

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Scratch dalam Meningkatkan Pemahaman Huruf Hijaiyah pada Siswa SD Hang Tuah 7 Surabaya

Hafizhuddin Zul Fahmi^{*1}, Salamun Rohman Nudin², Andi Iwan Nur Hidayat³, Asmunin⁴, Fisma Meividianugraha Subani⁵, Alvin Febrianto⁶

^{1,2,3,4,5,6}Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

*e-mail: hafizhuddinfahmi4@unesa.ac.id¹, salamunrohman@unesa.ac.id², andy134k5@unesa.ac.id³, asmunin@unesa.ac.id⁴, fismameividianugraha.21017@mhs.unesa.ac.id⁵, alvinfebrianto.21031@mhs.unesa.ac.id⁶

Received: 21.11.2025	Revised: 09.12.2025	Accepted: 21.12.2025	Available online: 10.01.2026
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: *This community service activity aims to enhance the understanding of Hijaiyah letters among fifth-grade students at SD Hang Tuah 7 Surabaya through the innovation of Scratch-based interactive learning media. The research is motivated by data indicating the low proficiency in Quranic literacy in Indonesia. The implementation method consisted of three stages: preparation, learning activities using Scratch-based educational games, and evaluation through pre-test and post-test. The evaluation results demonstrated a significant improvement in students' understanding, with the average post-test score reaching 4.71 out of 5. Statistical analysis using the N-Gain method yielded a score of 0.90, which falls into the high category. Therefore, it can be concluded that Scratch-based learning media is effective not only in improving the comprehension of Hijaiyah letters but also in fostering students' motivation and active engagement during the learning process.*

Keywords: *Hijaiyah Letters, Scratch-Based Learning Media, Learning Effectiveness, Islamic Education, Elementary School*

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah pada siswa kelas 5 SD Hang Tuah 7 Surabaya melalui inovasi media pembelajaran interaktif berbasis Scratch. Latar belakang penelitian didasari oleh data yang menunjukkan masih rendahnya kemampuan membaca Al-Qur'an di Indonesia. Metode pelaksanaan terdiri atas tiga tahap: persiapan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan edukatif Scratch, dan evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan, dengan rata-rata nilai post-test mencapai 4,71 dari nilai maksimal 5. Analisis statistik menggunakan metode *N-Gain* menghasilkan nilai 0,90 yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Scratch terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah, tetapi juga dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Kata kunci: Huruf Hijaiyah, Media Pembelajaran Berbasis Scratch, Efektivitas Pembelajaran, Pendidikan Islam, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Kitab suci Al-Quran diturunkan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW melalui perantara Malaikat Jibril sehingga sangat terjamin keasliannya hingga akhir zaman (Pakhrujain, 2022). Al-Quran menjadi pedoman hidup untuk memberikan tuntunan menuju jalan yang benar kepada seluruh umat manusia, terutama bagi orang muslim. Kandungan isi ayat-ayat suci Al-Quran pada awalnya ditulis dengan menggunakan bahasa Arab, baru kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami dari segi arti dan maknanya oleh masyarakat Indonesia (Gunawan, 2022). Seorang muslim yang beriman memiliki kewajiban mempelajari Al-Quran merupakan hal yang sangat penting dimulai dari cara membaca Al-Quran, memahami kandungan isi dan makna Al-Quran, serta mengamalkan ajaran Al-Quran (Anton, 2024). Unsur utama dalam mempelajari Al-Quran dimulai dari belajar membaca Al-Quran dengan baik dan benar sesuai makhoriul hurufnya. Sebelum memulai membaca Al-Quran, materi pertama yang perlu dipelajari yaitu mengenal dan memahami bacaan huruf-huruf hijaiyah (Maksuroh, 2025).

Pembelajaran tentang huruf hijaiyah memiliki tujuan agar setiap umat islam mampu membaca setiap huruf hijaiyah disertai harakat yang sesuai dengan *makhoriul* hurufnya, sehingga nantinya mereka dapat mengenali perbedaan penulisan dan bacaan berupa kata atau kalimat di dalam Al-Quran (Herlina, 2018). Namun, keadaan yang terjadi saat ini menunjukkan masih sangat

minimnya kemampuan umat Islam dalam membaca Al-Quran dengan baik dan benar di Indonesia, berdasarkan data dari tim riset IIQ Jakarta mengungkapkan bahwa dari 3.111 orang di seluruh wilayah Indonesia memiliki tingkat kemampuan membaca pada level cukup dan kurang ada pada persentase 72,25 persen. (Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, 2023).

