



Inovasi Pendidikan Qur'ani Berbasis Literasi Digital melalui Program KDMB di TPQ Nurul Bayan Karawang

Nabila Nasution¹, Umi Khakimah¹, Najwa Nurfaiza², Shofiyyah², Hamnah², Amallia Sumayyah², Salsabila Az-Zarqo², Hana 'Indah Milati², Hanifah², Danang Dwi Basuki¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatunnajah Bekasi; Jl. Raya Pebayuran KM 08, Kertasari, Pebayuran, Kab. Bekasi. Jawa Barat.

²Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatunnajah Bekasi; Jl. Raya Pebayuran KM 08, Kertasari, Pebayuran, Kab. Bekasi. Jawa Barat.

Kilas Artikel

Volume 7 Nomor 1

Januari 2026: 14-33

DOI:

10.30997/ejpm.v7i1.21635

Article History

Submission: 07-09-2025

Revised: 02-01-2026

Accepted: 05-01-2026

Published: 10-01-2026

Kata Kunci:

KDMB, literasi digital Islami, pendidikan Qur'ani, pengabdian masyarakat, Qur'anic Adventure.

Keywords:

community service, Islamic digital literacy, KDMB, Qur'anic Adventure, Qur'anic education.

Korespondensi:

(Nabila Nasution)

nasutionbl@gmail.com

Abstrak

Program Kuliah Dakwah Masyarakat Berdampak (KDMB) di TPQ Nurul Bayan merupakan bentuk pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan pendidikan Qur'ani tradisional dengan inovasi literasi digital Islami. Latar belakang kegiatan ini adalah kebutuhan TPQ dalam memperkuat pembelajaran Al-Qur'an melalui metode talaqqi dan kitab dasar, sekaligus menghadirkan pendekatan kreatif sesuai perkembangan zaman. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan literasi Qur'ani santri melalui kombinasi kegiatan rutin, lomba Islami, serta inovasi berbasis digital. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan rutin mencakup ddzikir petang, talaqqi/talqin, ziyadah hafalan, muroja'ah, mufrodat 3-in-1, doa, dan praktik ibadah. Kegiatan kreatif berupa lomba Islami, sedangkan inovasi diwujudkan melalui Qur'anic Adventure berbasis gamifikasi dan Digital Story Qur'an yang memperkenalkan literasi digital Islami. Hasil menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, partisipasi santri, serta kemampuan mereka mengingat kandungan Qur'an melalui metode kreatif. Guru menilai storytelling digital efektif menciptakan suasana belajar yang menarik. Evaluasi juga menyoroti kendala keterbatasan waktu, sehingga diperlukan pengembangan media belajar mandiri untuk mendukung keberlanjutan. Kesimpulannya, KDMB mampu memadukan tradisi, kreativitas, dan inovasi digital dalam bingkai pendidikan Qur'ani. Disarankan agar kegiatan serupa memperpanjang durasi pembelajaran dan menambahkan media pendukung agar manfaatnya lebih optimal.

Digital Literacy-Based Qur'anic Educational Innovation through the KDMB Program at TPQ Nurul Bayan Karawang

Abstract

The Kuliah Dakwah Masyarakat Berdampak (KDMB) program at TPQ Nurul Bayan is a community service initiative that integrates traditional Qur'anic education with innovations in Islamic digital literacy. The



background of this activity lies in the need to strengthen Qur'anic learning through traditional methods such as talaqqi and the use of classical learning texts, while simultaneously introducing creative approaches relevant to the digital generation. The main objective was to enhance students' Qur'anic literacy through a combination of daily routines, Islamic competitions, and digital-based innovations. The implementation method consisted of three stages: planning, execution, and evaluation. Routine activities included evening dhikr, talaqqi/talqin, ziyadah (memorization reinforcement), muroja'ah, trilingual vocabulary drills (Arabic-English-Indonesian), daily prayers, and worship practices. Creative learning was realized through Islamic competitions, while innovative programs were carried out through Qur'anic Adventure (gamification-based learning) and Digital Story Qur'an, which introduced students to Islamic digital literacy. The results showed a significant increase in students' learning interest, participation, and ability to retain Qur'anic content through creative methods. Teachers also observed that digital storytelling was effective in creating an engaging learning atmosphere. Evaluation highlighted time limitations, suggesting the need for additional self-learning media to support continuity. In conclusion, KDMB successfully combined tradition, creativity, and digital innovation within the framework of Qur'anic education. It is recommended that future programs extend learning duration and incorporate supplementary media to maximize their impact.

PENDAHULUAN

Perubahan sosial yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi digital telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Generasi saat ini tumbuh sebagai generasi digital yang akrab dengan gawai, internet, dan berbagai aplikasi interaktif. Kondisi ini menuntut pendidikan agama Islam, khususnya pendidikan Qur'ani, untuk melakukan penyesuaian agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Sejalan dengan itu, Restalia & Khasanah (2025) menegaskan bahwa pendidikan Islam di era digital harus adaptif dan inovatif, dengan mengadopsi *e-learning*,

media sosial, serta aplikasi pembelajaran berbasis Qur'ani sebagai sarana untuk memperkuat relevansi dan efektivitas pembelajaran.

