

## Pengembangan Media Pembelajaran Al-Quran Berbasis Game untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah

---

Submitted: 17 Mei 2024      Revised: 06 Juni 2024      Published: 25 Juni 2024

---

Intan Raudhatun Nisa<sup>1</sup>, Nani Endri Santi<sup>2</sup>, Nazliati<sup>3</sup>, Saptiani<sup>4</sup>, Dedek Nursiti khodijah<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Institut Agama Islam Negeri Langsa

Corresponding: [naniendrisanti@iainlangsa.ac.id](mailto:naniendrisanti@iainlangsa.ac.id)

### Abstract

The lack of teaching media that discusses tajweed material in schools causes students to have difficulty in understanding the material presented. Teaching media in the form of games is needed because primary school students still like to play in learning. The purpose of this study was to develop game-based learning media on the concept of mad thabi'i/ashli reading law material, mad wajib muttasil, and mad jaiz munfasil by using media feasibility testing from three teams of experts. The type of research used is R&D (research and development) using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Media validation was conducted in three areas of experts, namely media, material, and language validation. Based on the results of the media validation test, the average score was 85%. In terms of media expert validation, this media is very feasible to use with an average value percentage of 85%. The material expert validation test stage obtained an average score of 96% with one revision, these results stated that this game-based learning media was very feasible to use. Then the language field validation stage obtained a value of 85 use in the learning process.

**Keywords:** Learning Media, Development, Al-Quran, Game

### Abstrak

Kurangnya media ajar yang membahas tentang materi ilmu tajwid yang ada di sekolah menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Media ajar dalam bentuk game sangat dibutuhkan karena siswa Madrasah Ibtidaiyah masih senang bermain dalam belajar. Tujuan penelitian

ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* pada konsep materi hukum bacaan mad thabi'i/ashli, mad wajib muttasil, dan mad jaiz munfasil dengan menggunakan pengujian kelayakan media dari tiga tim ahli. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Validasi media dilakukan pada tiga bidang ahli yaitu validasi media, materi, dan bahasa. Berdasarkan hasil uji validasi media memperoleh nilai rata-rata 85%. Dari segi validasi ahli media, media ini sangat layak digunakan dengan presentase nilai rata-rata 85% . Tahap uji validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 96% dengan sekali revisi, hasil tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game ini sangat layak digunakan. Kemudian tahap validasi bidang bahasa memperoleh nilai 85 % dengan sekali revisi, hasil tersebut menyatakan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Pengembangan, Alquran, Permainan

## 1. PENDAHULUAN

Alqur'an merupakan kalam Allah swt yaitu bacaan yang sangat mulia yang dimana ketika hendak membaca ayat-ayat nya harus baik dan benar. Sebagaimana yang telah dijelaskan didalam alquran surat q.s.al-Muzammil/73:4 Allah menegaskan bahwa alquran dibaca dengan perlahan-lahan, artinya tanpa tergesa-gesa dan dilafalkan dengan jelas agar tidak adanya kesalahan saat membacanya yang disebut tartil.(Nadawiyyah & Anggraeni, 2021) Seandainya ada kedapatan salah saat membaca alquran maka hal tersebut akan berdampak buruk bagi maknanya dan berdosa (Pemahaman et al., 2019). Dengan demikian diharuskan agar membaca alquran tanpa tergesa-gesa supaya sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan dan tidak asal-asalan, dimana mesti diperhatikan ilmu tajwid saat membacanya.

Ilmu tajwid merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang tata cara membaca alquran sesuai kaidah yang baik dan benar. Hal tersebut bertujuan agar kita sebagai umat muslim mampu membaca alquran dengan lafal yang benar dan memperoleh keberkahan. Seperti yang kita ketahui bahwa hukum mempelajari ilmu tajwid adalah fardhu kifayah. Namun faktanya sekarang ini masih sangat banyak umat muslim yang tidak mampu membaca alquran dengan baik dan benar sesuai ketentuan yang ada pada ilmu tajwid, sehingga beresiko pada arti yang salah. Sedangkan hukumnya fardhu ain bagi yang membaca alquran sesuai dengan kaidah ilmu tajwid (Rahmah & Fa'atin, 2019). Maka dapat diartikan bahwa mempelajari ilmu tajwid tersebut diharuskan bagi setiap umat muslim, agar setiap orang dapat membaca alquran sesuai kaidah tajwid dengan baik dan benar (Maarif et al., 2018).(Maarif et al., 2018)

