2 di TPQ Nurul Iman Desa Warak, Kecamatan Sidomukti, Kota Salatiga 2024. *Alkadimat, 3*(1), 43–52.

Haq, A. L. A., Purnanto, A. W., & Fitriyatinur, Q. (2025). Knowledge transformation through board games for fostering perseverance character at TPQ Baitul Khoir Jetakan. *Community Empowerment, 10*(5), 1143–1152. https://doi.org/10.31603/ce.12579

Ibrahim, & Juriati, A. (2025). Penguatan kreativitas dan literasi siswa melalui program pembuatan dan dekorasi ulang majalah dinding di SMA MBS Selong. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata, 5*(2). https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v5i2.9183

Jannah, M., Aprilia, D., Surahman, A., Wadi, H., Afriansah, D., Eryanto, A., & Basri, H. (2026). Pelatihan penulisan dan penyusunan mading untuk meningkatkan kreativitas menulis dan desain siswa. *Abdimas Mandalika, 5*(4), 764–770. https://doi.org/10.31764/am.v5i4.29828

Muhibbin, M. A., Ridlo, M. Z., & Kurniawan, P. (2026). Transformasi dakwah digital melalui pendekatan Participatory Action Research: Pendampingan Instagram pada PRM Karangrejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan, 6*(3). https://doi.org/10.59818/jpm.v6i3.2686

Nasaruddin, Ilham, Nurdiniawati, & Alimudin. (2024). Pendampingan dan peran TPQ untuk meningkatkan baca Al-Qur'an di Dusun Soro Bali Desa Karampi.

Padila, C., Kustati, M., & Gusmirawati. (2023). Pendampingan literasi baca Alquran pada anak TPA Masjid Al-Falah, Tabing melalui sudut baca kreatif.

Ridha, M. R., Cahyono, B. D., Nikmah, K., Humam, A. S., Nurkholis, M. A., & Marifah, D. (2026). Pemberdayaan guru TPQ dalam pembelajaran kosakata Arab: Pemanfaatan media visual tematik dengan pendekatan permainan edukatif. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS), 9*(1), 65–76. https://doi.org/10.33474/jipemas.v9i1.24518

Saddad, A., Resta, S., Fatma, P. E., Asanti, D. K., Arnanta, A. T., Vania, C., & Ain, N. S. N. (2026). Pemasangan plang batas RT/RW berbasis pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) sebagai upaya penguatan identitas wilayah Desa Sumberdadap. *Martabe: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 9*(9), 3649–3658. https://doi.org/10.31604/jpm.v9i9.3649-3658

Zain, L. M. (2025). Pendampingan pengajaran tajwid dan fashohah serta penguatan moderasi beragama di TPQ Al-Khidmah dan Al-Ikhlas. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, 25*(1), 1–8. https://doi.org/10.14421/aplikasia.v25i1.4133