Pendidikan Qur'ani menghadapi berbagai tantangan, di antaranya rendahnya minat anak terhadap pembelajaran agama, keterbatasan variasi metode, serta belum optimalnya pemanfaatan media digital sebagai sarana pendidikan. Anak-anak lebih tertarik pada hiburan digital dibandingkan dengan pembelajaran Al-Qur'an, sehingga diperlukan inovasi agar nilai-nilai Qur'ani tetap tertanam. Tantangan ini tidak boleh diabaikan, sebab jika tidak diantisipasi sejak dini,



generasi muslim berisiko kehilangan ikatan kuat dengan nilai-nilai Al-Qur'an. Namun, peluang besar juga terbuka karena teknologi digital dapat dijadikan sarana penguatan literasi Qur'ani dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Penelitian Fahmi et al (2025) membuktikan pemanfaatan digitalisasi menegaskan besarnya peluang teknologi untuk memperluas jangkauan dan keefektivitasan suatu program. Lin et al. (2025) menekankan bahwa literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan teknis, melainkan juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam pemanfaatan teknologi.

Upaya Islamisasi ilmu pengetahuan atau gagasan *Islamization of Knowledge* oleh Al-Faruqi (1989) menegaskan pentingnya integrasi nilai-nilai Islam dengan perkembangan pengetahuan modern. Pendidikan Qur'ani tidak boleh hanya berhenti pada aspek transfer ilmu, tetapi juga harus menjadi sarana pembentukan karakter dan akhlak mulia yang sejalan dengan tuntunan Al-Qur'an. Dalam konteks era digital, integrasi ini dapat dilakukan

dengan menghubungkan nilai-nilai Qur'ani dengan literasi digital sehingga menghasilkan generasi yang tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga beriman dan berakhlak. Perspektif ini semakin meneguhkan pentingnya merancang pendidikan Islam yang tidak terjebak pada dikotomi antara tradisi dan modernitas, melainkan mampu memadukan keduanya dalam kerangka yang harmonis.

Selain itu, pendekatan *service learning* memberi kerangka yang relevan bagi kegiatan pengabdian masyarakat. Benard (1991) menegaskan bahwa *service learning* bukan hanya memberikan pengalaman akademik, tetapi juga membangun resiliensi, kepedulian sosial, serta penguatan karakter. Hal ini dipertegas oleh Zlotkowski (2002) yang menjelaskan bahwa ketika *service learning* dirancang dengan baik, program ini mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa sekaligus memberi dampak nyata bagi masyarakat. Goertzen & Greenleaf (2016) menambahkan bahwa mahasiswa memiliki peran penting sebagai *Agent of Change*, yakni agen perubahan yang

diharapkan mampu menjawab tantangan masyarakat melalui pendidikan dan inovasi. Melalui program pengabdian masyarakat, mahasiswa memperoleh pengalaman yang mengasah keterampilan komunikasi lintas budaya, kesadaran global, dan fleksibilitas, yang krusial untuk mendukung peran mereka sebagai agen perubahan (Pratama et al., 2025). Perspektif kolaboratif ini dikuatkan oleh Ward & Wolf-Wendel (2000), yang menekankan pentingnya pendekatan *“doing with”* dalam pengabdian, yaitu bekerja bersama masyarakat alih-alih hanya *“doing for”*. Dalam kerangka ini, mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Pendidikan Bahasa Arab (PBA) STIT Hidayatunnajah Bekasi tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai penggerak perubahan sosial melalui implementasi pendidikan Qur’ani yang adaptif dengan literasi digital. Keikutsertaan mahasiswa dalam pengabdian semacam ini juga menjadi ajang pembentukan kepemimpinan sosial dan spiritual yang akan berguna dalam peran mereka di masa depan (Pratama et al., 2025).

Kebutuhan inovasi pembelajaran juga ditegaskan oleh As’ad (2021) yang menyoroti pentingnya metode kreatif dan sesuai dengan konteks perkembangan anak. Model konvensional yang menekankan hafalan sering kali membuat siswa cepat kehilangan minat, sehingga diperlukan pendekatan baru yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Metode berbasis digital dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta membantu anak memahami nilai-nilai Qur’ani secara lebih mendalam. Dalam konteks pedagogi Islam, motivasi dan keterlibatan siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan metode inovatif dan berpusat pada peserta didik, salah satunya digital storytelling, yang terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendukung perkembangan akademik siswa (Aseery, 2024). Suyitno et al. (2025) juga menegaskan bahwa pemanfaatan media digital, seperti video interaktif, gamifikasi, dan kecerdasan buatan, terbukti mampu meningkatkan literasi Islami siswa apabila didukung oleh kesiapan guru dan infrastruktur yang memadai

Penelitian lain pun menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan agama Ratnawulan et al. (2025). Dengan demikian, literasi Qur'ani dapat dikolaborasikan dengan literasi digital untuk memperkaya pengalaman belajar anak, tanpa mengurangi substansi spiritual yang terkandung di dalamnya.

Dalam kerangka pengabdian masyarakat, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatunnajah Bekasi menggunakan istilah Kuliah Dakwah Masyarakat Berdampak (KDMB) sebagai bentuk inovasi dari Kuliah Kerja Nyata (KKN). KDMB menekankan dakwah melalui pengabdian nyata, di mana mahasiswa tidak hanya mengajar tetapi juga berperan sebagai agen perubahan sosial (*Agent of Change*). Dalam program ini, mahasiswa PGMI dan PBA melaksanakan pengabdian di TPQ Nurul Bayan, Rengasdengklok, Karawang, dengan mengintegrasikan dakwah, pendidikan Qur'ani, dan literasi digital. Inovasi seperti *Qur'anic Adventure* dan *Digital Story Qur'an* tidak

hanya mengajarkan anak-anak membaca dan memahami Al-Qur'an, tetapi juga mengenalkan keterampilan digital Islami yang relevan dengan kebutuhan generasi digital (Zuliana et al. (2025). Program ini membuktikan bahwa dakwah, pendidikan, dan literasi digital dapat dipadukan menjadi satu kesatuan strategi pengabdian masyarakat yang efektif.

