



## SEBUAH INOVASI EDUPRENEURSHIP: IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BALOK HIJAIYAH DI TPQ SABDA DUA PEKALONGAN

Afroh Rozana <sup>a\*</sup>, Kistanti <sup>b</sup>, Muhammad Tsaqolain Jaros <sup>c</sup>, Muhammad Fajrul Falah <sup>d</sup>, Wisnu Adji Yusuf Syahputra <sup>e</sup>, Ferida Rahmawati <sup>f</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam;  
[afroh.rozana24034@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:afroh.rozana24034@mhs.uingusdur.ac.id); Universitas Islam Negri K.H.Abdurrahman Wahid; Jl. Pahlawan  
 KM 5, Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah

<sup>b</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam; [kistanti24012@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:kistanti24012@mhs.uingusdur.ac.id);  
 Universitas Islam Negri K.H.Abdurrahman Wahid; Jl. Pahlawan KM 5, Kajen, Kabupaten Pekalongan,  
 Jawa Tengah

<sup>c</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam;  
[muhammad.tsaqolain.jaros24036@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:muhammad.tsaqolain.jaros24036@mhs.uingusdur.ac.id); Universitas Islam Negri K.H.Abdurrahman  
 Wahid; Jl. Pahlawan KM 5, Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah

<sup>d</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam;  
[muhammad.fajrul.falah24024@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:muhammad.fajrul.falah24024@mhs.uingusdur.ac.id); Universitas Islam Negri K.H.Abdurrahman Wahid; Jl.  
 Pahlawan KM 5, Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah

<sup>e</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam; [wisnuadjiys@gmail.com](mailto:wisnuadjiys@gmail.com); Universitas  
 Islam Negri K.H.Abdurrahman Wahid; Jl. Pahlawan KM 5, Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah

<sup>f</sup> Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam; [ferida.rahmawati@uingusdur.ac.id](mailto:ferida.rahmawati@uingusdur.ac.id);  
 Universitas Islam Negri K.H.Abdurrahman Wahid; Jl. Pahlawan KM 5, Kajen, Kabupaten Pekalongan,  
 Jawa Tengah

Penulis Korespondensi: Afroh Rozana

### ABSTRACT

*This qualitative case study investigates the innovation of the Hijaiyah Letter Blocks as an edupreneurial product at TPQ Sabda Dua Pekalongan, aiming to address fundamental challenges in Arabic language learning—namely students' low motivation and limited mastery of the Hijaiyah alphabet. The study implements this game-based, hands-on learning medium and analyzes its effectiveness through data triangulation involving participant observation, in-depth interviews with instructors, and document analysis. Findings show that the kinesthetic and visual approaches enabled by the blocks significantly create an enjoyable learning experience while reducing student anxiety, with the medium's uniqueness lying in its ability to transform passive learning into active, participatory engagement. Consequently, there is a clear improvement in classroom enthusiasm, speed in recognizing letter forms, and accuracy in assembling letters into syllables. From an edupreneurship perspective, the medium is not only pedagogically effective but also demonstrates commercial potential that can support institutional sustainability, with its economic value strengthening its position as a breakthrough in pioneering a sustainable educational business model. The study recommends further development in design aesthetics, game variations, and digital integration to expand its impact and appeal.*

**Keywords:** Edupreneurship; Hijaiyah Letter Blocks; Learning Media.

### Abstrak

Penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus ini menyelidiki inovasi balok huruf hijaiyah sebagai sebuah produk *edupreneurship* di TPQ Sabda Dua Pekalongan. Tujuannya adalah untuk mengatasi masalah fundamental dalam pembelajaran bahasa Arab, yaitu rendahnya motivasi dan penguasaan huruf hijaiyah di kalangan siswa. Penelitian ini mengimplementasikan media pembelajaran langsung berbasis permainan tersebut dan menganalisis efektivitasnya melalui triangulasi data, termasuk observasi partisipan, wawancara mendalam dengan seorang pengajar dan 17 siswa, serta analisis dokumen. Temuan penelitian

mengungkapkan bahwa pendekatan kinestetik dan visual melalui balok ini secara signifikan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengurangi kecemasan siswa. Keunikan media ini terletak pada kemampuannya mentransformasi pembelajaran pasif menjadi aktif dan partisipatif. Hasilnya, terlihat peningkatan yang nyata dalam hal antusiasme partisipasi di kelas, kecepatan dalam mengenali bentuk huruf, serta ketepatan dalam menyusun huruf menjadi suku kata. Dari perspektif *edupreneurship*, media ini tidak hanya efektif secara pedagogis tetapi juga menunjukkan potensi komersial yang dapat mendukung *sustainability* lembaga. Nilai ekonomi dari produk ini memperkuat posisinya sebagai terobosan dalam merintis model bisnis pendidikan yang berkelanjutan. Sebagai rekomendasi, pengembangan lanjutan diperlukan pada aspek estetika desain, variasi permainan, serta integrasi dengan teknologi digital untuk memperluas dampak dan daya tariknya.

