

## MEMAHAMI IDENTIFIKASI HUKUM BACAAN TAJWID MELALUI PERMAINAN SAMUDRA TAJWID DI PENDIDIKAN DINIYAH FORMAL WUSTHA ZAINUL HASAN GENGGONG

Maghfiro<sup>1✉</sup>, Kustiana Arisanti<sup>2</sup>, Umami Laila Maghfiro<sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup> Universitas Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, Indonesia

✉ Corresponding author ([Maghfiro532@gmail.com](mailto:Maghfiro532@gmail.com))

Received: May 01, 2026. Accepted: June 08, 2026. Published: June 09, 2026

This work is licensed under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan "Samudra Tajwid" yang valid, praktis, dan efektif guna memangkas kesenjangan antara pemahaman teoritis dan kemampuan praktis santri dalam mengidentifikasi hukum bacaan tajwid. Menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE, riset ini dilaksanakan di Pendidikan Diniyah Formal (PDF) Wustha Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, dengan 15 santri kelas II Wustha yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur, angket skala Likert, serta dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Samudra Tajwid memenuhi kriteria kelayakan akademik yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli media (92,8%), ahli materi (94,4%), dan ahli bahasa (93,7%). Tingkat kepraktisan media juga berada pada kategori sangat praktis menurut respons pendidik (95%) dan santri (91,6%). Dampak implementasi di ruang kelas membuktikan efektivitas media dengan terjadinya peningkatan pada aspek afektif, sosial, serta peningkatan tertinggi pada ranah kognitif. Kesimpulan dari riset ini menegaskan bahwa integrasi unsur edukatif-rekreatif mampu mereformasi atmosfer kelas konvensional yang monoton menjadi ekosistem student-centered learning yang dinamis melalui mekanisme tutor sebaya. Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa pembaruan metodologis pengajaran tajwid di pesantren dapat diakselerasi secara optimal tanpa harus menanggalkan substansi kurikulum kitab lokal, melainkan dengan merekonstruksi media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik psikososial remaja.

**Kata Kunci:** *Media Permainan, Samudra Tajwid, Pendidikan Diniyah Formal, Identifikasi Hukum Bacaan*

### ABSTRACT

*This research aims to develop a valid, practical, and effective "Samudra Tajwid" game media to bridge the gap between theoretical understanding and the practical ability of students in identifying the laws of tajweed reading. Using the development research method with the ADDIE model, this research was carried out at the Wustha Zainul Hasan Genggog Formal Early Education (PDF), Probolinggo, with 15 Wustha class II students who were selected purposively. Data were collected through structured interviews, Likert scale questionnaires, and documentation, which were then analyzed using qualitative and quantitative descriptive approaches. The results of the study showed that Samudra Tajwid media met the very high academic eligibility criteria based on the assessment of media experts (92.8%), material experts (94.4%), and linguists (93.7%). The level of media practicality is also in the very practical category according to the responses of educators (95%) and students (91.6%). The impact of implementation in the classroom proves the effectiveness of media with an increase in affective, social, and the highest improvement in the cognitive domain. The conclusion of this research confirms that the integration of educational-creative elements is able to reform the monotonous conventional classroom atmosphere into a dynamic student-centered learning ecosystem through*

*a peer tutoring mechanism. The practical implications of these findings show that the methodological renewal of tajweed teaching in Islamic boarding schools can be optimally accelerated without having to remove the substance of the local book curriculum, but by reconstructing learning media that is adaptive to the psychosocial characteristics of adolescents.*

**Keywords:** *Game Media, Tajweed Ocean, Formal Early Childhood Education, Identification of Reading Law*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran tajwid di Pendidikan Diniyah Formal (PDF) Wustha Zainul Hasan Genggong sejauh ini masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional seperti ceramah, membaca kitab secara klasikal, dan latihan repetitif. Walaupun pendekatan tersebut dinilai cukup efektif dalam mentransfer materi secara tekstual, polanya yang monoton sering kali menurunkan motivasi belajar santri usia remaja. Kondisi di lapangan menunjukkan fenomena unik di mana sebagian besar santri telah mampu menghafal teori kaidah tajwid dengan baik, namun mereka masih belum terampil dalam mengenali dan mengidentifikasi hukum bacaan secara cepat dan tepat saat membaca mushaf Al-Qur'an. Realitas ini mengonfirmasi adanya kesenjangan (gap) yang nyata antara pemahaman teoritis dan penerapan praktis santri, yang utamanya dipicu oleh minimnya variasi media pembelajaran serta kurangnya ruang interaksi aktif di dalam kelas..

Metode ini membantu santri memahami dan menghafal tajwid secara teoritis, tetapi pola pembelajaran yang monoton, khususnya bagi remaja, sering menimbulkan kejenuhan sehingga motivasi belajar menurun. Padahal, ilmu tajwid sangat penting untuk membaca Al-Qur'an secara benar sesuai kaidah ulama, yang mencakup ketepatan pelafalan huruf berdasarkan makhraj dan sifatnya serta pemahaman hukum bacaan seperti idzhar, idgham, ikhfa', iqlab, dan berbagai jenis mad.<sup>1</sup> Namun demikian, pada praktiknya banyak santri yang masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menerapkan hukum-hukum tersebut secara akurat ketika membaca Al-Qur'an. Kesulitan ini umumnya muncul karena pembelajaran tajwid masih disampaikan secara teoritis dan kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi santri.

Menurut Hamalik, media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih menginfektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran sekolah<sup>2</sup>. Media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik. Menurut Rizqy, R. A., penggunaan media Samudra Tajwid membantu pendidik menyampaikan materi secara interaktif serta memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, sehingga materi

---

<sup>1</sup> Asrofah Munawaroh Et Al., "Penerapan Hukum Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Murid Mdta Nurul Huda Cibun," *Al-Khidmah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, No. 1 Se-Artikel (30 Maret 2024): 35–40, <https://doi.org/10.51729/Alkhidmah.21251>.

