

Program Ngaji Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Inovasi *Pop-Up Islamic Hypercontent* Di TPQ Al-Fattah Desa Jumo

¹Siti Uswatun Sani, ²Anisa Indah Wahyuningrum, ³Nadhifah Candra Lestari, ⁴Nabila Septiana, ⁵Rahma Agni Anitasari, ⁶Ferisa Prasetyaning Utami

^{1,3,6}Program Studi Akuntansi, Universitas Tidar, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

^{2,4}Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Tidar, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

⁵Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Tidar, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

Email Corresponding: anisa.indah.wahyuningrum@students.untidar.ac.id¹

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pop-Up Islamic Hypercontent Ngaji Interaktif TPQ Al-Fattah Minat Belajar Pembelajaran Interaktif	Minat belajar anak-anak di TPQ Al-Fattah Desa Jumo masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian selama proses pembelajaran mengaji, di mana mereka lebih banyak bermain, mengobrol, dan kurang fokus saat kegiatan berlangsung. Metode pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional sehingga kurang menarik minat anak-anak. Melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM-PM), diusulkan solusi berupa Inovasi <i>Pop-Up Islamic Hypercontent</i> . Kegiatan ini dilaksanakan selama 4 bulan, yakni dari Juli hingga Oktober 2025, dengan melibatkan 35 anak. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif, di mana anak-anak diposisikan sebagai subjek aktif yang berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menggabungkan edukasi islami dengan dialog interaktif yang mendorong pemahaman serta kemampuan. <i>Pop-Up Islamic Hypercontent</i> telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil rata-rata validitas sebesar 92,75%, menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan. Hasil <i>pre-test</i> menunjukkan nilai rata-rata 76,48%, sedangkan <i>post-test</i> meningkat menjadi 90,00%, menandakan adanya peningkatan minat dan pemahaman belajar anak sebesar 13,52%. Penilaian mitra terhadap penggunaan media memperoleh skor rata-rata 92,9%, dengan tingkat kepuasan mitra sebesar 91,5%, yang termasuk dalam kategori “sangat puas”. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penerapan inovasi <i>Pop-Up Islamic Hypercontent</i> secara signifikan mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman anak-anak dalam pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Al-Fattah Desa Jumo.
Keywords: Pop-Up Islamic Hypercontent Interactive Quran Recitation TPQ Al-Fattah Learning Interest Interactive Learning	ABSTRACT Children's learning interest at the Al-Fattah TPQ in Jumo Village is still relatively low. This is evident from the lack of attention during the Quranic recitation learning process, where they spend more time playing, chatting, and lacking focus during the activity. The teaching methods used are still conventional, making it less interesting for children. Through the Community Service program (PKM-PM), a solution was proposed in the form of the Pop-Up Islamic Hypercontent Innovation. This activity was carried out for 4 months, namely from July to October 2025, involving 35 children. The implementation method uses a participatory approach, where children are positioned as active subjects who participate directly in the learning process. This approach combines Islamic education with interactive dialogue that encourages understanding and skills. Pop-Up Islamic Hypercontent has been validated by media experts and material experts with an average validity result of 92.75%, indicating that the media is very suitable for use. The pre-test results showed an average value of 76.48%, while the post-test increased to 90.00%, indicating an increase in children's learning interest and understanding by 13.52%. Partner assessment of media use obtained an average score of 92.9%, with a partner satisfaction level of 91.5%, which is included in the "very satisfied" category. Thus, this community service activity shows that the implementation of the Pop-Up Islamic Hypercontent innovation is able to significantly increase children's motivation, interest in learning, and understanding in learning the Quran at TPQ Al-Fattah, Jumo Village.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