Walaupun sejumlah penelitian telah membahas integrasi teknologi dalam pendidikan Islam, kajian yang secara khusus menyoroti implementasi literasi digital dalam pendidikan Qur'ani melalui program pengabdian mahasiswa masih terbatas. Padahal, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk memperkuat keterampilan religius sekaligus kecakapan digital pada anak-anak. Oleh karena itu, artikel ini berfokus pada inovasi pendidikan Qur'ani berbasis literasi digital melalui Program KDMB di TPQ Nurul Bayan, Rengasdengklok, Karawang, sebagai strategi dalam meningkatkan literasi digital anak-anak.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat biasanya dilakukan melalui

tahapan yang sistematis dan terstruktur. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat membutuhkan metode yang sesuai agar mampu menghasilkan dampak positif dan berkesinambungan. Dengan perencanaan yang sistematis dan terarah, kegiatan dapat berlangsung lebih efisien, efektif, serta memberikan manfaat nyata bagi kelompok sasaran (Zunaidi, 2024).

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam program KDMB dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Haryanto & Lie, 2024). Proses ini dimulai dari tahap perencanaan meliputi survei awal di lokasi TPQ, dilanjutkan dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran, serta koordinasi dengan guru pendamping untuk merancang rundown kegiatan, kemudian penyusunan materi atau program sesuai kebutuhan, seperti halnya mempersiapkan media pembelajaran, serta pembagian tugas mahasiswa.

Tahap pelaksanaan dilakukan setiap sore hari selama program berlangsung dengan waktu satu jam per hari, pukul 16.00–17.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan melalui-tiga model: (1)

kegiatan rutin TPQ berupa setoran hafalan Al Qur'an dan pembelajaran dasar, hafalan doa dan hadits, dan mufrodat *3-in-1*, (2) kegiatan kreatif dan kompetitif berupa lomba-lomba Islami; serta (3) kegiatan inovatif berupa Qur'anic Adventure dan Digital Story Qur'an yang menekankan literasi digital Islami–kombinasi kegiatan rutin TPQ, kegiatan selingan yang bersifat kompetitif dan kreatif, serta kegiatan inovatif yang memperkenalkan literasi digital Islami. Dalam praktiknya, metode pengajaran yang digunakan mahasiswa cenderung bersifat demonstratif, sehingga anak-anak TPQ dapat belajar secara langsung melalui contoh dan praktik nyata. Selain itu, pendekatan partisipatif yang melibatkan seluruh siswa TPQ juga diterapkan, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan.

Sementara itu, tahap evaluasi dilaksanakan dengan monitoring harian, refleksi bersama guru, serta penyusunan laporan akhir untuk menilai dampak kegiatan terhadap santri dan lembaga. Evaluasi dilakukan bukan sekadar sebagai laporan administratif, tetapi bertujuan untuk mengukur sejauh mana kegiatan KDMB

memberikan dampak pada peningkatan minat belajar, keterlibatan aktif santri, serta pemahaman mereka terhadap materi Qur'ani. Evaluasi juga dimaksudkan untuk mengidentifikasi kendala, seperti keterbatasan waktu dan sarana, sehingga dapat menjadi dasar perbaikan program (Wardi et al., 2025). Dengan demikian, evaluasi tidak hanya menilai keberhasilan program, tetapi juga memastikan keberlanjutan dan pengembangan kegiatan di masa mendatang.

HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan Rutin Harian

Program KDMB di TPQ Nurul Bayan dilaksanakan setiap sore selama satu jam (16.00–17.00). Sebelum memulai kegiatan inti TPQ, sesi dibuka dengan dzikir petang bersama yang dipandu mahasiswa. Dzikir ini berfungsi sebagai pembiasaan spiritual sekaligus tameng perlindungan diri (Chasani, 2022; Kamarzaman et al., 2025). Selanjutnya kegiatan TPQ sebagai inti utama. Untuk santri tingkat atas, digunakan metode talaqqi/qiroatul Qur'an, di mana bacaan santri disimak dan diperbaiki secara langsung agar terbentuk keterampilan membaca yang

tartil dan sesuai tajwid (Anwar et al., 2022; Lathifah Nur Salsabila & Laode Amril, 2021; Yusof et al., 2018). Atau kegiatan Talqin yang di mana santri mengikuti bacaan yang didemonstrasikan guru (Anwar et al., 2022). Sementara itu, santri tingkat pemula difokuskan pada pembelajaran dasar dengan menggunakan kitab Fathurrahman dengan metode Nurul bayan yang sistematis dalam memperkenalkan huruf, harakat, dan bacaan sederhana. Metode Nurul Bayan melalui kitab Fathurrahman disusun sistematis dalam lima jilid, menekankan bacaan sesuai tajwid dengan panduan praktis yang keunggulannya ialah proses belajar lebih cepat dan mudah diikuti (Islami, 2022). Pembagian ini memungkinkan santri belajar sesuai dengan kapasitasnya masing-masing. Selain itu kegiatan rutin juga mencakup ziyadah (penambahan hafalan Al-Qur'an) maupun muroja'ah. Santri menyetorkan hafalan surat mereka sesuai jenjangnya. Menurut Khasanaton & Syauqillah (2024), ziyadah merupakan proses menambah hafalan dengan menghafal ayat-ayat baru sebagai hafalan baru yang kemudian

disetorkan kepada pembimbing dan diikuti proses muraja'ah yang konsisten guna memperkuat hafalan yang dimilikinya. Dengan demikian, kegiatan ini bukan hanya mengulang hafalan sebelumnya, tetapi juga memperkaya hafalan baru secara bertahap. Sejalan dengan penelitian Jannati et al. (2023) yang menyatakan bahwa strategi murojaah dan ziyadah yang diberlakukan dapat meningkatkan kualitas hafalan pada santri.

