

IMPLEMENTASI GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MENGHAFAAL AL-QUR'AN PADA ANAK USIA DINI

Sarah Saliha
PGMI, STIT Hidayatunnajah Bekasi,
salihasarah2005@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the contribution of Game-Based Learning in enhancing motivation to memorize the Qur'an among young children. The study employs a descriptive qualitative approach using a case study method on a 6-year-old child enrolled in a private Qur'an memorization program. Data collection was conducted through observation and documentation during the learning process. The implementation of Game-Based Learning was carried out through four games: the Quran Memorization Score Game, the Muroja'ah Bowling Game, Muroja'ah with a Spin Wheel, and the Potato Question Game. The results of the study indicate that the use of games was able to increase the child's enthusiasm, focus, engagement, and motivation in participating in muroja'ah activities and memorization recitations. Additionally, the games help create a fun learning atmosphere so that the memorization review process does not feel monotonous. Although challenges were identified regarding emotional responses to the point system, overall, Game-Based Learning has proven effective as a tahfidz learning strategy that aligns with the developmental characteristics of young children and is capable of enhancing motivation for memorizing the Qur'an.

Keywords: Game-Based Learning, motivation to learn, memorization of the Quran, early childhood, game-based learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kontribusi *Game-Based Learning* dalam meningkatkan motivasi menghafal Al-Qur'an pada anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus pada seorang anak usia 6 tahun yang mengikuti program tahfidz privat. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan *Game-Based Learning* dilakukan melalui empat

permainan, yaitu *Game Score Hafalan Al-Qur'an*, *Game Bowling Muroja'ah*, *Muroja'ah dengan Spin Wheel*, dan *Game Kentang Soal*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan mampu meningkatkan antusiasme, fokus, keterlibatan, serta semangat anak dalam mengikuti kegiatan muroja'ah dan setoran hafalan. Selain itu, permainan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses pengulangan hafalan tidak terasa monoton. Meskipun ditemukan kendala berupa respons emosional terhadap sistem poin, secara keseluruhan *Game-Based Learning* terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran tahfidz yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dan mampu meningkatkan motivasi menghafal Al-Qur'an

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, motivasi belajar, tahfidz Al-Qur'an, anak usia dini, pembelajaran berbasis permainan

A. Pendahuluan

Pendidikan Al-Qur'an bagi anak usia dini merupakan investasi jangka panjang dalam pembentukan karakter dan kecerdasan spiritual. Pada fase usia emas (*golden age*), kemampuan memori anak berada pada tingkat plastisitas yang tinggi, sehingga mengenalkan hafalan Al-Qur'an (tahfidz) sejak dini menjadi sangat penting untuk membangun kedekatan emosional dengan kitab suci (Ismail et al., 2022; Kholis et al., 2023). Namun, proses menghafal bagi anak tidaklah semudah orang dewasa. Berdasarkan pengamatan awal di lapangan, motivasi anak dalam menghafal Al-Qur'an sering kali rendah. Anak-anak menunjukkan perilaku mudah bosan, jenuh saat melakukan *muroja'ah*

(pengulangan), dan cenderung kehilangan fokus saat sesi setoran hafalan (Rahmasari et al., 2023a). Kondisi ini diperburuk oleh metode pembelajaran yang masih bersifat monoton dan konvensional, di mana proses menghafal hanya mengandalkan repetisi suara tanpa adanya stimulasi yang menarik minat alami anak.

