

INOVASI DIGITAL KREATIF DALAM PEMBELAJARAN HALAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI HALAL DAN NILAI RELIGIUS SISWA SEKOLAH DASAR

Arin Setiyowati^{1*}, M. Arfan Muammar², Dian Berkah³, Erdin Nadid⁴,
Salma Nadia Salsabilla⁵, Atika Agustina Tariq⁶

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

arinsetiyowati@um-surabaya.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Permasalahan rendahnya literasi halal pada siswa sekolah dasar menjadi tantangan serius bagi upaya pembentukan karakter religius sejak dini. Hasil survei awal di SD Muhammadiyah 7 Surabaya menunjukkan hanya 22% siswa memahami konsep halal dengan benar, sementara mayoritas masih memiliki persepsi keliru. Untuk menjawab masalah tersebut, tim pengabdian mengembangkan media pembelajaran digital *Halal-Fun* berbasis *edutainment* guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam memilih dan memilah halal-haram atas setiap barang atau jasa yang dikonsumsi sekaligus. Kegiatan meliputi analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, pelatihan guru, implementasi media di kelas, serta evaluasi melalui pre-test/post-test, observasi, dan wawancara. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman literasi halal siswa lebih dari 40% setelah intervensi, ditandai dengan kemampuan siswa mengenali label halal, memilih konsumsi yang benar, serta sikap kritis terhadap jajanan di sekitar sekolah. Guru juga memperoleh peningkatan kapasitas pedagogik dalam pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, *Halal-Fun* terbukti efektif meningkatkan literasi halal dan nilai religius siswa serta berpotensi direplikasi di sekolah lain.

Kata Kunci: Literasi Halal; Inovasi Digital; Pembelajaran Edutainment; Pendidikan Dasar; Nilai Religius.

Abstract: The issue of low halal literacy among elementary school students poses a significant challenge to efforts in fostering religious character from an early age. Initial surveys at SD Muhammadiyah 7 Surabaya revealed that only 22% of students correctly understood the concept of halal, while the majority still held misconceptions. To address this problem, the community service team developed *Halal-Fun*, a digital edutainment-based learning media designed to enhance students' understanding and skills in identifying and distinguishing halal and haram aspects of the goods and services they consume. The program included needs analysis, application design, teacher training, classroom implementation, and evaluation through pre-tests and post-tests, observations, and interviews. The results show that students' halal literacy improved by more than 40% after the intervention, as reflected in their ability to recognize halal labels, make appropriate consumption choices, and develop a more critical attitude toward snacks available around the school. Teachers also experienced an increase in pedagogical capacity, particularly in utilizing educational technology. Thus, *Halal-Fun* has proven effective in enhancing students' halal literacy and religious values and holds the potential for replication in other schools.

Keywords: Halal Literacy; Digital Innovation; Edutainment Learning; Elementary Education; Religious Values.



Article History:

Received: 04-11-2025

Revised : 03-12-2025

Accepted: 04-12-2025

Online : 02-02-2026



This is an open access article under the
[CC-BY-SA](#) license

A. LATAR BELAKANG

Indonesia sebagai negara dengan populasi Muslim terbesar di dunia, memikul tanggung jawab besar dalam meningkatkan literasi halal di seluruh lapisan Masyarakat (Alya et al., 2024). Salah satu aspek yang krusial adalah memberikan edukasi halal sejak dini kepada anak-anak usia sekolah dasar (Faizah et al., 2023). Pengenalan konsep halal di usia muda tidak hanya menjadi fondasi dalam membentuk karakter religius, tetapi juga menumbuhkan kesadaran sebagai konsumen Muslim yang cerdas dan bertanggung jawab (Astuti, 2020). Pendidikan ini diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai keislaman yang kuat, sehingga generasi muda tumbuh dengan pemahaman yang utuh tentang pentingnya produk dan gaya hidup halal dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya literasi halal sejak dini juga tercermin dalam laporan *Global Islamic Economy Report 2023*, yang mengungkapkan bahwa nilai industri halal global diperkirakan mencapai USD 3 triliun (Lubis & Muazzul, 2023). Dengan potensi pasar yang begitu besar, Indonesia memiliki peluang emas untuk menjadi pusat ekonomi halal dunia. Namun, peluang ini hanya dapat diraih jika didukung oleh sumber daya manusia yang memahami konsep halal secara menyeluruh sejak usia dini (Sumiati et al., 2024). Oleh karena itu, membangun ekosistem pendidikan halal yang inklusif dan berkelanjutan menjadi langkah strategis bagi Indonesia dalam memperkuat posisinya dalam ekonomi halal global.

Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman anak-anak sekolah dasar terhadap konsep halal dan haram masih sangat minim. Hasil survei kecil yang dilakukan oleh tim pengabdian terhadap 45 siswa SD menunjukkan bahwa hanya 22% siswa yang memahami makna halal secara benar, dan lebih dari 60% siswa menganggap semua makanan di warung otomatis halal karena dijual bebas (Sumiati et al., 2024; Alya et al., 2024). Ini menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman yang cukup serius yang harus diatasi melalui intervensi edukatif (Adinugraha & Sartika, 2019; Astuti, 2020; Jailani & Adinugraha, 2022).

Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan di sekolah-sekolah dasar, khususnya dalam konteks pendidikan agama, masih bersifat konvensional dan belum mampu mengaitkan konsep keagamaan dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa (Nurlina et al., 2023; Syahdan, 2023). Anak-anak membutuhkan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual agar mampu menyerap nilai-nilai yang diajarkan dengan baik. Metode ceramah satu arah yang dominan membuat siswa kurang antusias dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar (Mahfi et al., 2020; Nugraha, 2020).

SD Muhammadiyah (SDM) 7 Surabaya adalah salah satu lembaga pendidikan dasar Islam unggulan yang didirikan oleh Pimpinan Cabang Muhammadiyah (PCM) Wonokromo pada 6 Juni 1966. SDM 7 Surabaya dikenal sebagai Sekolah Inovatif, yang merupakan respons terhadap

tantangan zaman yang semakin rumit, mendorong SDM 7 Surabaya untuk mempersiapkan generasi Muslim yang beriman, berpengetahuan, dan berprestasi. SDM 7 Surabaya dengan jumlah guru 10, murid sebanyak 123, serta memiliki 7 kelas. Fasilitas yang ada di sekolah ini antara lain 7 Kelas, 1 Ruang Guru dan KS, 1 Mushola, dan 1 Lapangan sebagai pusat Aktivitas. Dengan visi "menjadi Sekolah Inovatif yang mencetak Generasi Muslim unggul," sekolah ini mengimplementasikan konsep pembelajaran berbasis *Ecoduvation* (Inovasi Pendidikan Berbasis Ekologi). Melalui branding sebagai Sekolah Inovatif, SDM 7 Surabaya terus menanamkan nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari dan mengembangkan pembelajaran yang kreatif serta potensi siswa melalui 7 keunggulan 'Sang Inovator' (Arif, 2022a).

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh SD Muhammadiyah 7 Surabaya terkait implementasi halal adalah kurangnya pengetahuan tentang kehalalan pada produk-produk yang ada disekitar utmany dilikungan sekolah. Meskipun sekolah ini berupaya menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, keberadaan produk yang tidak jelas kehalalannya dapat menjadi hambatan dalam memastikan para siswa mengonsumsi makanan yang sesuai dengan prinsip halal. Selain itu, belum adanya integrasi yang kuat antara edukasi halal dan pola pembelajaran di kelas menyebabkan literasi halal di kalangan siswa masih terbatas. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih sistematis dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya produk halal, terutama di lingkungan sekolah yang bertujuan mencetak generasi Muslim unggul dan bertakwa (PWMU, 2023).