<sup>2</sup> M Ramli, "Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 5, No. 2 Se-Articles (1 Juli 2015), <https://doi.org/10.18592/Jtipai.V5i2.1832>.

menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan<sup>3</sup>.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Kebutuhan akan media yang inovatif, menarik, dan efektif dalam pembelajaran tajwid juga dirasakan di PDF Wustha Zainul Hasan Genggong. Pengembangan media permainan menjadi solusi potensial untuk meningkatkan kemampuan santri dalam mengidentifikasi hukum bacaan secara cepat dan menyenangkan. Media ini tidak hanya memperkuat pemahaman teoretis, tetapi juga membantu penerapan hukum tajwid secara tepat dalam praktik membaca Al-Qur'an. Dengan demikian, penelitian pengembangan media permainan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an di pesantren.

Pembelajaran tajwid di berbagai lembaga masih menghadapi kendala dalam penyampaian materi serta rendahnya minat dan motivasi santri. Kompleksitas materi yang sarat istilah dan aturan sering dianggap sulit, sehingga menurunkan efektivitas belajar dan ketepatan penerapan dalam membaca Al-Qur'an. Kondisi ini menuntut pendekatan kreatif yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga memperhatikan aspek emosional dan motivasional. Kesenjangan antara teori dan praktik juga terlihat saat santri menghadapi berbagai hukum bacaan sekaligus. Tanpa latihan intensif dan media yang mendukung, kemampuan tersebut sulit berkembang. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan agar keterampilan praktik tajwid dapat ditingkatkan secara optimal.

Media permainan merupakan solusi efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar. Dengan memadukan unsur visual, aktivitas fisik, kompetisi, dan suasana yang menyenangkan, media ini mampu mengurangi kebosanan yang sering muncul pada metode ceramah. Melalui pengalaman belajar langsung, santri dapat menginternalisasi materi secara lebih kuat. Selain itu, permainan edukatif mendorong santri untuk tidak hanya menjawab benar atau salah, tetapi juga berdiskusi, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam menentukan hukum bacaan.<sup>4</sup>

Pendekatan ini sejalan dengan berbagai penelitian tentang media permainan seperti Magic Disc Tajwid, Jigsaw Puzzle Tajwid, dan Team Game Tournament yang terbukti meningkatkan motivasi serta pemahaman santri terhadap hukum bacaan. Selain menciptakan suasana belajar yang dinamis, media ini juga memperkuat peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang kolaboratif.<sup>5</sup> Guru tidak lagi menjadi satu-

---

<sup>3</sup> Mahisarani, Ali Imran Sinaga, Dan Nirwana Anas, "Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 12, No. 3 Se-Artikel (12 Juni 2023): 218–35, <https://doi.org/10.32832/Tadibuna.V12i3.9955>.

<sup>4</sup> Ni Made Ayu Suryaningsih, "Studi Literatur : Implementasi Experiential Learning Terhadap Kemampuan 4c Anak Usia Dini," *Aulad: Journal On Early Childhood* 7, No. 3 Se-Research Articles (19 November 2024): 820–27, <https://doi.org/10.31004/Aulad.V7i3.807>.

<sup>5</sup> Dian Kusuma Wardani Dan Niswatin Mukarromah, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Tajwid," *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 12, No. 1 Se-Articles (29 Juli 2022): 67–73, <https://doi.org/10.18592/Jtipai.V12i1.6988>.

satunya pusat informasi, tetapi menjadi pendamping yang memantau dan mengarahkan proses belajar.

Interaksi guru dan santri menjadi lebih bermakna dan kelas lebih hidup melalui pendekatan student-centered learning, di mana santri aktif mengeksplorasi materi dan membangun pemahaman sendiri. Dalam konteks PDF Wustha Zainul Hasan Genggong, media permainan Samudra Tajwid berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat disesuaikan dengan kemampuan santri, materi tajwid, serta digunakan secara fleksibel baik secara kelompok maupun individu.

Media ini juga mendorong pembelajaran kooperatif, karena santri yang lebih mahir dapat membantu temannya yang masih kesulitan. Dampaknya, santri menjadi lebih fokus, berani, dan cepat dalam mengidentifikasi hukum bacaan Al-Qur'an. Selain itu, penggunaan permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang positif dan tidak menegangkan, sehingga kesalahan lebih mudah diterima sebagai bagian dari proses belajar, bukan sebagai penilaian formal.<sup>6</sup> Hal ini penting untuk menjaga kepercayaan diri santri, khususnya yang masih lemah dalam membaca Al-Qur'an. Melalui media permainan, pembelajaran berlangsung bertahap, terstruktur, dan menyenangkan tanpa tekanan akademik. Oleh karena itu, pengembangan media permainan tidak sekadar inovasi, tetapi menjadi kebutuhan dalam menjawab tuntutan pembelajaran masa kini.

Media ini dirancang sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman teoretis dan keterampilan praktis santri dalam mengidentifikasi hukum bacaan. Melalui perpaduan unsur edukatif dan rekreatif, permainan ini memperkuat hasil belajar serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tajwid secara lebih efektif di PDF Wustha Zainul Hasan Genggong. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan yang menarik dan mudah dipahami, menilai kelayakannya melalui evaluasi ahli materi, ahli media, serta respon santri dan guru, meningkatkan kemampuan santri dalam mengidentifikasi hukum bacaan tajwid, serta mengukur efektivitas media dalam membantu pemahaman berbagai hukum bacaan tajwid.

Kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Fatih Mubarak dkk (2022) menunjukkan bahwa media permainan monopoli tajwid bersifat kreatif, inovatif, mudah dibuat dan digunakan, serta mampu meningkatkan minat siswa karena tampilannya variatif dan proses penggunaannya tidak terasa seperti pembelajaran formal.<sup>7</sup> Selanjutnya, penelitian Itsnayni Aniyah Firdaus dkk (2024) mengembangkan media kartu tajwid berbasis teka-teki silang dengan tingkat validitas

---

<sup>6</sup> Endah Setyowati Et Al., "Peningkatan Kemampuan Santri Tpq Abdul Qadir Ponorogo Melalui Pengenalan Tajwid Dengan Metode Sorogan," *Al-Khidmah Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, No. 2 Se-Articles (13 November 2023): 97–106, <https://doi.org/10.56013/Jak.V3i2.2423>.

<sup>7</sup> Fatih Mubarak, Fitria Martanti, Dan Imam Khoirul Ulumuddin, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas V Di Madrasah Ibtida'iyah Salafiyah Gringsing," *Universitas Wahid Hasyim Semarang*, 2021.

tinggi, yaitu 86% dari ahli media dan 82% dari ahli materi, sehingga dinyatakan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.<sup>8</sup>

Penelitian lain oleh Khozainuz Zuhri dkk (2022) menegaskan bahwa game edukasi tajwid berbasis android mampu merangsang pemikiran anak secara lebih optimal.<sup>9</sup> Sementara itu, Kustiana Arisanti dkk (2025) menemukan bahwa praktik pengalaman lapangan kependidikan berperan signifikan dalam membentuk kesiapan mahasiswa menjadi guru profesional melalui pengalaman langsung dalam pembelajaran, pengelolaan kelas, dan relasi pedagogis.<sup>10</sup> Penelitian Ahmad Khumaidi dkk (2024) menunjukkan bahwa implementasi kebijakan sistem pendidikan nasional di MA Selogudik Wetan masih menghadapi kendala, terutama pada aspek sumber daya, pelatihan guru, dan integrasi teknologi.<sup>11</sup>

Penggunaan media permainan memungkinkan pembelajaran berlangsung secara aktif melalui keterlibatan langsung siswa. Selain meningkatkan pemahaman, media ini juga melatih kerja sama, konsentrasi, dan kemampuan berpikir kritis. Menurut Tafonao, media permainan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Nurrita menambahkan bahwa media membantu memperjelas makna pesan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.<sup>12</sup> Arsyad, mengutip Gagne dan Briggs, menyatakan bahwa media merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.<sup>13</sup>

Kebaharuan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada konstruksi media permainan Samudra Tajwid yang dirancang secara spesifik sebagai jembatan transisi dari metode sorogan konvensional menuju ekosistem student-centered learning di lingkungan Pendidikan Diniyah Formal (PDF) pesantren. Berbeda dengan platform digital-android maupun permainan modern generik yang berpotensi mendistorsi fokus santri, media Samudra Tajwid mengombinasikan unsur tantangan visual, kompetisi kelompok, dan latihan diskriminasi tekstual yang diselaraskan langsung dengan kurikulum kitab tajwid lokal. Pendekatan ini menawarkan sintaks kolaboratif di mana santri yang lebih mahir dapat bertindak sebagai tutor sebaya (*peer tutor*) bagi temannya yang mengalami

---

<sup>8</sup> Itsnayni Anisya Firdaus Et Al., "Pengembangan Media Kartu Tajwid Berbasis Tts Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, No. 1 (2024): 71–87.

<sup>9</sup> Khozainuz Zuhri Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Tajwid Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Dan Informatika (Jeda)* 3, No. 1 (2022).

<sup>10</sup> Nafi'atul Khoiriyah, Kustiana Arisanti, Dan M Inzah, "Peran Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan Terhadap Kesiapan Menjadi Guru Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam," *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, No. 3 (2025): 550–58.

<sup>11</sup> Nurfadli Firdaus, Ahmad Khumaidi, Dan Nur Fatimah, "Inovasi Media Pembelajaran Di Ma Selogudik Wetan (Analisis Tentang Kebijakan Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Nomor. 20 Tahun 2003)," *Best Journal (Biology Education, Sains And Technology)* 7, No. 1 (2024): 1059–65.

<sup>12</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 Se- (2 Agustus 2018): 103–14, <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>.

<sup>13</sup> Badriyah Badriyah, "Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Jurnal Lentera Komunikasi* 1, No. 1 (2015).

hambatan kognitif. Melalui integrasi aspek edukatif-rekreatif yang inklusif ini, riset ini tidak hanya bertujuan mengukur kelayakan formal produk melalui uji ahli, melainkan menyajikan solusi metodologis konkret untuk meruntuhkan sekat kecemasan akademik santri sekaligus mendongkrak ketajaman identifikasi hukum bacaan Al-Qur'an secara natural dan bermakna.

Dengan demikian, penggunaan media permainan dalam pembelajaran tajwid bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, tidak membosankan, dan mudah dipahami. Pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode ceramah dikembangkan menjadi lebih interaktif melalui praktik langsung. Keterlibatan aktif santri diharapkan mampu meningkatkan pemahaman hukum bacaan secara lebih mendalam dan bertahan lama. Hal ini sejalan dengan penelitian Rizqy R. A yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis articulate storyline 3 dapat membantu pendidik menyampaikan materi secara interaktif sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) ini menerapkan model ADDIE yang dilaksanakan secara fleksibel dan adaptif dalam kurun waktu empat bulan, terhitung mulai Februari hingga Mei 2026. Lokasi riset berfokus di Pendidikan Diniyah Formal (PDF) Wustha Zainul Hasan Genggong, Desa Karangbong, Kecamatan Pajarakan, Kabupaten Probolinggo. Adapun subjek penelitian ini melibatkan 15 santri kelas II Wustha yang dipilih secara *purposive* berdasarkan hasil observasi awal serta rekomendasi langsung dari wali kelas. Seluruh subjek yang dipilih memiliki karakteristik serupa, yakni mengalami hambatan kognitif dan kejenuhan dalam memahami serta mengidentifikasi hukum bacaan tajwid ketika berhadapan langsung dengan teks ayat Al-Qur'an<sup>14</sup>.