Secara teoretis, anak usia dini membutuhkan pendekatan belajar yang selaras dengan dunia mereka, yaitu dunia bermain. Motivasi belajar anak dapat dibagi menjadi dua, yakni intrinsik yang memberikan kepuasan dari proses belajar itu sendiri, dan ekstrinsik yang didorong oleh dukungan lingkungan sosial. Rendahnya motivasi ini sering kali

disebabkan oleh faktor luar, seperti distraksi dari penggunaan gawai dan *handphone* yang membuat anak lebih tertarik bermain gim daripada mengulang hafalan (Rahmasari et al., 2023b) Untuk mengatasi kesenjangan ini, diperlukan sebuah media belajar yang mampu memicu kreativitas guru sekaligus antusiasme siswa. Implementasi *Game-Based Learning* menawarkan solusi dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam struktur kurikulum tahfidz, sehingga beban kognitif saat menghafal berubah menjadi aktivitas yang menantang dan menyenangkan bagi anak (Latifah et al., 2023; Rosyidah & Fitri, 2026)

Penelitian terdahulu telah berupaya menjawab tantangan motivasi ini melalui berbagai pendekatan inovatif. Kelompok penelitian pertama berfokus pada penggunaan media fisik dan manajemen kelas, seperti penggunaan papan *reward* untuk disiplin setoran serta penerapan manajemen *planning* dan *organizing* yang ketat (Ismail et al., 2022, Rahmasari et al., 2023a). Kelompok kedua menekankan pada digitalisasi melalui alat bantu mandiri seperti *Smart Hafizh* dan *E-Pen* yang

menyediakan stimulasi audio-visual interaktif (Rosyidah & Fitri, 2026). Selain itu, terdapat pendekatan yang menggabungkan metode *talaqqi* tradisional dengan media multisensori untuk membangkitkan minat baca dan hafal (Hasibuan & Sit, 2025). Secara umum, studi-studi tersebut sepakat bahwa media yang menarik sangat krusial bagi kesuksesan tahfidz anak usia dini, namun mayoritas masih menempatkan media tersebut hanya sebagai alat bantu tambahan (suplemen) dan bukan sebagai desain utama dalam kegiatan belajar.

Meskipun berbagai media telah diteliti, terdapat celah penelitian yang nyata, sebagian besar penelitian sebelumnya menempatkan permainan dan media pembelajaran sebagai alat pendukung (supplementary media) dalam kegiatan tahfidz. Penelitian yang secara khusus mendesain keseluruhan proses tahfidz berbasis *Game-Based Learning* sebagai strategi utama pembelajaran masih terbatas, khususnya pada konteks anak usia din. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan skenario *Game-Based Learning* yang mengonversi teknik *talaqqi* ke dalam mekanisme permainan terstruktur

untuk membangun motivasi intrinsik secara berkelanjutan. Penelitian ini tidak hanya menggunakan gim sebagai selingan, melainkan sebagai metodologi utama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kontribusi Game-Based Learning terhadap motivasi menghafal Al-Qur'an pada anak usia dini, sehingga diharapkan dapat memberikan referensi baru bagi pendidik dalam menciptakan atmosfer tahfidz yang dinamis dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan penerapan Game-Based Learning dalam meningkatkan motivasi menghafal Al-Qur'an pada anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan metode studi kasus pada satu anak usia 6 tahun yang mengikuti kegiatan tahfidz privat. Fokus penelitian diarahkan pada proses penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran tahfidz, respons anak selama kegiatan berlangsung, serta bentuk motivasi yang muncul selama proses menghafal Al-Qur'an.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan

dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran untuk mengamati perhatian, antusiasme, semangat murojaah, keinginan mengulang hafalan, ketekunan dalam menyelesaikan tantangan, serta respons anak terhadap pemberian reward. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan catatan perkembangan hafalan anak.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian menggunakan triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil observasi, dokumentasi, dan catatan refleksi guru sehingga diperoleh gambaran yang lebih akurat mengenai penerapan Game-Based Learning dalam pembelajaran tahfidz.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada seorang anak usia 6 tahun jenjang TK B yang mengikuti kegiatan tahfidz privat. Penerapan Game-Based Learning dilakukan melalui empat jenis permainan, yaitu Game Score Hafalan Al-Qur'an, Game Bowling