TPQ Al- Fattah merupakan sebuah lembaga pendidikan agama nonformal yang berlokasi di Dusun Jagalan, Desa Jumo, Kecamatan Jumo, Kabupaten Temanggung, Provinsi Jawa tengah, Kode pos 56256. TPQ Al- Fattah telah beroperasi selama 5 tahun dalam mendidik anak-anak untuk belajar ilmu AlQur'an, termasuk membaca, menulis, dan menghafal ayat- ayat suci seperti iqro', juz'amma, Al- Qur'an serta memahami ilmu tajwid dengan baik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, minat belajar anak -anak di TPQ Al- Fattah masih dapat dikatakan relatif rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya perhatian anak- anak ketika proses belajar mengaji berlangsung, mereka asik dalam bermain, asik mengobrol dengan teman, dan juga kurang fokus ketika mengaji. Metode mengajar yang digunakan masih konvensional yaitu pengajar hanya berceramah tanpa melibatkan keaktifan anak- anak. Bahan ajar yang digunakan masih terlihat monoton tanpa variasi dan media pendukung yang kurang menarik, sehingga kegiatan belajar menjadi membosankan. Fenomena tersebut sejalan dengan hasil riset nasional yang menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah membutuhkan pendekatan belajar yang lebih menarik dan partisipatif (Bahri and Akhmad, 2022). Kegiatan pembelajaran di TPQ Al-Fattah masih menggunakan metode seadanya tanpa inovasi media atau strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan anak secara aktif. Kegiatan pengabdian serupa yaitu untuk meningkatkan minat belajar mengaji menggunakan media pop up book yang dilakukan oleh Airlangga pada tahun 2024. Media pop up membantu anak lebih variatif (Airlangga et al. 2024). Namun di era sekarang media pembelajaran perlu ada sentuhan media digitalisasi untuk memperkaya pengetahuan.

Menurut Indriyani (2019) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam media dan strategi pembelajaran agar kegiatan belajar mengaji menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak masa kini. Berdasarkan kondisi mitra, kegiatan belajar mengaji saat ini baru mencapai efektivitas 45% karena keterbatasan variasi bahan ajar dan metode pembelajaran yang masih konvensional, di mana pengajar menjadi pusat kegiatan sehingga anak-anak kurang aktif dan sulit berkonsentrasi penuh. Menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi terhadap media belajar dan penyediaan fasilitas belajar yang dapat menarik minat peserta didik. Salah satu solusi yang diusulkan melalui PKM-PM yaitu Program Ngaji Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak dengan Inovasi *Pop-Up Islamic Hypercontent* di TPQ Al- Fattah Desa Jumo.

Program ini adalah kegiatan untuk melatih para pengurus TPQ agar dapat mengembangkan media *Pop-Up Islamic Hypercontent* melalui integrasi teknologi digital, yaitu dengan menyertakan barcode. Hal ini bertujuan agar pengurus dapat mengikuti perkembangan digitalisasi dalam mendukung proses belajar mengajar kepada anak- anak yang harapannya minat belajar mengaji dapat meningkat. Berdasarkan hasil pengamatan dan studi pustaka, belum terdapat program pengabdian masyarakat sebelumnya yang secara spesifik mengintegrasikan media *Pop-Up Book* berbasis *Hypercontent* dengan pembelajaran Al-Qur'an di TPQ wilayah Jumo. Sebagian besar kegiatan serupa masih terbatas pada pelatihan membaca iqra' atau hafalan surah pendek tanpa inovasi media interaktif. Oleh karena itu, program ini menawarkan kontribusi baru berupa penerapan media 3D interaktif yang menggabungkan elemen visual, audio, dan barcode digital untuk menumbuhkan minat serta pemahaman anak terhadap Al-Qur'an secara menyenangkan. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep dalam pembelajaran agama, 2 media pembelajaran berbasis interaktif mampu meningkatkan ketertarikan anak hingga 60% dibanding metode konvensional (Shania and Arianto, 2022).

Salah satu metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak adalah penggunaan media visual seperti *pop - up book Hypercontent*, yang dapat membantu anak memahami materi secara lebih menyenangkan dan mendalam. Media *pop-up Islamic Hypercontent* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang disertai dengan sentuhan teknologi sehingga dapat membagikan pengalaman yang spesial kepada siswa melalui kegiatan dengan mengajak siswa untuk menggeser, membuka maupun melipat bagian isi yang disajikan dalam *pop - up book Hypercontent*. Menurut (Sari and Harjono, 2021) bahwa *hypercontent* dapat dipahami sebagai konsep yang menjalin materi satu dengan yang lain secara simultan dalam suatu program digital. *Pop-Up Hypercontent* ini memiliki kelebihan, seperti setiap lembar memuat gambar 3 dimensi yang menarik dan dibuat menggunakan kertas tebal sehingga akan lebih tahan sobek (Abdullah, Permana and Zaqiah, 2024). Menurut (Raya, Lutfi and Saihu, 2025) menekankan bahwa integrasi *hypercontent* dalam pendidikan anak usia dini dapat mengakomodasi kebutuhan individual melalui akses informasi digital yang fleksibel dan terkoneksi.

Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian Masyarakat ini memiliki tujuan ganda, yaitu menjelaskan proses pembuatan media pembelajaran interaktif Pop-Up Islamic Hypercontent dan menerapkan penggunaannya untuk meningkatkan pemahaman anak-anak dalam pembelajaran Al-Qur'an. Dengan adanya peran teknologi diharapkan dapat mengukur pengaruh dari media tersebut terhadap minat belajar anak, dan jua dapat meningkatkan pengetahuan serta memotivasi anak-anak dalam belajar Al-Qur'an dengan penuh antusias . Selain itu program ini juga diharapkan menjadi contoh inovasi yang menginspirasi anak-anak dan pengajar agar dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif secara mandiri.

Mitra merupakan anak- anak dan pengurus yang mengaji di TPQ Al fatah. Ini merupakan salah satu taman pembelajaran Al-quran yang ada di Dusun Jagalan yang mana terdapat sejumlah 15 anak- anak baik laki-laki maupun perempuan dengan kisaran usia mulai usia 3 tahun sampai 9 tahun. Sarana dan prasarana yang cukup terbatas seperti serambi mushola sederhana dengan fasilitas seadanya seperti sebuah papan tulis, buku iqra, Al-Qur'an yang menjadi media utama dalam pembelajaran.



Gambar 1. Ilustrasi Pop-Up Huruf Hijaiyah dan Ilustrasi Pop-Up Cerita Islami

Oleh karena itu, solusi yang tim PKM-PM tawarkan yaitu program Ngaji Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak dengan Inovasi Pop-Up Islamic Hypercontent. Program kreativitas Mahasiswa di bidang pengabdian masyarakat memberi kesempatan kami untuk menyusun beberapa program yang akan diterapkan di 5 TPQ Jagalan seperti: pelatihan keterampilan pembuatan Pop-Up Islamic *Hypercontent* yang menyediakan materi terkait huruf hijaiyah, tajwid, serta kisah islami seperti kisah nabi yang akan dilengkapi fitur 3D (Tiga Dimensi) beserta barcode video materi. Pembelajaran interaktif yang dilakukan dengan pemaparan materi, kuis edukasi dengan tingkat mendasar agar mampu diterima untuk semua umur, seperti tebak tebak huruf hijaiyah dan penyampaian kisah islami. Berdasarkan program- program yang diajukan, diharapkan mampu membantu pengurus TPQ dalam melakukan kegiatan mengaji dan mampu membangun semangat serta minat anak-anak untuk belajar Al-Qur'an secara menarik dan interaktif.

Tabel 1. Kondisi Awal dan Kondisi Akhir

Kondisi Awal Mitra	Kondisi Akhir Mitra
1. Tingkat minat dan semangat anakanak kurang maksimal dalam mengikuti kegiatan mengaji di TPQ	1. Adanya peningkatan minat anak- anak untuk mengikuti kegiatan mengaji
2. Metode pengajaran Al- Qur'an yang diterapkan masih terbilang monoton	2. Terbentuknya model dan media pengajaran Al-Qur'an yang lebih menyenangkan
3. Kurangnya pengembangan keterampilan mengajar dan keterbatasan sarana prasarana menjadika pembelajaran membosankan bagi anak-anak	3. Terbentuknya keterampilan pengurus TPQ dalam mengembangkan media dan metode pengajaran Al-Qur'an

II. MASALAH

TPQ Al fatah. Ini merupakan salah satu taman pembelajaran Al-quran yang ada di Dusun Jagalan yang mana terdapat sejumlah 15 anak- anak baik laki-laki maupun perempuan dengan kisaran usia mulai usia 3 tahun sampai 9 tahun. Sarana dan prasarana yang cukup terbatas seperti serambi mushola sederhana dengan fasilitas seadanya seperti sebuah papan tulis, buku iqra, Al-Qur'an yang menjadi media utama dalam pembelajaran.



Gambar 2. Kondisi Mitra dan Bahan Ajar

Keterbatasan bahan ajar yang kurang menarik dan kurang inovatif menjadi kendala pengurus TPQ untuk membangun semangat anak-anak karena mereka merasa mudah bosan. Pengurus TPQ sebagian besar merupakan masyarakat sekitar mushola yang mengajar dengan ilmu yang didapatkan dari pengalaman mereka serta pelatihan mendasar terkait ilmu tajwid. Mereka belum mendapatkan pelatihan pembelajaran sesuai perkembangan zaman seperti metode pembelajaran berbasis teknologi dan media interaktif. Selama ini, kegiatan mengaji masih mengandalkan donasi orang tua peserta didik untuk membeli peralatan sederhana, seperti buku Iqra dan pengadaan papan tulis. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi belum menjadi prioritas utama. Hal ini membuat para pengurus TPQ masih menerapkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan menulis di papan tulis pada setiap sesi pembelajaran.

