

***Qur'an Space* Sebagai Ruang Tumbuh Pendidikan Akhlak Anak Melalui Pembelajaran Qur'ani Interaktif Dengan Metode Gamifikasi Di TPQ Masjid At-Taqwa Gajahan**

Rio Ramadhon¹, Hamasa Rafif Athoillah², Alya Hadfana Salsabila³, Izzatunnisa⁴, Cahaya Ayu Surya Ashri⁵, Yumna Khoiru Nafiah⁶.

^{1,5}Mahasiswa Prodi PAI Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

²Mahasiswa Prodi Teknik Industri Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

³Mahasiswa Prodi Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

⁴Mahasiswa Prodi IQT Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

⁶Mahasiswa Prodi Fisioterapi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

Email Koresponden: g000249184@student.ums.ac.id

Abstrak

Program *Qur'an Space* merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di TPQ Masjid At-Taqwa, Desa Gajahan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi anak dalam pembelajaran Al-Qur'an melalui metode gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan adalah *Community Development* dengan tahapan identifikasi masalah, perencanaan bersama, implementasi, dan evaluasi partisipatif. Program ini menerapkan pendekatan "Akhlak Hero" dan media visual *Gunung Pendakian Roblox* untuk menumbuhkan semangat belajar anak. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan terhadap motivasi, partisipasi, dan pemahaman anak dalam pembelajaran Qur'ani, disertai terbentuknya 16 kader pengajar muda sebagai upaya keberlanjutan program. Program ini terbukti efektif sebagai model pembelajaran Qur'ani berbasis pemberdayaan masyarakat yang kreatif dan berkelanjutan.

Kata kunci: Pendidikan Qur'ani, Gamifikasi, *Community Development*, Akhlak Anak, TPQ

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk karakter dan peradaban suatu bangsa. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan arus digitalisasi, dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan zaman tanpa kehilangan nilai-nilai moral dan spiritual. Sistem pendidikan Indonesia perlu terus berinovasi agar mampu melahirkan generasi yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter kuat, berakhlak mulia, serta berjiwa religius (Yudhistira, Rifaldi, & Satriya, 2020).

Desa Gajahan merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Desa ini berada



di kawasan strategis karena berbatasan langsung dengan Kota Surakarta (Solo), sehingga masyarakatnya memiliki akses mudah terhadap berbagai fasilitas umum seperti sekolah, rumah sakit, pasar, dan pusat kegiatan ekonomi. Letaknya yang dekat dengan kawasan perkotaan menjadikan masyarakat Desa Gajahan cukup terbuka terhadap perkembangan informasi dan teknologi. Secara administratif, desa ini terdiri atas beberapa dusun dan RT/RW yang tersebar merata dengan jumlah penduduk yang cukup padat. Berdasarkan data kependudukan, desa ini dihuni oleh lebih dari dua ribu jiwa dengan mayoritas berada pada rentang usia produktif. Terdapat banyak anak-anak usia 5–12 tahun yang menjadi sasaran program pendidikan karakter dan keagamaan, khususnya melalui lembaga nonformal seperti TPQ (Sangadah, 2023).

Salah satu lembaga pendidikan nonformal di wilayah ini adalah TPQ Masjid At-Taqwa, yang terletak di Dusun Gatak Kasunan, Desa Gajahan. TPQ menjadi wadah bagi anak-anak untuk belajar membaca, memahami, dan mengamalkan ajaran Al-Qur'an sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap nilai-nilai keislaman. Namun, dalam praktiknya, banyak TPQ menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran. Permasalahan yang umum terjadi adalah kurangnya semangat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan TPQ. Anak-anak sering kali menunjukkan sikap pasif, mudah bosan, dan tidak antusias dalam belajar (Taqwim et al., 2020).

Keberadaan TPQ ini memiliki peran penting dalam membina generasi muda agar memiliki landasan akhlak dan spiritual yang kuat sejak dini. Dusun Gatak Kasunan sendiri merupakan wilayah padat penduduk dengan banyak anak-anak dan remaja. Kawasan ini juga dekat dengan pusat keramaian seperti sekolah, pasar, dan rumah sakit, sehingga mobilitas masyarakatnya tinggi dan tingkat keterpaparan terhadap pengaruh digital cukup besar. Kondisi tersebut membuat anak-anak lebih aktif secara sosial, namun di sisi lain menghadapi risiko menurunnya minat terhadap kegiatan keagamaan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara lapangan pada Sabtu, 17 Mei 2025 dengan pengurus TPQ, ibu Tri Hariyani, ditemukan berbagai

kendala yang menghambat efektivitas pembelajaran di TPQ Masjid At-Taqwa. Permasalahan utama adalah rendahnya tingkat partisipasi dan motivasi anak-anak dalam kegiatan TPQ. Banyak anak menunjukkan sikap pasif, mudah bosan, dan kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya ketimpangan antara metode pengajaran yang digunakan dengan karakteristik anak-anak masa kini yang lebih responsif terhadap pendekatan interaktif dan menyenangkan.