Hal ini dapat dikatakan bahwa pentingnya mempelajari huruf hijaiyah sejak dini untuk menunjang ketuntasan membaca Al-Quran dengan baik dan benar di masa yang akan datang (Al Azhim, 2021). Pembelajaran dengan mengenalkan dan memahami bacaan huruf hijaiyah kepada anak-anak membutuhkan metode dan media pembelajaran yang tepat supaya tertanamnya motivasi semangat belajar Al-Quran (Andini, 2022). Pembelajaran huruf hijaiyah dengan cara konvensional dianggap kurang menarik dan menurunkan minat belajar siswa (Turmudi, 2022). Hal ini juga terjadi pada siswa SD Hang Tuah 7 Surabaya yang hanya mendapatkan pembelajaran huruf hijaiyah secara konvensional berupa membaca tulisan secara langsung melalui papan tulis dan tanpa media pembelajaran yang menarik sehingga minimnya motivasi dalam membaca dan mempelajari huruf hijaiyah.

Pembelajaran konvensional tersebut berpengaruh pada beberapa siswa. Siswa kurang termotivasi dan masih kesulitan dalam memahami huruf hijaiyah. Sehingga itu menjadi faktor utama tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) memilih SD Hang Tuah 7 Surabaya, maka penggunaan media interaktif seperti kartu permainan, media visual dan audio dapat menjadi metode pembelajaran huruf hijaiyah yang menarik bagi anak usia dini (Alucyana, 2020). Berdasarkan hal tersebut, tim PkM memilih dengan menerapkan media scratch dalam meningkatkan kemampuan belajar huruf hijaiyah. Penerapan media scratch juga telah diimplementasikan pada pembelajaran materi IPA di sekolah dasar pada penelitian lainnya. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan berbantuan scratch memperoleh nilai rata-rata ujian akhir sebesar 90 dari 100 sedangkan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional memiliki nilai rata-rata ujian akhir sebesar 81,15 dari 100 (Kusumawati, 2022).

Alasan pendukung lainnya tim PkM memilih lokasi pengabdian di SD Hang Tuah 7 Surabaya dikarenakan memiliki visi “unggul dalam prestasi, berwawasan imtaq dan iptek dengan menjaga dan melestarikan lingkungan yang bersih dan sehat serta menumbuhkan kedisiplinan dan jiwa bahari menuju sekolah berbudaya mutu” serta motto “IMTAQ dan IPTEK terbekali, berprestasi dalam setiap aksi” yang selaras dengan program pengabdian ini. Maka, inovasi pengembangan media pembelajaran memang selalu dibutuhkan untuk mendukung program unggulan di bidang agama untuk masa depan (Rohani, 2024). Salah satu contohnya adalah melalui berbantuan media scratch sebagai bentuk aplikasi permainan edukasi sehingga tercapainya hasil belajar memahami huruf hijaiyah yang tepat dan benar (Hairiyah, 2019).

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini ditujukan kepada siswa SD Hang Tuah 7 Surabaya dilakukan dalam tiga tahapan:

1. Analisis Kebutuhan dan Pembuatan Media

Tim PkM menyusun materi pembelajaran tentang huruf hijaiyah dan materi scratch yang dilakukan melalui kajian literatur kemudian diintegrasikan ke dalam media Scratch. Perangkat pembelajaran ini dirancang untuk menarik minat siswa sekaligus mempermudah pemahaman huruf hijaiyah melalui animasi dan interaksi yang menyenangkan. Sebelum kegiatan dimulai, tim PkM juga melakukan koordinasi dengan guru di sekolah untuk memastikan materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan kondisi siswa.