Muroja'ah, Muroja'ah dengan Spin Wheel, dan Game Kentang Soal. Seluruh permainan dirancang untuk mengintegrasikan kegiatan muroja'ah dan setoran hafalan ke dalam aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

1. Penerapan Game Score Hafalan Al-Qur'an

Game Score Hafalan Al-Qur'an diterapkan dengan menggunakan sistem poin berupa stiker bintang berwarna-warni. Setiap kali anak mampu melanjutkan ayat, menyebutkan nama surah, atau menjawab pertanyaan terkait hafalan dengan benar, anak memperoleh satu stiker bintang. Sebaliknya, apabila anak belum mampu menjawab tantangan yang diberikan, poin dapat berpindah kepada guru sebagai bagian dari aturan permainan.

Selama pelaksanaan permainan, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk memperoleh stiker sebanyak mungkin. Anak terlihat lebih fokus saat menyimak bacaan guru dan berusaha mengingat hafalan agar dapat mempertahankan poin yang dimiliki. Namun demikian, ditemukan kendala berupa munculnya rasa kecewa ketika sebagian stiker yang telah diperoleh

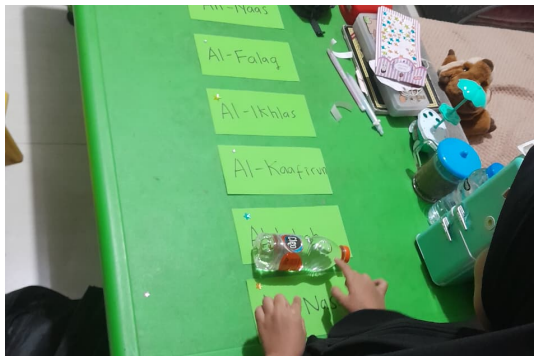
berpindah kepada guru. Pada beberapa kesempatan anak menunjukkan sikap ngambek dan kurang bersemangat melanjutkan permainan. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penjelasan aturan permainan serta kesepakatan bersama antara guru dan anak sebelum permainan dimulai agar anak memahami bahwa perpindahan poin merupakan bagian dari permainan, bukan bentuk hukuman.



Gambar 1. Stiker Bintang

2. Game Bowling Muroja'ah

Game Bowling Muroja'ah dilakukan dengan menyusun beberapa kertas berisi nama surah yang telah dihafal anak sebagai target permainan. Anak menggelindingkan botol ke arah susunan kertas tersebut, kemudian membaca surah sesuai dengan kertas yang dipilih oleh posisi berhentinya botol.



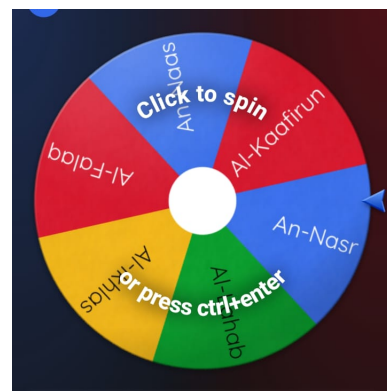
Gambar 2. Penerapan Game Bowling Muraja'ah

Pelaksanaan permainan ini membuat kegiatan muroja'ah menjadi lebih menarik karena terdapat unsur kejutan dalam pemilihan surah. Anak tampak bersemangat setiap kali menggelindingkan botol dan menunjukkan rasa penasaran terhadap surah yang akan muncul. Selama permainan berlangsung, anak mampu mengulang hafalan dengan suasana yang lebih santai dan menyenangkan dibandingkan muroja'ah konvensional.

3. Penerapan Muroja'ah dengan Spin Wheel

Permainan ini memanfaatkan aplikasi roda putar digital yang berisi nama-nama surah yang telah dihafal anak. Anak diberi kesempatan untuk memutar roda secara mandiri, kemudian membaca surah yang terpilih.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital sederhana mampu menarik perhatian anak secara signifikan. Efek visual dan gerakan roda putar membuat anak lebih fokus mengikuti kegiatan muroja'ah. Anak terlihat antusias menunggu hasil putaran roda dan menunjukkan motivasi yang tinggi untuk membaca surah yang terpilih. Selain itu, sistem pemilihan surah secara acak membantu anak mengulang seluruh hafalan secara lebih merata.