Prosedur pengembangan produk diawali dengan tahap analisis (*analyze*) untuk memetakan masalah riil di lapangan melalui wawancara terstruktur bersama pendidik dan pengisian angket kebutuhan oleh santri. Hasil peninjauan ini melandasi tahap perancangan (*design*) yang berfokus pada penyusunan cetak biru media permainan yang diberi nama Samudra Tajwid, meliputi penentuan materi hukum bacaan, visualisasi visual, komposisi warna, serta mekanik regulasi permainan. Pada tahap pengembangan (*development*), media diproduksi secara fisik lalu diuji secara akademis oleh para ahli media, materi, dan bahasa. Masukan konstruktif dari para validator tersebut menjadi dasar revisi komprehensif sebelum produk diimplementasikan (*implementation*) atau diujicobakan secara nyata di ruang kelas untuk melihat efektivitasnya. Rangkaian prosedur ini diakhiri dengan tahap evaluasi (*evaluate*) yang dibatasi pada ranah evaluasi

---

<sup>14</sup> Julizal Julizal, Halimatussa'diah Halimatussa'diah, Dan Ari Irawan, "Metode Research Dan Development (R&A;D) Pelayanan Pengantar Masyarakat Untuk Masyarakat Menggunakan Java ," *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer* 8, No. 2 Se- (20 Juli 2024): 725-40, <https://doi.org/10.33395/remik.v8i2.13898>.

formatif guna mengumpulkan data umpan balik di setiap lini demi penyempurnaan produk akhir<sup>15</sup>.

Proses pengumpulan data dalam riset ini dirancang secara terpadu untuk menyuplai kebutuhan informasi di setiap tahapan model ADDIE. Peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan guru tajwid sebagai instrumen peninjauan kebutuhan awal demi menyusun formula permainan yang tepat. Selanjutnya, angket tertutup disebarakan secara spesifik kepada para validator ahli untuk mengukur kelaikan produk, kepada guru untuk menilai kepraktisan aplikasi media, serta kepada santri untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan dan respons psikologis mereka selama bermain. Guna memperkuat keabsahan dan akurasi data yang dikumpulkan secara sistematis, peneliti juga menghimpun dokumen pendukung berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), draf materi tajwid yang diintegrasikan, serta foto-foto dokumentasi aktivitas pembelajaran selama uji coba lapangan berlangsung.

Seluruh data yang telah dihimpun kemudian diolah menggunakan pendekatan analisis data gabungan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif diaplikasikan untuk mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan dari data verbal berupa komentar, kritik, dan saran perbaikan dari para pakar serta praktisi sebagai basis operasional dalam merevisi komponen media Samudra Tajwid. Sementara itu, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memproses data angka yang diperoleh dari lembar angket penilaian berstruktur skala Likert satu sampai empat. Angka persentase akhir kelayakan dan kepraktisan media dihitung menggunakan rumus konvensional yang membagi jumlah skor perolehan dengan skor maksimal ideal, lalu hasilnya dikonversikan ke dalam tabel kriteria interval untuk menentukan derajat kevalidan dan tingkat kepraktisan produk secara objektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Media permainan “Samudra Tajwid” merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami dan mengidentifikasi hukum bacaan tajwid secara menyenangkan dan interaktif melalui tantangan, soal, serta aktivitas yang dikemas seperti petualangan di samudra. Melalui media ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong keaktifan, kerja sama, dan ketelitian peserta didik dalam mengenali serta menerapkan hukum bacaan tajwid dengan tepat.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Zamsiswaya Zamsiswaya, Syawaluddin Syawaluddin, Dan Syahrizul Syahrizul, “Pengembangan Model Addie (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation),” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 3 Se-Articles Of Research (4 Desember 2024): 46363–69, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>.

<sup>16</sup> Nani Purwati Et Al., “Game Pembelajaran Tajwidmu Berbasis Android Menggunakan Metode Agile,” *Infomatek* 26, No. 1 Se-Articles (14 Mei 2024): 21–26, <https://doi.org/10.23969/infomatek.V26i1.10509>.

Pada tahap awal permainan, santri terlebih dahulu diperkenalkan pada hukum dasar tajwid seperti nun mati dan tanwin, mim mati, serta mad melalui kartu atau papan petunjuk sederhana agar mudah dipahami. Setelah itu, santri melanjutkan ke tahap latihan yang mencakup kegiatan mencari contoh hukum bacaan pada kartu, mencocokkan hukum bacaan dengan ayat yang sesuai, serta menemukan kesalahan bacaan yang sengaja disisipkan sebagai bahan evaluasi. Setiap tahap tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melatih kemampuan analisis dan identifikasi hukum tajwid secara langsung. Misalnya, pada materi ikhfa', santri tidak hanya memahami definisi secara teoritis, tetapi juga diminta menemukan contoh ikhfa' pada kartu bacaan, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan membantu mereka mengenali ciri khas setiap hukum bacaan secara praktis.

