



## STRENGTHENING TEACHERS' CAPACITY IN DEVELOPING A CREATIVE QUR'AN LEARNING CENTER THROUGH THE USE OF AUGMENTED REALITY BASED FLASHCARDS

Evi Maulidah

Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah Jember

\*evi.maulidah@yahoo.com

---

### Article History:

Received: October 25<sup>th</sup>, 2025

Revised: December 10<sup>th</sup>, 2025

Published: December 15<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** *Al-Qur'an Education Parks (TPQ) are crucial in producing morally upright Muslims who can read the Qur'an. Nonetheless, traditional approaches that are less appropriate for the traits of the digital generation continue to dominate education at TPQs. TPQ Fathur Rahman in Gumuk Jajar Hamlet, Sumberdanti Village, also suffers from this condition. Its teachers still have limitations when it comes to using technology-based learning materials, even with the potential of individual assets and strong community support. Through the use of Augmented Reality (AR)-based Flashcard Educational Game Tools (APE), this community service project seeks to enhance TPQ teachers' ability to foster creative learning. Through the phases of discovery, dream, design, and define-destiny, the Asset-Based Community Development (ABCD) approach is employed. Mapping community resources, training, and mentoring the use of AR flashcards in education are among the activities. The outcomes of the community service demonstrate that teachers are better able to use AR-based learning materials, students are more motivated and focused, and parents are more involved in helping their kids learn at home.*

---

**Keywords:** Creative TPQ, strengthening teacher's capacity, augmented reality

## PENDAHULUAN

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) merupakan lembaga pendidikan nonformal yang memiliki peran strategis dalam membentuk generasi muslim yang berakhlak, berwawasan agama dan mampu membaca Al-Qur'an. Menurut data Sistem Informasi Pelayanan Tanda Daftar Pendidikan Al-Qur'an (SIPDAR-PQ), sejak tahun 2022, telah terdaftar sebanyak 190.000 Lembaga Pendidikan Al-Qur'an yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia (Kementerian Agama RI, n.d.), baik di perkotaan maupun pedesaan. Keberadaan LPQ tersebut, di dalamnya termasuk Taman Pendidikan Al-Qur'an, menjadi salah satu aset komunitas keagamaan yang hingga kini mampu menjangkau anak-anak usia dini hingga remaja dalam pembelajaran Al Qur'an.

Seiring dengan peran strategis TPQ tersebut, tantangan besar yang dihadapi oleh guru dan stakeholders adalah meningkatkan mutu proses pembelajaran. Metode pembelajaran di TPQ masih didominasi oleh metode-metode konvensional, seperti metode iqra', talaqqi, dan ceramah. Meskipun metode-metode tersebut terbukti efektif (Rianda, 2024) dalam sejarahnya, tetapi di era

digital saat ini, metode pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk direalisasikan (*Soegiarto et al., 2023*), terutama karena anak-anak telah terbiasa dengan media visual interaktif (*Rachmat & Hartati, 2019*).

Inovasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendesak yang perlu diwujudkan di setiap lembaga pendidikan, termasuk Taman Pendidikan Al-Qur'an. Tanpa pemanfaatan teknologi, proses pembelajaran berisiko menimbulkan kesenjangan antara pengalaman belajar dengan realitas kehidupan sehari-hari anak. Maka, dengan adanya inovasi berbasis teknologi, pembelajaran dapat dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar generasi digital.

TPQ Fathur Rahman adalah salah satu TPQ di Dusun Gumuk Jajar Desa Sumberdanti Kecamatan Sukowono. TPQ Fathur Rahman memiliki potensi besar dari sisi asset individu dan komunitas. Guru-guru yang mengajar memiliki latar belakang pendidikan agama yang kuat, dan antusias dalam menerima inovasi (Observasi 4 agustus 2025). Selain itu, dukungan dan partisipasi masyarakat sekitar sangat kuat dalam kegiatan yang dilaksanakan di TPQ (Wawancara guru TPQ 4 agustus 2025). Hal ini menunjukkan bahwa secara kelembagaan sosial, TPQ Fathur Rahman memiliki kekuatan komunitas yang bisa diberdayakan untuk menerima inovasi pembelajaran.

Media berbasis *Augmented Reality* (AR) menjadi sebuah pilihan tepat dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. *Augmented Reality* (AR) mengintegrasikan dunia nyata dengan objek virtual secara *real-time* (*Adryansyah et al., 2023*). Kajian literatur menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis *Augmented Reality* (AR) mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa (*Hariyono, 2023*). Dendodi dkk (2024) menyatakan bahwa *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan daya ingat serta kemampuan anak dalam menghubungkan konsep abstrak dengan objek nyata. Demikian pula, penelitian Septiandini (2025) menegaskan bahwa penggunaan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) terbukti dapat merangsang keterlibatan aktif siswa melalui visualisasi 3D yang interaktif.