Gambar 3. Penerapan Muraja'ah Spin Wheel

4. Game Kentang Soal

Game Kentang Soal dilakukan dengan menggunakan media berbentuk kentang goreng dari kertas origami yang berisi berbagai tantangan hafalan. Anak memilih satu kentang secara acak, kemudian menyelesaikan tugas yang terdapat di dalamnya, seperti melanjutkan ayat,

menyebutkan nama surah, atau membaca surah tertentu.



Gambar 4. Penerapan Game
Kentang Muraja'ah

Permainan ini memunculkan rasa penasaran yang tinggi pada diri anak karena setiap pilihan memberikan tantangan yang berbeda. Anak terlihat aktif memilih kentang, membuka lipatan kertas, dan berusaha menjawab tantangan yang diperoleh. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan anak menunjukkan keberanian yang lebih besar dalam menampilkan hafalannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning mampu meningkatkan motivasi menghafal Al-Qur'an pada anak usia dini. Peningkatan motivasi terlihat dari perubahan perilaku anak selama kegiatan tahfidz berlangsung. Sebelum penerapan permainan, anak cenderung mudah bosan saat

melakukan muroja'ah dan kurang antusias ketika diminta mengulang hafalan. Setelah berbagai permainan diterapkan, anak menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif menjawab tantangan, serta lebih fokus saat menyimak dan mengulang hafalan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam kegiatan tahfidz dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan anak secara aktif dalam proses menghafal Al-Qur'an.

Peningkatan motivasi tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik perkembangan anak usia dini yang pada dasarnya belajar melalui aktivitas bermain. Dunia anak adalah dunia bermain sehingga kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan lebih mudah diterima dibandingkan pembelajaran yang bersifat monoton dan berulang. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Rahmasari et al., 2023b) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif mampu menumbuhkan minat, ketekunan, serta kepercayaan diri anak dalam mengikuti pembelajaran

hafalan Al-Qur'an. Temuan penelitian ini juga mendukung pendapat (Rosyidah & Fitri, 2026) bahwa anak usia dini lebih mudah tertarik pada pembelajaran yang memadukan unsur hiburan dan interaktivitas dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan pengulangan hafalan. Dengan demikian, keberhasilan Game-Based Learning dalam penelitian ini tidak terlepas dari kesesuaiannya dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini juga terbukti mampu meningkatkan suasana emosional positif selama kegiatan tahfidz berlangsung. Anak usia dini sering mengalami perubahan suasana hati yang cepat sehingga motivasi belajar mereka sangat dipengaruhi oleh kondisi emosional saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, berbagai permainan seperti Bowling Muroja'ah, Spin Wheel, dan Game Kentang Soal berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh rasa penasaran. Anak terlihat lebih bersemangat mengikuti kegiatan muroja'ah karena setiap permainan menghadirkan unsur kejutan dan

tantangan yang berbeda. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Zahara et al., 2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat dan minat anak dalam menghafal Al-Qur'an. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian (Oktafiani et al., 2022) yang menunjukkan bahwa media audio visual dan aktivitas yang menyenangkan mampu mempertahankan motivasi anak dalam kegiatan hafalan Al-Qur'an secara berkelanjutan.