Indonesia adalah salah satu negara diseluruh dunia dengan penduduk mayoritas muslim, tetapi sangat disayangkan masyarakat di Indonesia sekitar 60-70 yang hanya mampu membaca alquran sesuai kaidah tajwid hal tersebut diungkapkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an (PTIQ) (Nadawiyyah & Anggraeni, 2021). Dengan demikian sangat dikhawatirkan bagi generasi muda sekarang yang masih belum memahami ketentuan ilmu tajwid. Oleh sebab itu sangat perlu diajarkan materi tajwid pada sekolah-sekolah. Terlebih lagi pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah, karena membaca alquran merupakan kegiatan ibadah yang setiap hari dilakukan.

Penguasaan terhadap materi ilmu tajwid yang ada di sekolah tingkat Madrasah Ibtidaiyah masih sangat lemah, hal tersebut mengharuskan bagi guru mata pelajaran Alquran Hadist supaya mengajarkan materi tajwid dengan baik agar mampu meningkatkan pemahaman terhadap ilmu tajwid tersebut.

Materi tajwid tersebut sangatlah banyak mulai dari hukum nun mati atau tanwin, hukum min mati, hukum bacaan mad, qalqalah, macam-macam idgham, dan masih sangat banyak lagi. Banyak nya materi tajwid yang harus dipelajari secara bersamaan menjadi kelemahan bagi siswa, sehingga siswa mengalami kebingungan dan mudah lupa saat praktek langsung dalam alquran (Nurdin, 2019). Nyatanya materi tajwid tersebut diselipkan hanya pada satu bab saja dalam mata pelajaran alquran hadist. Kurangnya jam mata pelajaran menyebabkan materi tajwid sukar dipahami dengan begitu saja. Oleh sebab itu dibutuhkan tenaga pengajar yang mampu meningkatkan pemahaman ilmu tajwid tersebut. Namun permasalahan lain juga, guru di sekolah terutama mata pelajaran Alquran Hadist saat mengajarkan ilmu tajwid hanya menggunakan buku paket dan papan tulis, sehingga murid terkesan kurang aktif dan merasa mudah bosan dengan menggunakan metode yang bersifat konvensional yakni ceramah (Nurdin, 2019). Hal tersebut terjadi dikarenakan guru tidak menggunakan media yang tepat saat menyampaikan materi yang menyebabkan siswa kurang antusias dan cepat bosan (Netriana & Khairat, 2022). Dengan demikian guru harus mampu menghadirkan media ajar agar memperoleh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sebelumnya.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dipercaya dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih sempurna (Netriana & Khairat, 2022). Disamping itu guru selain dapat menggunakan alat ajar yang telah tersedia, guru juga harus mampu mengembangkan media ajar sendiri yang belum tersedia (Rahmah & Fa'atin, 2019). Terlebih lagi media ajar yang membahas tentang materi ilmu tajwid yang ada di sekolah formal masih sangat minim.

Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi tajwid harus sesuai dengan usia siswa yang masih cenderung suka bermain. Dalam pemilihan media guru juga mesti memperhatikan karakter peserta didik tingkat MI yang berkisar pada usia 11-12 tahun. Berhubung siswa tingkat MI masih umum bermain lempar dadu, maka disini peneliti mengembangkan media ajar berupa media dalam bentuk permainan dimana cara mainnya serupa dengan permainan lempar dadu pada umumnya yang sering siswa mainkan sehari-hari.

Media pembelajaran berbasis *game* adalah suatu media yang dirancang guna untuk memfasilitasi proses berlangsungnya pembelajaran dalam menyampaikan materi terkait dengan hukum bacaan mad. Media ini hanya dikhususkan pada materi hukum bacaan mad saja. Dan hanya memfokuskan pada tiga hukum bacaan mad yaitu, mad tabi'i/asli, mad wajib muttasil, dan mad jaiz munfasil. Karena mengingat hukum bacaan mad yang sangat banyak dan susah dipahami secara bersamaan. Selain itu tiga hukum mad inilah yang sering didapatkan saat membaca alqur'an.