Permainan ini dirancang dengan tampilan yang menarik agar santri tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Penggunaan warna, simbol, jalur langkah, serta bentuk kartu disusun secara sistematis untuk memudahkan santri mengikuti alur permainan. Desain visual tersebut juga berfungsi sebagai media bantu yang efektif, terutama bagi santri yang lebih mudah memahami materi melalui pendekatan visual dan aktivitas langsung.<sup>17</sup>

Hasil wawancara dengan guru dimanfaatkan untuk menjawab rumusan masalah pertama terkait proses penggunaan media permainan tajwid dalam pembelajaran, yang dilakukan kepada wali kelas di PDF Wustha Zainul Hasan Genggong guna memperoleh data yang relevan dan akurat mengenai pelaksanaan pembelajaran, meliputi strategi yang digunakan guru, respon peserta didik, serta kendala yang dihadapi selama proses berlangsung, sehingga dapat menjadi dasar evaluasi dalam pengembangan media; selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam kerangka metode gabungan (mixed method), di mana data kuantitatif diperoleh melalui perhitungan skor atau angka untuk menilai tingkat validitas dan kepraktisan media, sedangkan data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan temuan secara lebih mendalam seperti saran, kritik, dan tanggapan selama proses penelitian, sehingga kedua jenis data tersebut saling melengkapi dan menghasilkan kesimpulan yang komprehensif serta sistematis.<sup>18</sup>

Bagian ini menyajikan temuan riset mengenai pengembangan media permainan tajwid di PDF Wustha Zainul Hasan Genggong, Probolinggo. Evaluasi media ini didasarkan pada tiga indikator utama pengembangan produk, yaitu analisis kebutuhan,

---

<sup>17</sup> Siti Nasuha Binti Singki, Salinayanti Salim, Dan Siti Aishah Chu Abdullah, "Intervensi Visualisasi Tajwid: Keberkesanan Media Flashcard Terhadap Pembelajaran Mengingat Huruf Mad (Hukum Nun Sakinah (نْ) Dan Tanwin (ـَ, ـِ, ـُ)), " *Trends In Undergraduate Research* 8, No. 2 Se-Language And Communication (14 Desember 2025): F44-62, <https://doi.org/10.33736/Tur.10403.2025>.

<sup>18</sup> Laressya Mega Safitri, Abdurrahman Abdurrahman, Dan Pramita Sylvia Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipas Interaktif Berbasis Stem-Pbl Berbantuan Articulate Storyline 3 Materi Energi Untuk Meningkatkan Kemampuan System Thinking Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6, No. 4 Se-Articles (24 April 2025): 1874-94, <https://doi.org/10.59141/Japendi.V6i4.7447>.

validitas, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan identifikasi hukum bacaan santri kelas II Wustha.

### **Analisis Kebutuhan Peningkatan Pembelajaran Tajwid**

Sebelum media dikembangkan, pemetaan terhadap kondisi riil di lapangan dilakukan melalui wawancara mendalam dengan pendidik dan penyebaran angket kepada 15 santri. Hasil peninjauan ini menegaskan adanya kesenjangan antara penguasaan teori dan praktik di kelas. Pendidik mengonfirmasi bahwa meskipun santri secara umum telah menghafal kaidah dasar tajwid, mereka kerap mengalami disorientasi ketika diminta mengidentifikasi hukum bacaan secara langsung pada ayat-ayat Al-Qur'an. Keterbatasan inovasi media yang selama ini masih bertumpu pada metode ceramah, penggunaan papan tulis, dan kitab konvensional menjadi pemicu utama munculnya kejenuhan dan penurunan konsentrasi santri.

Kondisi objektif tersebut sejalan dengan persepsi yang dirasakan langsung oleh para santri. Berdasarkan rekapitulasi angket kebutuhan, mayoritas santri mengonfirmasi potret problematis dalam pembelajaran tajwid yang selama ini berlangsung:

- 80% santri mengaku sering menghadapi kesulitan mendasar dalam membedakan hukum bacaan secara instan.
- 73,3% santri merasa bosan dengan atmosfer pembelajaran yang monoton.
- 93,3% santri secara eksplisit menyatakan kebutuhan mendesak terhadap kehadiran media pembelajaran yang lebih segar dan atraktif.

Menariknya, 100% santri menunjukkan animo yang sangat besar apabila pembelajaran dikemas melalui skema permainan. Temuan awal ini menjadi basis legitimasi yang kuat bahwa intervensi berupa pengembangan media permainan tajwid sangat relevan untuk dihadirkan sebagai solusi alternatif.

### **Validitas Produk Pembelajaran (Uji Ahli)**

Untuk menjamin kelayakan konseptual dan prosedural sebelum diujicobakan kepada santri, media permainan tajwid ini melalui tahap uji ahli (*expert judgment*) yang komprehensif. Proses validasi mencakup tiga dimensi kritis: media, materi, dan bahasa.

**Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Ahli**

No	Validasi Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media	92.8%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	94.4%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	93.7%	Sangat Valid

Secara kuantitatif, ketiga pakar memberikan penilaian yang sangat positif dengan rincian sebagai berikut:

1. Ahli Media (92,8% - Sangat Valid): Penilaian berfokus pada kualitas visual, tata letak teks, dan mekanik permainan. Perbaikan kecil dilakukan berdasarkan umpan balik (feedback) ahli, yaitu memperbesar ukuran font pada kartu soal dan

memperjelas petunjuk visual aturan bermain guna meminimalkan kebingungan santri saat bermain.

2. Ahli Materi (94,4% - Sangat Valid): Mengonfirmasi kesesuaian substansi tajwid dengan kompetensi dasar. Catatan revisi dari penguji materi diakomodasi dengan menambahkan variasi contoh pada hukum bacaan *iqlab* agar cakupan materi lebih komprehensif.
3. Ahli Bahasa (93,7% - Sangat Valid): Menunjukkan bahwa struktur kalimat, pilihan istilah, dan tingkat keterbacaan media telah selaras dengan perkembangan intelektual serta emosional santri tingkat Wustha.