Temuan menarik lainnya adalah meningkatnya fokus dan keterlibatan anak selama muroja'ah. Pada permainan Spin Wheel, misalnya, anak menunjukkan perhatian yang lebih tinggi dibandingkan saat muroja'ah biasa. Efek visual dari roda putar digital membuat anak menunggu dengan antusias hasil putaran yang akan menentukan surah yang harus dibaca. Hasil ini mendukung penelitian (Adhityarini, 2022) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan antusiasme belajar anak karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Alwatasi &

Salsabila, 2021) serta (Rosyidah & Fitri, 2026) yang menegaskan bahwa penggunaan media yang melibatkan unsur teknologi dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap pembelajaran Al-Qur'an. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi tidak selalu harus menggunakan teknologi yang kompleks. Permainan sederhana yang memanfaatkan botol bekas, kertas, stiker, maupun media buatan guru juga mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi anak selama dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Selain meningkatkan motivasi, penerapan Game-Based Learning juga membantu memperkuat proses muroja'ah. Permainan yang mengharuskan anak menyebutkan nama surah, melanjutkan ayat, atau membaca hafalan secara acak mendorong anak untuk mengingat kembali hafalan yang telah dipelajari. Kondisi ini sesuai dengan pendapat (Kholis et al., 2023) yang menjelaskan bahwa keberhasilan program tahfidz anak usia dini sangat dipengaruhi oleh optimalisasi proses mengingat dan pengulangan hafalan secara terstruktur. Dalam penelitian ini, proses pengulangan tidak dilakukan

melalui metode repetisi yang monoton, melainkan melalui aktivitas bermain yang membuat anak mengulang hafalan tanpa merasa terbebani. Oleh karena itu, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang membantu memperkuat daya ingat anak terhadap hafalan Al-Qur'an.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya tantangan dalam penerapan Game-Based Learning, khususnya pada permainan Game Score Hafalan Al-Qur'an. Sistem perpindahan poin yang diterapkan dalam permainan sempat memunculkan reaksi emosional berupa rasa kecewa ketika stiker bintang yang dimiliki anak berpindah kepada guru. Anak menunjukkan sikap ngambek dan kurang bersemangat untuk melanjutkan permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa anak usia dini masih berada pada tahap perkembangan emosional yang sensitif terhadap kehilangan penghargaan yang dianggap sebagai miliknya. Oleh karena itu, guru perlu menjelaskan aturan permainan secara rinci sebelum kegiatan dimulai serta membangun kesepakatan bersama dengan anak mengenai konsekuensi

yang mungkin terjadi selama permainan berlangsung. Langkah ini penting agar anak memahami bahwa perpindahan poin merupakan bagian dari mekanisme permainan dan bukan bentuk hukuman. Dengan adanya kesepakatan sejak awal, potensi munculnya konflik emosional dapat diminimalkan sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Hasil penelitian ini pada dasarnya sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya penggunaan media menarik dalam pembelajaran Al-Qur'an pada anak usia dini. Penelitian (Adhityarini, 2022; Rahmasari et al., 2023a) menggunakan papan reward untuk meningkatkan motivasi hafalan, (Adhityarini, 2022) menggunakan animasi interaktif, (Alwatasi & Salsabila, 2021) memanfaatkan E-Pen, (Rosyidah & Fitri, 2026) menggunakan Smart Hafizh. Seluruh penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat anak dalam belajar Al-Qur'an. Namun, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda karena permainan tidak hanya digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, melainkan

menjadi inti dari proses tahfidz itu sendiri. Aktivitas muroja'ah, setoran hafalan, dan evaluasi hafalan seluruhnya dikemas ke dalam mekanisme permainan sehingga anak mengalami proses menghafal sebagai aktivitas bermain yang menyenangkan.

Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan desain pembelajaran tahfidz berbasis Game-Based Learning yang mengintegrasikan unsur bermain ke dalam keseluruhan proses menghafal Al-Qur'an. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa motivasi menghafal pada anak usia dini dapat ditingkatkan ketika pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Melalui permainan yang terstruktur, kegiatan tahfidz tidak lagi dipersepsikan sebagai aktivitas yang monoton, melainkan sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan mampu mempertahankan keterlibatan anak secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Game-Based Learning memberikan

kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi menghafal Al-Qur'an pada anak usia dini. Berbagai permainan yang diterapkan, yaitu *Game Score Hafalan Al-Qur'an*, *Game Bowling Muroja'ah*, *Muroja'ah dengan Spin Wheel*, dan *Game Kentang Soal*, berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar melalui aktivitas bermain.