Media berbasis *game* ini dirancang sendiri oleh peneliti, papan permainan dan kartu permainan didesain menggunakan aplikasi *microsoft word* dan hasilnya kemudian dicetak. Sedangkan dadu dan anak bidaknya dibuat dari daur ulang barang bekas. Dalam tahap penggunaan media tersebut siswa ditantang untuk aktif berpikir dan dihadapkan dengan beragam kartu soal dalam setiap langkah mainnya. Isi kartu soal tersebut berupa contoh ayat-ayat alquran yang berkenaan dengan materi mad yang diajarkan. Sehingga dapat menguatkan daya ingat siswa dalam setiap contoh ayat yang tergolong kategori hukum mad.

Dengan uraian latar belakang di atas, maka perlunya media berbasis *game* untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar pada materi hukum bacaan mad, selain itu karakter siswa yang cenderung suka bermain dalam proses pembelajaran sesuai dengan media tersebut yang berbasis *game*.

## 2. KAJIAN LITERATUR

Kata media adalah bentuk jamak dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Sedangkan menurut istilah kata media merupakan suatu alat yang menjadi pembawa informasi atau pesan yang ingin disampaikan oleh pembawa pesan kepada penerima pesan. Media ajar berguna sebagai alat bantu bagi seorang pendidik untuk mencapai keberhasilan belajar (Tafonao, 2018).

Menurut teori pembelajaran Gagne, media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat yang digunakan untuk menyajikan informasi atau konten pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran ini dirancang

untuk membantu dalam mengirimkan pesan atau materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien (Citra & Rosy, 2020). Oemar Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah bentuk perantara yang bertujuan untuk memaksimalkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa baik media tersebut berbentuk alat, metode, dan juga teknik (Mubarok et al., 2022). Media ajar sangat berguna mempertinggi kualitas belajar agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Menurut Sutjipto dan Kustandi menyebutkan bahwa semua alat yang bisa dipergunakan sebagai sarana efektif untuk mengefisiensikan proses belajar dan mengajar merupakan arti dari media pembelajaran (Moto, 2019).

Dari beberapa penjelasan para ahli di atas tentang makna media pembelajaran merupakan suatu sarana yang diaplikasikan sebagai alat bantu bagi pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar mampu memperoleh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

*Game* adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris dengan arti permainan menurut bahasa Indonesia. Menurut Clark C. Abt, yang dimaksud *game* adalah kegiatan guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam sebuah tindakan yang telah diatur oleh pemain yang dibatasi dengan peraturan tertentu (Suryadi, 2018). Sedangkan menurut Greg Costikyan, mendefinisikan *game*/permainan adalah sistem interaktif yang terdiri dari beberapa elemen-elemen yang saling terkait dan saling mempengaruhi, di mana pemain berusaha mencapai tujuan tertentu (Suryadi, 2018). Samuel Henry menyebut yang dimaksud dengan *game* adalah suatu kegiatan yang tidak terlepas dari keseharian para anak (Miranda et al., 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu permainan yang terstruktur berguna untuk merangsang kemampuan berpikir dalam bentuk hiburan agar mampu memperoleh tujuan yang hendak dicapai. Media pembelajaran berbasis *game* dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam bentuk permainan dengan peraturan yang telah dibuat sebelumnya agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, terlebih siswa yang cenderung mudah bosan sehingga dapat mendorong motivasi belajar dengan dilengkapi media ajar berupa *game*.

Alqur'an merupakan kalam Allah swt yaitu bacaan yang sangat mulia dan sempurna. Banyak ilmu yang terlahir dari Alquran dikarenakan Al-Qur'an adalah akar dari berbagai ilmu pengetahuan. Salah satu ilmu yang terlahir dari Alquran adalah ilmu tajwid (Mubarok et al., 2022). Ilmu tajwid merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang tata cara memahami kaidah dalam membaca alquran yang sebaik-baiknya (Tri Septiawan et al., 2013).

Materi dalam ilmu tajwid tersebut sangatlah banyak, diantaranya adalah hukum bacaan mad.