Secara keseluruhan, hasil uji ahli mengindikasikan bahwa produk ini secara teoritis telah memenuhi standar kualitas akademik untuk digunakan dalam pembelajaran riil.

### **Praktisitas dan Efektivitas Media di Ruang Kelas**

Setelah fase revisi berbasis masukan para ahli tuntas, media kemudian diimplementasikan untuk mengukur tingkat kepraktisan serta dampak nyatanya terhadap dinamika belajar santri.

1. Aspek Kepraktisan (Aplikasi di Lapangan)

Tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) dinilai dari sudut pandang guru dan santri selaku pengguna akhir. Pendidik memberikan skor praktisitas sebesar 95% (Sangat Praktis), dengan catatan keunggulan pada aspek kejelasan regulasi permainan dan daya tarik visual. Namun, pendidik memberikan catatan reflektif pada efisiensi waktu (skor 3 dari 4), yang menandakan perlunya manajemen alokasi waktu yang lebih ketat agar permainan tidak mendominasi durasi utama pembelajaran. Di sisi lain, respons dari 15 santri menghasilkan skor praktisitas mencapai 91,6% (Sangat Praktis), yang menegaskan bahwa media ini ramah anak, mudah dioperasikan, dan menyenangkan.

2. Aspek Efektivitas (Transformasi Kelas)

Dampak paling signifikan dari kehadiran media permainan tajwid ini terlihat jelas pada perubahan perilaku dan capaian performa santri sebelum (*pre-media*) dan sesudah (*post-media*) intervensi dilakukan. Hasil observasi terstruktur menangkap lompatan positif pada empat indikator utama kelas:

**Tabel 2. Hasil Observasi Pra-Pasca Implementasi Media**

No	Indikator Evaluasi	Kondisi Pra-Media	Kondisi Pasca-Media	Peningkatan
1	Antusiasme Belajar	53%	91%	38%
2	Keaktifan Bertanya	47%	87%	40%
3	Ketepatan Identifikasi Hukum Bacaan	45%	89%	44%
4	Kerja Sama Kelompok	51%	93%	42%

Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator inti, yaitu ketepatan identifikasi hukum bacaan (44%). Data ini membuktikan secara empiris bahwa media permainan mampu mengonversi pemahaman teoretis tajwid santri menjadi kemampuan praktis yang presisif ketika berhadapan langsung dengan teks ayat.

## PEMBAHASAN

### Transformasi Pedagogis melalui Media Permainan Tajwid

Temuan penelitian di PDF Wustha Zainul Hasan Genggong mengonfirmasi adanya fenomena klasik dalam pembelajaran agama, yaitu kesenjangan kognitif-praktis. Santri kelas II Wustha secara umum memiliki kapasitas menghafal teori dan kaidah tajwid yang baik, namun mendadak gagap ketika diminta mengidentifikasi hukum bacaan tersebut secara spontan di dalam teks ayat Al-Qur'an. Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran konvensional yang bersifat searah (*teacher-centered*) melalui metode ceramah dan sorogan meski kuat dalam transfer informasi teoritis gagal memfasilitasi keterampilan analitis santri di tingkat implementasi praktis. Papan tulis dan kitab konvensional tanpa jembatan visual cenderung memicu kejenuhan psikologis, yang secara linier menurunkan retensi daya ingat santri.

Integrasi media permainan tajwid yang dikembangkan dalam riset ini hadir sebagai intervensi pedagogis untuk memecah kebuntuan tersebut. Media ini berhasil menggeser paradigma belajar santri dari penerima informasi pasif (*passive receiver*) menjadi partisipan aktif (*active participant*). Melalui aktivitas mekanis permainan seperti mengenali, mencocokkan, dan membedakan kartu tantangan hukum bacaan, santri mendapatkan ruang untuk melakukan latihan berulang (*drill and practice*) tanpa merasa terbebani. Suasana menyenangkan yang terbangun secara natural mereduksi kecemasan (*anxiety*) yang sering kali muncul saat santri mempelajari kaidah-kaidah linguistik Arab/tajwid yang rumit.

Secara teoretis, efektivitas proses ini sangat berkelindan dengan fungsi media pembelajaran yang diutarakan oleh Tafonao dan Nurrita. Media bukan sekadar alat bantu visual (*visual aids*), melainkan stimulus mekanis yang mampu mengorganisasi perhatian, membangkitkan minat spontan, dan menggerakkan aktivitas motorik-kognitif santri secara simultan. Media permainan ini berhasil menyentuh tiga dimensi fungsi media sekaligus:

1. Fungsi Motivasi: Membalikkan data kejenuhan santri (dari 73,3% merasa bosan menjadi 91% antusias).
2. Fungsi Kebermaknaan: Mengubah pemahaman abstrak menjadi konkret.
3. Fungsi Individualitas: Memberikan ruang bagi santri dengan kecepatan belajar yang beragam untuk mengeksplorasi kemampuan identifikasi mereka sendiri melalui skema bermain.

Lebih jauh, dari kacamata epistemologi konstruktivisme, kegunaan media ini mempertegas bahwa pengetahuan tidak ditransfer utuh dari otak guru ke murid, melainkan dikonstruksi sendiri oleh siswa melalui pengalaman langsung (*experiential*

*learning*). Santri tidak lagi sekadar menghafal definisi operasional hukum bacaan seperti ikhfa', izhar, atau iqlab, melainkan membangun pemahaman konseptual baru saat mereka menganalisis secara mandiri potongan-potongan ayat dalam kartu permainan. Pengalaman langsung inilah yang membuat pengetahuan tersebut mengakar lebih dalam dan bermakna di dalam memori jangka panjang (*long-term memory*) mereka.