III. METODE

Metode pengajaran Al-Qur'an dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis masyarakat, di mana peserta didik diposisikan sebagai subjek aktif, bukan hanya objek. Pendekatan ini menggabungkan edukasi islami dengan dialog interaktif yang mendorong kesadaran kritis serta tanggung jawab sosial. Model ini sejalan dengan Student Centered Learning (SCL), di mana peran pengajar lebih sebagai fasilitator, motivator, dan inovator. Pengetahuan diperoleh melalui diskusi dan partisipasi aktif, sehingga siswa berperan sebagai penemu sekaligus pengembang pengetahuan yang mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif (Anam et al., 2020). Adapun kegiatan Program Ngaji Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Dengan Inovasi Pop-Up Islamic Hypercontent adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

a. Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Observasi awal di TPQ Al-Fattah menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengaji masih bersifat monoton. Anak-anak kurang antusias, lebih sering berbincang dengan teman, dan cepat bosan. Hal ini disebabkan karena metode ceramah mendominasi pembelajaran dan media yang digunakan terbatas pada buku Iqra' dan mushaf Al-Qur'an. Berdasarkan wawancara, pengurus TPQ juga mengalami kendala dalam mengembangkan media kreatif karena keterbatasan pengetahuan teknologi. Dengan demikian, kebutuhan utama mitra adalah media inovatif yang mampu menarik perhatian anak, menumbuhkan motivasi belajar, dan mudah digunakan oleh guru.

Untuk mendukung analisis kebutuhan dan perencanaan program, tim pelaksana melakukan pengumpulan data lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan di TPQ Al-Fattah. Wawancara dilakukan dengan tiga pengurus TPQ dan dua orang tua santri untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran serta kebutuhan media ajar. Selain itu, dilakukan penyebaran angket minat belajar kepada 15 anak berusia 3–9 tahun untuk memperoleh data kuantitatif terkait tingkat motivasi dan fokus belajar. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan digunakan sebagai bahan evaluasi dan validasi hasil program sebagaimana tercantum dalam proposal PKM-PM.

Menurut Indriyani (2019), pemanfaatan media yang bervariasi dapat membangkitkan minat baru, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Oleh karena itu, desain media yang sesuai dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik anak menjadi kebutuhan mendesak di TPQ ini.

b. Perencanaan Pada Desain Produk (*Design*)

1) Konsep 3D dan *Hypercontent*

Produk dirancang dalam bentuk pop-up book tiga dimensi (3D) dengan tambahan barcode digital yang terhubung ke video, audio *murrotal*, dan kuis interaktif. Desain 3D dipilih karena mampu

menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, sesuai teori dual coding yang menyebutkan bahwa penggabungan teks dan visual dapat memperkuat memori anak.

a. Desain Aplikasi Canva

Proses perancangan visual menggunakan Canva karena aplikasi ini praktis, menyediakan beragam template, serta memudahkan pengaturan warna, tipografi, dan ilustrasi. Penggunaan Canva juga membantu tim menghasilkan desain yang konsisten dan menarik tanpa memerlukan perangkat lunak yang kompleks.

b. Pemilihan Warna dan Gambar

Warna yang digunakan cenderung cerah dan kontras (seperti biru, hijau, dan kuning) untuk menarik perhatian anak usia dini. Ilustrasi yang dipilih adalah gambar islami ramah anak, seperti huruf hijaiyah dengan karakter kartun, kisah nabi dengan visual sederhana, serta gambar lingkungan sehari-hari. Pemilihan ini sesuai dengan teori psikologi warna, di mana warna cerah dapat meningkatkan semangat belajar anak (Bahri & Akhmad, 2022).

c. Kerja Sama Mitra Untuk Pengembangan dan Hasil Validasi Ahli Media (Develop)

Produk Pop-Up Islamic Hypercontent dikembangkan melalui kerja sama dengan mitra, yaitu TPQ Al-Fattah. Bentuk kerja sama ini meliputi koordinasi dengan pengurus untuk menyiapkan sarana dan prasarana, pelatihan pembuatan media Pop-Up Islamic Hypercontent bagi pengurus dan anak-anak, pelaksanaan sesi edukasi interaktif, serta diskusi keberlanjutan agar program tetap berjalan meskipun tim pelaksana telah selesai. Mitra juga terlibat dalam monitoring dan evaluasi bersama guna mengetahui efektivitas media serta memberi masukan untuk perbaikan.

Media yang dikembangkan divalidasi oleh dua orang validator ahli media yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Validator ini memberikan penilaian terhadap berbagai aspek penting dari media yang dikembangkan.