Dalam konteks ini, SD Muhammadiyah 7 Jagir Surabaya (SDM 7 Jagir) sebagai mitra memiliki kondisi serupa. Sekolah yang berada di kawasan urban ini berkomitmen dalam pendidikan karakter Islami, namun menghadapi tantangan dalam menyajikan materi halal dengan pendekatan yang sesuai dengan dunia anak (Arif, 2022b). Kurangnya media pembelajaran berbasis digital dan terbatasnya pelatihan guru dalam menggunakan teknologi menjadi kendala utama. Sementara itu, para siswa hidup di tengah paparan informasi digital dan terbiasa dengan penggunaan gawai serta aplikasi yang interaktif (Hastuti et al., 2017). Padahal, perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang besar untuk menghadirkan inovasi dalam pembelajaran, khususnya dengan pendekatan *game-based learning* dan aplikasi edukatif yang mampu menggabungkan konten religius dengan pengalaman belajar yang menyenangkan (Suyadi et al., 2022). Hal ini didukung oleh data *We Are Social & Hootsuite* (2024) yang mencatat bahwa anak-anak di Indonesia rata-rata sudah mulai menggunakan perangkat digital sejak usia 6 tahun, dan lebih dari 75% siswa SD di kota besar memiliki akses ke gawai atau perangkat digital milik orang tua (Riyanto, 2024).

Menanggapi tantangan dan peluang tersebut, program “*Halal-Fun*” diinisiasi sebagai sebuah solusi kreatif dan kontekstual. *Halal-Fun* adalah media pembelajaran digital berbasis aplikasi dan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan literasi halal dan memperkuat nilai-nilai religius siswa SD secara menyenangkan. Melalui pendekatan interaktif, siswa tidak hanya belajar tentang halal dan haram, tetapi juga mampu mengaitkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti memilih makanan, memahami label produk, dan menjaga perilaku konsumsi sesuai syariah.

Tujuan utama dari pelaksanaan program *Halal-Fun* adalah untuk meningkatkan literasi halal dan menanamkan nilai-nilai religius kepada siswa sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran digital yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa SD Muhammadiyah 7 Jagir Surabaya tentang konsep halal dan haram, serta mengajak mereka untuk mengaitkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, program ini juga dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran agama, sekaligus mendukung para guru dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kontekstual dan adaptif. Produk utama dari program ini berupa media pembelajaran digital interaktif *Halal-Fun* diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi mitra, tetapi juga dapat direplikasi dan dikembangkan lebih luas di sekolah-sekolah lainnya.

Kegiatan ini memiliki keterkaitan erat dengan berbagai agenda pembangunan nasional dan global. Dalam konteks Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*), program ini mendukung SDG 4 tentang pendidikan berkualitas dengan mendorong terciptanya metode pembelajaran yang inklusif dan relevan, serta SDG 12 tentang konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab dengan menanamkan kesadaran terhadap konsumsi halal sejak dini. Selain itu, program ini juga mendukung capaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya IKU 2 tentang pengalaman mahasiswa di luar kampus dan IKU 5 terkait hasil kerja dosen dan mahasiswa yang digunakan masyarakat secara langsung.

Dari perspektif Asta Cita, kegiatan ini mendukung Asta Cita 1 dalam upaya membentuk masyarakat Indonesia yang religius, berkarakter, dan berakhhlak mulia, serta Asta Cita 6 dalam meningkatkan daya saing sumber daya manusia melalui penguatan literasi halal sebagai bagian dari industri halal global. Dalam lingkup fokus Riset dan Inovasi Nasional (RIRN), program ini relevan dengan bidang pendidikan dan pembelajaran, serta mendukung pengembangan ekonomi kreatif dan industri halal yang menjadi salah satu sektor prioritas nasional. Fokus utama yang diangkat dalam program ini meliputi rendahnya literasi halal anak usia sekolah dasar, kurangnya media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan,