2. Implementasi Media Scratch

Implementasi yang dimulai dengan pengenalan huruf hijaiyah kepada siswa, dalam tahap ini, tim PkM menggunakan scratch untuk menampilkan animasi interaktif yang memperlihatkan bentuk huruf hijaiyah, bunyi huruf hijaiyah, dan penulisan huruf hijaiyah dalam kata. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif melalui berbagai kegiatan seperti mengisi *pre-test* dengan mengisi formulir dari tim PkM yang ditunjukkan pada tabel 1. Latihan dilakukan dalam bentuk

permainan berbasis scratch menggunakan fitur *drag & drop* dengan memiliki enam tingkat level untuk mengukur tingkat pemahaman mereka yang melibatkan identifikasi huruf hijaiyah berdasarkan gambar. Hal ini bertujuan untuk memacu antusiasme siswa sekaligus memperkuat ingatan mereka terhadap materi yang dipelajari.

3. Monitoring dan Evaluasi Media

Tahap akhir difokuskan pada evaluasi untuk menilai tingkat eektivitas penggunaan media scratch. Siswa mengisi formulir *post-test* setelah menggunakan media scratch. Setelah melakukan pengumpulan data *pre-test* dan *post-test*, tim PkM melakukan evaluasi eektivitas media dengan menerapkan metode *N-Gain* agar hasil eektivitas bernilai valid. Pengisian *pre-test* dan *post-test* diberikan kepada 10 siswa yang dipilih secara acak didasarkan pada karakteristik kegiatan penelitian yang merupakan skala terbatas. Sampel dipilih secara acak dari satu kelas yang memiliki karakteristik kemampuan awal yang relatif homogen. Tujuan penelitian ini bukan untuk melakukan generalisasi pada populasi yang luas, melainkan untuk menguji eektivitas awal (*preliminary effectiveness*) penggunaan media pembelajaran berbasis scratch dalam meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah. Oleh karena itu, ukuran sampel yang terbatas masih relevan untuk menunjukkan kecenderungan peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan dengan menjawab pernyataan yang tertera pada tabel 1. Pengisian *pre-test* dan *post-test* menggunakan rentang nilai 1 – 5 dengan keterangan nilai 1 (sangat tidak setuju), nilai 2 (tidak setuju), nilai 3 (netral), nilai 4 (setuju), dan nilai 5 (sangat Setuju) (Koo, 2025).

Tabel 1. Daftar pernyataan

No	Indikator Kemampuan	<i>Pre-test</i> (Konvensional)	<i>Post-test</i> (Berbantuan Scratch)
1	Mengenal huruf hijaiyah	Siswa mampu menyebutkan nama huruf hijaiyah yang ditunjukkan oleh guru dengan benar.	Siswa mampu menyebutkan nama huruf hijaiyah yang ditampilkan pada media scratch dengan benar.
2	Pelafalan huruf	Siswa mampu melafalkan huruf hijaiyah sesuai makhraj yang tepat.	Siswa mampu melafalkan huruf hijaiyah sesuai makhraj yang tepat setelah melihat animasi pada media scratch.
3	Membaca huruf berharakat	Siswa mampu membaca huruf hijaiyah berharakat fathah, kasrah, dan dhammah dengan benar.	Siswa mampu membaca huruf hijaiyah berharakat yang ditampilkan melalui media scratch dengan benar.
4	Membaca dua huruf	Siswa mampu membaca rangkaian dua huruf hijaiyah secara tepat.	Siswa mampu membaca rangkaian dua huruf hijaiyah yang disajikan pada media scratch secara tepat.
5	Membaca tiga huruf	Siswa mampu membaca rangkaian tiga huruf hijaiyah tanpa kesalahan.	Siswa mampu membaca rangkaian tiga huruf hijaiyah yang ditampilkan pada media scratch tanpa kesalahan.
6	Membedakan huruf mirip	Siswa mampu membedakan dan membaca huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan bentuk.	Siswa mampu membedakan dan membaca huruf hijaiyah yang memiliki kemiripan bentuk melalui media scratch.
7	Membaca suku kata	Siswa mampu membaca suku kata hijaiyah sederhana dengan benar.	Siswa mampu membaca suku kata hijaiyah sederhana yang disajikan dalam media scratch dengan benar.
8	Membaca kata sederhana	Siswa mampu membaca kata hijaiyah sederhana secara lancar.	Siswa mampu membaca kata hijaiyah sederhana yang muncul pada media scratch dengan lancar.
9	Ketepatan huruf bertitik	Siswa tidak tertukar dalam membaca huruf hijaiyah yang memiliki titik.	Siswa tidak tertukar dalam membaca huruf hijaiyah bertitik yang ditampilkan pada media scratch.
10	Urutan huruf hijaiyah	Siswa mampu membaca urutan huruf hijaiyah dari Alif sampai Ya dengan benar.	Siswa mampu membaca urutan huruf hijaiyah dari Alif sampai Ya' yang disajikan pada media Scratch dengan benar.