**Kata Kunci:** Edupreneurship; Balok Huruf Hijaiyah; Media Pembelajaran.

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa arab di TPQ (Taman Pendidikan Al-Quran) menghadapi berbagai hambatan yang memengaruhi pencapaian kompetensi belajar yang ditentukan. Beberapa hambatan yang dialami siswa berasal dari semangat belajar yang rendah, sikap negatif dalam belajar yang dipicu oleh penggunaan media yang kurang bervariasi dan cenderung membosankan [14]. Menurut [7], penggunaan media pembelajaran yang monoton menyebabkan kesulitan dalam memahami materi. Pembelajaran yang membosankan membuat siswa merasa malas dan tidak tertarik belajar. Kesulitan siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh lingkungan yang tidak nyaman, sehingga mengurangi konsentrasi mereka. Hal ini berdampak pada ketidakmampuan mereka menguasai huruf hijaiyah dan bahasa arab.

Kesulitan belajar bahasa arab di TPQ teridentifikasi memiliki dua masalah utama, yaitu masalah *linguistik* dan *non-linguistik*. Masalah *linguistik* mencakup kesulitan dalam memahami bunyi yang didengar, kesulitan menyampaikan pendapat, kesulitan menulis tanda dalam bahasa arab, kesulitan menguasai kosakata, serta kesulitan dalam melafalkan bunyi. Sementara itu, masalah *non-linguistik* berkaitan dengan faktor psikologis seperti rasa bosan, malas, kurang semangat dalam belajar, dan motivasi yang rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan strategi yang tidak tepat, minimnya media pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran aktif, serta lingkungan belajar yang tidak mendukung. Selain faktor psikologis, perbedaan latar belakang siswa dalam pemahaman bahasa arab dan sarana belajar yang kurang memadai juga menjadi penyebab lain dari kesulitan dalam belajar bahasa arab [1].

Sebagai tanggapan terhadap berbagai masalah dalam pembelajaran bahasa arab di TPQ, khususnya rendahnya semangat belajar dan penguasaan huruf hijaiyah pada siswa, pengembangan balok huruf hijaiyah menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif dan menarik. Pemilihan media ini didasarkan pada karakteristik anak usia 8-12 tahun yang berada dalam tahap perkembangan kognitif, dimana pembelajaran melalui objek fisik dapat meningkatkan pemahaman. Media ini dibuat dengan pendekatan belajar melalui pengalaman langsung dan belajar berbasis permainan, sehingga siswa tidak hanya belajar secara visual, tetapi juga melalui interaksi langsung dan pengalaman multi-indra. Dengan melakukan aktivitas seperti menyusun, mengenali, dan menggabungkan huruf pada balok, siswa terlibat aktif dalam proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian yang dilakukan oleh [12] menunjukkan bahwa penggunaan balok huruf hijaiyah mampu meningkatkan kemampuan siswa mengenali huruf serta tanda baca seperti fathah, kasroh, dan dhamah. Hal ini disebabkan oleh bentuk balok yang nyata dan mudah digunakan, yang membantu memperkuat daya ingat siswa. Selain itu, pengembangan media seperti balok huruf hijaiyah juga mencerminkan nilai-nilai *edupreneurship*, yaitu semangat menggabungkan kreativitas dalam pendidikan dengan inovasi produk yang memiliki nilai ekonomi. [3] menegaskan bahwa konsep *edupreneurship* di lembaga pendidikan Islam mendorong munculnya inovasi pembelajaran yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga memberdayakan. Dengan demikian, balok huruf hijaiyah tidak hanya menjadi sarana belajar, tetapi juga sebagai produk edukatif yang memiliki potensi untuk mendukung kemandirian lembaga dan guru dalam mengembangkan inovasi yang berorientasi *edupreneurship*.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menganalisis penerapan media pembelajaran berupa balok huruf hijaiyah di TPQ Sabda Dua Pekalongan sebagai contoh inovasi *edupreneurship* yang menggabungkan nilai pendidikan dan kewirausahaan. Penelitian ini memiliki beberapa tujuan khusus, yaitu: (1) mengetahui pendapat siswa dan guru terhadap penggunaan balok huruf hijaiyah dalam pembelajaran bahasa arab; (2) mengidentifikasi pengaruh media ini terhadap semangat belajar, minat, dan hasil belajar siswa; (3)

