

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN TAJWID

Naila Riyanti Zuraida¹, Lingga Dwi Lestari², Herfina Herawati³, Muhammad Fadlil
Ramadhan⁴

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111079@student.unsil.ac.id

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111112@student.unsil.ac.id

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111115@student.unsil.ac.id

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111146@student.unsil.ac.id

Abstract. *This study discusses learning difficulties in understanding tajwid, particularly the rules of nun mati/tanwin and qalqalah, which are often encountered in non-formal Islamic education settings. Conventional teaching methods that rely on lectures and limited learning media often result in low student engagement and uneven understanding. This study aims to examine the effectiveness of digital game-based learning media in improving students' understanding of tajwid. This study uses a pretest-posttest experimental design involving 25 students from a non-formal religious learning community. Data were collected through written tests administered before and after the implementation of digital games and learning-based card games, accompanied by observations of student participation. The results showed a significant increase in students' understanding of tajwid concepts, as reflected in higher posttest scores and increased confidence in applying tajwid rules during reading practice. The use of interactive digital games and visual media contributed to increased student engagement and facilitated clearer conceptual understanding. Digital game-based learning media has been proven effective in improving tajwid comprehension in non-formal education contexts and can be an alternative instructional approach to support learning.*

Keywords: *Digital Learning Media, Non-Formal Islamic Education, Tajwid Learning, Game-Based Learning, Majelis Ta'lim*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya maupun lingkungan sekitarnya. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan adalah minat belajar, karena minat yang tinggi akan mendorong motivasi dan kesungguhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam konteks pendidikan keagamaan, minat belajar memiliki peran yang sangat krusial, khususnya dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an yang membutuhkan ketekunan dan pemahaman berkelanjutan.

Pada praktiknya, minat belajar membaca Al-Qur'an, baik pada anak-anak maupun orang dewasa, cenderung masih rendah. Padahal, membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar merupakan kewajiban bagi umat Islam. Pembacaan Al-Qur'an tidak dapat disamakan dengan percakapan sehari-hari karena memiliki kaidah khusus yang diatur dalam ilmu tajwid. Para ulama sepakat bahwa membaca Al-Qur'an harus dilakukan sesuai dengan kaidah tajwid agar makna dan keindahan bacaan tetap terjaga (Sinaga & Qorib, 2023).

Pembelajaran tajwid, khususnya hukum bacaan nun mati/tanwin dan qalqalah, masih menjadi tantangan dalam pendidikan nonformal

seperti majelis taklim. Hal ini sejalan dengan temuan Dahlan (2019) yang menyatakan bahwa majelis taklim memiliki peran strategis dalam pendidikan keagamaan masyarakat, namun masih menghadapi keterbatasan metode dan media pembelajaran. Hasil observasi di Majelis Ta'lim Yayasan Darussalam, Tasikmalaya, menunjukkan bahwa warga belajar usia 8–15 tahun mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan kaidah tajwid yang bersifat abstrak. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh metode ceramah satu arah, keterbatasan waktu praktik, kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif, serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Kondisi ini tercermin dari hasil *pre-test* yang menunjukkan tingkat pemahaman awal warga belajar berada pada kisaran 60%.

Pendidikan nonformal memiliki karakteristik fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan warga belajar, sehingga menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode pembelajaran. Kebijakan pendidikan agama Islam juga mendorong penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif, termasuk pemanfaatan teknologi serta media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti tajwid (Kemdikbud, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman warga belajar dalam pembelajaran tajwid. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital yang dipadukan dengan kartu tajwid interaktif. Azzahra et al. (2024) menyatakan bahwa metode belajar sambil bermain efektif dalam menanamkan nilai pendidikan karakter dan meningkatkan keterampilan sosial anak di pendidikan nonformal. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran aktif dan konstruktivistik yang menekankan keterlibatan langsung peserta didik dalam membangun pemahaman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman hukum bacaan nun mati/tanwin dan qalqalah pada warga belajar di Majelis Ta'lim Yayasan Darussalam.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran Tajwid dalam Pendidikan Nonformal

Pembelajaran tajwid pada pendidikan nonformal, khususnya di majelis taklim, menekankan pada pemahaman praktis dan pembiasaan membaca Al-Qur'an secara benar. Namun, perbedaan usia, latar belakang pendidikan, dan kemampuan membaca Al-Qur'an warga belajar sering menjadi kendala dalam pencapaian tujuan pembelajaran tajwid. Oleh karena itu, pembelajaran tajwid memerlukan pendekatan yang fleksibel, kontekstual, dan menekankan latihan berulang agar konsep hukum bacaan dapat dipahami dan diterapkan secara tepat (Dahlan, 2019; Suryana, 2020).

2.2. Game-Based Learning dalam Pembelajaran Keagamaan

Game-based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik. Dalam konteks pembelajaran keagamaan, game-based learning dinilai efektif karena mampu mengurangi kejenuhan, mendorong interaksi sosial, serta membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif digunakan pada materi yang membutuhkan pengulangan dan penerapan konsep secara bertahap, termasuk pembelajaran tajwid (Sinaga & Qorib, 2023; Pratama, 2021).