terbatasnya kapasitas guru dalam inovasi pembelajaran digital, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendidikan karakter sejak usia dini. Dengan landasan yang kuat tersebut, program *Halal-Fun* hadir sebagai solusi inovatif yang strategis, aplikatif, dan berkelanjutan.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SD Muhammadiyah 7 Surabaya, yang melibatkan guru serta siswa-siswi dari berbagai jenjang kelas. Sebagai sekolah dasar berbasis Islam, para guru dan siswa menjadi sasaran strategis dalam pengembangan literasi halal melalui media pembelajaran digital. Total partisipan meliputi seluruh guru kelas yang terlibat dalam proses observasi serta sejumlah siswa yang menjadi subjek uji coba media *Halal-Fun*.

Metode kegiatan yang digunakan memadukan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Selain itu, kegiatan lapangan dilakukan melalui ceramah edukatif, simulasi penggunaan media, FGD bersama guru, serta workshop penyusunan perangkat ajar. Pendekatan ini dipilih agar proses pengembangan media berjalan sistematis, kontekstual, teruji, sekaligus memungkinkan adanya validasi dan perbaikan berkelanjutan sehingga produk akhir benar-benar sesuai kebutuhan mitra. Adapun mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (pkm) adalah SD Muhammadiyah 7 Surabaya, meliputi unsur guru dan siswa siswi di lingkup SM Muhammadiyah 7 Surabaya. Untuk detail kegiatan sebagai berikut;

1. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini, tim abdimas melakukan;

- Pertemuan kesepahaman antara mitra dan tim abdimas untuk menyamakan persepsi atas program, astikan alur kegiatan dan strategi implementasi berjalan dengan baik dan lancar sesuai perencanaan.
- Melakukan validasi data dengan observasi dan wawancara mendalam dengan guru kelas di setiap jenjang kelas terkait pembelajaran halal haram sekaligus identifikasi penggunaan teknologi pembelajaran.
- Melakukan perancangan dan penyusunan prototype *Halal-Fun*.

2. Tahap Implementasi

Pada tahapan ini, tim abdimas meakukan;

- Sosialisasi Terkait Edukasi dan Pembiasaan hidup halal pada anak usia sekolah dasar.
- Workshop Penyusunan RPP berbasis media digital dalam pembelajaran Halal.
- Implementasi Media *Halal-Fun* untuk pembelajaran Halal untuk anak usia sekolah dasar.

3. Tahap Monitoring Evaluasi

Sistem evaluasi dalam kegiatan ini dirancang untuk mengukur peningkatan keterampilan dan pemahaman mitra secara menyeluruh setelah mengikuti edukasi intensif dan pendampingan melalui penggunaan media Halal-Fun. Evaluasi dilakukan dengan memadukan pre-test dan post-test untuk melihat perubahan pengetahuan guru dan siswa terkait materi halal-haram, disertai observasi terstruktur untuk menilai kemampuan guru dalam mengimplementasikan media digital dalam pembelajaran. Selain itu, dilakukan wawancara dan diskusi terarah guna mendapatkan umpan balik mengenai kemudahan penggunaan media, tingkat keterlibatan siswa, serta efektivitas proses pendampingan. Seluruh hasil evaluasi ini dianalisis untuk menggambarkan peningkatan kompetensi mitra secara komprehensif serta menjadi dasar perbaikan program pada tahap berikutnya.

4. Tahap Penyusunan Laporan Pelaksanaan Proram

Pada tahapan ini, tim abdimas melakukan penyusunan laporan akhir dan luaran program.