Mad berasal dari bahasa Arab yaitu **المد** yang artinya menambah atau memanjangkan. Sedangkan secara istilah menurut pendapat Para Qurro menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan mad adalah memanjangkan suara menurut dengan kedudukan huruf mad itu sendiri. Hukum bacaan mad terbagi 2 yaitu, mad tabi'i/ asli dan Mad Far'I (Nurman, 2017). Mad tabi'i disebut juga mad asli karena cara membaca mad tersebut hanya panjang biasa saja atau hanya 2 harakat (dengan kadar 2 ketukan). Kemudian mad far'i adalah cabang dari mad asli yaitu melibatkan huruf mad asli dengan penambahan hamzah atau sukun (Hamid & Nor Hafizi Yusof, 2018). Mad far'i terbagi menjadi 14 macam. Namun pada penelitian ini hanya dibatasi tiga hukum bacaan mad saja yaitu, mad tabi'i/asli, mad wajib muttasil, dan mad jaiz munfasil.

Media pembelajaran berbasis *game* dalam penelitian ini adalah suatu media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan lempar dadu yang membahas tentang hukum-hukum bacaan mad dengan proses kegiatan bermain dalam pendidikan yang berdasarkan metode atau teknik tertentu untuk dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Cara mainnya hampir sama dengan permainan lempar dadu pada umumnya, hanya saja media ini disertai pada setiap kotak permainan harus menjawab soal dari kartu yang telah disediakan dalam permainan ini. Permainan ini siswa memerlukan ketelitian, ketangkasan, serta kecerdasan berpikir karena disetiap kotak permainan dihadapkan dengan beragam kartu soal. Isi kartu soal tersebut berupa contoh ayat-ayat alquran yang berkenaan dengan materi mad yang diajarkan. Sehingga dapat menguatkan daya ingat siswa dalam setiap contoh ayat yang tergolong kategori hukum mad. Dengan begitu siswa mampu mengingatnya saat diaplikasikan dengan ayat-ayat Alquran yang telah dipelajari sebelumnya.

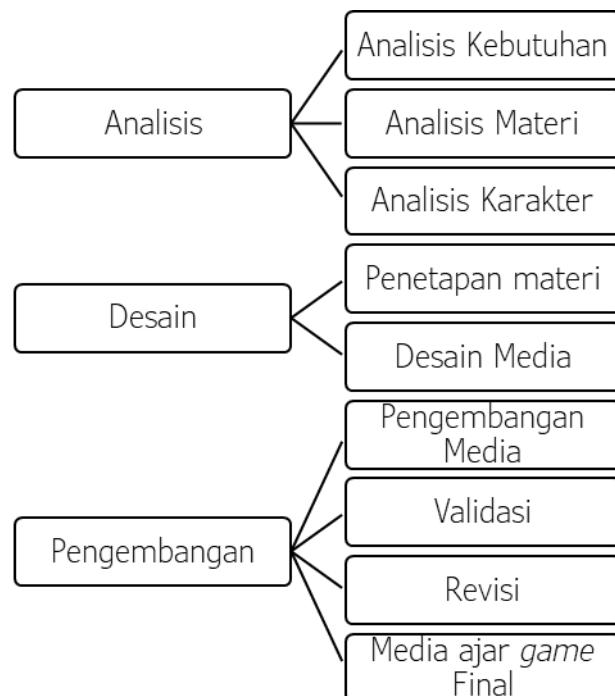
Menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* pada materi hukum mad yang dikembangkan oleh peneliti sendiri tersebut sesuai kebutuhan siswa MI. Dimana siswa mengalami kesulitan belajar tentang materi tersebut yang sukar dipahami. Oleh sebab itu, media pembelajaran ini sangat efektif dan efisien diterapkan di sekolah guna meningkatkan pemahaman siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

### 3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian R&D merupakan suatu metode penelitian yang diterapkan guna memperoleh sebuah produk dengan alat yang akan diuji coba dan untuk mengetahui keefektifan produk tersebut dengan mengujinya (Muftizar et al., 2020). Model R&D yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *game* ini adalah model pengembangan ADDIE, dimana model ADDIE tersebut memiliki 5 tahapan yaitu, 1. *Analysis*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, 5. *Evaluation*.

*Research and Development* pada model ADDIE penelitian ini dibatasi sampai dengan tahap *development* (pengembangan), hal tersebut disebabkan karena tujuan dilakukannya penelitian ini hanya sampai mengembangkan produk dan selanjutnya menciptakan media *game* yang valid berdasarkan dari penguji validator dari ahli media kemudian merevisi media tersebut. Adapun tahapan dalam penelitian ini adalah:

Gambar A. 1 Model Pengembangan ADDIE



Penjelasan tentang tahapan di atas adalah sebagai berikut:

1. Analisis, dalam tahap ini peneliti mengalisis kebutuhan, materi, dan karakter peserta didik. Dari analisis tersebut ditemukan siswa MI dengan umur dari 11-12 tahun seharusnya sudah bisa mempraktikkan hukum bacaan mad thabi'i, mad wajib muttasil, dan mad jaiz munfasil.