Penerapan metode *N-Gain* untuk membuktikan tingkat *efektivitas* implementasi media *scratch* dalam membantu meningkatkan pembelajaran huruf hijaiyah. *N-Gain* atau yang dikenal sebagai *average normalized gain* merupakan suatu indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas suatu perlakuan/*treatment*, model pembelajaran, atau proses perkuliahan dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Mundanti, 2023). Konsep *N-Gain* dikembangkan untuk memberikan gambaran kuantitatif mengenai sejauh mana peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu pembelajaran dibandingkan dengan peningkatan maksimum yang secara teoritis dapat dicapai. Dengan demikian, nilai *N-Gain* tidak hanya melihat selisih nilai sebelum dan sesudah pembelajaran, tetapi juga mempertimbangkan peluang peningkatan nilai yang masih tersedia bagi peserta didik. Secara matematis, *N-Gain* merupakan perbandingan antara gain aktual, yaitu selisih antara nilai post-test dan nilai pre-test, dengan gain maksimum yang mungkin dicapai (Coletta, 2020).

Hasil Gain akan dibandingkan dengan rentang kategori tafsiran *efektivitas* pada tabel 2 sebagai parameter hasil membuktikan seberapa efektif perlakuan yang diterapkan. Gain maksimum diperoleh dari selisih antara nilai maksimum ideal dan nilai pre-test. Rumus *N-Gain* rerata yang diperkenalkan oleh Hake (1998) dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Rerata Nilai Posttest} - \text{Rerata Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Rerata Nilai Pretest}}$$

Keterangan:

- g = *N-Gain* rerata
- Nilai Post-test = nilai rata-rata setelah perlakuan/pembelajaran
- Nilai Pre-test = nilai rata-rata sebelum perlakuan/pembelajaran
- Nilai Maksimum = nilai maksimum yang mungkin dicapai

Tabel 2. Kategori tafsiran <i>efektivitas N-Gain</i>	
Threshold <i>N-Gain</i>	Tafsiran
$N-Gain < 0,3$	Rendah (<i>Low-g</i>)
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang (<i>Medium-g</i>)
$N-Gain > 0,7$	Tinggi (<i>High-g</i>)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil implementasi permainan mengenal huruf hijaiyah memiliki fitur-fitur yang interaktif sehingga bisa mendukung suasana kegiatan pembelajaran siswa dengan menyenangkan. Pada tampilan awal permainan terdapat dua menu utama yaitu menu bermain yang digunakan untuk memasuki halaman permainan dan menu belajar yang digunakan untuk mempelajari materi huruf-huruf hijaiyah dan menu bermain akan memiliki 6 level yang harus dilewati oleh setiap siswa untuk mendapatkan nilai maksimal seperti yang ditampilkan pada gambar 3. Setiap komputer akan dioperasikan oleh 2 siswa sehingga setiap siswa akan memiliki kesempatan waktu mencoba lebih banyak seperti yang ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Siswa mencoba menggunakan *scratch*