mengevaluasi efektivitas desain dan fungsi produk dari segi psikologis, kognitif, dan ergonomis; serta (4) menjelajahi kemungkinan pengembangan Balok Huruf Hijaiyah sebagai media pembelajaran interaktif yang memiliki nilai ekonomi. Dengan tujuan tersebut, diharapkan artikel ini dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif di lingkungan pendidikan islam dan menjadi contoh bagi lembaga lain untuk mengembangkan inovasi serupa yang mendukung kemandirian pendidik dalam bidang *edupreneurship*.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dalam artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, yang dilakukan di TPQ Sabda Dua Pekalongan. Partisipan penelitian ini terdiri dari seorang guru dan 17 murid kelas H. Pengumpulan data dilakukan satu kali pertemuan dengan durasi waktu 1 jam. Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah wawancara mendalam kepada siswa dan guru kelas H, serta observasi langsung terhadap penerapan media pembelajaran berbasis balok hijaiyah. Keabsahan data dilakukan dengan pencatatan cermat selama proses observasi berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan pendapat, pengalaman, dan dampak media tersebut terhadap semangat belajar, minat, dan hasil belajar siswa.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Berdasarkan wawancara dengan 17 murid kelas H di TPQ Sabda Dua Setono, diperoleh temuan sebagai berikut.

#### a. Reaksi awal.

Reaksi awal sebagian murid kelas H saat melihat balok huruf hijaiyah cukup bervariasi. Sebagian menunjukkan rasa terkejut dan bingung, yang disebabkan oleh kebaruan media tersebut, dan sebagian yang lain langsung mengekspresikan rasa senang dan antusiasme.

#### b. Desain dan bentuk.

Seluruh murid menyatakan sangat tertarik dengan warna dan bentuk balok huruf hijaiyah. Mereka secara spesifik menyebutkan bahwa balok tersebut mudah digenggam dan dimainkan. Kesesuaian desain media ini menjadi faktor penting yang secara langsung membangkitkan semangat mereka dalam belajar dan menghafalkan kosakata bahasa arab.

#### c. Manfaat pembelajaran.

Murid-murid secara kolektif beranggapan bahwa penggunaan balok huruf hijaiyah membantu dalam menyusun kosakata bahasa arab. Mereka lebih menyukai metode permainan karena dianggap lebih seru, menarik, dan mudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan minat mayoritas murid untuk membeli balok tersebut sebagai alat bantu berlatih.

#### d. Tingkat kesulitan.

Sebagian murid berpendapat bahwa mereka merasa sulit dalam menemukan dan menyambungkan balok huruf hijaiyah. Meskipun demikian, sebagian yang lain merasa mudah dalam menemukan dan menyambungkannya.

#### e. Saran perbaikan.

Beberapa murid memberikan saran untuk memperjelas huruf dan warna yang terdapat pada balok agar lebih mudah dibaca dan dicermati.

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru kelas H

#### a. Peningkatan pembelajaran.

Terdapat peningkatan kemampuan murid dalam menyusun kosakata bahasa arab setelah menggunakan media balok huruf hijaiyah. Murid juga lebih antusias dalam belajar dengan metode ini.

#### b. Kelebihan media.

Sebelum menggunakan media pembelajaran ini, murid mengalami kesulitan dalam menghafalkan kosakata bahasa arab. Media ini memiliki kelebihan, yaitu berbentuk permainan sehingga lebih disukai murid dibandingkan dengan hanya mempelajarinya lewat media buku. Selain itu, desainnya juga sudah efektif untuk digunakan anak-anak usia 8-12 tahun.

#### c. Aspek keamanan.

Balok ini aman digunakan karena bentuknya mudah dan ringan digenggam, serta tidak berbahaya untuk anak-anak. Sehingga balok ini dapat digunakan anak secara mandiri tanpa bimbingan yang terlalu intensif oleh orang dewasa.