Selain itu, terdapat kegiatan pendukung yang dilaksanakan secara rutin untuk memperkuat pendidikan Qur'ani, yakni hafalan mufrodat *3-in-1* (Arab, Inggris, Indonesia) yang dilaksanakan dengan pendekatan mendengar, menulis, dan mengulang yang dikemas dalam metode *drilling*, serta pemanfaatan *flashcard*. *Drilling* merupakan metode pengulangan kosakata yang memudahkan siswa memahami, mempelajari, dan mengingat kata baru. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mendukung pemahaman, pembelajaran, dan retensi kosakata dengan lebih mudah (Siahaan et al., 2024). Selain itu pemanfaatan *Flashcards* bertujuan untuk memfasilitasi *active*

recall dan memanfaatkan *testing effect*, menghasilkan retensi memori yang lebih kuat dibandingkan metode belajar pasif (Le & Luong, 2023). Pemakaian media *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Arab memberikan dampak positif terhadap pemahaman kosakata anak, karena unsur visual di dalamnya mampu menumbuhkan rasa senang sekaligus kenyamanan belajar (Agustin et al., 2023). Kegiatan ini juga turut diikuti permainan interaktif, hafalan doa-doa harian dan hadits pendek dengan metode simak-ulang, serta praktik wudhu dan shalat dengan metode demonstrasi. Pada praktik ibadah, santri diberikan tayangan video animasi edukatif terkait praktik wudhu dan shalat, kemudian mahasiswa memperagakan tata cara yang benar, kemudian santri menirukan gerakan satu per satu. Evaluasi harian dilakukan melalui lembar monitoring harian, setoran hafalan, serta pengamatan langsung terhadap keterlibatan santri dalam setiap kegiatan.

Program Inovatif (Qur'anic Adventure & Digital Story Qur'an)

Selain kegiatan rutin, program KDMB menghadirkan sejumlah inovasi yang bertujuan menumbuhkan

semangat belajar sekaligus menginternalisasi nilai Qur'ani dengan cara kreatif. Salah satu inovasi tersebut adalah *Qur'anic Adventure* yang dilaksanakan pada 20 Agustus. Program ini berbentuk permainan edukatif berbasis pos. Penerapan permainan edukatif semacam ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar (Mahrudin et al., 2025). Anak-anak dibagi ke dalam kelompok kecil, kemudian berkeliling dari satu pos ke pos lain untuk menyelesaikan tantangan. Pada pos pertama, santri menyaksikan tayangan kisah Surat Al-Fiil dan menjawab pertanyaan sederhana sebagai pemahaman awal. Pos kedua diisi dengan permainan bisik jawaban estafet yang melatih konsentrasi, kekompakan, dan daya ingat anak terhadap materi. Pos ketiga berupa hafalan surat pendek, di mana anak-anak diminta menampilkan hafalan mereka tanpa tekanan menang atau kalah. Pos keempat menutup permainan dengan *puzzle* bertema Islami, seperti Menyusun *puzzle* gambar Ka'bah, kepingan-kepingan *puzzle* diperoleh dan disusun setelah berhasil menjawab soal-soal singkat. Suasana

dibuat meriah dengan yel-yel, hadiah kecil sebagai *reward*, serta *punishment* ringan yang edukatif dan menarik, sebagai bentuk selingan seru-seruan agar suasana permainan tetap hidup dan penuh kegembiraan. Penerapan gamifikasi, dengan *reward* (hadiah) dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran (Ghanbari et al., 2024). *Punishment* yang diberikan berbentuk aktivitas ringan, kreatif, dan sama sekali tidak bersifat menakutkan atau menyakiti (Fauzi & Permadi, 2023; Nur Fitriya et al., 2025). Dengan demikian, *punishment* dalam konteks ini berfungsi sebagai *ice breaking* yang membuat anak-anak tetap bersemangat, merasa gembira, serta tidak terbebani dengan kompetisi. *Punishment* justru menjadi salah satu momen yang paling ditunggu, karena menghadirkan tawa bersama, mempererat solidaritas kelompok, sekaligus menanamkan nilai bahwa belajar Qur'an bisa dilakukan dengan suasana yang menyenangkan.

Menariknya, dampak dari kegiatan *Qur'anic Adventure* tidak berhenti pada saat permainan berlangsung. Beberapa hari setelah kegiatan berakhir, santri Tingkat pemula TPQ Nurul Bayan

masih mampu mengingat dengan jelas materi yang disampaikan, seperti kisah dibalik Surat Al-Fiil, maupun pesan moral yang terkandung di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi berbasis petualangan tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, membekas, dan lebih mudah diingat secara jangka panjang. Fakta ini menegaskan bahwa gamifikasi mampu menciptakan *meaningful learning*, teori dari Ausubel (2000) dalam Bryce & Blown (2024), yang berarti pengalaman belajar yang membekas dalam memori jangka panjang. Dengan gamifikasi, proses pembelajaran tidak hanya lebih menyenangkan, tetapi juga lebih bermakna dan efektif dalam membantu siswa mengingat Pelajaran (Lutfi et al., 2023). Dengan demikian, *Qur'anic Adventure* terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang memperkuat retensi sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional santri terhadap nilai-nilai Qur'ani.