Masalah tersebut diperparah oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton, yang berfokus pada hafalan dan pembacaan tanpa adanya variasi aktivitas atau penggunaan media yang menarik. Keterbatasan tenaga pengajar juga menjadi tantangan serius. Saat ini, kegiatan TPQ hanya ditangani oleh sepasang suami istri yang sudah berusia lanjut, namun harus membimbing puluhan anak setiap harinya. Kondisi ini menyebabkan pendekatan pembelajaran menjadi kurang personal dan tidak maksimal dalam menjangkau kebutuhan belajar masing-masing anak (Syamsidar et al., 2024). Selain itu, minimnya fasilitas belajar serta kurangnya peran aktif orang tua turut memperburuk situasi. Anak-anak sering datang hanya untuk memenuhi kewajiban, bukan karena kesadaran belajar, dan dukungan orang tua di rumah terhadap kegiatan TPQ masih sangat terbatas. Padahal, menurut Taqwiem & Kundrianingsih (2021), keterlibatan orang tua dan kreativitas metode pembelajaran merupakan dua faktor kunci keberhasilan pendidikan Qur'ani anak usia dini.

Kondisi tersebut menunjukkan urgensi pengabdian masyarakat di Desa Gajahan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang menghambat kualitas pembelajaran di TPQ Masjid At-Taqwa. Desa Gajahan memiliki potensi besar sebagai wilayah pelaksanaan program karena karakter masyarakatnya yang terbuka terhadap inovasi, ketersediaan sarana seperti masjid dan lapangan yang mendukung kegiatan belajar anak, serta tingginya jumlah anak usia dini yang membutuhkan ruang pendidikan Qur'ani yang menyenangkan. Namun potensi tersebut belum termanfaatkan secara optimal karena belum adanya model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai Qur'ani dengan pendekatan yang kreatif dan sesuai perkembangan zaman. Perlu inovasi dalam metode pembelajaran yang

tidak hanya menyampaikan materi agama secara tekstual, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia anak.

Salah satu pendekatan yang potensial adalah penggunaan metode gamifikasi, yaitu penerapan unsur-unsur permainan dalam proses belajar. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Melalui program Qur'an Space, TPQ Masjid At-Taqwa diharapkan dapat menjadi ruang tumbuh pendidikan akhlak anak yang lebih dinamis dan efektif. Program ini dirancang untuk menghadirkan pembelajaran Qur'ani yang kreatif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat karakter religius anak-anak Desa Gajahan agar mampu menjadi generasi Qur'ani yang cerdas secara spiritual dan tangguh secara moral.

Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran Qur'ani yang interaktif dan menarik melalui pendekatan gamifikasi, meningkatkan motivasi serta partisipasi anak-anak dalam kegiatan TPQ, membentuk karakter religius dan akhlakul karimah melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan kapasitas pengajar dan kaderisasi tenaga pendidik muda di lingkungan TPQ Masjid At-Taqwa.

Metode Pengabdian

Metode Pengabdian Masyarakat melalui program *Qur'an Space* di TPQ Masjid At-Taqwa, Dusun Gatak Kasunan, Desa Gajahan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar, dirancang agar dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan masyarakat melalui pendekatan *Community Development* (Efendi et al., 2025). Pendekatan ini dipilih karena menekankan kerjasama aktif antara tim pengabdian dan masyarakat lokal dalam mengidentifikasi permasalahan, merumuskan solusi dan melakukan aksi bersama sehingga partisipasi masyarakat menjadi pusat perubahan (Ife & Tesoriero, 2008; Higgins et al., 2025).

