

Penguatan Kemampuan Mengenali Huruf Hijaiyah Sambung Melalui Media Pembelajaran Interaktif Wayground Pada Santri TPQ Al-Hidayah Pebayuran

**Ajeng Dwi Astuti, Annisa Maimunah*, Hazly Rahma, Nida Safitri,
Putri Adiningsih, Viyola Romadona, Subandriyo**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,

STIT Hidayatunnajah Bekasi, Indonesia

*Penulis korespondensi: 22nisamai@gmail.com

Dikirim : 28 Agustus 2026

Direvisi : 28 September 2026

Diterima : 29 September 2026

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan penguatan kemampuan santri dalam mengenali dan membedakan huruf hijaiyah sambung melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif Wayground di TPQ Al-Hidayah Pebayuran. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih ditemukannya santri yang mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk huruf hijaiyah, terutama ketika huruf berada dalam bentuk bersambung dan memiliki kemiripan secara visual. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendampingan pembelajaran meliputi pengamatan kondisi awal, penyampaian materi secara langsung menggunakan papan tulis, serta latihan interaktif melalui Wayground. Sebanyak 20 santri mengikuti kegiatan dengan delapan soal latihan yang disusun berdasarkan tingkat kesulitan, mulai dari mudah, sedang, hingga lebih menantang. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa santri dapat mengikuti latihan secara aktif dan memberikan respons positif terhadap penggunaan media interaktif. Setelah memperoleh penjelasan dan latihan, santri mulai mampu membedakan beberapa huruf yang sebelumnya masih menimbulkan keraguan, termasuk huruf yang memiliki kemiripan bentuk. Penggunaan wayground dapat menjadi salah satu alternatif media latihan interaktif untuk memberikan penguatan kemampuan mengenali huruf hijaiyah sambung pada santri TPQ.

Kata kunci: huruf hijaiyah, huruf hijaiyah sambung, media interaktif, santri TPQ, Wayground

Abstract: This community service activity aimed to strengthen students' ability to recognize and distinguish connected Hijaiyah letters through the use of Wayground as an interactive learning medium at TPQ Al-Hidayah Pebayuran. The activity was motivated by difficulties experienced by some students in distinguishing Hijaiyah letter forms, particularly when the letters appeared in connected forms and had visually similar characteristics. The activity was conducted through a learning assistance approach consisting of initial observation, direct instruction using a whiteboard, and interactive practice through Wayground. A total of 20 students participated in the activity and completed eight practice questions arranged according to levels of difficulty, ranging from easy to moderate and more challenging items. The results showed that the students participated actively and responded positively to the use of interactive media. After receiving explanations and practice, the students began to distinguish several letters that had previously caused uncertainty, including visually similar letters. Wayground can serve as an alternative interactive practice medium to strengthen the ability to recognize connected Hijaiyah letters among students in Islamic learning centers.

Keywords: connected hijaiyah letters, hijaiyah letters, interactive media, TPQ students, Wayground

1. Pendahuluan

Kemampuan mengenali huruf hijaiyah merupakan salah satu kemampuan dasar yang perlu dikuasai santri TPQ dalam pembelajaran Al-Qur'an. Penguasaan tersebut tidak hanya mencakup kemampuan mengenali, membaca atau menyebutkan huruf hijaiyah secara terpisah, tetapi juga kemampuan membedakan perubahan bentuk huruf hijaiyah ketika berada pada posisi awal, tengah, dan akhir dalam suatu rangkaian tulisan. Kemampuan mengenali huruf hijaiyah dalam bentuk sambung menjadi penting karena kesalahan dalam membedakan bentuk huruf hijaiyah dapat memengaruhi ketepatan santri dalam membaca kata atau ayat Al-Qur'an. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang bisa memberikan kesempatan kepada santri untuk mengamati, membedakan, dan berlatih mengenali bentuk huruf hijaiyah sambung secara berulang.