2.3. Teori Multimedia Learning dalam Pembelajaran Tajwid

Teori Multimedia Learning menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan auditori dibandingkan dengan satu saluran informasi saja. Dalam pembelajaran tajwid, prinsip ini sangat relevan karena pemahaman hukum bacaan melibatkan pengenalan bentuk huruf, makhraj, serta pelafalan yang benar. Penggunaan media digital berbasis multimedia dapat membantu warga belajar memproses informasi secara lebih konkret, meningkatkan retensi, serta mengurangi

beban kognitif dalam memahami konsep tajwid (Mayer, 2009; Arsyad, 2017).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain pretest–posttest dengan pendekatan kuantitatif sederhana untuk mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman tajwid. Desain ini memungkinkan perbandingan kemampuan warga belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sehingga perubahan hasil belajar dapat diidentifikasi secara objektif (Sugiyono, 2019).

Subjek penelitian berjumlah 25 warga belajar Majelis Ta’lim Yayasan Darussalam, Tasikmalaya, berusia 8–15 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test guna mengetahui peningkatan pemahaman warga belajar setelah penerapan media game pembelajaran berbasis digital (Creswell, 2014).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil penelitian diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 25 warga belajar Majelis Ta’lim Yayasan Darussalam. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal warga belajar terhadap hukum bacaan nun mati/tanwin dan qalqalah sebelum penerapan media pembelajaran berbasis digital. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa pemahaman warga belajar masih tergolong rendah, dengan tingkat penguasaan materi berada pada kisaran 60%. Sebagian besar warga belajar mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi jenis hukum bacaan serta menerapkannya secara tepat dalam praktik membaca Al-Qur’an.

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media berbasis digital yang dipadukan dengan kartu tajwid interaktif, dilakukan *post-test* untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman warga belajar. Hasil *post-test* menunjukkan

adanya peningkatan pemahaman yang cukup signifikan. Warga belajar lebih mampu mengenali dan menerapkan hukum bacaan nun mati/tanwin dan qalqalah dengan benar. Tingkat pemahaman warga belajar meningkat hingga mencapai kisaran 80%.

Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman warga belajar setelah penerapan media pembelajaran berbasis digital. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar tajwid di pendidikan nonformal.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman Tajwid

Indikator Penilaian	<i>Pre-test</i> (%)	<i>Post-test</i> (%)
Hukum Nun Mati/Tanwin	60	80
Hukum Qalqalah	58	78
Rata-rata	60	80

4.2 Pembahasan

Peningkatan pemahaman warga belajar terhadap materi tajwid setelah penerapan media game pembelajaran berbasis digital menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif lebih efektif dibandingkan metode ceramah satu arah. Media game memungkinkan warga belajar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain, diskusi, dan latihan, sehingga membantu mereka membangun pemahaman konsep secara bertahap.

Temuan ini sejalan dengan konsep *game-based learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif mendorong warga belajar untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga konsep yang bersifat abstrak seperti hukum bacaan tajwid dapat dipahami secara lebih konkret (Sinaga & Qorib, 2023). Selain itu, penggunaan kartu tajwid berwarna dan media digital audio-visual membantu warga belajar mengenali pola hukum bacaan dengan lebih mudah.

Dari perspektif *multimedia learning*, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh penyajian materi melalui kombinasi visual dan audio. Media digital yang

digunakan dalam pembelajaran tajwid memungkinkan warga belajar melihat contoh makhras huruf sekaligus mendengar pelafalan yang benar. Hal ini sesuai dengan teori Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila melibatkan lebih dari satu saluran informasi, sehingga dapat mengurangi beban kognitif peserta didik (Mayer, 2009). Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dan pemanfaatan teknologi informasi secara bijak dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta sikap positif peserta didik di pendidikan nonformal (Azzahra et al., 2024; Andika et al., 2024).

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di pendidikan nonformal dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman warga belajar. Dengan demikian, penerapan media game pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif metode pembelajaran tajwid yang efektif dan relevan dengan karakteristik warga belajar di majelis taklim. Media pembelajaran digital dan penerapannya dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Media Pembelajaran Digital



Gambar 2. Penerapan Media Pembelajaran

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital efektif dalam meningkatkan pemahaman hukum bacaan nun mati/tanwin dan qalqalah pada warga belajar di Majelis Ta'lim Yayasan Darussalam. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar warga belajar dari *pre-test* ke *post-test* setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan digital. Media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, minat belajar, serta membantu warga belajar memahami konsep tajwid yang bersifat abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran tajwid dalam konteks pendidikan nonformal.

Disarankan agar pendidik di lembaga pendidikan nonformal, khususnya majelis taklim, dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sebagai variasi metode pembelajaran tajwid untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman warga belajar. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif serta melibatkan jumlah subjek penelitian yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, M. R. D., Juliansyah, S. C., Rachmadika, F., Rahmayanti, A. A., Nurasa, D. M. S., & Dara, F. L. (2024). Pemanfaatan teknologi informasi dengan baik dalam rangka mencegah perundungan di TBM Pustaka Prima. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 80–83.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Rajawali Pers.
- Azzahra, M. S., Trysiani, N. A., Kurnia, W., Yulianti, D., Rabbania, N. Z., & Hamdan, A. (2024). Minggu Ulin: Strategi belajar sambil bermain sebagai metode pendidikan karakter di Sakola Motekar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 84–90.
- Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). SAGE Publications.
- Dahlan, Z. (2019). Peran dan kedudukan majelis taklim di Indonesia. *Jurnal Al-Fatih*, 2(2), 252–278.
- Faqihunddin, A., dkk. (2025). Inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis media digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 45–58.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Kebijakan penguatan pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan keagamaan*. Kemdikbud.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sinaga, N. N., & Qorib, M. (2023). Penerapan ilmu tajwid Al-Qur'an kepada siswa kelas VII di MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tembung. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(4), 439–443.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.