a. Langkah-Langkah Metode

1. Identifikasi Permasalahan Bersama: Langkah pertama dalam pendekatan *Community Development* adalah melakukan pengumpulan data awal dan identifikasi masalah secara kolaboratif dengan masyarakat lokal (Higgins et al., 2025). Tim pengabdian dari UKM MPQ UMS bekerja bersama pengurus TPQ dan warga Dusun Gatak Kasunan untuk mengidentifikasi masalah utama yang menghambat pembelajaran akhlak dan Al-Qur'an di TPQ.
2. Perencanaan Bersama: Setelah masalah diidentifikasi, langkah berikutnya adalah merencanakan tindakan secara bersama-sama. Tim pengabdian bersama pengurus TPQ dan masyarakat merumuskan rencana aksi yang akan dilaksanakan secara kolaboratif berdasarkan potensi lokal dan karakteristik peserta (Lynch et al., 2021).
3. Implementasi Program: Program pengabdian dilaksanakan sesuai rencana yang telah disepakati. Kegiatan mencakup pembelajaran Qur'ani interaktif berbasis gamifikasi, pelatihan pengajar, dan kegiatan pendukung lainnya yang dirancang untuk meningkatkan kapasitas anak dan masyarakat TPQ.
4. Pengumpulan Data dan Evaluasi: Selama pelaksanaan program, data dikumpulkan secara kontinu untuk memantau kemajuan dan dampak kegiatan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi dan tes *pre-test/post-test* (Higgins et al., 2025). Evaluasi dilakukan berkala untuk mengevaluasi efektivitas program dan melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan masyarakat.
5. Refleksi dan Tindakan Lanjutan: Tim pengabdian bersama masyarakat melakukan refleksi atas hasil program dan merumuskan tindakan lanjutan guna memastikan keberlanjutan perubahan dan pemberdayaan masyarakat (Lynch et al., 2021).

b. Keunggulan Metode *Community Development*

Metode *Community Development* memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya cocok untuk program pengabdian masyarakat seperti yang dilakukan di Desa Gajahan. Pertama, bersifat partisipatif: metode ini melibatkan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat, termasuk

masyarakat lokal, dalam setiap tahap proses pengabdian, sehingga solusi yang dihasilkan mencerminkan kebutuhan dan aspirasi masyarakat (Forde & Lynch, 2021). Kedua, berorientasi pada pemberdayaan: melalui proses kolaboratif, masyarakat didorong untuk mengidentifikasi tantangan sendiri dan mengelola perubahan secara mandiri, sehingga meningkatkan kapasitas lokal dalam jangka panjang (Ife & Tesoriero, 2008). Ketiga, integratif: pendekatan ini mengintegrasikan unsur penelitian, pendidikan, tindakan dan evaluasi dalam satu rangkaian yang holistik, memungkinkan pengumpulan data kontekstual dan pengambilan tindakan berbasis bukti (Higgins et al., 2025).

Metode *Community Development* merupakan pendekatan yang tepat untuk program pengabdian di TPQ Masjid At-Taqwa karena melalui metode ini masyarakat lokal tidak hanya menjadi objek, tetapi juga menjadi subjek perubahan. Pendekatan ini memberikan peluang bagi anak-anak, pengajar, orang tua dan warga sekitar untuk bersama-sama menciptakan model pembelajaran Qur'ani yang interaktif, adaptif dan berkelanjutan.

Pelaksanaan

A. Strategi Pencapaian

Program Pengabdian Masyarakat melalui kegiatan *Qur'an Space* di TPQ Masjid At-Taqwa, Dusun Gatak Kasunan, Desa Gajahan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar, memiliki beberapa strategi pencapaian yang dirancang untuk mewujudkan tujuan program secara efektif, partisipatif, dan berkelanjutan. Strategi ini disusun berdasarkan prinsip *Community Development* dan berorientasi pada peningkatan kapasitas masyarakat dalam bidang pendidikan akhlak anak. Berikut adalah strategi-strategi yang diterapkan:

1. **Partisipasi Aktif Masyarakat:** Meningkatkan keterlibatan aktif masyarakat dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi permasalahan, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Partisipasi pengurus masjid, orang tua, dan remaja sekitar TPQ menjadi kunci agar program benar-benar mencerminkan kebutuhan serta aspirasi masyarakat setempat (Ife & Tesoriero, 2008). Melalui keaktifan ini,

masyarakat tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga mitra utama dalam proses pemberdayaan.