Kriteria penilaian ini mengacu pada standar validasi media, di mana nilai 4 menunjukkan persentase kelayakan 81–100% yang berarti produk telah memenuhi hampir seluruh indikator yang ditetapkan (Sari & Harjono, 2021). Dengan demikian, Pop-Up Islamic Hypercontent dapat dikategorikan sebagai media inovatif yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran di TPQ.

d. Sesi Edukasi (*Implement*)

Tahap implementasi dilakukan melalui kegiatan pre-test, sesi edukasi, dan post-test. Kegiatan pre-test dilakukan untuk mengukur kondisi awal tingkat minat anak-anak. Pada sesi edukasi dilakukan sebagai wujud implementasi media Pop-up dan post-test untuk mengukur kondisi akhir setelah diberikan program ngaji interaktif dengan media *pop-up Islamic hypercontent*. Pada sesi ini menggunakan media pop up book hypercontent sebanyak 9 seri. Sesi edukasi dilakukan sebanyak 4 kali.

Pelaksanaan program direalisasikan dalam bentuk kegiatan pada Tabel. 1

e. Evaluasi dan Keberlanjutan (*Evaluate*)

Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil post-test dan diskusi kelompok. Guru dan pengurus TPQ menyatakan bahwa media ini efektif meningkatkan semangat belajar anak dan memberi pengalaman baru bagi mereka. Evaluasi dilakukan dengan memperhatikan setiap hal yang telah dilakukan selama empat bulan. Kegiatan evaluasi ini dilakukan dengan tiga kegiatan sebagai berikut:

- 1) Rata-rata ketercapaian program: 97,2%
- 2) Peningkatan pengetahuan anak: 92%
- 3) Peningkatan keterampilan pengurus TPQ: 90%

Peningkatan ini tampak dari semangat anak saat belajar huruf hijaiyah dengan pop-up 3D, mendengarkan murottal melalui barcode, serta mengikuti kuis islami. Anak-anak lebih fokus dan antusias, sejalan dengan konsep Student Centered Learning (Anam et al., 2020) yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Hasil ini juga konsisten dengan Shania & Arianto (2022) yang menyatakan bahwa media hypercontent dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 60% dibanding metode tradisional. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil post-test dan diskusi kelompok. Guru dan pengurus TPQ

menyatakan bahwa media ini efektif meningkatkan semangat belajar anak dan memberi pengalaman baru bagi mereka.

Sebagai penunjang data, kegiatan ini juga memanfaatkan beberapa instrumen pendukung, seperti lembar observasi aktivitas belajar, angket penilaian mitra, dan dokumentasi foto/video selama kegiatan berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menilai efektivitas media dan tingkat kepuasan mitra terhadap hasil program.



Gambar 3. Keberlanjutan Program

Diagram ini menunjukkan bahwa program tidak berhenti setelah intervensi awal, tetapi berorientasi pada kemandirian TPQ untuk mengembangkan media inovatif secara berkelanjutan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program Ngaji Interaktif dengan inovasi Pop-Up Islamic Hypercontent di TPQ Al-Fattah Desa Jumo dianalisis menggunakan pendekatan ADDIE, yaitu define, design, develop, implement, dan evaluate. Model ini dipilih karena sistematis, terukur, dan relevan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hasil program menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap minat belajar anak-anak serta keterampilan pengurus TPQ dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

1. Analisis Kebutuhan (Define)

Berdasarkan hasil observasi di TPQ Al-Fattah, kegiatan belajar mengaji masih bersifat monoton. Anak-anak terlihat cepat bosan, kurang fokus, dan lebih sering berbincang dengan teman karena metode pembelajaran masih didominasi ceramah. Media yang digunakan juga terbatas pada buku Iqra' dan mushaf Al-Qur'an. Kondisi ini menunjukkan perlunya media inovatif yang dapat menarik perhatian anak, menumbuhkan motivasi, dan memudahkan guru dalam mengelola kelas.

Media pop-up memiliki keunggulan dalam menyajikan materi dengan tampilan tiga dimensi yang hidup dan interaktif. Anak dapat membuka, melipat, dan menggerakkan bagian tertentu dari media sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan konkret. Dengan cara ini, perhatian anak lebih mudah terfokus dan mereka terdorong untuk terlibat aktif selama pembelajaran.

Sementara itu, hypercontent memberikan nilai tambah dengan menghubungkan media cetak ke konten digital melalui barcode. Melalui fitur ini, anak dapat mendengarkan murottal, menonton tayangan islami, atau mengakses latihan tambahan. Perpaduan antara pop-up dan hypercontent menjadikan pembelajaran lebih variatif, sesuai dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, sehingga sangat dibutuhkan di TPQ Al-Fattah untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengaji.