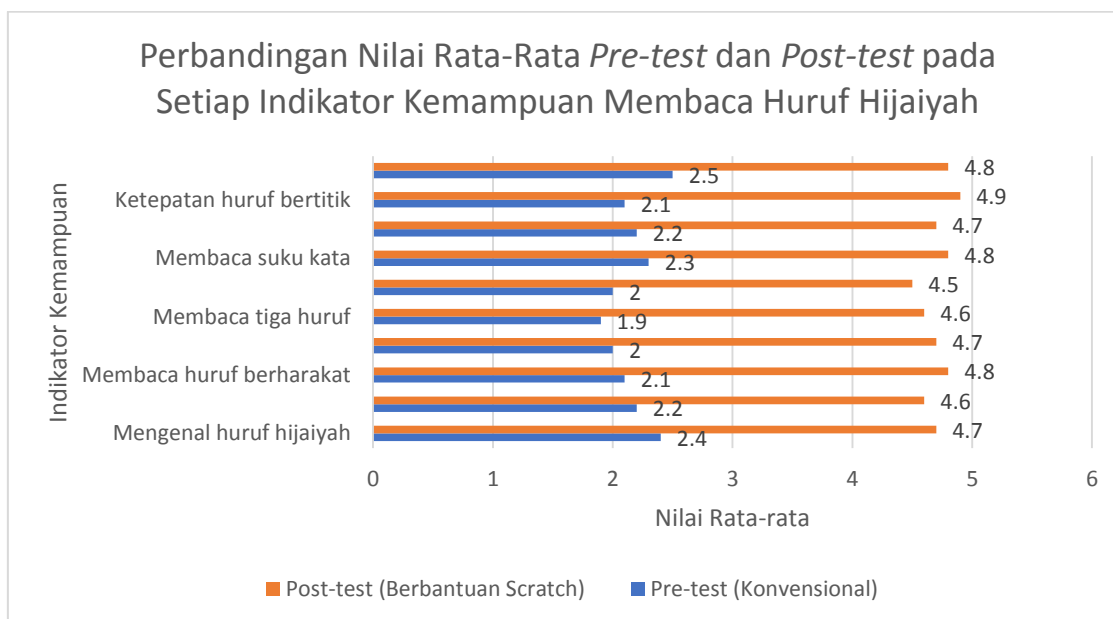


Gambar 3. Tampilan aplikasi (a) halaman awal (b) kumpulan huruf hijaiyah (c) level permainan (d) contoh permainan

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam membaca huruf hijaiyah masih berada pada kategori rendah dengan rata-rata nilai 2,17. Setelah diberikan pembelajaran berbantuan media *scratch*, nilai *post-test* meningkat secara signifikan dengan rata-rata 4,71. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *scratch* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah siswa SD Hang Tuah 7 Surabaya. Detail setiap nilai indikator dapat dilihat pada tabel 3 dan gambar 4, sehingga hasil ini membuktikan adanya peningkatan perkembangan pembelajaran yang positif dengan implementasi media permainan berbasis *scratch*.

Tabel 3. Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada setiap indikator

Indikator Kemampuan	Pre-test (Konvensional)	Post-test (Berbantuan Scratch)
Mengenal huruf hijaiyah	2,4	4,7
Pelafalan huruf	2,2	4,6
Membaca huruf berharakat	2,1	4,8
Membaca dua huruf	2	4,7
Membaca tiga huruf	1,9	4,6
Membedakan huruf mirip	2	4,5
Membaca suku kata	2,3	4,8
Membaca kata sederhana	2,2	4,7
Ketepatan huruf bertitik	2,1	4,9
Urutan huruf hijaiyah	2,5	4,8



Gambar 4. Hasil rata-rata pemahaman siswa terhadap *pre-test* dan *post-test*.

Namun peningkatan tersebut perlu diuji dengan metode *N-Gain* untuk mendapatkan seberapa tinggi *efektivitas* yang diperoleh dari perlakuan atau penerapan *scratch* pada pembelajaran huruf hijaiyah. Analisis peningkatan pemahaman siswa dilakukan menggunakan metode *N-Gain* yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *scratch* dalam meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah siswa. *N-Gain* dihitung dengan membandingkan selisih antara nilai *post-test* dan *pre-test* terhadap selisih antara nilai maksimum dan nilai *pre-test*. Berikut perhitungan *N-Gain* dalam mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *scratch*:

$$g = \frac{\text{Rerata Nilai Posttest} - \text{Rerata Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Rerata Nilai Pretest}}$$

$$g = \frac{4,71 - 2,17}{5 - 2,17}$$

$$g = \frac{2,54}{2,83}$$

$$g = 0,90$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,90. Mengacu pada kriteria interpretasi *N-Gain*, nilai *N-Gain* $\geq 0,70$ termasuk dalam kategori tinggi. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *scratch* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah siswa SD Hang Tuah 7 Surabaya.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *scratch* terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah pada siswa SD Hang Tuah 7 Surabaya. Keefektifan ini dibuktikan melalui perbandingan nilai rata-rata *pre-test* (2,17) dan *post-test* (4,71), serta perhitungan *N-Gain* sebesar 0,90 yang termasuk dalam kategori tinggi (*high-g*). Selain peningkatan kognitif, penggunaan media interaktif ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan edukatif berbasis teknologi ini sesuai dengan visi sekolah yang mengintegrasikan IMTAQ dan IPTEK. Oleh karena itu, media *scratch* tepat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran alternatif yang dapat diadopsi