5. Keberlanjutan Program

Pada tahapan ini, tim abdimas melakukan penyerahan media Halal-fun dan modul ke pihak mitra, menyediakan forum konsultasi digital, dan Menyusun rencana replikasi hingga pengembangan media supaya bisa dimanfaatkan pada khalayak yang lebih luas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra-Kegiatan

Tahap pra-kegiatan diawali dengan proses koordinasi, validasi kebutuhan, dan pemetaan kemampuan awal guru serta siswa terkait literasi halal. Tim melakukan observasi ruang kelas, wawancara dengan guru, serta survei awal kepada 45 siswa untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman mereka tentang konsep halal dan haram. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya 22% siswa mampu menjelaskan konsep halal secara benar, sementara lebih dari 60% masih menganggap bahwa seluruh produk yang dijual oleh orang Muslim otomatis halal. Guru juga melaporkan bahwa pembelajaran terkait materi halal-haram masih bersifat konvensional, dominan ceramah, dan belum memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal, seperti terlihat pada Gambar 1.

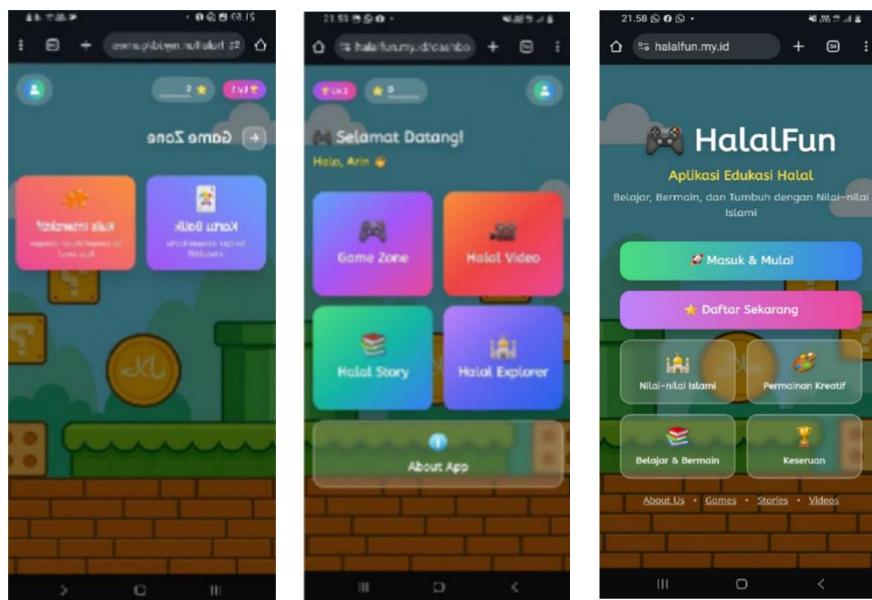


Gambar 1. Kegiatan Koordinasi dan validasi untuk pelaksanaan PKM di SD Muhammadiyah 7 Surabaya

Selain itu, tim menemukan keterbatasan media pembelajaran berbasis digital di sekolah, sehingga sulit bagi guru untuk mengemas materi halal-haram secara menarik. Diskusi antara tim dan pihak sekolah menghasilkan kesepahaman bahwa diperlukan inovasi media edukasi yang lebih interaktif dan kontekstual. Berdasarkan temuan ini, tim mulai merancang prototipe media Halal-Fun sebagai solusi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan, animasi edukatif, dan simulasi situasi nyata terkait konsumsi halal.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri atas sosialisasi, workshop penyusunan RPP, dan uji coba implementasi media Halal-Fun di kelas. Sosialisasi dilakukan kepada seluruh guru kelas untuk memperkenalkan urgensi literasi halal dan konsep media Halal-Fun. Selanjutnya, dilakukan workshop penyusunan RPP berbasis media digital agar guru mampu merancang pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan konteks siswa. Implementasi Halal-Fun di kelas berlangsung dalam beberapa sesi. Guru memandu siswa dalam menggunakan fitur-fitur seperti Halal Story, Game Zone, dan Halal Video. Siswa terlihat antusias, lebih aktif bertanya, dan terlibat dalam diskusi mengenai status kehalalan makanan dan benda di sekitar mereka. Pendekatan edutainment dalam Halal-Fun terbukti mampu membuat siswa memahami materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipraktikkan, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan dan fitur-fitur media Halal-Fun