2. Desain Produk (Design)

a. Konsep 3D dan Hypercontent

Produk dirancang dalam bentuk pop-up book tiga dimensi (3D) dengan tambahan barcode digital yang terhubung ke video, audio murottal, dan kuis interaktif. Desain 3D dipilih karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, sesuai teori dual coding yang menyebutkan bahwa penggabungan teks dan visual dapat memperkuat memori anak.

b. Desain Aplikasi Canva

Proses perancangan visual menggunakan Canva karena aplikasi ini praktis, menyediakan beragam template, serta memudahkan pengaturan warna, tipografi, dan ilustrasi. Penggunaan Canva juga membantu tim menghasilkan desain yang konsisten dan menarik tanpa memerlukan perangkat lunak yang kompleks.

c. Pemilihan Warna dan Gambar

Warna yang digunakan cenderung cerah dan kontras (seperti biru, hijau, dan kuning) untuk menarik perhatian anak usia dini. Ilustrasi yang dipilih adalah gambar islami ramah anak, seperti huruf hijaiyah dengan karakter kartun, kisah nabi dengan visual sederhana, serta gambar lingkungan sehari-hari. Pemilihan ini sesuai dengan teori psikologi warna, di mana warna cerah dapat meningkatkan semangat belajar anak (Bahri & Akhmad, 2022).

3. Hasil penilaian dari validator terkait kemudahan dan efektivitas serta kelayakan isi

Produk Pop-Up Islamic Hypercontent telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada hasil validasi ahli terkait kemudahan dan efektivitas menunjukkan hasil 89,7% yang artinya adalah sangat baik. Selanjutnya hasil validasi materi terkait kelayakan isi menunjukkan 95,8% yang artinya adalah sangat baik. Berdasarkan kedua hasil validator tersebut rata-rata validitas media *pop-up islamic hypercontent* yaitu 92,75%.

Tabel 3. Indeks Validasi Ahli

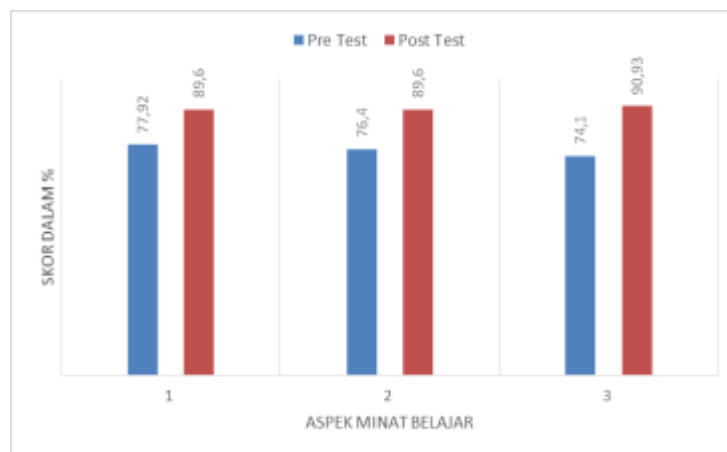
Interval	Kategori
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, rata-rata skor yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi adalah 92,75%. Persentase ini berada pada rentang 81–100% yang dikategorikan sangat valid, sehingga menunjukkan bahwa Pop-Up Islamic Hypercontent telah memenuhi hampir seluruh indikator kelayakan media pembelajaran yang ditetapkan (Sari & Harjono, 2021). Dengan demikian, Pop-Up Islamic Hypercontent dapat dikategorikan sebagai media inovatif yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran di TPQ.

4. Implementasi (Pre-Test dan Post-Test)

Tahap implementasi dilakukan melalui kegiatan pre-test, sesi edukasi, dan post-test. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan:

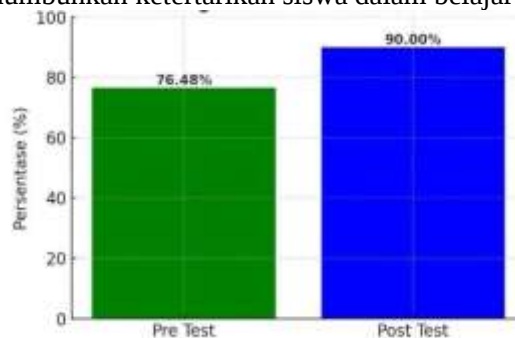
- a. Peningkatan Minat Belajar: 13,52%



Gambar 4. Grafik perolehan nilai Pre Test dan Post Test

Keterangan : (1)Pemahaman kisah Islami; (2)Kemampuan memahami surah pendek; (3). Ketertarikan Belajar