2. Kolaborasi dan Kemitraan: Memperkuat kolaborasi antara tim pengabdian UKM MPQ UMS dengan pengurus masjid, perangkat RT/RW, serta tokoh masyarakat setempat. Dukungan kemitraan ini juga diperluas melalui koordinasi dengan Takmir TPQ Desa Gajahan untuk penyelarasan kurikulum dan kegiatan antar-TPQ. Kolaborasi yang solid memperluas sumber daya, memperkuat jejaring sosial, dan mendukung keberlanjutan kegiatan pengajaran Qur'ani di wilayah tersebut (Higgins et al., 2025).
3. Pemberdayaan Kader dan Pengajar Muda: Mendorong terbentuknya kader pengajar baru dari kalangan mahasiswa dan masyarakat lokal melalui pelatihan metode gamifikasi dan manajemen kelas Qur'ani. Langkah ini bertujuan menciptakan keberlanjutan program setelah masa pengabdian berakhir serta memperkuat kapasitas sumber daya manusia di TPQ (Lynch et al., 2021). Hasilnya, sebanyak 16 kader baru berhasil direkrut dan siap meneruskan kegiatan pembelajaran secara mandiri.
4. Pendekatan Berbasis Kebutuhan (Need-Based Approach): Strategi ini menekankan pada perencanaan dan pelaksanaan program yang berorientasi pada kebutuhan nyata masyarakat. Permasalahan yang menjadi prioritas, seperti rendahnya motivasi anak, keterbatasan media belajar, dan kurangnya tenaga pengajar, menjadi fokus utama intervensi. Setiap kegiatan dirancang berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengurus TPQ serta masyarakat (Syamsidar et al., 2024).
5. Pemanfaatan Sumber Daya Lokal: Mengoptimalkan potensi lokal seperti masjid sebagai pusat kegiatan belajar, lapangan untuk permainan edukatif, dan keterlibatan masyarakat sekitar sebagai pengelola kegiatan. Pemanfaatan sumber daya lokal tidak hanya menekan biaya, tetapi juga memperkuat rasa memiliki (sense of belonging) masyarakat terhadap program (Forde & Lynch, 2021).
6. Pengembangan Model Percontohan Qur'ani Interaktif: Mengembangkan *Qur'an Space* sebagai model percontohan pembelajaran Qur'ani berbasis gamifikasi yang dapat direplikasi di TPQ lain di Desa Gajahan. Program

ini didokumentasikan secara sistematis melalui laporan, publikasi media sosial, dan artikel ilmiah, sehingga dapat menjadi referensi bagi kegiatan pengabdian sejenis di masa mendatang.

Melalui penerapan strategi-strategi tersebut secara terpadu dan berkelanjutan, program *Qur'an Space* diharapkan mampu mencapai indikator keberhasilan utama, yaitu meningkatnya minat dan partisipasi anak dalam pembelajaran Qur'ani, terbentuknya kader pengajar muda, peningkatan sarana belajar yang menarik, serta penguatan dukungan masyarakat terhadap pendidikan akhlak anak. Pendekatan yang kolaboratif dan berbasis kebutuhan ini menjadikan *Qur'an Space* bukan hanya sebuah program sementara, tetapi sebuah gerakan pemberdayaan masyarakat yang menumbuhkan generasi Qur'ani yang berakhlakul karimah dan berdaya saing di era modern.

B. Pelaksanaan

Program Pengabdian Masyarakat melalui *Qur'an Space* di TPQ Masjid At-Taqwa, Dusun Gatak Kasunan, Desa Gajahan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar, dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi nyata dalam peningkatan mutu pendidikan akhlak anak melalui pembelajaran Qur'ani yang interaktif. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan anak-anak TPQ, pengurus masjid, kader pengajar muda, serta masyarakat sekitar dengan pendekatan *community development* yang menekankan partisipasi aktif dan kolaborasi.

Berikut rincian pelaksanaan program:

1. Pelaksanaan Kegiatan Qur'an Space: Kegiatan diawali dengan penyampaian materi-materi dasar oleh para pengajar setelah waktu mengaji berakhir. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok besar berdasarkan usia dan kemampuan: kelompok kecil (TK–kelas 2 SD) dan kelompok besar (kelas 3–6 SD). Pembagian ini bertujuan agar penyampaian materi lebih efektif dan sesuai tingkat pemahaman anak. Materi disusun bertahap dengan pendekatan menyenangkan dan interaktif.

Setelah penyampaian materi, dilakukan *review* pertemuan sebelumnya

dan diikuti dengan kuis berisi enam pertanyaan seputar pelajaran yang telah diberikan. Anak yang berhasil menjawab dengan benar memperoleh *reward* berupa makanan ringan serta kesempatan untuk “naik pos” pada media *Gunung Pendakian Roblox*. Media visual ini berfungsi sebagai sarana monitoring sekaligus motivasi belajar bagi anak-anak.