Permasalahan tersebut ditemukan pada santri TPQ Al-Hidayah Pebayuran. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap 20 santri, ditemukan bahwa 10 santri masih mengalami kesulitan dalam membedakan huruf hijaiyah ketika ditulis dalam bentuk sambung. Kesulitan tersebut terlihat ketika santri mengamati perubahan bentuk huruf hijaiyah berdasarkan posisinya dan ketika membedakan huruf-huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan bentuk. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenali huruf secara terpisah belum sepenuhnya diikuti dengan kemampuan mengenali dan membedakan bentuk-bentuk huruf dalam tulisan sambung. Permasalahan tersebut menjadi fokus kegiatan pengabdian karena kemampuan membedakan bentuk huruf hijaiyah merupakan bagian penting dalam menunjang proses pembelajaran membaca Al-Qur'an.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan penguatan terhadap permasalahan tersebut. Kusumodestoni & Wahono (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif dalam memperkenalkan huruf hijaiyah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan saat menggunakan media konvensional. Sejalan dengan temuan tersebut, Pratama & Ratna (2022) mengembangkan aplikasi atau media interaktif berbasis *game* untuk membantu anak belajar atau mengenal huruf hijaiyah secara menyenangkan, dimana hal ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas mengenali dan mengingat bentuk huruf hijaiyah tersebut. Temuan tersebut menunjukkan bahwa interaktivitas dan gamifikasi dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran huruf hijaiyah.

Pemanfaatan media interaktif juga telah diterapkan dalam kegiatan pengabdian kepada

masyarakat. Fahmi dkk. (2026) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan PkM meningkatkan pemahaman, mendorong motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran huruf hijaiyah. Meskipun demikian, kegiatan PkM terdahulu lebih banyak berfokus pada pengembangan media atau aplikasi khusus untuk pengenalan huruf hijaiyah secara umum. Penguatan kemampuan mengenali dan membedakan bentuk huruf hijaiyah dalam kondisi sambung melalui media pembelajaran interaktif yaitu sebuah platform game edukatif yang praktis digunakan dalam kegiatan TPQ masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Kesenjangan tersebut menjadi dasar pemilihan kegiatan PkM di TPQ Al-Hidayah Pebayuran, dengan mempertimbangkan kebutuhan santri terhadap latihan yang lebih interaktif, dan memberikan umpan balik secara langsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan PkM dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran dan pendampingan menggunakan media interaktif yaitu Wayground. Wayground merupakan platform pembelajaran yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, termasuk kuis dan latihan yang memungkinkan para santri terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan Quizizz melalui penerapan gamifikasi dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif anak, sekaligus memunculkan respons emosional yang positif selama pembelajaran (Suantara dkk., 2025). Adapun platform Quizizz tersebut kini telah berganti nama menjadi Wayground, sehingga penggunaan istilah Wayground dalam penelitian ini merujuk pada platform yang sebelumnya dikenal sebagai Quizizz. Aplikasi tersebut juga digunakan untuk mengukur keberhasilan dari sebuah kegiatan. Mulyati dkk. (2024) menggunakan Quizizz sebagai media untuk *pre-test* dan *post-test* dalam kegiatan pelatihan, dan hasil *post-test* menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil *pre-test*.

Pemanfaatan Wayground dalam kegiatan ini diarahkan secara khusus untuk memberikan penguatan terhadap kemampuan mengenali dan membedakan huruf hijaiyah sambung saat letaknya di awal, tengah, dan akhir. Penerapan unsur gamifikasi melalui Wayground dapat membantu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang sebelumnya dianggap sulit (Nabilah, 2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wayground dapat mendukung proses pemantapan pemahaman materi melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik. Isi materi latihan disusun berdasarkan kebutuhan santri, terutama pada bentuk huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan, sehingga santri memiliki kesempatan untuk mengidentifikasi bentuk huruf hijaiyah secara langsung.

Melalui kegiatan PkM ini, kondisi yang diharapkan adalah santri TPQ Al-Hidayah

Pebayuran mampu mengenali bentuk huruf hijaiyah sambung dengan lebih baik, memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik dan menunjukkan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran. Bagi pendidik TPQ, kegiatan ini diharapkan memberikan alternatif pemanfaatan media digital yang praktis dalam memberikan penguatan pembelajaran Al-Qur'an. Dengan demikian kegiatan PkM ini bertujuan untuk menguatkan kemampuan mengenali huruf hijaiyah sambung melalui media pembelajaran interaktif Wayground pada santri TPQ Al-Hidayah Pebayuran.

2. Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode *Service Learning*, yang mengintegrasikan proses pembelajaran dengan pelayanan kepada masyarakat. Metode ini diterapkan melalui kegiatan pembelajaran dan pendampingan santri TPQ menggunakan media interaktif Wayground untuk menguatkan kemampuan mengenali huruf hijaiyah sambung.

Kegiatan dilaksanakan di TPQ AL-Hidayah Pebayuran dengan melibatkan mahasiswa sebagai pelaksana, pengelola TPQ sebagai mitra, dan 20 santri sebagai sasaran kegiatan. Keterlibatan mitra berupa koordinasi dan pendampingan selama kegiatan, sedangkan santri berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran dan latihan menggunakan Wayground.

Pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahap, yaitu observasi, untuk mengidentifikasi kesulitan santri dalam mengenali huruf hijaiyah sambung; pelaksanaan pembelajaran dan penerapan aplikasi Wayground, melalui penyampaian materi dan latihan interaktif; serta evaluasi, melalui pengamatan terhadap kemampuan, keterlibatan, dan respons santri selama kegiatan. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2026 selama kurang lebih 1 jam di TPQ AL-Hidayah Pebayuran. Hasil kegiatan dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi.

3. Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di TPQ Al-Hidayah Pebayuran dengan melibatkan 20 santri. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian santri masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan bentuk huruf hijaiyah ketika berada dalam kondisi bersambung. Kesulitan semakin terlihat jelas karena pada perubahan bentuk huruf berdasarkan posisinya dalam rangkaian tulisan serta pada huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan santri

dalam mengenali huruf hijaiyah secara terpisah belum sepenuhnya diikuti dengan kemampuan membedakan bentuk huruf ketika digunakan dalam tulisan bersambung.

Kegiatan penguatan dilaksanakan melalui 2 tahap, yaitu pemberian materi secara langsung dan latihan menggunakan media pembelajaran interaktif Wayground. Pada tahap awal, santri diberikan penjelasan mengenai bentuk huruf hijaiyah sambung melalui papan tulis. Penyampaian materi dilakukan sebagai latihan untuk mengingat kembali perubahan bentuk huruf hijaiyah ketika berada pada posisi awal, tengah, dan akhir. Setelah santri memperoleh penguatan materi, kegiatan dilanjutkan dengan latihan menggunakan Wayground.

Latihan terdiri dari 8 soal di aplikasi Wayground yang disusun dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, dimulai dari soal yang relatif mudah, kemudian dilanjutkan dengan soal yang cukup sulit, dan selanjutnya soal yang lebih menantang. Hal ini sejalan dengan penelitian Billa dkk. (2024) yang menunjukkan adanya variasi tingkat kesukaran soal dalam instrumen berbasis Quizizz (Wayground), yaitu soal dengan kategori mudah dan sedang. Materi soal difokuskan pada kemampuan santri dalam mengenali dan membedakan bentuk huruf hijaiyah sambung, termasuk huruf-huruf yang memiliki kemiripan bentuk. Salah satu bentuk kesulitan yang ditemukan pada santri adalah ketika membedakan huruf yang memiliki kemiripan secara visual, seperti huruf Ghoin (غ) dan Kho (خ).

Kesulitan yang dialami santri tidak hanya dalam membedakan bentuk huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan, tetapi juga dalam membedakan vokal atau bunyi yang dihasilkan. Sejalan dengan temuan Putri (2021) bahwa beberapa santri TPA Al-Istiqamah Blower Banda Aceh masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan membaca huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan vokal. Melalui latihan secara langsung, santri diarahkan untuk mengamati karakteristik bentuk huruf sebelum menentukan jawaban seperti diberikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Santri mengikuti latihan mengenali huruf hijaiyah sambung melalui Wayground

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan, penggunaan aplikasi Wayground membuat santri terlibat secara langsung dalam proses latihan. Aplikasi Wayground dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran melalui kegiatan memahami dan mengerjakan soal kuis yang telah disediakan (Khaznah & Astriani, 2026; Dwiyantri & Jumainah, 2026).

Santri tidak hanya menerima penjelasan dari pendamping, tetapi juga diminta mengenali bentuk huruf dan memilih jawaban melalui latihan interaktif yang telah disediakan. Penyajian materi dalam bentuk latihan bertahap memberikan kesempatan kepada santri untuk mencoba mengenali huruf secara langsung.

Mengenai huruf hijaiyah yang sebelumnya dianggap memiliki kemiripan, santri masih menunjukkan keraguan pada awal latihan. Namun setelah diberi contoh dan kesempatan untuk langsung berlatih, para siswa mulai dapat membedakan huruf-huruf tersebut. Dengan demikian, berdasarkan pengamatan selama kegiatan, pembelajaran menggunakan Wayground memungkinkan para santri untuk mengulang dan memperkuat materi yang sebelumnya sempat menyulitkan sebagian dari mereka.