Implementasi *Augmented Reality* (AR) di lembaga pendidikan keagamaan masih sangat terbatas. Gusman (2025) mencatat bahwa keterbatasan kompetensi digital guru menjadi faktor utama mengapa inovasi *Augmented Reality* (AR) sulit diterapkan di lembaga pendidikan Islam. Kondisi ini juga dialami oleh guru-guru TPQ Fathur Rahman yang mengaku belum familiar dengan perangkat maupun aplikasi pendukung *Augmented Reality* (Wawancara guru TPQ 4 Agustus 2025). Maka, Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memperkuat kapasitas guru agar mampu mengelola metode kreatif berbasis teknologi seperti AR.

Penguatan kapasitas guru TPQ ini merupakan sebuah kebutuhan yang mendesak. Apabila tidak dilakukan, maka dapat menimbulkan beberapa dampak. Pertama, siswa akan kehilangan minat belajar karena metode yang monoton. Kedua, potensi aset berupa antusiasme guru dan dukungan masyarakat bisa terbuang sia-sia, sehingga TPQ akan mengalami stagnasi bahkan kemunduran di era digital. Ketiga, tanpa inovasi, TPQ akan tertinggal jauh dibandingkan dengan lembaga pendidikan nonformal lainnya yang mulai mengadopsi pendekatan kreatif berbasis teknologi.

Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat dengan fokus penguatan kapasitas guru dalam membangun TPQ kreatif dengan APE *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) sangat penting dilakukan. Program ini bukan hanya menjawab problem rendahnya literasi digital guru, tetapi juga memanfaatkan potensi komunitas dan sosial yang sudah ada. Pendekatan pendampingan yang terstruktur diharapkan mampu melahirkan model pembelajaran yang kreatif, menarik, dan relevan

dengan kebutuhan generasi digital. Dengan demikian, pengabdian ini akan memperkuat posisi TPQ Fathur Rahman sebagai lembaga yang inspiratif karena mampu *survive* dalam menghadapi era digital, tanpa kehilangan jati dirinya sebagai pusat pembelajaran Al-Qur'an.

## BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (Cormac Russell, 2022) yang berfokus pada pemanfaatan aset dan potensi yang dimiliki komunitas mitra, yaitu guru-guru TPQ, sebagai basis penguatan kapasitas. Pendekatan ini dipilih karena mendorong partisipasi aktif komunitas serta mengembangkan solusi berkelanjutan berdasarkan kekuatan internal yang ada.

Metodologi ABCD diterapkan melalui siklus 5D, yaitu *discovery, dream, design, define-destiny*. Pada tahap *discovery*, dilakukan pemetaan aset komunitas melalui wawancara, observasi, dan diskusi kelompok terarah (FGD). Aset yang teridentifikasi pada tahap ini meliputi aset manusia (guru TPQ Fathur Rahman yang berkomitmen), aset sosial kelembagaan (dukungan masyarakat terhadap kegiatan yang dilaksanakan di TPQ), aset infrastruktur (ruang belajar), serta aset teknologi (smartphone dan akses internet). Analisis pada tahap ini menunjukkan keterbatasan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran kreatif, sekaligus peluang pengembangan melalui media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality*.

Tahap *dream*, difokuskan pada perumusan visi bersama mengenai pembelajaran TPQ yang kreatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan digital. Guru dan pengelola TPQ, didampingi oleh pengabdi, merumuskan harapan kolektif untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan karakteristik anak.

Selanjutnya, tahap *design* diarahkan pada perancangan program penguatan kapasitas guru, yang meliputi penyusunan pelatihan penggunaan *Flashcard* berbasis AR serta strategi penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di TPQ. Tahap ini berfungsi menghubungkan aset yang dimiliki dengan tujuan program secara sistematis.

Tahap *define-destiny* merupakan tahap implementasi dan keberlanjutan program, yang ditandai dengan pelaksanaan pelatihan, distribusi APE *Flashcard* berbasis AR, serta pendampingan guru dalam penerapannya di kelas. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi dan refleksi bersama untuk memastikan keberlanjutan pemanfaatan media pembelajaran kreatif di TPQ.

Melalui penerapan metode ABCD ini, kegiatan pengabdian dapat meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran inovatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berikut tabel yang menggambarkan kondisi awal, Tindakan yang diberikan dan perubahan indikator sosial :

Tabel 1 Hasil Pengabdian

Aspek	Kondisi Awal	Tindakan Program	Perubahan/Indikator Sosial
Kapasitas Guru TPQ	Terbatas pada metode konvensional.	Pelatihan dan praktik penggunaan	Guru menguasai keterampilan teknis baru.