Namun karena kurangnya ketersediaan media yang membahas tentang hukum mad siswa cenderung susah membedakannya. Terlebih lagi guru-guru yang mengajarkan tentang hukum bacaan mad tersebut menggunakan metode ceramah padahal siswa yang pada seumuran MI cenderung masih suka bermain dalam belajar. Dengan adanya media ini peserta didik dapat memahami secara mudah terkait materi hukum mad dan tidak mudah bosan karena media tersebut berbasis *game*.

2. Desain, tahap desain peneliti terlebih dahulu melakukan pemilihan materi berdasarkan hasil dari analisis. Kemudian merancang materi tersebut berdasarkan permain yang lazim digunakan sehari-hari. Setelah itu mendesain media, menyiapkan angket validasi media, dan cara penggunaan media.
3. Pengembangan, tahap pengembangan dilakukan dengan menguji validasi media pada validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kemudian validator tersebut diminta untuk memberikan nilai dan saran terhadap media *game* yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menghasilkan data dari angket validasi. Adapun teknik analisis data yang diterapkan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif, yaitu data yang didapat langsung oleh peneliti dengan menghitung hasil persentase pada nilai validasi media. Adapun rumus menghitung persentase media berbasis *game* ini sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya tingkat kelayakan terhadap produk dilihat dari hasil penelitian pengembangan ini dengan memperoleh skor akhir produk. Adapun kriteria kelayakan media ini berdasarkan table berikut ini:

Tabel A. 1 Kriteria kelayakan media

Persentase (%)	Keterangan
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang Layak
< 21	Tidak Layak

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Hasil Penelitian**

Produk yang diciptakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis *game* yang pada materi hukum mad. Diciptakan media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami hukum bacaan mad dengan mudah. Dalam merancang media ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini memiliki 5 tahap yakni, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun karena tujuan diciptakan media ini hanya sebatas mengembangkan produk dan selanjutnya merevisinya berdasarkan saran dari validator maka penelitian ini dibatasi sampai tahap pengembangan saja. Berikut penjelasannya:

##### **a. Analisis (*analysis*)**

Dalam tahapan ini terdapat 3 hal yang diteliti yaitu:

- a) Analisis kebutuhan. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi yang berhubungan dengan Al-Qur'an agar lebih mudah memahami dan mempelajarinya.
- b) Analisis materi. Hukum bacaan mad merupakan salah satu materi yang susah dipahami kebanyakan siswa. Hal ini dikarenakan banyaknya pembagian hukum mad sehingga siswa kesulitan memahami secara keseluruhan. Seharusnya siswa tingkat MI sudah mampu memahaminya namun kenyataannya materi tersebut hanya disampaikan pada satu bab saja dalam tiap semester sehingga susah dipahami dalam sekali pertemuan.
- c) Analisis karakter siswa. Karakter siswa pada usia 11-12 tahun masih senang bermain dalam proses belajar sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu merubah suasana dalam belajar agar lebih menyenangkan. Media berbasis *game* ini mampu meningkatkan minat belajar siswa yang cenderung mudah bosan.

##### **b. Desain (*design*)**

Fase ini meliputi beberapa tahapan yaitu:

- a) Penetapan konsep materi dan media.
- b) Mendesain media dengan menggunakan aplikasi *Microsoft word* pada shapes di menu insert, seperti pada gambar A. 2, A. 3, dan A. 4.
- c) Mendesain kartu soal dan jawaban dengan *PicsArt*, seperti pada gambar A. 5 dan A. 6.

d) Menyiapkan tata cara penggunaan media.

c. Pengembangan (*development*)

Setelah dirancang media berbasis *game* pada materi hukum bacaan mad yang dapat memudah proses pembelajaran, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap media tersebut. Penilai/validator media ini terdiri dari tiga orang ahli yang bekerja sesuai dengan bidangnya. Yang terdiri dari validasi media, materi, dan bahasa. Berikut penjabarannya:

a) Validasi ahli media, tahap ini dilakukan dengan mengisi angket lembar validasi oleh ahli media baik dinilai dalam bentuk tampilan maupun pemakaian media, berikut hasil uji validasi media pada rancangan media berbasis *game*.