Gambar 1 Santri menyusun Puzzle dalam Kegiatan Qur'anic Adventure

Inovasi lainnya adalah *Digital Story Qur'an* yang dilaksanakan pada 21-22 Agustus. Program ini dirancang untuk mengasah literasi digital Islami santri tingkat atas. Tidak hanya itu, di era modern ini keterampilan digital sangat penting di sebagai penopang daya saing dan efektivitas (Fahmi et al., 2025). Tahap pertama berupa perencanaan konsep dari proyek yang akan diambil, penyusunan *storyboard* sederhana kisah Surat Al-Fiil. Tahap berikutnya adalah perekaman suara narasi dengan intonasi yang jelas, pembuatan ilustrasi, serta penggabungan melalui aplikasi editing sederhana. Mahasiswa mendampingi proses teknis *editing* sekaligus melatih keterampilan narasi santri. Pada hari terakhir pelaksanaan kegiatan KDMB, hasil karya dipresentasikan dalam acara perpisahan yang disaksikan oleh seluruh santri TPQ Nurul Bayan dari berbagai jenjang. Acara ini memberikan pengalaman apresiatif bagi anak-anak,

membangun rasa bangga, serta menanamkan keterampilan menggunakan teknologi secara Islami.

Output dari kegiatan ini tidak hanya berupa video digital yang dihasilkan, tetapi juga manfaat nyata yang dirasakan oleh pengajar. Pengajar memperoleh pengalaman baru bahwa santri mampu dengan mudah mengingat isi kandungan Al-Qur'an ketika disampaikan dalam bentuk kisah, bahkan mereka mampu *remake* kisah tersebut melalui permainan peran sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa metode *storytelling* berbasis digital mampu memperkuat daya ingat sekaligus membuka peluang variasi metode pembelajaran. Selain itu, pendidik juga menilai bahwa suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam memahami kandungan Al-Qur'an. Temuan ini sejalan dengan riset di bidang Pendidikan Islam, di mana teknik *storytelling* – khususnya digital *storytelling* – terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, retensi konten, dan pemahaman moral secara signifikan (Syahidah & Afrizal, 2024). Dalam

konteks KDMB, para guru melaporkan bahwa santri dapat dengan mudah mengingat kandungan Qur'an melalui *storytelling* digital; bahkan beberapa santri mampu merekonstruksi kisah tersebut melalui permainan peran sederhana. Hal ini konsisten dengan efek *enactment* dalam psikologi pendidikan, yaitu peningkatan retensi ketika siswa menghidupkan kembali materi secara aktif melalui Tindakan. Guru juga menyampaikan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, menunjukkan bahwa digital *storytelling* meningkatkan keterlibatan emosional dan pemaknaan materi pada santri (Bilici & Yilmaz, 2024). Dengan begitu, pemanfaatan metode *storytelling digital* yang diterapkan melalui kedua program inovatif di atas terbukti meningkatkan motivasi belajar sekaligus memberi pengalaman menyenangkan bagi siswa.

Kegiatan Lomba Islami

Pada pekan terakhir, KDMB melaksanakan kegiatan lomba-lomba Islami sebagai evaluasi sekaligus ajang motivasi bagi santri. Lomba Cerdas Cermat Islami (CCI) dilaksanakan

dalam bentuk pertanyaan kelompok yang mencakup materi Qur'an, doa, dan hadits. Kegiatan lomba cerdas cermat ini terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar sekaligus meningkatkan partisipasi santri, karena mereka dilatih untuk bekerja sama, berpikir cepat, dan berani menyampaikan jawaban di depan kelompok (Hutagaol et al., 2024). Lomba *Musabaqah Hifdzil Qur'an* (MHQ) menguji hafalan surat pendek para santri TPQ Nurul Bayan yang dinilai dari kelancaran, tajwid, dan ketepatan makhraj. Lomba adzan bagi santri laki-laki guna memberikan kesempatan bagi mereka untuk melatih vokal dan keberanian dalam mengumandangkan adzan dengan baik. Sementara itu, lomba mewarnai kaligrafi yang diikuti seluruh santri TPQ Nurul Bayan yang menghadirkan tema Islami, sehingga anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas seni dalam bingkai pendidikan Qur'ani.

Secara umum, lomba-lomba Islami ini berperan sebagai bentuk evaluasi yang menyenangkan. Teori motivasi Ryan & Deci (2000) menunjukkan bahwa penghargaan eksternal seperti hadiah dan pengakuan dapat mendorong tumbuhnya motivasi

intrinsik santri dalam belajar agama (Saeed & Zyngier, 2012). Selain itu, penelitian terbaru yang dilakukan oleh Nadeem et al. (2023) terbaru juga mengkaji dampak metode pengajaran inovatif, seperti pembelajaran berbasis permainan digital, terhadap motivasi dan keterlibatan siswa.



Gambar 2 Lomba mewarnai Kaligrafi

Peran Mahasiswa dan Pembagian Tugas

Keberhasilan pelaksanaan KDMB tidak lepas dari peran mahasiswa yang membagi tugas secara terstruktur. Sebagian mahasiswa bertugas sebagai fasilitator TPQ, mendampingi santri tingkat atas dalam talaqqi dan santri pemula dalam pembelajaran dasar. Sebagian lain menjadi pembimbing hafalan mufrodat, doa, dan hadits pendek. Pada praktik ibadah, mahasiswa berperan sebagai demonstrator sekaligus evaluator dengan lembar cek (*monitoring*) sederhana. Dalam *Qur'anic Adventure*, mahasiswa menjadi koordinator pos

yang memastikan jalannya permainan. Pada proyek *Digital Story Qur'an*, mahasiswa sebagai Penanggung Jawab dari Tingkat atas bertugas mendampingi teknis editing, mengarahkan aspek narasi dan bahasa. Ketika lomba Islami berlangsung, mahasiswa bertindak sebagai juri, panitia teknis, pembawa acara, serta dokumentator.