Berdasarkan Gambar 6, data *Pre Test* dalam kategori Pemahaman kisah islami sebesar 77,92%, kemampuan memahami surah pendek sebesar 76,4%, dan ketertarikan belajar sebesar 74,1%. Pada data *Post Test* dalam kategori Pemahaman kisah islami sebesar 89,6%, kemampuan memahami surah pendek sebesar 89,6%, dan ketertarikan belajar sebesar 90,93%. Grafik memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tiga aspek yang diukur. Pada tahap *pre test*, nilai rata-rata masih berada di kisaran sedang, namun setelah post test terlihat peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *Pop-Up Islamic Hypercontent* mampu membantu siswa lebih memahami kisah islami, lebih lancar dalam memahami surah pendek, serta semakin tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar. Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran. Nilai rata-rata pada saat *pre test* sebesar 76,48%, sedangkan pada post test meningkat menjadi 90,00%. Kenaikan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman kisah islami, kemampuan memahami surah pendek, serta menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar.



Gambar 7. Perbandingan hasil Pre Test dan Post Test

Grafik memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 76,48% pada pre test menjadi 90,00% pada post test. Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan dalam pemahaman kisah islami, kemampuan memahami surah pendek, serta minat belajar siswa, dengan total kenaikan sebesar 13,52%.

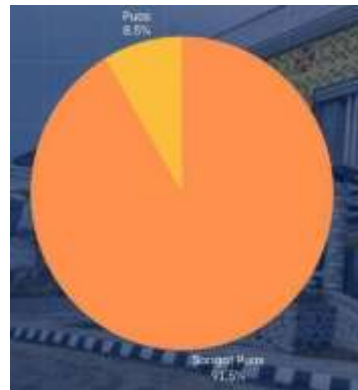
b. Penilaian mitra terhadap penggunaan media



Gambar 8. Penilaian mitra terhadap penggunaan media

Grafik memperlihatkan bahwa penilaian mitra terhadap penggunaan media berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata 92,9%. Aspek kemudahan memperoleh nilai 92%, desain mendapatkan 93,4%, dan partisipasi aktif juga mencapai 93,4%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dinilai praktis, menarik, serta mampu mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

c. Penilaian Kepuasan Mitra



Gambar 9. Diagram kriteria tingkat kepuasan mitra

Hasil pengukuran tingkat kepuasan mitra menunjukkan nilai 91,5% yang termasuk dalam kategori sangat puas sesuai kriteria pada tabel CSI (81–100 = sangat puas). Hal ini ditunjukkan pada diagram, di mana mayoritas responden menilai sangat puas, sedangkan sebagian kecil (8,5%) menyatakan puas.

Tabel 4. Kriteria tingkat kepuasan

Nilai Indeks(%)	Kriteria <i>Customer Satisfaction Index</i> (CSI)
81,00-100,00	Sangat Puas
66,00-80,99	Puas
51,00-65,99	Cukup Puas
35,00-50,99	Kurang Puas
0,00-34,99	Tidak Puas

Berdasarkan tabel kriteria, nilai 91,5% termasuk ke dalam kategori sangat puas. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan telah mampu memenuhi kebutuhan mitra secara optimal, baik dari aspek kemudahan, desain, maupun partisipasi aktif. Dengan demikian, penggunaan media

dapat dikatakan efektif serta layak untuk terus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran maupun pendampingan berikutnya. Peningkatan ini tampak dari semangat anak saat belajar huruf hijaiyah dengan pop-up 3D, mendengarkan murottal melalui barcode, serta mengikuti kuis islami. Anak-anak lebih fokus dan antusias, sejalan dengan konsep Student Centered Learning (Anam et al., 2020) yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Hasil ini juga konsisten dengan Shania & Arianto (2022) yang menyatakan bahwa media hypercontent dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 60% dibanding metode tradisional.

5. Evaluasi dan Keberlanjutan (*Evaluate*)

Evaluasi dilakukan berdasarkan pada setiap tahapan ADDIE. Khususnya pada hasil perbandingan dari hasil pre-test dan post-test melalui diskusi kelompok. Guru dan pengurus TPQ menyatakan bahwa media ini efektif meningkatkan semangat belajar anak dan memberi pengalaman baru bagi mereka.

6. Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan program, beberapa kendala turut muncul, antara lain biaya produksi media yang relatif lebih besar dibandingkan bahan ajar konvensional, keterbatasan literasi teknologi pada sebagian pengurus TPQ, serta alokasi waktu pertemuan yang cukup singkat sehingga sesi edukasi harus berlangsung padat. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan sejumlah solusi, seperti memilih bahan yang lebih ekonomis, memberikan pelatihan penggunaan barcode kepada para guru, serta memadukan media cetak dengan digital sehingga kegiatan pembelajaran tetap dapat berjalan meskipun tidak selalu menggunakan perangkat elektronik.

7. Implikasi Sosial dan Pendidikan

Program ini membawa dampak positif, baik pada anak-anak maupun pengurus TPQ. Anak lebih semangat, fokus, dan memahami materi Al-Qur'an dengan cara menyenangkan. Pengurus memperoleh keterampilan baru dalam mendesain media dengan Canva, memahami dasar visualisasi 3D, serta mampu membuat inovasi sederhana berbasis teknologi.

Dalam konteks pendidikan nonformal, program ini menjadi contoh integrasi teknologi dengan pembelajaran agama. Selain itu, kegiatan ini membangun kolaborasi mahasiswa, guru, dan masyarakat dalam pengembangan literasi berbasis Al-Qur'an.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa program ngaji interaktif dengan inovasi *Pop Up Islamic Hypercontent* dapat meningkatkan minat belajar mengaji anak di TPQ Al-Fattah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* memperlihatkan peningkatan yang berarti, dengan capaian peningkatan minat belajar sebesar 13,52%. Program ini sekaligus meningkatkan kapasitas pengurus dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran interaktif. Selain itu ditunjang oleh, hasil validasi ahli media pop-up book islamic hypercontent berada pada kategori sangat layak dari aspek isi, pedagogik, maupun kegunaan. Selain itu, penilaian mitra terhadap penggunaan media sebesar 92,9%, dan kepuasan mitra sebesar 91,5% yang artinya sangat puas.

Integrasi desain visual 3D, ilustrasi berbasis Canva, serta fitur *hypercontent* terbukti efektif menjawab keterbatasan media dan metode pembelajaran konvensional yang monoton. Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media interaktif berbasis teknologi mampu mendorong keterlibatan peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Selain memberikan dampak jangka pendek, program ini juga memiliki prospek keberlanjutan melalui roadmap yang telah disusun hingga 2028, sehingga TPQ dapat mandiri dalam mengembangkan media inovatif. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan nonformal berbasis Al-Qur'an, tetapi juga dapat menjadi model yang dapat direplikasi untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan financial dan bimbingan terhadap pelaksanaan kegiatan program ini, yaitu Tim Belmawa, Ibu Ferisa Prasetyaning Utami S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing, Ibu Dita Aldila Krisma, M.Pd. dan Bapak Mohammad 'Ulyan, S.Pd.I., M.Pd. selaku ahli validasi media, Pengurus TPQ Al-Fattah Desa Jumo, serta seluruh anak-anak di TPQ Al-Fattah Desa Jumo yang telah berkontribusi dalam penyelenggaraan program PKM-PM 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Permana, G. and Zaqiah, Q.Y. (2024) 'Implementasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) TERPADU pada SMP Islam Terpadu', 13(1), pp. 1–13.
- Airlangga, P., Chakim, M. A., Ya'la, A., Hasna, A., & Devitasari, A. (2024). Meningkatkan minat belajar menggunakan buku Pop-Up di Taman Pendidikan Qur'an Desa Mancilan. *Jurnal Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 88–92.
- Anam, K., Raden Sudarwo, & Gunawan Wiradharma. (2020). Sistem Pendidikan Jarak Jauh Berbasis e- Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika I: Studi Kasus di Universitas Terbuka. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 388–395. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.276>
- Available at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>.
- Bahri, S. and Akhmad, N.A. (2022) 'Jurnal jendela pendidikan', *Jendelaedukasi.Id*, 01(02), pp. 48–60.
- Indriyani, L. (2019) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), p. 19.
- Raya, S.A.P., Lutfi, S. and Saihu, M. (2025) 'Eksplorasi Joyful Learning dalam Perspektif Teori Humanistik di', 8, pp. 277–291.
- Sari, R.K. and Harjono, N. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD', *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), p. 122. Available at: <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>.
- Shania, A.I. and Arianto, F. (2022) 'Pengembangan Modul Pembelajaran Hypercontent Materi Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia Bagi Siswa Kelas VII SMP Nusantara Krian', *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(6), pp. 1–8.