2. Penerapan Metode “Akhlak Hero”: Salah satu inovasi utama dari program *Qur'an Space* adalah penerapan metode *Akhlak Hero*, yaitu pendekatan gamifikasi dalam pembentukan karakter anak. Melalui metode ini, pengajar memperkenalkan nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh sahabat Rasulullah SAW, kemudian anak-anak diajak melakukan permainan peran (*role play*) sesuai karakter tokoh yang dipelajari. Pendekatan ini terbukti meningkatkan interaksi, rasa percaya diri, dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral Islam.



3. Pembinaan dan Kaderisasi Pengajar: Program berhasil menghasilkan serta membina 16 pengajar muda yang berasal dari Departemen Sekolah Al-Qur'an UKM MPQ UMS. Para pengajar ini berperan sebagai fasilitator utama kegiatan dan akan menjadi penanggung jawab kelanjutan program setelah masa pengabdian berakhir. Pembinaan kader dilakukan melalui

pelatihan teknik mengajar interaktif, manajemen kelas Qur'ani, dan penerapan metode gamifikasi. Keberhasilan kaderisasi ini menunjukkan terwujudnya prinsip *empowerment* dalam pendekatan *community development* (Lynch et al., 2021).



4. Penyediaan Fasilitas dan Media Pembelajaran Kreatif: Program didukung dengan penyediaan fasilitas pembelajaran seperti papan informasi, alat tulis, serta buku bacaan anak yang interaktif. Inovasi utama berupa papan pendakian bergambar gunung dengan pos-pos bertingkat menjadi media pembelajaran visual yang menarik. Setiap anak memiliki karakter *Roblox* sebagai penanda kemajuan, yang mampu menumbuhkan semangat berkompetisi sehat dan motivasi intrinsik untuk terus belajar.



5. Dukungan Stakeholder dan Sosialisasi Orang Tua: Keberhasilan program juga tidak lepas dari dukungan pengurus masjid, tokoh masyarakat, serta orang tua santri. Tim pengabdian melaksanakan kegiatan sosialisasi yang membahas pentingnya pendidikan akhlak dan pembelajaran Qur'ani yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui sosialisasi ini, orang tua semakin aktif memberikan dukungan moral dan motivasi kepada anak untuk rutin mengikuti kegiatan TPQ. Kolaborasi antar-stakeholder ini memperkuat

keberlanjutan program serta memperluas dampaknya di lingkungan masyarakat (Higgins et al., 2025).



Pelaksanaan program *Qur'an Space* dengan metode gamifikasi menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi anak, serta kemampuan memahami nilai-nilai Qur'ani. Suasana belajar menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan; anak-anak berlomba-lomba menjawab pertanyaan dan mencapai garis *finish* pada *Gunung Pendakian Roblox*. Sistem penghargaan sederhana berupa *reward* dan apresiasi simbolis menumbuhkan disiplin, tanggung jawab, serta semangat pantang menyerah.

Secara umum, kegiatan ini juga meningkatkan hubungan sosial antara anak, pengajar, dan orang tua. Lingkungan TPQ menjadi lebih hidup, komunikatif, dan kondusif sebagai ruang tumbuh pendidikan akhlak anak. Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman anak terhadap doa harian, nilai akhlak, serta bacaan Al-Qur'an. Keberhasilan ini memperkuat bukti bahwa pendekatan gamifikasi efektif diterapkan dalam konteks pendidikan Qur'ani anak-anak di masyarakat (Kutbaniyah et al., 2023; Safitri et al., 2024).

Melalui pelaksanaan yang terencana dan dukungan masyarakat yang kuat, program *Qur'an Space* telah menjadi model pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat yang berkelanjutan. Dengan adanya 16 kader pengajar baru dan keterlibatan aktif masyarakat, kegiatan ini diharapkan terus berjalan sebagai bagian dari upaya penguatan karakter Qur'ani anak-anak di Desa Gajahan.

Kesimpulan

Program Pengabdian Masyarakat *Qur'an Space* di TPQ Masjid At-Taqwa, Desa Gajahan, berhasil memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan keagamaan anak-anak dan pemberdayaan masyarakat setempat. Permasalahan utama seperti kurangnya tenaga pengajar, rendahnya minat belajar anak, dan keterbatasan fasilitas berhasil diatasi melalui penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan.