untuk mendukung pendidikan agama Islam, khususnya pembelajaran huruf hijaiyah di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Surabaya atas dukungan pendanaan kegiatan ini melalui skema Kebijakan Fakultas/Dana Non-APBN Unesa. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada instansi sekolah SD Hang Tuah 7 Surabaya yang telah memberikan tempat, siswa dan kesempatan untuk meneraan inovasi pengabdian ini serta penulis juga sampaikan terima kasih kepada tim yang bertugas dalam pengabdian kepada maskyarakat ini dari awal perencanaan, penerapan hingga evaluasi akhir sehingga tercapainya luaran yang diinginkan serta manfaat yang diperoleh para siswa SD Hang Tuah 7 Surabaya dalam meningkatkan pemahaman huruf hijaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- Al Azhim, D. A. L. E., & Kholidah, L. N. (2021). Problematika Pelafalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini di Rhoudhotu Tarbiyatil Qur'an (RTQ) Al-Ghozali Tlogomas Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(1), 62–75. <https://doi.org/10.17977/um064v1i12021p62-75>
- Alucyana, A., Raihana, R., & Utami, D. T. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Kartu Huruf Hijaiyah di PAUD. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 46–57. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17\(1\).4638](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2020.vol17(1).4638)
- Andini, A. P., & Aryani, R., (2022). Upaya Meningkatkan Mengenal Huruf Hijaiyah melalui Game Edukasi Berbasis Android pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15978–15986. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4907>
- Anton, A., Sidiq, S. M., Herliana, E., & Nuraeni, H. S. (2024). Upaya Untuk Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur'an. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1(2), 1099-1108.
- Coletta, V. P., & Steinert, J. J. (2020). Why normalized gain should continue to be used in analyzing preinstruction and postinstruction scores on concept inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 16(1), Article 010108. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.16.010108>
- Gunawan, F. (2022). The ideology of translators in Quranic translation: lessons learned from Indonesia. *Cogent Arts & Humanities*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/23311983.2022.2088438>
- Hairiyah, Siti & Mukhlis, (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*. 7. 265-282.
- Herlina, M. N., Fatimah, A., & Fahmi, F. (2018). Peningkatan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Kartu Huruf (Penelitian Tindakan pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Assa'dah Serang-Banten). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 15–26. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v5i1.4676>
- Koo, M., & Yang, S.-W. (2025). Likert-Type Scale. *Encyclopedia*, 5(1), 18. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia5010018>
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500–1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>
- Maksuroh, M., & Agustin, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Kartu Huruf Hijaiyah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 62–69. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.873>
- Mundanti, S. A., Ramadianti, W., & Jumri, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Soal Penalaran Matematis Pada Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Untuk Kemampuan Penalaran. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 363–370. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.363-370>

- Pakhrujain, Habibah (2022). Jejak Sejarah Penulisan Al-Qur'an. *MUSHAF JOURNAL: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Hadis*, 1(3), 297-304
- Prayitno, G., Sari, R., & Hakim, A. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Scratch di TK Bustanul Afthal Nabire. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 4(3), 213–223. <https://doi.org/10.55606/jupti.v4i3.5563>
- Rohani, S., Zakir, S., Khairuddin, K., Efriyanti, L., Perancangan Game Edukasi Untuk Pembelajaran PAI Menggunakan Scratch di SMPN 1 Padang Gelugur. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 1221-1230. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2163>
- Turmudi, Ahmad & Edora, Edora. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS GAME ANDROID. *Akademika*. 11. 319-328. 10.34005/Akademika.v11i02.2019.

Sumber Internet

- Fakultas Ushuluddin dan Dakwah. (2023). Dosen IAT: 72,25 % Masyarakat Indonesia Buta Aksara Al-Qur'an. Diakses pada 19 Januari 2026, dari <https://fud.iiq.ac.id/berita/dosen-iat-7225-masyarakat-indonesia-buta-aksara-al-quran/>