Pembagian peran ini membuat pelaksanaan program lebih efektif, tertib, dan profesional, sekaligus menjadi sarana pembelajaran mahasiswa untuk mengasah kepemimpinan, kerja sama, dan keterampilan *problem solving*.



Gambar 3 Mahasiswa sebagai Juri pada Lomba MHQ

Penutup dan Evaluasi

Seluruh rangkaian program KDMB ditutup pada 29 Agustus dengan pengumuman pemenang lomba, apresiasi karya digital, serta penyerahan kenang-kenangan sebagai tanda jejak kegiatan KDMB oleh mahasiswa STIT

Hidayatunnajah Bekasi di TPQ Nurul Bayan. Penutupan ini tidak hanya bersifat seremonial, tetapi juga diiringi dengan sesi evaluasi menyeluruh.



Gambar 4 Pembagian hadiah dan pemenang Lomba CC.



Gambar 5 Pembagian hadiah dan pemenang Lomba MHQ

Evaluasi dilakukan melalui diskusi dengan pengajar TPQ serta pengamatan langsung terhadap respon santri. Hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan KDMB memberikan dampak signifikan terhadap minat belajar santri, terlihat dari antusiasme mereka mengikuti kegiatan rutin maupun inovatif, serta meningkatnya partisipasi dalam hafalan, lomba, dan proyek kreatif. Pengajar juga menilai bahwa metode baru seperti *Qur'anic Adventure* dan *Digital Story Qur'an* berhasil

menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan bermakna.



Gambar 6 Foto bersama Pengajar TPQ Nurul Bayan



Gambar 7 Foto bersama DPL dan Pimpinan TPQ Nurul Bayan

Meski demikian, evaluasi juga mencatat beberapa kekurangan. Keterbatasan waktu pelaksanaan – hanya satu jam setiap sore – membatasi ruang eksplorasi, terutama pada proses pembuatan karya digital. Selain itu, masih diperlukan penguatan media pembelajaran yang dapat diakses santri secara mandiri di rumah untuk melengkapi pembelajaran. Temuan ini diharapkan menjadi catatan penting bagi perbaikan di masa mendatang.



Gambar 8 Pemberian Plakat Kenang-kenangan sebagai Tanda Terima Kasih

SIMPULAN

Pelaksanaan program Kuliah Dakwah Masyarakat Berdampak (KDMB) di TPQ Nurul Bayan berhasil menghadirkan transformasi pendidikan Qur'ani yang memadukan tradisi, kreativitas, dan inovasi digital. Dari sisi tradisional, santri mendapatkan penguatan melalui metode talaqqi/qira'ah, talqin dan penggunaan kitab Fathurrahman dengan metode Nurul Bayan yang menanamkan keterampilan membaca Al-Qur'an secara tartil. Dari sisi kreativitas, kegiatan seperti lomba Islami dan *Qur'anic Adventure* membuktikan bahwa pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi dapat menciptakan pengalaman bermakna. Santri tidak hanya menikmati prosesnya, tetapi juga mampu mengingat materi dengan kuat beberapa hari setelah kegiatan, menunjukkan bahwa metode ini

meninggalkan kesan yang membekas serta memperkuat retensi jangka panjang.

Selain itu, inovasi *Digital Story Qur'an* menjadi tonggak penting dalam memperkenalkan literasi digital Islami sejak dini. Dalam kegiatan ini, santri dilibatkan dalam penyusunan ide storyboard, pengisian narasi suara, serta pembuatan ilustrasi sederhana, sementara proses teknis pengeditan dibimbing dan ditangani oleh mahasiswa. Dengan demikian, santri tetap memperoleh pengalaman literasi digital Islami sesuai dengan usia dan kapasitas mereka, tanpa terbebani oleh aspek teknis yang kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan Qur'ani dapat terintegrasi dengan keterampilan abad 21 melalui kolaborasi kreatif antara santri dan mahasiswa.

Namun demikian, pelaksanaan KDMB menghadapi kendala utama berupa keterbatasan waktu. Kegiatan yang hanya berlangsung satu jam setiap sore (16.00–17.00) membuat ruang eksplorasi menjadi terbatas, terutama dalam proses produksi karya digital. Meski demikian, antusiasme santri dan

dukungan dari para pengajar TPQ membuktikan bahwa program tetap memberikan dampak signifikan bagi penguatan pendidikan Qur'ani di masyarakat.

Sebagai langkah keberlanjutan, modul hafalan, dokumentasi kegiatan, serta kenang-kenangan yang diberikan mahasiswa dapat menjadi bekal bagi TPQ untuk melanjutkan inovasi pembelajaran. Dengan demikian, KDMB tidak hanya memberikan manfaat langsung pada santri selama pelaksanaan, tetapi juga menyisakan warisan pendidikan yang dapat menginspirasi lembaga sejenis dalam mengembangkan pendidikan Qur'ani berbasis literasi digital Islami.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah mendukung terlaksananya program KDMB di TPQ Nurul Bayan. Terima kasih khusus kami sampaikan kepada para donatur yang telah memberikan bantuan moral maupun material, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada pimpinan

dan pengajar TPQ Nurul Bayan yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, serta dukungan penuh selama pelaksanaan program.

Apresiasi mendalam kami berikan kepada para santri TPQ yang dengan penuh semangat dan antusiasme mengikuti setiap kegiatan, baik rutin maupun inovatif, sehingga menciptakan suasana belajar yang hidup dan bermakna. Tak lupa, kami juga berterima kasih kepada dosen pembimbing lapangan yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sejak tahap perencanaan hingga penyusunan artikel ini.