		APE <i>Flashcard</i> berbasis AR	
Motivasi dan Fokus Santri	Santri mudah tidak focus, dan cepat bosan dalam pembelajaran	Penerapan <i>Flashcard</i> AR dalam pembelajaran rukun iman dan rukun islam	Santri lebih fokus, antusias, serta termotivasi belajar menggunakan <i>Flashcard</i> AR
Dukungan Wali Santri	Minim pengetahuan tentang metode inovatif berbasis teknologi untuk membantu anak belajar di rumah	Pemberian <i>Flashcard</i> AR kepada anak untuk ditunjukkan dan digunakan bersama orang tua di rumah	Wali santri mendukung program dengan mendampingi dan memberikan fasilitas kepada anak berupa penggunaan <i>smartphone</i> di rumah.
Ketersediaan Aset Teknologi	Belum memanfaatkan <i>smartphone</i> secara maksimal dalam pembelajaran	Pemanfaatan <i>smartphone</i> untuk menscan barcode <i>Flashcard</i> AR	Guru maupun santri, dan wali santri mampu memanfaatkan <i>smartphone</i> sebagai fasilitas belajar

Tabel di atas menggambarkan hasil perubahan sosial yang dicapai melalui program pengabdian. Pada aspek kapasitas guru, pelatihan dan praktik penggunaan APE *Flashcard* berbasis AR berhasil meningkatkan keterampilan teknis guru sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif.



Gambar 1. pelatihan penggunaan APE *Flashcard* berbasis AR



Gambar 2. praktik penggunaan APE *Flashcard* berbasis AR

Pada aspek motivasi santri, penggunaan *Flashcard* AR dalam pembelajaran rukun iman dan rukun islam membuat santri lebih fokus, antusias, dan termotivasi. Dukungan wali santri juga mengalami peningkatan karena mereka ikut mendampingi anak belajar di rumah serta menyediakan fasilitas berupa smartphone. Selain itu, pemanfaatan aset teknologi semakin optimal karena guru, santri, dan wali santri kini terbiasa menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran.



Gambar 3. APE *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR)

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat pada TPQ menunjukkan perubahan yang signifikan pada kapasitas guru, motivasi santri, dukungan wali santri, serta pemanfaatan aset teknologi. Pada aspek kapasitas guru, pelatihan dan praktik penggunaan APE *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) mendorong guru untuk beralih dari metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini selaras dengan temuan Sri dkk (2022) yang menyatakan bahwa inovasi media berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan pedagogik guru sekaligus memperluas variasi metode (Maulidah, 2022) yang digunakan di kelas. Guru yang awalnya terbatas pada metode ceramah kini memiliki keterampilan teknis untuk mengoperasikan media berbasis AR, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Motivasi dan fokus santri juga mengalami peningkatan yang nyata. Sebelum program dilaksanakan, santri cenderung cepat bosan dan sulit berkonsentrasi, namun setelah penggunaan *Flashcard* AR, mereka menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran rukun iman dan rukun islam. Menurut Kahfi dkk (2021) penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kognitif (Ayu & Manuaba, 2021) peserta didik karena pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media AR terbukti efektif menciptakan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang mampu menjaga perhatian santri lebih lama dibanding metode konvensional.

Selain itu, dukungan wali santri mengalami peningkatan. Sebelumnya, keterlibatan mereka minim karena kurangnya pemahaman mengenai metode inovatif, namun setelah anak membawa pulang *Flashcard* AR dan mempraktikkannya bersama orang tua, terjadi kolaborasi belajar di rumah. Temuan ini sejalan dengan pandangan Maulidah (2024) bahwa pentingnya keterlibatan orang tua dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran. Maka, dengan diberikannya fasilitas seperti penggunaan smartphone dan pendampingan orang tua di rumah, orang tua ikut berperan aktif dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif di luar TPQ.

Terakhir, aspek pemanfaatan aset teknologi juga mengalami kemajuan. Awalnya, penggunaan smartphone belum dioptimalkan sebagai media pembelajaran, namun melalui program ini, baik guru, santri, maupun wali santri dapat menggunakan smartphone untuk memindai barcode pada *Flashcard* AR. Hasil ini menguatkan penelitian Ismanto et al. (2017) yang menunjukkan bahwa penggunaan smartphone dalam pembelajaran mampu membangun kompetensi siswa dengan cara yang dinamis. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi pada kualitas pembelajaran

di TPQ, tetapi juga memberdayakan komunitas dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pendidikan.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini memperlihatkan bahwa inovasi berbasis AR tidak hanya meningkatkan kapasitas guru dan motivasi santri, tetapi juga memperkuat peran orang tua dan pemanfaatan aset teknologi sebagai ekosistem pembelajaran yang saling mendukung. Hal ini membuktikan relevansi model *Asset Based Community Development* (ABCD) yang menitikberatkan pada pemanfaatan aset yang sudah ada di komunitas untuk menciptakan perubahan sosial yang berkelanjutan (Ramadayanti, 2025).

## KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat dengan judul “*Penguatan Kapasitas Guru dalam Membangun TPQ Kreatif dengan Pemanfaatan Flashcard Berbasis Augmented Reality*” telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD), kegiatan ini berhasil menggali potensi aset komunitas seperti kompetensi dasar guru, dukungan sosial dari wali santri, dan ketersediaan sarana teknologi, sehingga menghasilkan program yang relevan dan berkelanjutan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kapasitas guru, di mana mereka mampu beralih dari metode pembelajaran konvensional menuju pembelajaran kreatif yang memanfaatkan media interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR). Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam mengoperasikan *Flashcard* AR, tetapi juga mampu mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik santri generasi digital.

Dampak positif dari program ini juga terlihat pada meningkatnya motivasi dan fokus santri. Penggunaan *flashcard* AR menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga santri menunjukkan antusiasme tinggi serta keterlibatan aktif selama proses belajar. Selain itu, keterlibatan orang tua mengalami penguatan melalui praktik penggunaan *flashcard* AR di rumah. Hal ini mendorong terciptanya sinergi antara guru, santri, dan wali santri dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif, baik di TPQ maupun di lingkungan rumah.

## REFERENSI

- Asset-Based Community Development (ABCD): Looking Back to Look Forward (3rd ... - Cormac Russell - Google Buku.* (n.d.). Retrieved December 5, 2025, from <https://books.google.co.id/books>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194–201. <https://doi.org/10.23887/PAUD.V9I2.35498>
- Dendodi, D., Simarona, N., Elpin, A., Bahari, Y., & Warneri, W. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Sains di Era Digital. *ALACRITY: Journal of Education*, 4, 293–304. <https://doi.org/10.52121/ALACRITY.V4I3.456>
- Gusman, I. (2025). *TANTANGAN DAN SOLUSI DALAM PENINGKATAN KUALITAS GURU MADRASAH IBTIDAIYAH DI ERA DIGITAL*. <https://ejournal.alkifayahriau.ac.id/index.php/almujahadah/article/view/350/148>
- Hariyono. (2023). Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu*

- Pendidikan*, 6(11), 9040–9050. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V6I11.2894>
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, B. (2017). PEMANFAATAN SMARTPHONE ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMA NEGERI 2 KOTA PEKANBARU. *JURNAL Untuk Mu NegeRI*, 1(1).
- Kahfi, M., Srirahayu, E., & Nurparida. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 63–70. <https://doi.org/10.31980/PETIK.V7I1.1212>
- Kementerian Agama RI. (n.d.). Retrieved September 13, 2025, from <https://kemenag.go.id/>
- Maulidah, E. (2022). *Pendampingan Guru Dalam Menerapkan Metode Pembelajaran Variatif Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Belajar Santri TPQ Masjid Al-Baiturrahman Desa Biting Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember*.
- Maulidah, E. (2024). Pendampingan Guru dan Orang Tua PAUD Manbaul Huda dalam Membangun Iklim Membaca Anak Usia Dini. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 156–165. <https://doi.org/10.55506/ARCH.V4I1.146>
- Rachmat, I. F., & Hartati, S. (2019). *LITERASI DIGITAL ORANG TUA ANAK USIA DINI*. 7(2).
- Ramadayanti, T. (2025). *Pemeberdayaan masyarakat desa melalui pengembangan pertanian berbasis kearifan lokal: Asset Based Community Development Desa Wangunharja Lembang Bandung Barat*.
- Rianda, M., & Edukatif, J. (2024). Perbandingan Efektivitas Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Tradisional dan Modern di Kabupaten Langkat. *Edukatif*, 2(2), 352–360. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/819>
- Rizqi Hidayah Adryansyah, M., Aprilia Quiroz, P., Ilham Zuhdi, M., & Sutabri, T. (2023). PERANCANGAN MULTIMEDIA TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY DAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PAMERAN DIGITAL. *Technologia*, 14(3). <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT>
- Septiandini, A. S. B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa Kelas 8 SMP Pada Materi Struktur Bumi*.
- Soegiarto, I., Hasnah, S., Annas, A. N., Sundari, S., & Dhaniswara, E. (2023). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Artificial Intelligences (AI) Pada Sekolah Kedinasan Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10546–10555. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6132>
- Sri, Y., Rahayuningsih, & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I4.3433>