Di luar aplikasi digital, siswa juga memainkan media non-digital sepertiular tangga halal-haram, kartu edukasi, dan buku cerita “Aku Cinta Produk Halal”. Kombinasi media digital dan non-digital ini memberi pengalaman belajar multisensori yang meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pada saat bersamaan, guru memperlihatkan peningkatan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan yang sebelumnya jarang digunakan dalam pembelajaran PAI, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Rangkaian Aktifitas Implementasi media Halal-Fun untuk mitra SD Muhammadiyah 7 Surabaya

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai peningkatan keterampilan guru dan pemahaman siswa setelah intervensi. Tim menggunakan pre-test dan post-test, observasi terstruktur, serta wawancara untuk mengukur perubahan kompetensi guru dalam mengintegrasikan media digital, serta peningkatan literasi halal siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada dua aspek utama: (a) kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis media digital, dan (b) kemampuan siswa mengenali, membedakan, serta menjelaskan konsep halal-haram secara kontekstual,

Berikut persentase peningkatan keterampilan mitra, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Guru dan Literasi Halal Siswa

Aspek yang Diukur	Nilai Awal (Pre-test)	Nilai Akhir (Post-test)	Persentase Peningkatan
Pemahaman konsep halal-haram siswa	22%	78%	+56%
Kemampuan siswa mengidentifikasi produk halal sehari-hari	30%	82%	+52%
Keterampilan guru menggunakan media digital Halal-Fun	35%	85%	+50%
Keterampilan guru menyusun RPP berbasis media digital	40%	88%	+48%
Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	45%	90%	+45%

4. Penjelasan Hasil Evaluasi

Data pada tabel menunjukkan peningkatan yang konsisten dan signifikan setelah program diimplementasikan. Pemahaman siswa mengenai konsep halal-haram meningkat dari 22% menjadi 78%, menandakan bahwa media Halal-Fun berhasil membantu mereka menginternalisasi materi secara lebih mendalam. Siswa juga menjadi mampu mengenali produk halal di lingkungan sekitar, terlihat dari peningkatan kemampuan identifikasi sebesar 52%. Di sisi guru, kemampuan dalam memanfaatkan media digital mengalami peningkatan 50%. Guru yang sebelumnya terbatas pada metode ceramah kini mampu menggunakan aplikasi, video, permainan edukatif, serta menyusun RPP berbasis digital. Peningkatan partisipasi aktif siswa sebesar 45% menunjukkan bahwa pendekatan edutainment yang diterapkan benar-benar mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar. Secara keseluruhan, tahap evaluasi membuktikan bahwa intervensi berbasis media digital Halal-Fun efektif dalam meningkatkan literasi halal siswa serta kompetensi pedagogik guru, sekaligus menjadi dasar bagi strategi keberlanjutan program.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui penerapan media pembelajaran Halal-Fun terbukti efektif meningkatkan keterampilan mitra, baik guru maupun siswa di SD Muhammadiyah 7 Surabaya. Peningkatan kompetensi siswa terlihat dari meningkatnya pemahaman konsep halal-haram dari 22% menjadi 78% atau meningkat sebesar 56%, serta kemampuan mereka dalam mengidentifikasi produk halal sehari-hari yang meningkat 52%. Di sisi lain, guru mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan pedagogik berbasis teknologi, tercermin dari kemampuan penggunaan media digital yang naik 50% dan kemampuan menyusun RPP

berbasis media digital yang meningkat 48%. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis edutainment tidak hanya memperkuat literasi halal siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan guru dalam mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam pembelajaran.

Untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian di masa yang akan datang, diperlukan penguatan dukungan teknologi dari pihak sekolah agar proses implementasi media digital dapat berlangsung lebih optimal, termasuk peningkatan fasilitas perangkat dan koneksi. Pelatihan lanjutan bagi guru juga perlu diperluas agar mereka semakin mahir mengembangkan dan memodifikasi media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Selain itu, konten Halal-Fun sebaiknya diperbarui secara berkala dengan tema yang lebih variatif dan kontekstual, serta dilakukan replikasi program ke sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa. Penelitian lanjutan juga penting dilakukan untuk memantau dampak jangka panjang Halal-Fun terhadap kebiasaan konsumsi halal siswa di rumah dan lingkungan masyarakat sehingga model ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan literasi halal di tingkat pendidikan dasar secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Dikti Sain Teknologi dan Lembaga Riset, Inovasi dan Pengabdian Pada Masyarakat (LRIPM) Universitas Muhammadiyah Surabaya yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Zainuri Arif. (2022a). *SD Muhammadiyah 7 Surabaya*.
<https://www.sekolahinovatifjagir.sch.id/>
- Achmad Zainuri Arif. (2022b). *SD Muhammadiyah 7 Surabaya*.
<https://www.sekolahinovatifjagir.sch.id/>
- Adinugraha, H. H., & Sartika, M. (2019). Halal Lifestyle Di Indonesia. *An-Nisbah: Jurnal Ekonomi Syariah*, 6(1), 57–81.
<https://doi.org/10.21274/an.2019.6.1.57-81>
- Alya, F. R., Azzuri, G. R., Hibatullah, M. F. A., Rachmiatie, A., & Aziz, F. (2024). Analisis ekosistem halal dan literasi halal terhadap perkembangan regulasi halal ekonomi islam. *Halal Ecosystem Journal*, 1(1), 1-13.
- Andi Dwi Riyanto. (2024, February 21). *Hootsuite (We are Social): Data Digital Indonesia 2024*. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2024/>
- Astuti, M. (2020). Pengembangan Produk Halal Dalam Memenuhi Gaya Hidup Halal (Halal Lifestyle). *Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum*, 1(1), 14-20.
- Faizah, I., Handayani, P., & Farihah, A. (2023). Edukasi Halal Lifestyle Melalui Pembelajaran Berbasis Product Knowledge Bagi Siswa Sma Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 2023.
<https://doi.org/10.46306/jabb.v4i1>
- Hastuti, N. L., Waryanto, N. H., & Retnowati, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Berupa Android Mobile Game Untuk Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Segi Empat. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 67–75.

- Jailani, N., & Adinugraha, H. H. (2022). The Effect of Halal Lifestyle on Economic Growth in Indonesia. *Journal of Economics Research and Social Sciences*, 6(1), 44–53. <https://doi.org/10.18196/jerss.v6i1.13617>
- Lubis, A. H., & Muazzul, M. (2023). The Concept Of Halal Food Based On Islamic Law Perspective. *Proceeding of International Annual Conference on Islamic Economy and Law*, 2(1), 32–40.
- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudin, S. (2020). Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.9901>
- Nugraha, D. A. (2020). Chemistry in Education Pengembangan Komik Kimia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis CET (Chemo-Edutainment). *CiE*, 9(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Nurlina, N., Nurdin, D., & Prihatin, E. (2023). Strategi Peningkatan Daya Saing melalui Program Pembelajaran Berbasis Pendidikan Islam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6052–6064. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4660>
- PWMU. (2023). *Kelas Alam di Taman Flora, Murid Temukan Ini*. PWMU.CO. <https://pwmu.co/323212/10/21/kelas-alam-di-taman-flora-murid-temukan-ini/>
- Sumiati, I., Windayani, N., & Nuryantini, A. Y. (2024). Exploration the concept of thayyiban halal food in the primary school environment: a study of students' halal literacy. *Journal of Halal Product and Research*, 7(1), 91–103.
- Suyadi, S., Sumaryati, S., Sukmayadi, T., & Waharjani, W. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Antikorupsi dalam Kondisi Darurat Covid-19 di TK ABA Komplek Masjid Perak Prenggan. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 93-106.
- Syahdan, M. H. (2023). Penggunaan Game Edukasi Matematika dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring. *Duniailmu.Org*, 3(6), 2023–2024. <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/223>