Secara empiris, keberhasilan proses pembelajaran interaktif ini memperkuat temuan Fatih Mubarak dkk. serta Itsnayni Aniyah Firdaus dkk., yang menyoroti bahwa platform permainan tajwid memiliki relevansi tinggi dalam mempertinggi keterlibatan aktif dan daya antusiasme peserta didik pada pembelajaran Al-Qur'an.

### **Validitas, Praktisitas, dan Efektivitas Multi-Dimensi Media**

Keandalan media permainan tajwid ini dibuktikan melalui pengujian berlapis yang menunjukkan korelasi positif antara kualitas desain produk dan luaran (*outcome*) pembelajaran di ruang kelas.

Tingginya angka validitas dari para pakar (Media 92,8%; Materi 94,4%; Bahasa 93,7%) membuktikan bahwa produk ini telah lolos sensor kelayakan akademik, baik dari segi akurasi konten hukum tajwid maupun kesesuaian sosiolinguistik dengan perkembangan psikologis santri Wustha. Validitas yang tinggi ini menjadi fondasi bagi lahirnya tingkat kepraktisan yang tinggi di lapangan, di mana guru memperoleh persentase kepraktisan 95% dan santri sebesar 91,6%.

Kemudahan pengoperasian media (*usability*) merupakan variabel kunci; jika sebuah media terlalu rumit untuk dimainkan, maka beban kognitif (*cognitive load*) siswa akan habis untuk memahami aturan main, bukan memahami materi pembelajaran. Respons positif dari guru dan santri membuktikan bahwa desain permainan ini memiliki kejelasan regulasi, sehingga energi kognitif santri dapat terfokus sepenuhnya pada aktivitas mengidentifikasi hukum-hukum bacaan tajwid. Namun, catatan kritis dari pendidik mengenai efisiensi waktu (skor 3 dari 4) memberikan implikasi penting bagi pengembangan selanjutnya: pendidik dituntut memiliki kecakapan manajemen waktu (*time-management*) yang ketat agar fase permainan tidak mendistorsi alokasi waktu untuk refleksi dan penguatan materi di akhir sesi.

Dampak paling monumental dari riset ini ditunjukkan oleh hasil observasi yang mencerminkan keberhasilan multi-dimensi, yang tidak hanya menyentuh ranah kognitif semata, melainkan juga aspek afektif dan sosial:

1. Ranah Kognitif (Ketepatan Identifikasi: +44%): Angka lompatan terbesar ini menjadi bukti empiris terkuat bahwa penyajian konsep abstrak tajwid yang dikonkretkan melalui visualisasi permainan terbukti efektif memperkuat kemampuan diskriminasi visual santri dalam membedakan karakteristik antar-hukum bacaan yang mirip.
2. Ranah Afektif (Antusiasme: +38% dan Keaktifan Bertanya: +40%): Menandakan runtuhnya barikade ketakutan santri. Suasana bermain menurunkan ego defensif

mereka, sehingga santri lebih berani mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka melalui pertanyaan-pertanyaan reflektif selama permainan berlangsung.

3. Ranah Sosial (Kerja Sama Kelompok: +42%): Aturan bermain kelompok di dalam media memicu terjadinya interaksi sosial yang sehat. Di sinilah terjadi proses peer-tutoring (tutor sebaya), di mana santri yang memiliki kemampuan lebih tinggi secara humanis membantu mengoreksi temannya yang masih keliru dalam menentukan hukum bacaan.

Temuan ini sangat sejalan dengan prinsip psikologi kognitif yang menyatakan bahwa memori manusia akan bekerja jauh lebih tajam ketika sebuah objek dipelajari melalui asosiasi emosi yang positif (menyenangkan) dan interaksi sosial yang aktif. Hukum-hukum tajwid yang tadinya dianggap rigid, kaku, dan penuh pengecualian, bertransformasi menjadi materi yang cair dan mudah diinternalisasi melalui visualisasi yang segar.

Secara kontekstual, studi ini mendukung riset Intan Raudhatun Nisa dkk. (2024) mengenai kelayakan media berbasis game yang adaptif terhadap kebutuhan anak, serta memperluas temuan Wirahamdi dan Ahmad Suryadi (2025) bahwa pemanfaatan media inovatif secara empiris memberikan akselerasi positif terhadap kualitas dan fasihnya kemampuan membaca Al-Qur'an pada generasi muda.

Secara utuh, hasil dan pembahasan ini menegaskan bahwa media permainan tajwid bukan sekadar alternatif hiburan pengisi waktu luang di kelas, melainkan sebuah instrumen pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yang teruji mampu mereformasi kualitas pembelajaran tajwid menjadi lebih inklusif, aktif, dan berpusat pada potensi santri.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media permainan "Samudra Tajwid" di PDF Wustha Zainul Hasan Genggong terbukti secara empiris berhasil memenuhi tujuan penelitian sebagai instrumen pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam memangkas kesenjangan kognitif-praktis santri. Pentingnya hasil riset ini ditunjukkan oleh transformasi atmosfer kelas yang beralih dari pola konvensional monoton menjadi ekosistem student-centered learning yang inklusif, di mana lonjakan ketepatan identifikasi hukum bacaan melesat sebagai capaian tertinggi kognitif yang dibarengi dengan penguatan aspek afektif-sosial melalui mekanisme tutor sebaya. Implikasi praktis dari temuan ini menegaskan bahwa reformasi pengajaran tajwid di lingkungan pesantren tidak harus menanggalkan substansi kitab lokal, melainkan dapat diakselerasi melalui rekonstruksi media berbasis permainan yang adaptif terhadap psikologi remaja. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap bidang studi sosiopedagogi pesantren dengan menyajikan cetak biru metodologis mengenai cara mengawinkan tradisi sorogan yang rigid dengan prinsip experiential learning. Berdasarkan hubungan logis dari ruang diskusi, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk memperluas cakupan riset ini pada skala subjek yang lebih makro melalui metode eksperimen murni (true experimental), serta menjajaki digitalisasi