#### d. Potensi dan pengembangan.

Guru merasa ketertarikan untuk merekomendasikan media balok ini kepada muridnya sebagai media pembelajaran di rumah. Sistem permainan balok huruf hijaiyah lebih dikembangkan lagi agar fungsinya lebih maksimal sebagai media pembelajaran interaktif.

### 3.2 Pembahasan

#### a. Aspek Psikologis dan Motivasi Belajar

Reaksi awal murid seperti “terkejut dan bingung” adalah reaksi yang wajar terhadap suatu hal baru, yang tidak lama kemudian berganti menjadi perasaan “senang dan antusias”. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa balok huruf hijaiyah dapat memicu motivasi intrinsik. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa faktor paling penting yang harus dimiliki siswa adalah motivasi. Di samping itu, media yang tepat juga akan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna, yang pada gilirannya mendukung untuk mencapai peningkatan hasil belajar. [8]. Selain itu, motivasi tidak sekadar muncul sebagai dorongan awal, melainkan juga berperan dalam mengarahkan dan mempertahankan perilaku selama proses belajar berlangsung [15] menyatakan bahwa motivasi yang tepat dapat mengubah aktivitas belajar menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan, memperlancar komunikasi, mengurangi kecemasan, serta meningkatkan partisipasi. Temuan di lapangan membuktikan bahwa guru melihat peningkatan antusiasme murid. Sementara itu, murid juga menganggap bahwa metode ini lebih seru dan menarik.

Konteks ini semakin diperkuat oleh penelitian [16], yang menyebutkan bahwa motivasi adalah faktor penting dan dinamis yang secara terus-menerus memengaruhi perilaku belajar siswa. Peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang memotivasi, seperti yang dilakukan guru TPQ melalui penggunaan balok ini, merupakan kunci untuk menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan. Oleh karena itu, guru perlu mengaplikasikan metode kreatif serta media yang menarik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, balok huruf hijaiyah tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, melainkan juga sebagai strategi pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan dan mempertahankan motivasi internal siswa.

#### b. Aspek Desain dan Fungsionalitas Produk

Analisis aspek desain dan fungsionalitas balok huruf hijaiyah menunjukkan keberhasilannya dalam menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga sesuai secara psikologis dan fisiologis dengan karakteristik pengguna. Ketertarikan murid terhadap warna dan bentuk balok, serta penilaian mereka bahwa balok ini mudah untuk digenggam dan dimainkan merupakan hal yang penting. Aspek ergonomi ini adalah prasyarat utama bagi sebuah media pembelajaran. Sarana pembelajaran yang efektif haruslah mudah digunakan dan sederhana. Kemudahan ini secara langsung berdampak pada dua hal: pertama, tingkat penerimaan siswa terhadap media tersebut, dan kedua, kemampuan mereka untuk berinteraksi secara mandiri tanpa kesulitan. Sebuah media yang rumit atau sulit dipegang justru akan menciptakan hambatan sebelum proses belajar itu sendiri dimulai. [10].

Kelebihan dari fungsional ini sejalan dengan prinsip yang disampaikan oleh Muhibbin Syah (Muhammad Rizka Saomi, 2024) bahwa sarana yang efektif harus dapat membangun fondasi untuk memahami sesuatu secara konkret. Balok hijaiyah, dengan wujud fisiknya, berhasil menjembatani proses kognitif dari yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret. Kegiatan memegang, memutar-mutar, dan mencocokkan balok ini adalah bentuk belajar melalui uji coba fisik yang sangat efektif untuk anak-anak, dan jauh lebih bermanfaat daripada sekadar melihat gambar di buku. Namun, saran dari murid tentang keperluan untuk memperjelas huruf dan warna berkaitan dengan prinsip desain yang lebih tinggi, yakni kejelasan visual. Dalam desain visual, terutama untuk anak-anak, pentingnya desain yang jelas sangat diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman. Detail huruf yang kurang jelas dapat menimbulkan kebingungan yang tidak diinginkan, yang bertentangan dengan tujuan proses belajar. Dengan demikian, perbaikan aspek ini tidak hanya bersifat estetis, melainkan juga bertujuan memastikan pesan edukatif dari media tersebut tersampaikan secara benar dan efisien.