Peningkatan motivasi terlihat dari perubahan perilaku anak yang menjadi lebih antusias, fokus, aktif dalam mengikuti muroja'ah, berani menjawab tantangan hafalan, serta lebih bersemangat dalam mengulang dan menambah hafalan. Selain meningkatkan motivasi, penerapan permainan juga membantu memperkuat proses muroja'ah karena anak melakukan pengulangan hafalan secara alami tanpa merasa terbebani oleh metode repetisi yang monoton.

Meskipun demikian, penelitian ini menemukan bahwa desain permainan perlu mempertimbangkan aspek perkembangan emosional anak. Sistem penghargaan dan konsekuensi dalam permainan harus dijelaskan dengan baik agar tidak

menimbulkan rasa kecewa yang dapat mengurangi semangat belajar anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Game-Based Learning dapat menjadi strategi pembelajaran tahfidz yang efektif karena tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung, tetapi juga mampu mengintegrasikan seluruh proses menghafal Al-Qur'an ke dalam aktivitas bermain yang menarik. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan alternatif bagi pendidik dan orang tua dalam menciptakan pembelajaran tahfidz yang lebih menyenangkan, bermakna, dan berkelanjutan bagi anak usia dini. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak subjek dan waktu pengamatan yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas Game-Based Learning dalam pembelajaran tahfidz.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhityarini, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAFALAN AL-QUR'AN BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 2(2), 69–80.

- Alwatasi, U., & Salsabila, U. H. (2021). Pembelajaran Al Quran Berbasis Hafalan Menggunakan Media E-Pen untuk Anak Usia Dini. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 13(2), 119–126.
- Hasibuan, R. H., & Sit, M. (2025). Enhancing qur'anic memorization using the talaqqi method assisted by audio-visual media among children aged 5-6 years. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 53–66.
- Ismail, I., Wardi, Moh., Supandi, S., & Ridho, A. (2022). Pembelajaran Tahfidh Juz 'Amma Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3855–3867.
- Kholis, M., Elmubarak, Z., & Setiawan, D. (2023). Zahrawain: Strategi Program Hafalan Al-Qur'an Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1776–1786.
- Latifah, A. F., Nurhayati, N., Septyani, W., & Watini, S. (2023). Implementasi Model ATIK dalam Pembelajaran Menghafal Al-Qur'an pada Anak Usia Dini. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2204–2210.
- Oktafiani, N., Dwi, F., & Santana, T. (2022). CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) MEDIA AUDIO VISUAL: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN HAFALAN AL QUR'AN JUZ 30 PADA ANAK USIA DINI. *Online*, 5(6), 2614–4107.
- Rahmasari, A., Pusari, R. W., & Kusumaningtyas, N. (2023a). Motivasi Belajar Hafalan Al-Qur'an Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Reward. *Journal of Education Research*, 4(1), 290–296.
- Rahmasari, A., Pusari, R. W., & Kusumaningtyas, N. (2023b). Motivasi Belajar Hafalan Al-Qur'an Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Papan Reward. *Journal of Education Research*, 4(1), 290–296.
- Rosyidah, D. N., & Fitri, L. (2026). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA AL-QURAN UNTUK ANAK USIA DINI: MELALUI MEDIA SMART HAFIZH. *Jurnal Sains Student Research*, 4(1), 592–606.
- Zahara, F. N., Rahmah, H., Syah, M. A., Zalnur, M., & Kosim, M. (2025). Studi Literatur: Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini dalam Menghafal Al-Qur'an. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(2), 938–945.