Reaksi santri selama kegiatan juga menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Santri juga terlihat senang, ikut serta dalam latihan, dan secara aktif menjawab setiap pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Demikian perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif dan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi (Indriyanti dkk., 2025). Respon positif yang terlihat selama kegiatan sejalan dengan kajian Zaidan & Burhanuddin (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan penguatan terhadap proses pembelajaran huruf hijaiyah, khususnya pada materi yang membutuhkan kemampuan membedakan bentuk secara visual, serta umpan balik secara langsung.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TPQ Al-Hidayah Pebayuran menunjukkan bahwa kemampuan mengenali dan membedakan huruf hijaiyah sambung dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menggabungkan penjelasan secara langsung dengan latihan menggunakan media interaktif Wayground. Kegiatan yang diikuti oleh 20 santri, diawali

dengan penguatan materi mengenai bentuk huruf hijaiyah sambung melalui papan tulis, kemudian dilanjutkan dengan latihan praktis yang dibagi menjadi 8 soal dengan tingkat kesulitan yang semakin meningkat. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, santri menunjukkan antusiasme dalam mengikuti latihan dan mulai mampu membedakan beberapa huruf yang sebelumnya memiliki kemiripan bentuk. Penggunaan Wayground memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena santri terlibat secara langsung dalam mengamati bentuk huruf dan menentukan jawaban, sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk memberikan penguatan pada materi huruf hijaiyah sambung.

Meskipun kegiatan telah memberikan pengalaman belajar yang positif, penguatan kemampuan mengenali huruf hijaiyah sambung perlu dilakukan secara berkelanjutan agar pemahaman santri tidak berhenti pada kegiatan yang dilaksanakan. Oleh karena itu, pendampingan selanjutnya dapat dilakukan melalui latihan yang lebih variasi mulai dari soal dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Secara khusus, apresiasi diberikan kepada pihak kampus yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan arahan dan pendampingan, pengelola TPQ Al-Hidayah Pebayuran yang telah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan kegiatan, dan kepada seluruh santri TPQ Al-Hidayah yang telah berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik.

Daftar Referensi

- Billa, S., Purnamasari, R. & Suchyadi, Y. (2024). Pengembangan Instrumen Tes Pilihan Ganda Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Quizizz dan QR-Code pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(04), 335–343. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5281>
- Dwiyanti, A., & Jumainah, J. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Dalam Memfasilitasi Keterlibatan Siswa Kelas VI SDN Marabahan 2. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 210–221. <https://doi.org/10.33366/ilg.v9i1.8992>

- Fahmi, H.Z., Nudin, S.R., Hidayat, A.I.N., Asmunin, A., Subani, F.M., & Febrianto, A. (2026). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Scratch dalam Meningkatkan Pemahaman Huruf Hijaiyah pada Siswa SD Hang Tuah 7 Surabaya. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 581–588. <https://doi.org/10.59395/altifani.v6i1.1082>
- Indriyanti, A., Prisma, I. G. L. P., Nuryana, I. K., & Mujiyanto, A. (2025). Penguatan Kompetensi Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 6(3), 1285-1295. <https://doi.org/10.26874/jakw.v6i3.915>
- Khaznah, E.A.P. & Astriani, D. (2026). Aplikasi Quizizz Sebagai Media Inovatif Untuk Evaluasi Interaktif Pada Pembelajaran IPA di SMPN 10 Gresik. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 14(1), 35–39. <https://doi.org/10.26740/pensa.v14i1.73174>
- Kusumodestoni, R.H., & Wahono, B.B. (2022). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android Pada Paud Nabata. *Infomatek*, 24(1), 1–8. <https://doi.org/10.23969/infomatek.v24i1.4402>
- Mulyati, E., Hamidin, D., Maniah, M., & Sugesti, H. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Freight Forwarding di SMKN 1 Garut. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 5(1), 110-119. <https://doi.org/10.26874/jakw.v5i1.364>
- Nabilah, A. (2026). Gamification in Language Learning: The Effect of Using Wayground on Students' Understanding of the Simple Past Tense. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung.
- Pratama, S. & Ratna, S. (2022). Aplikasi Interaktif dan Game Puzzle Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Technologia*, 13(2), 115-120. <https://doi.org/10.31602/tji.v13i2.6231>
- Putri, D.S. (2021). Penerapan Metode Drill Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Huruf Hijaiyyah Yang Berkemiripan Vokal Santri TPA Al-Istiqamah Blower Banda Aceh. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Ar-Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/20203>
- Suantara, I.P.R.G., Lestari, N.G.A.M.Y., & Suryawan, I.G. (2025). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz untuk Menciptakan Minat Belajar Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1504–1515. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1309>
- Zaidan, A.S. & Burhanuddin, H. (2026). Penggunaan Aplikasi Wayground Sebagai Pembelajaran Interaktif. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 167–181. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.13138>