#### c. Aspek Pembelajaran dan Kognitif

Kerangka yang diberikan oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget [4] sangat membantu dalam memahami fenomena ini. Pada usia sekolah dasar, anak-anak berada dalam tahap operasional konkret dan cenderung memikirkan hal-hal yang berhubungan langsung dengan objek fisik yang mereka dapat lihat dan sentuh. Menyusun balok hijaiyah menjadi sebuah kata merupakan aktivitas kognitif yang rumit. Anak harus mampu mensimulasikan bagaimana huruf-huruf tersebut bersatu membentuk sebuah makna. Dengan melibatkan penglihatan, perasaan, dan gerak motorik, aktivitas multisensori ini menghasilkan jejak memori

yang lebih banyak dan lebih kuat di otak dibandingkan metode hafalan visual saja. Ini adalah alasan mengapa para murid merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Lebih jauh lagi, variasi tingkat kesulitan yang dialami murid mulai dari yang merasa mudah hingga yang mengalami kesulitan dalam menemukan dan menyambung balok justru menunjukkan kekuatan lain dari media ini: kemampuannya dalam mengakomodasi perbedaan individu dalam proses belajar. Siswa menunjukkan variasi dalam tingkat kecerdasan dan kecepatan belajar. Metode ceramah yang sama untuk semua siswa biasanya lebih menguntungkan bagi mereka yang memiliki gaya belajar auditori, sementara yang lain mungkin tidak mendapatkan manfaat yang sama [15]. Sebagai media manipulatif, balok hijaiyah mendukung berbagai gaya belajar, khususnya kinestetik dan visual. Siswa yang sudah mengerti dapat menghadapi tantangan menyusun kata yang lebih kompleks untuk mengasah kemampuan analitis mereka. Lingkungan belajar yang bebas dari tekanan ini sangat penting untuk membangun rasa percaya diri. [16].

Keberhasilan media ini harus dipahami sebagai sebuah inovasi dalam menanggapi tantangan tradisional pembelajaran bahasa Arab yang sering kali monoton dan bergantung pada hafalan. [9]. Balok huruf hijaiyah mengubah paradigma dari guru bercerita menjadi siswa berkarya. Pergeseran ini mengikuti prinsip bahwa sarana pembelajaran harus tidak hanya berguna tetapi juga multifungsi. Balok ini berfungsi sebagai alat untuk permainan pribadi, lomba kelompok, atau sebagai media pengajaran guru, sehingga variasi kegiatan dapat meningkatkan semangat belajar. Dengan demikian, peningkatan kemampuan kognitif yang dilaporkan bukanlah sekadar kebetulan, melainkan hasil dari media yang dirancang untuk mengaktifkan dan melibatkan proses berpikir siswa secara langsung dan menyeluruh.

#### **d. Aspek Penerimaan dan Potensi Pasar**

Tingkat penerimaan yang tinggi terhadap produk ini terlihat dari minat beli yang muncul. Keinginan murid untuk membeli balok "untuk berlatih" di rumah adalah indikator yang sangat kuat. Ini berarti mereka tidak hanya menikmati pengalaman belajarnya di TPQ, tetapi juga merasa bahwa media ini benar-benar bermanfaat bagi mereka secara personal. Potensi pasar yang besar dari produk balok edukasi ini didukung oleh dua hal utama keinginan siswa untuk membeli yang berasal dari motivasi mereka sendiri dan rekomendasi dari guru sebagai tanda bahwa ini baik yang keduanya didukung oleh penelitian terbaru dalam jurnal pendidikan. Ketertarikan siswa untuk berlatih di rumah adalah hasil dari memahami manfaat dan kesenangan dalam belajar. Balok, sebagai alat main, ternyata sangat efektif dalam meningkatkan berbagai keterampilan berpikir dan simbolik yang telah ditunjukkan dalam beberapa penelitian [12]. Tidak hanya itu, riset juga menunjukkan bahwa perlakuan menggunakan media balok memberikan dampak positif signifikan pada peningkatan ketrampilan siswa [6]. Keberhasilan emosional dan akademis ini membantu meningkatkan motivasi belajar, membuat siswa melihat balok bukan hanya sebagai alat sekolah, tetapi juga sebagai investasi pribadi yang menarik dan menyenangkan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Ketertarikan guru untuk membelikan balok ini untuk muridnya adalah validasi dari segi edukasi. Seorang guru tentu akan merekomendasikan media yang dianggap efektif, aman, dan mampu meningkatkan partisipasi kelas. Rekomendasi dari guru adalah bentuk dukungan profesional yang penting dan sangat berpengaruh terhadap potensi pasar di sekolah. Guru yang selalu berusaha untuk meningkatkan kemampuan mereka dan mencari cara yang paling baik untuk mencapai tujuan belajar, akan merekomendasikan media yang jelas bisa membantu siswa belajar dan berkreasi [13]. Balok dianggap sebagai alat yang hebat karena bisa menerapkan cara "belajar sambil bermain" untuk meningkatkan perkembangan kognitif, aktivitas belajar, dan kemampuan berpikir logis, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Jadi, ketertarikan siswa menunjukkan adanya permintaan yang tinggi, sementara rekomendasi guru menunjukkan penerimaan dari pihak sekolah dan bukti bahwa media ini berkualitas, yang semuanya memastikan potensi pasar yang stabil dan berkelanjutan.