Tabel A. 2 Hasil validasi ahli materi

Angket Validasi	Rata-Rata Persentase	Kriteria
Validasi 1	55 %	Cukup
Validasi 2	65 %	Layak
Validasi 3	85 %	Sangat Layak

Aspek yang dinilai pada tahap validasi media memiliki 8 indikator dengan skor maksimal 40 berikut penjelasannya:

- a. Desain papan. Berdasarkan hasil dari uji validasi media tahap pertama dengan perolehan skor 22 menghasilkan rata-rata persentase 55 % dengan kategori cukup, oleh sebab itu diperlukan revisi sesuai saran. Validasi pertama ini ahli media memberikan saran berupa dari segi warnanya yang kurang menarik perhatian siswa, kemudian penambahan gambar pada tempat yang kosong agar lebih menarik, selanjutnya pergantian kata "finish" pada bagian tengah media. Setelah mendapatkan saran, selanjutnya dilakukan revisi terhadap saran dari validator dengan perolehan skor 26 menghasilkan nilai rata-rata persentase validasi kedua 65 % dengan kategori layak. Validator memberikan saran terhadap validasi tahap kedua ini berupa penambahan kalimat pada setiap huruf hijaiyah, penambahan panjang harakat huruf mad, dan pergantian nama media agar lebih indah. Selanjutnya peneliti melakukan revisi ulang sehingga memperoleh validasi ketiga dengan dengan perolehan skor

22 menghasilkan rata-rata persentase 85 % dengan kategori sangat layak digunakan, gambar dapat dilihat di bawah ini:

- b. Desain kartu. Pada desain kartu soal terdapat perubahan
- Gambar A. 5  
Kartu soal sebelum revisi
- Gambar A. 3  
Media revisi pertama
- Gambar A. 2  
Media Final



Gambar A. 4  
Media sebelum  
revisi



Gambar A. 6 Kartu soal



berdasarkan saran dari ahli media baik dari segi warna, gambar, tampilan, dan kalimat agar lebih menarik. Dapat dilihat pada gambar berikut:

- b) Validasi ahli materi. Aspek yang dinilai pada tahap validasi materi memiliki 10 indikator dengan skor maksimal 50. Berdasarkan hasil dari uji validasi pertama oleh ahli materi mengenai media yang telah dirancang memperoleh nilai skor 37 menghasilkan rata-rata persentase 74 % dengan kategori layak. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli materi kemudian dilakukan validasi tahap kedua dengan memperoleh skor 48 menghasilkan rata-rata persentase sebanyak 96 % dengan kategori sangat layak. Dapat dilihat pada tabel validasi ahli materi berikut ini:

Tabel A. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Angket Validasi	Rata-Rata Persentase	Kriteria
Validasi 1	74 %	Layak
Validasi 2	96 %	Sangat Layak

Terdapat beberapa saran dari ahli materi yang dilakukan untuk menghasilkan media yang valid. Berikut ini beberapa saran dari ahli materi:

- a) Media pembelajaran berbasis game ini sudah sangat bagus digunakan namun ada beberapa kalimat yang mesti diperbaiki agar tidak salah dalam pengucapannya.
- b) Penambahan kata keterangan dipapan media pada huruf yang masih kosong.
- c) Validasi ahli bahasa. Aspek yang dinilai pada tahap validasi bahasa ini tentang cara penggunaan media yang memiliki 4 indikator dengan skor maksimal 20. Berdasarkan hasil dari uji validasi pertama oleh ahli bahasa mengenai media yang telah dirancang memperoleh nilai skor 14 dengan rata-rata persentase 70 % dengan kategori layak. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan saran dari ahli bahasa, kemudian melakukan validasi tahap kedua dengan memperoleh skor 17 menghasilkan rata-rata persentase 85 % dengan kategori sangat layak digunakan. Berikut ini adalah tabel hasil dari uji validasi ahli:

Tabel A. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Angket Validasi	Rata-Rata Persentase	Kriteria
Validasi 1	70 %	Layak
Validasi 2	85 %	Sangat Layak

Ada beberapa saran yang dapat membantu perbaikan media ini dari segi bahasa tentang cara penggunaan media. Berikut ini beberapa saran dari ahli bahasa:

- a) Mengubah kata angka menjadi huruf.