Akhirnya, kami menyadari bahwa keberhasilan program KDMB tidak lepas dari kontribusi seluruh pihak yang telah berperan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala bentuk dukungan, dedikasi, dan do'a yang telah diberikan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah *Subhanahu wa Ta'ala*.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, V., Mutaqqien, A., & Nasution, M. (2023). Penerapan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Yayasan Ibnu Sina. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 162-169.

<https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i2.6674>

Al-Faruqi, I. R. (1989). *Islamization of Knowledge: General Principles and Workplan* (A. AbuSulayman, Ed.; 2nd ed.). International Institute of Islamic Thought (IIIT). https://www.muslim-library.com/dl/books/English_Islamization_of_Knowledge_General_Principles_and_Work_Plan.pdf

Anwar, F., Taqiyuddin, M. F., Wijaya, K., Azmi, M. C. Y., & Izharman, I. (2022). Implementation of Talaqqi, Sima'i, Wahdah, Talqin and Kitabah Methods in Memorizing The Qur'an: How Do Teachers Guide Students. *Khalifa: Journal of Islamic Education*, 6(2), 152. <https://doi.org/10.24036/kjie.v6i2.151>

As'ad, M. (2021). ADAPTATION INTO ISLAMIC EDUCATION 4.0: AN APPROACH TO REDESIGNING A SUSTAINABLE ISLAMIC EDUCATION IN THE POST PANDEMIC ERA. *AKADEMIKA: Jurnal Pemikiran Islam*, 26(1), 19. <https://doi.org/10.32332/akademika.v26i1.3122>

Aseery, A. (2024). Enhancing learners' motivation and engagement in religious education classes at elementary levels. *British Journal of Religious Education*, 46(1), 43-58. <https://doi.org/10.1080/01416200.2023.2256487>

Benard, B. (1991). *Fostering Resiliency in Kids: Protective Factors in the Family, School, and Community*. Western Regional Center for Drug-Free Schools and Communities. <https://scispace.com/pdf/fosterin>

- g-resiliency-in-kids-protective-factors-in-the-4xtjss0gdy.pdf
- Bilici, S., & Yilmaz, R. M. (2024). The effects of using collaborative digital storytelling on academic achievement and skill development in biology education. *Education and Information Technologies*, 29(15), 20243–20266. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12638-7>
- Bryce, T. G. K., & Blown, E. J. (2024). Ausubel's meaningful learning revisited. *Current Psychology*, 43(5), 4579–4598. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04440-4>
- Chasani, M. T. (2022). The Urgency of Dzikir in Modern Life. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 1(8), 1663–1674. <https://doi.org/10.55927/fjmr.v1i8.2082>
- Fahmi, T. A. A., Putra, W. P., Nurunnisa, L., Billah, A., Sofyan, & Rosini, I. (2025). Pemahaman Literasi Keuangan dan Digitalisasi untuk Meningkatkan Daya Saing UMKM pada Desa Cinagara Kecamatan Caringin. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1), 84–94. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v6i1.16380>
- Fauzi, S. A., & Permadi, B. A. (2023). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Kelas IV Mi Miftahul Ulum Pandan Arum. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 60–67. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.23>
- Ghanbari, S., Mahdaviniasab, Y., Mohammadhasani, N., & Ghasemtabar, S. A. (2024). The Effect of Gamification and Uncertainty in Rewards on Elementary School Students: A Quasi-Experimental Study. *Interdisciplinary Journal of Virtual Learning in Medical Sciences*, 15(2), 180–191. <https://doi.org/10.30476/ijvlms.2024.97294.1197>
- Goertzen, B. J., & Greenleaf, J. (2016). A Student-Led Approach to eService-Learning: A Case Study on Service Project Effectiveness within a Fieldwork in Leadership Studies Course. *International Journal of Research on Service-Learning and Community Engagement*, 4(1). <https://doi.org/10.37333/001c.29610>
- Haryanto, H., & Lie, T. (2024). IMPLEMENTASI E-ADVERTISING: PELATIHAN WAKE HOUSE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMASARAN DIGITAL. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 1(1), 139–146. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v1i1.238>
- Hutagaol, A. S. R., Subakti, D., Winata, & Sari, D. K. (2024). CERDAS CERMAT DALAM MEMBANGKITKAN MINAT BELAJAR SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR. 7(2), 248–259. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/j>