#### **e. Saran Pengembangan ke Depan**

Saran murid untuk memperjelas huruf dan warna harus menjadi prioritas. Hal ini akan mengurangi kebingungan dan mempercepat proses pembelajaran. Pengembangan produk di masa depan perlu fokus pada masukan dari siswa tentang Perbaikan Desain Visual, khususnya mengenai kejelasan font dan warna. Hal ini sangat penting karena sesuai dengan prinsip desain media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk mengurangi beban pikiran siswa dan memastikan informasi disampaikan dengan baik. Penelitian menunjukkan bahwa kualitas tampilan visual, termasuk pemilihan warna yang tepat dan font yang mudah dibaca, punya hubungan positif langsung dengan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan media

tersebut [5]. Dengan memprioritaskan perbaikan desain, media pembelajaran akan jadi lebih menarik dan mengurangi kemungkinan kebingungan yang bisa mengganggu proses belajar.

Selain itu, masukan dari guru untuk "mengembangkan sistem permainan lebih lanjut" adalah langkah cerdas untuk sepenuhnya menerapkan konsep gamifikasi, yang sudah terbukti efektif dalam pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan permainan edukatif yang terstruktur, seperti menambahkan panduan permainan, tingkat kesulitan, atau variasi tantangan seperti lomba menyusun kata, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa [2]. Mengintegrasikan elemen permainan ini akan membuat siswa tetap terlibat dalam jangka waktu lama, mengubah alat bantu belajar menjadi media pembelajaran interaktif yang menarik dan berkelanjutan, sesuai dengan sifat siswa yang suka tantangan dan aktivitas bermain]

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian mengenai penerapan balok huruf hijaiyah di TPQ Sabda Dua Pekalongan menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran ini berhasil memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Melalui pendekatan *learning by playing* atau belajar sambil bermain, siswa lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi untuk mengenal serta memahami huruf-huruf hijaiyah. Media ini mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya monoton menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Arab yang sering kali dianggap sulit menjadi lebih mudah dan bermakna bagi peserta didik.

Dari sudut pandang psikologis, penggunaan balok hijaiyah membantu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Rasa ingin tahu dan kegembiraan ketika bermain balok menjadi pemicu munculnya semangat belajar yang berkelanjutan. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam menyusun huruf, membentuk kata, dan mengenali bunyi huruf membuat mereka merasa memiliki pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan. Aspek ini penting karena motivasi belajar merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi Pelajaran.

Dari aspek kognitif, media balok hijaiyah juga berperan besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir konkret anak-anak. Aktivitas menyentuh, menyusun, dan mengamati huruf membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif usia sekolah dasar. Penggunaan media manipulatif semacam ini memperkuat ingatan, meningkatkan konsentrasi, serta menumbuhkan kemampuan analisis dan kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan aspek perkembangan anak dapat mempercepat proses pemahaman dan meningkatkan hasil belajar.

Dari segi desain dan fungsionalitas, balok huruf hijaiyah dinilai aman, ergonomis, dan menarik secara visual. Warna-warna cerah dan bentuk balok yang mudah digenggam menjadikan media ini ramah bagi anak-anak. Meski demikian, beberapa masukan dari siswa dan guru mengenai kejelasan huruf dan warna menjadi catatan penting untuk perbaikan di masa mendatang. Penyempurnaan aspek visual tersebut diharapkan dapat memperkuat efektivitas media dalam menyampaikan pesan edukatif secara optimal.