mekanik "Samudra Tajwid" ke dalam aplikasi multimedia interaktif guna menguji konsistensi retensi daya ingat santri dalam jangka Panjang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Badriyah, Badriyah. "Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Jurnal Lentera Komunikasi* 1, No. 1 (2015).
- Binti Singki, Siti Nasuha, Salinayanti Salim, Dan Siti Aishah Chu Abdullah. "Intervensi Visualisasi Tajwid: Keberkesanan Media Flashcard Terhadap Pembelajaran Mengingat Huruf Mad (Hukum Nun Sakinah (ن) Dan Tanwin (ـَ, ـِ, ـُ))." *Trends In Undergraduate Research* 8, No. 2 Se-Language And Communication (14 Desember 2025): F44-62. <https://doi.org/10.33736/Tur.10403.2025>.
- Firdaus, Itsnayni Aniyah, Nadlir Nadlir, Novi Ernawati, Dan Tsalista Lathivatuz Zahroh. "Pengembangan Media Kartu Tajwid Berbasis Tts Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, No. 1 (2024): 71–87.
- Firdaus, Nurfadli, Ahmad Khumaidi, Dan Nur Fatimah. "Inovasi Media Pembelajaran Di Ma Selogudik Wetann (Analisis Tentang Kebijakan Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Nomor. 20 Tahun 2003)." *Best Journal (Biology Education, Sains And Technology)* 7, No. 1 (2024): 1059–65.
- Julizal, Julizal, Halimatussa'diah Halimatussa'diah, Dan Ari Irawan. "Metode Research Dan Development (R&D) Pelayanan Pengantar Masyarakat Untuk Masyarakat Menggunakan Java ." *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer* 8, No. 2 Se- (20 Juli 2024): 725–40. <https://doi.org/10.33395/Remik.V8i2.13898>.
- Khoiriyah, Nafi'atul, Kustiana Arisanti, Dan M Inzah. "Peran Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan Terhadap Kesiapan Menjadi Guru Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam." *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, No. 3 (2025): 550–58.
- Mahisarani, Ali Imran Sinaga, Dan Nirwana Anas. "Pengembangan Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Web Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Alquran Siswa." *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 12, No. 3 Se-Artikel (12 Juni 2023): 218–35. <https://doi.org/10.32832/Tadibuna.V12i3.9955>.
- Mubarok, Fatih, Fitria Martanti, Dan Imam Khoirul Ulumuddin. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas V Di Madrasah Ibtida'iyah Salafiyah Gringsing." *Universitas Wahid Hasyim Semarang*, 2021.
- Munawaroh, Asrofah, Mardiah Rusydah, Maslia, Tuti Sa'adah, Dan Encep Solihuttaufa. "Penerapan Hukum Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Murid Mdta Nurul Huda Ciburun." *Al-Khidmah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, No. 1 Se-Artikel (30 Maret 2024): 35–40. <https://doi.org/10.51729/Alkhidmah.21251>.
- Purwati, Nani, Dicky Fajar Subkhi, Sri Kiswati, Dan Noor Hasan. "Game Pembelajaran

- Tajwidmu Berbasis Android Menggunakan Metode Agile.” *Infomatek* 26, No. 1 Se-Articles (14 Mei 2024): 21–26. <https://doi.org/10.23969/infomatek.v26i1.10509>.
- Ramli, M. “Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 5, No. 2 Se-Articles (1 Juli 2015). <https://doi.org/10.18592/jtipai.v5i2.1832>.
- Rani, Rani Kurniawati, Haifaturrahmah, Dan Nursina Sari. “Pemanfaatan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang* 11, No. 04 Se-Articles (17 November 2025): 261–85. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8747>.
- Safitri, Laressya Mega, Abdurrahman Abdurrahman, Dan Pramita Sylvia Dewi. “Pengembangan Media Pembelajaran Ips Interaktif Berbasis Stem-Pbl Berbantuan Articulate Storyline 3 Materi Energi Untuk Meningkatkan Kemampuan System Thinking Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6, No. 4 Se-Articles (24 April 2025): 1874–94. <https://doi.org/10.59141/japendi.v6i4.7447>.
- Setyowati, Endah, Eva Nurfaidah, . Lailatul, Dan Rhisma Binti Latifah. “Peningkatan Kemampuan Santri Tpq Abdul Qadir Ponorogo Melalui Pengenalan Tajwid Dengan Metode Sorogan.” *Al-Khidmah Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, No. 2 Se-Articles (13 November 2023): 97–106. <https://doi.org/10.56013/jak.v3i2.2423>.
- Suryaningsih, Ni Made Ayu. “Studi Literatur : Implementasi Experiential Learning Terhadap Kemampuan 4c Anak Usia Dini.” *Aulad: Journal On Early Childhood* 7, No. 3 Se-Research Articles (19 November 2024): 820–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.807>.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 Se- (2 Agustus 2018): 103–14. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wardani, Dian Kusuma, Dan Niswatin Mukarromah. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Tajwid.” *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 12, No. 1 Se-Articles (29 Juli 2022): 67–73. <https://doi.org/10.18592/jtipai.v12i1.6988>.
- Zamsiswaya, Zamsiswaya, Syawaluddin Syawaluddin, Dan Syahrizul Syahrizul. “Pengembangan Model Addie (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, No. 3 Se-Articles Of Research (4 Desember 2024): 46363–69. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>.
- Zuhri, Khozainuz, Ahmad Ikhwan, Hamdan Sukri, Dan Rusman Ependi. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Tajwid Berbasis Android.” *Jurnal Teknologi Dan Informatika (Jeda)* 3, No. 1 (2022).