- b) Menambahkan tata cara penggunaan untuk mempermudah dalam memahami penggunaan media.
- c) Mengubah kata "emain" menjadi kata "kelompok".

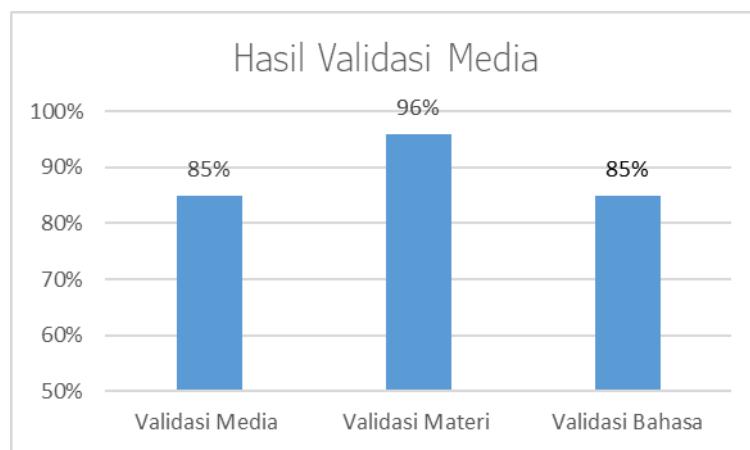
## 2. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil uji validasi media pembelajaran Al-Qur'an berbasis *game* untuk siswa MI dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media ajar dalam menyampaikan materi terkait hukum bacaan mad pada siswa. Validator terdiri dari tiga orang ahli yang bekerja dibidang pendidikan masing-masing yaitu ahli media, materi, dan bahasa.

Ahli media menilai baik dalam segi tampilan maupun segi pemakaian media, validasi tahap pertama memperoleh nilai rata-rata 55% dengan kategori cukup. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran terhadap warna, gambar, dan kalimat pada media selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua dengan perolehan nilai rata-rata 65 % dengan kategori layak. Tahap validasi kedua, validator media memberikan saran tentang perubahan nama media dan penambahan kalimat pada huruf, kemudian dilakukan revisi sesuai saran dengan perolehan nilai rata-rata validasi sebesar 85 %. Dari perolehan nilai akhir validasi tersebut dinyatakan bahwa media berbasis *game* yang dikembangkan sendiri oleh peneliti ini sangat layak digunakan.

Ahli materi memberikan beberapa saran yaitu, dari segi kesesuaian materi ada yang perlu diperbaiki pada pengucapan kalimat huruf hijaiyah, dan mesti adanya penambahan pada keterangan gambar yang masih kosong supaya lebih mudah dipahami siswa. Berdasarkan validasi tahap pertama memperoleh nilai rata-rata 74 % dengan kategori layak. Setelah dilakukan revisi ulang selanjutnya penguji validator menilai kembali untuk tahap kedua dengan perolehan nilai rata-rata 96 %. Dari hasil akhir validasi ahli materi dinyatakan media tersebut sangat layak digunakan pada siswa.

Ahli dibidang bahasa memberikan beberapa saran terhadap media ini yaitu, adanya perubahan angka menjadi huruf, penambahan tata cara penggunaan media, dan ada perubahan beberapa kata. Hal ini bertujuan agar bahasa yang digunakan dalam media lebih bagus sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami siswa. Pada tahap validasi ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata 70% dengan kategori layak digunakan. Setelah dilakukan revisi kemudian peneliti melakukan validasi bahasa tahap kedua dengan perolehan nilai rata-rata 85%. Hal tersebut membuktikan bahwa dari segi bahasa media ini sangat layak digunakan siswa. Adapun hasil akhir nilai validasi ahli media, materi, dan bahasa dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar A. 7 Hasil validasi media berbasis *game*