Selain manfaat dari sisi pembelajaran, media ini juga mengandung nilai edupreneurship yang tinggi. Produk ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukatif, tetapi juga berpotensi menjadi produk komersial bernilai ekonomi. Ketertarikan siswa untuk memiliki balok ini sebagai alat belajar di rumah dan minat guru untuk merekomendasikannya kepada peserta didik menunjukkan adanya peluang pasar yang besar. Hal ini membuktikan bahwa inovasi di bidang pendidikan dapat menjadi bentuk kewirausahaan kreatif yang mendukung kemandirian lembaga pendidikan Islam.

Secara keseluruhan, implementasi balok huruf hijaiyah merupakan contoh nyata kolaborasi antara inovasi pedagogis dan semangat kewirausahaan. Media ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, tetapi juga membuka peluang bagi guru dan lembaga untuk berinovasi secara mandiri. Ke depan, pengembangan desain visual yang lebih menarik serta penerapan sistem permainan interaktif berbasis gamifikasi dapat menjadikan media ini semakin efektif dan berdaya saing tinggi. Dengan demikian, Balok Huruf Hijaiyah dapat menjadi inspirasi bagi lembaga pendidikan lain untuk terus mengembangkan media pembelajaran kreatif berbasis edupreneurship yang berorientasi pada pembelajaran yang menyenangkan dan berkelanjutan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Akla. (2021). The effectiveness of animation video technology in Arabic language teaching on students of Islamic elementary school of Metro City. *AkaDemika: Jurnal Pemikiran Islam*, 26(1), 1–18. <https://doi.org/10.32332/akademika.v26i1.3011>
- [2] Andista Mutia Candra, T. S. Rahayu. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- [3] Assingkily, M. S., & Rohman, N. (2019). Edupreneurship dalam pendidikan dasar Islam. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 5(2), 111–130. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip>
- [4] Auliy Grashinta, N. W. (2025). Pengantar Pendidikan Anak. Jawa Barat: Widina Media Utama. (in press)
- [5] Darnis, F., Kusumajaya, R. A., Sains, U., & Teknologi, D. (2023). PELAKSANAAN KAMPUS MENGAJAR PADA MATAKULIAH E-COMMERCE. *Community: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 1–4. <https://doi.org/10.51903/community.v3i2.359>
- [6] Eccia, S., Zain, S., & Hanafi, M. (2025). Efektivitas Media Balok Bahasa dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa SD. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(3), 2829–2835. <https://doi.org/10.54371/jip.v8i3.7294> (in press)
- [7] Hakim, M. K. A. (2019). Multimedia and critical thinking on Arabic guided writing learning. *Dinamika Ilmu*, 19(2), 211–223. <https://doi.org/10.21093/di.v19i2.1568>
- [8] Itah Sensualita, D. P. (2021). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.
- [9] Kasan, Y., Rajalani, S., Batalipu, A., Isilah, A., & Damhuri. (2025). Peningkatan Minat Belajar Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Kartu Mufradat Pada Siswa Kelas V MIS Al Huda Kota Gorontalo. *Al-Kilmah*, 4(1), 43–54. <https://doi.org/10.58194/al-kilmah.v4i1.2820> (in press)
- [10] Muhammad Rizka Saomi, M. (2024). Ilmu Pendidikan Islam: Pendekatan Teoritis dan Praktis. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- [11] Rawa, N. R., Meka, M., Noa, M. G., & Golewa, K. (2020). MEDIA BALOK ANGKA MONTESSORI UNTUK ASPEK KOGNITIF. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(2), 107–113. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- [12] Rini, E. W. S., Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. (2019). Penggunaan media balok huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dan tanda bacanya (fathah, kasroh, dan dhamah) di kelas I MI Thoriqul Huda Kota Batu. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 99–104. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>
- [13] Safitri, I. (2023). PENGGUNAAN MEDIA BALOK UNTUK MENGEMBANGKAN. *QALAM: Jurnal Pendidikan Islam*, 04(01), 1–6.
- [14] Sari, B. K., Herdajanti, A. F., Puspiyanti, R. Y., Shifa, D., Muzzamil, M. K., & Oktafiyani, M. (2021). Video animasi 2D sebagai salah satu media pembelajaran huruf hijaiyah dan bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang. *Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 117–126.
- [15] Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- [16] Zusanti, Z., Muhammadiyah, M., & Burhan, B. (2025). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di UPT SPF SD Inpres Toddopuli I. *Bosowa Journal of Education*, 5(2), 337–345. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i2.4458> (in press)