- urnal/index.php/JPMK/article/download/4074/2278
- Islami, M. U. N. (2022). *Efektivitas Metode Nurul Bayan dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP IT Al-Fidaa Bekasi dalam Membaca al-Qur'an*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/60959>
- Jannati, I. F., Suhadi, S., & Ulfah, Y. F. (2023). Implementasi Metode Muroja'ah dan Ziyadah dalam Meningkatkan Kualitas Menghafal Al-Qur'an. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(2), 825–834.
<https://ejournal.stairu.ac.id/index.php/raudhah/article/download/447/227/>
- Kamarzaman, M. H., Sharif, D., Kamaruzaman, M. A. S., & Zulkefli, A. A. (2025). The Role of Dhikr in Attaining Ma'rifah and Tawhid: A Hermeneutical Approach to Islamic Spirituality. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, IX(I), 2754–2764.
<https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.9010223>
- Khasanaton, A., & Syauqillah, M. (2024). IMPLEMENTASI METODE SIMA'AN AL-QUR'AN DALAM MENINGKATKAN HAFALAN SANTRI PUTRI PONDOK PESANTREN MAHASISWA AL-HIKAM MALANG. *JIS: Journal Islamic Studies*, 5(2), 76–86.
<https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/jis/article/download/2337/955/7629>
- Lathifah Nur Salsabila, & Laode Amril. (2021). Pengembangan Minat dalam Belajar Bahasa Arab dengan Menggunakan Metode Talaqqi di Desa Ragajaya. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 175–181.
<https://doi.org/10.30997/ejpm.v2i2.4395>
- Le, H. H., & Luong, T. D. (2023). Using Flashcard-Based Techniques to Improve Students' Vocabulary Retention. *Vietnam Journal of Education*, 313–325.
<https://doi.org/10.52296/vje.2023.336>
- Lin, S., Ngai, G., Kwan, K. P., Chan, S. C. F., & Lo, K. W. K. (2025). The impact of mandatory academic service-learning on university graduates' continual civic engagement: evidence from a curriculum reform. *Higher Education Research & Development*, 44(5), 1143–1157.
<https://doi.org/10.1080/07294360.2025.2467901>
- Lutfi, A., Aftinia, F., & Eka Permani, B. (2023). Gamification: Game as a medium for learning chemistry to motivate and increase retention of student learning outcomes. *Journal of Technology and Science Education*, 13(1), 193.
<https://doi.org/10.3926/jotse.1842>
- Mahrudin, A., Siti Laura Hanipa, Zahrina Zahirah Ramlan, Dahlia Pertiwi Kulsum, & Prasetyo, T. (2025). Implementasi Pembelajaran Interaktif Melalui Games Edukasi Berbasis Web pada Siswa Kelas VI SDN Cigombong 05. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1), 104–113.
<https://doi.org/10.30997/ejpm.v6i1.15744>

- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(9), 177. https://doi.org/10.3390/computer_s12090177
- Nur Fitriya, Ismail Marzuki, & Arissona Dia Indah Sari. (2025). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 2(2), 48–59. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v2i2.576>
- Pratama, Y., Hidayat, S., Fitriani, N., Yuniar Ernawati, E., Afiyati, A., Hariyana, A., & Faturachman, D. (2025). Pengabdian Masyarakat Internasional Cross-cultural Event Antara Kanto Gakuin University dan Universitas Darma Persada. *Educivolia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 124–134. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v6i2.18531>
- Ratnawulan, S., Nurhayati, S., Taufikin, Fatima Zahra Lotfi, & Olugbade, D. (2025). Leveraging Digital Technology to Strengthen Adult Education and Engagement in Islamic Study Group (Majlis Ta'lim). *Journal of Education Research*, 6(1), 79–89. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2280>
- Restalia, W., & Khasanah, N. (2025). Transformation of Islamic education in the digital age: Challenges and opportunities. *Tadibia Islamika*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.28918/tadibia.v4i2.8964>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Saeed, S., & Zyngier, D. (2012). How Motivation Influences Student Engagement: A Qualitative Case Study. *Journal of Education and Learning*, 1(2). <https://doi.org/10.5539/jel.v1n2p252>
- Siahaan, A., Setiawan, W., & Surista, A. (2024). The Use of Drilling Method to Improve Students' Vocabulary Mastery. *Jurnal Bahasa Asing*, 17. <http://jba.stba-jia.ac.id>
- Suyitno, M., Komarudin, N., Ilyas, I., & Hasanah, I. (2025). Strategies for Digital-Based Islamic Education Learning to Enhance Students' Islamic Literacy in the Era of the Industrial Revolution 4.0. *Journal of the American Institute*, 2(2), 278–287. <https://doi.org/10.71364/4nq7tx82>
- Syahidah, & Afrizal, B. (2024). IMPLEMENTASI METODE STORYTELLING UNTUK MENANAMKAN NILAI KEJUJURAN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *At-Thullab: Jurnal of Islamic Studies*, 5(2), 32–39. <https://ejournal.stai-nh.ac.id/atthullab/article/view/48>

- WARD, K., & WOLF-WENDEL, L. (2000). Community-Centered Service Learning: Moving from Doing For to Doing With. *American Behavioral Scientist*, 43(5), 767-780. <https://doi.org/10.1177/00027640021955586>
- Wardi, M., Ismail, I., Supandi, S., & Hodairiyah, H. (2025). Evaluation of the Islamic Education Curriculum in Islamic Boarding Schools: Assessing the Impact on the Quality of Learning and Curriculum Management. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 6(2), 545-555. <https://doi.org/10.37251/jee.v6i2.1455>
- Yusof, N. H. bin, Razali, M. A. bin M., Omar, N. binti, Abdelgelil, M. F. M., & Hamzah, M. S. bin. (2018). Concept and Execution of Talaqqi and Musyafahah Method in Learning Al-Quran. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(11). <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v8-i11/4930>
- Zlotkowski, E. A. (Ed.). (2002). *Service-learning and the First-year Experience : Preparing Students for Personal Success and Civic Responsibility*. University of South Carolina, National Resource Center for the First-Year Experience & Students in Transition. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED471259.pdf>
- Zuliana, Qorib, M., & Hayati, I. (2025). INTEGRATION OF TECHNOLOGY AND ISLAMIC EDUCATION: BUILDING INNOVATIVE LEARNING MODELS IN THE DIGITAL ERA. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 1303-1310. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/23447/pdf>
- Zunaidi, A. (2024). *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat: Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas* (U. S. Hidayatun, Ed.; 1st ed.). Yayasan Putra Adi Dharma. https://repository.iainkediri.ac.id/1030/1/Arif%20Zunaidi_Metodologi%20Pengabdian%20Kepada%20Masyarakat.pdf