Pelaksanaan program yang melibatkan seluruh elemen masyarakat mulai dari pengurus masjid, perangkat RT, hingga orang tua menunjukkan bahwa pendekatan *community development* efektif dalam menciptakan kolaborasi dan rasa memiliki terhadap kegiatan keagamaan. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, hafalan doa, serta motivasi belajar anak-anak. Program ini juga berhasil membentuk 16 pengajar muda dari Departemen Sekolah Al-Qur'an MPQ UMS yang akan menjadi penggerak utama dalam keberlanjutan kegiatan. Dukungan kuat dari masyarakat memperkuat komitmen untuk menjadikan TPQ Masjid At-Taqwa sebagai pusat pembinaan anak-anak Qur'ani di Dusun Gatak Kasunan.

Dengan keberhasilan tersebut, *Qur'an Space* tidak hanya berperan sebagai program pembelajaran, tetapi juga sebagai gerakan sosial keagamaan yang membangun karakter, memperkuat spiritualitas, serta menumbuhkan semangat kebersamaan dalam lingkungan masyarakat. Program ini diharapkan dapat direplikasi di dusun-dusun lain sebagai model pendidikan Qur'ani yang partisipatif, kreatif, dan berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Hafidz, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan akademik selama proses penyusunan dan pelaksanaan program *Qur'an Space* di Desa Gajahan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pengurus UKM Mahasiswa Pencinta Al-Qur'an (MPQ) Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang telah berperan

aktif dalam perencanaan, koordinasi, serta pelaksanaan kegiatan, sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan dampak nyata bagi masyarakat.

Kami juga menyampaikan penghargaan yang tulus kepada pihak Universitas Muhammadiyah Surakarta atas dukungan dan kepercayaannya melalui program pendanaan yang telah diberikan. Dukungan institusional ini menjadi faktor penting dalam terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat secara optimal dan berkelanjutan. Tidak lupa, apresiasi yang mendalam kami sampaikan kepada pengurus Masjid At-Taqwa, Ketua RT dan perangkat Desa Gajahan, serta seluruh orang tua santri dan masyarakat Dusun Gatak Kasunan atas dukungan moral, partisipasi aktif, dan kerja sama yang luar biasa selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.

Kami juga berterima kasih kepada seluruh anak-anak TPQ Masjid At-Taqwa yang telah mengikuti setiap sesi pembelajaran dengan penuh semangat dan antusiasme. Kegigihan mereka dalam belajar Al-Qur'an menjadi inspirasi bagi tim pengabdian untuk terus berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Semoga kerja sama dan sinergi yang telah terjalin antara dosen pembimbing, pihak kampus, pengurus MPQ, serta masyarakat dapat terus dipertahankan dan dikembangkan dalam upaya membangun generasi Qur'ani yang berakhlak mulia, cerdas, serta berdaya saing di masa depan.

Daftar Pustaka

- Forde, C., & Lynch, K. (2021). Community Education and Collective Empowerment in Social Action. *Journal of Adult Education and Community Practice*, 15(3), 77–90.
- Higgins, M., Bridgstock, R., & McGregor, A. (2025). Building Resilient Communities Through Participatory Development. *Asia Pacific Journal of Community Engagement*, 11(1), 45–59.
- Higgins, M., Bridgstock, R., & McGregor, A. (2025). Building Resilient Communities Through Participatory Development. *Asia Pacific Journal of Community Engagement*, 11(1), 45–59.

- Ife, J., & Tesoriero, F. (2008). *Community Development: Community-Based Alternatives in an Age of Globalisation*. Pearson Education.
- Kutbaniyah, L., Muktamiroh, S., & Bashith, A. (2023). *Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar*. Universitas Pasundan.
- Lynch, K., Forde, C., & Walsh, P. (2021). Community Development as Transformative Practice: Empowerment and Social Change. *Community Development Journal*, 56(2), 203–218.
- Safitri, Q., Anam, N., & Sinta, D. (2024). Penerapan Gamification Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pola Pikir Kreatif Siswa. *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 17–27.
- Sumardi Efendi, S. H. I., Ramli, M. A., Benni Erick, S. H. I., Dar Kasih, M. S., Fitria Akmal, S., Jamiati, K. N., ... & Yuli Santri Isma, S. (2025). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Pena Cendekia Pustaka.
- Syamsidar, S., Zakariah, M. A., & Hartono, H. (2024). Pembelajaran Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Journal on Education*, 6(2), 14911–14919.