- a. Berdasarkan diagram tersebut diketahui bahwa media pembelajaran Al-Qur'an pada konsep materi hukum bacaan mad untuk siswa MI sangat layak digunakan. Ada beberapa manfaat yang ada dalam penggunaan media pembelajaran seperti, mempermudah menyampaikan materi yang sulit dipahami siswa, suasana proses pembelajaran lebih menyenangkan, kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, mengatasi keterbatasan dalam segi waktu (Handhita et al., 2016). Pada penelitian ini belum ada penilaian oleh pengguna karena dibatasi sampai tahap pengembangan saja. Untuk penelitian selanjutnya akan dilakukan uji coba terhadap media ini dan akan lebih dikembangkan lagi dalam bentuk digital supaya media pembelajaran makin lebih menarik.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* untuk memaksimalkan konsep materi hukum bacaan mad thabi'i/ashli, mad wajib muttasil, dan mad jaiz munfasil pada siswa MI yang dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap, namun penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap ke 3 yaitu Pengembangan (*development*), hal tersebut dikarenakan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan produk kemudian menghasilkan produk yang valid yakni layak digunakan. Proses validasi media berbasis *game* ini diuji dari hasil penilaian tiga para validator yang bekerja pada bidangnya pendidikan masing-masing. Validasi tahap media dilakukan sebanyak tiga kali dengan dua kali revisi berdasarkan dari saran ahli media sehingga memperoleh nilai rata-rata

persentase 85 % dengan kriteria sangat layak digunakan. Validasi tahap materi dilakukan sebanyak dua kali dengan satu kali revisi sesuai saran ahli materi sehingga memperoleh nilai rata-rata 96 % dengan kriteria sangat layak digunakan. Kemudian validasi terakhir pada bidang bahasa dilakukan sebanyak dua kali dan revisi berdasarkan saran dari ahli bahasa dengan perolehan nilai akhir 85% dengan kriteria sangat layak digunakan. Dari hasil validasi pada 3 bidang tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game* ini sangat layak digunakan dalam menyampaikan konsep materi hukum bacaan mad. Media ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran secara mudah, meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, selain itu siswa tidak mudah bosan karena media ini dalam bentuk *game*/permainan sehingga siswa menjadi senang dan tertarik untuk belajar dengan tampilan media yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Hamid, F. Z., & Nor HafiziYusof. (2018). Mad Far'i dari Perspektif Ilmu Qiraat. *Jurnal Islam Dan Masyarakat Kontemporeri*, 16(1), 57–68.
- Handhita, E. T., Akhlis, I., & Marwoto, P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Astronomi Berbasis Visual Novel Ren'Py. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(2), 35–41.
- Maarif, V., Nur, H. M., Rahayu, W., Informasi, S., Informatika, M., & Informatika, T. (2018). *Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis android 1*. 6(1), 91–100.
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7259>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mubarok, F., Martanti, F., & Ulumuddin, I. K. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas V

- Di Madrasah Ibtida'Iyah Salafiyah Gringsing. *IBTIDA- Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v2i1.548>
- Muftizar, M., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Perancangan Media Interaktif Logika Pemograman Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Smk Negeri 1 Mesjid Raya. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.22373/crc.v4i1.6307>
- Nadawiyyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.32661>
- Netriana, N., & Khairat, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Menggunakan Adobe Animate CC 21 Materi Hukum Bacaan Mad Iwad, Mad Layyin, dan Mad Arid Lissukun Development of Magic Disc Learning Media Using Adobe Animate CC 21 Legal Materials Reading Mad Layyin*, 1, 310–317.
- Nurdin, N. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Dengan Pengkolaborasian Media Konvensional Dan Modern Aplikasi Tajwid Di Bdk Aceh. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 16–33. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8238>
- Nurman, M. (2017). Pemberantasan Buta Huruf Arab (Hijaiyah) pada Ibu Ibu Rumah Tangga di Desa Bayan Kecamatan Bayan Kabupaten Lombok Utara. *El-Tsaqofah*, XVI(1), 76–92.
- Pemahaman, U. M., Putri, S., Madrasah, K. I., Mayak, H., Ponorogo, T., Zainnuroh, S., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2019). *Ponorogo 2019* 1.
- Rahmah, F. N., & Fa'atin, S. (2019). Pengembangan Kualitas Media Pembelajaran Tajwid Di Mi Nu Raudlatul Wildan Desa Ngembalrejo Kudus. *Quality*, 7(1), 29–49. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.5181>
- Suryadi, A. (2018). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i1.352>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri Septiawan, A., Rakhamdi, A., & Purna Kurniawan, A. (2014). Pengenalan Dan Pembelajaran Cara Membaca Alquran ( Ilmu Tajwid ) Berbasis Mobile

Android. *International Journal of Ambient Systems and Applications*, 1(1), 1–9.

