

IMPLEMENTASI GAME KAMPUNG TAJWID BERBASIS BUDAYA LOKAL DALAM PEMBELAJARAN TAJWID

Listia Rahmadiana¹, Lefa Nuraeni², Ismi Desmia³, Rika Nurjanah⁴

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi
email: listiarahmadiana@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi
email: lefanrn@gmail.com

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi
email: ismidesmia@gmail.com

⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi
email: rikanurjanah120@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyze learning difficulties in basic tajwid instruction and to implement a culture - based educational game called Kampung Tajwid as an alternative learning medium at DTA Jembar Manah. The study employed a descriptive qualitative approach involving elementary- aged learners. Data were collected through classroom observation, interviews with tutors, and learning outcome assessments using pre-test and post-test instruments. The Kampung Tajwid game integrates elements of local culture, such as traditional houses and wayang media, to create an interactive and enjoyable learning environment. The implementation of the game showed a positive impact on students' learning outcomes. The results indicate a significant improvement in students' ability to recognize, classify, and apply basic tajwid rules, including Mad Thabi'i, Gunnah, Idzhar, Idgham, Iqlab, and Ikhfa. In addition, students demonstrated higher levels of engagement, concentration, and cooperation during the learning process. Tutors also reported that the classroom atmosphere became more conducive and that material delivery was more effective. Therefore, the Kampung Tajwid game can be considered an effective, interactive, and culturally relevant learning medium for enhancing tajwid learning at the elementary level.*

Keywords: *Tajwid learning, educational games, local culture, community education.*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran tajwid merupakan bagian fundamental dalam pendidikan Al-Qur'an karena berhubungan langsung dengan ketepatan makhraj dan sifat huruf hijaiyah serta penerapan kaidah bacaan yang benar. Kemampuan membaca Al-Qur'an sesuai dengan aturan tajwid tidak hanya berdampak pada keindahan bacaan, tetapi juga berpengaruh terhadap makna ayat yang dibaca (Said & Hasan, 2021). Oleh karena itu, penguasaan tajwid menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam lembaga pendidikan Al-Qur'an, baik formal maupun nonformal, termasuk di DTA.

Namun, hasil pengamatan di DTA Jembar Manah menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi berbagai kesulitan dalam memahami materi tajwid, khususnya dalam membedakan dan mengelompokkan huruf berdasarkan kaidah bacaannya. Materi tajwid yang bersifat abstrak, seperti hukum bacaan dan klasifikasi huruf, sering kali sulit dipahami oleh siswa usia dini jika hanya disampaikan melalui metode ceramah atau hafalan semata. Kondisi ini sejalan dengan temuan Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa

pembelajaran tajwid yang minim visualisasi dan praktik kontekstual cenderung menyebabkan rendahnya daya ingat serta tingginya tingkat kesalahan baca pada siswa.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang menarik turut memengaruhi efektivitas proses belajar. Media konvensional seperti papan tulis dan buku paket belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik belajar siswa yang cenderung aktif dan membutuhkan stimulasi visual serta kinestetik. Akibatnya, siswa menjadi cepat bosan, kurang fokus, dan sulit memahami penjelasan secara menyeluruh. Situasi kelas pun sering kali menjadi kurang kondusif, ditandai dengan siswa yang mudah teralihkan perhatiannya, sulit duduk dengan tenang, serta membutuhkan arahan berulang dari tutor. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efisien dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal (Hidayat & Nurjanah, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu alternatif yang

dikembangkan adalah media permainan edukatif “Kampung Tajwid”. Media ini dirancang dalam bentuk permainan berbasis budaya lokal dengan memanfaatkan ilustrasi rumah adat serta media wayang sebagai pendamping cerita dan penyampaian materi tajwid. Pendekatan permainan (game-based learning) diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, serta membantu pemahaman konsep yang bersifat abstrak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Prensky, 2019).

Pengintegrasian unsur budaya lokal dalam media Kampung Tajwid juga memiliki nilai edukatif yang kuat. Rista dan Sasmita (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya penanaman nilai-nilai budaya dan penguatan identitas siswa sejak dini. Dengan menghadirkan rumah adat dan wayang dalam permainan, siswa tidak hanya belajar tajwid, tetapi juga diperkenalkan pada kekayaan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan mereka.

Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran tajwid serta mengembangkan media Kampung Tajwid sebagai solusi alternatif yang inovatif. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tajwid, media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal dalam proses pembelajaran Al-Qur'an.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran Tajwid

Tajwid merupakan ilmu tentang cara membaca Al-Qur'an dengan benar dan baik sesuai dengan makharijul huruf dan sifat-sifatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat dengan penjelasan Syaifullah et al. (2021) yang menyatakan bahwa ilmu tajwid merupakan ilmu yang mempelajari cara membaca al-Qur'an dengan benar, termasuk pengucapan huruf sesuai makhraj dan sifatnya, serta aturan waqaf dan ibtida. Pembelajaran tajwid bertujuan agar peserta didik mampu melafalkan huruf hijaiyah secara tepat serta memahami hukum bacaan dalam Al-Qur'an, seperti mad Thabi'i, idzhar, idgham, ikhfa, iqlab, dan gunnah. Pembelajaran tajwid yang efektif tidak hanya menekankan hafalan teori, tetapi juga praktik berulang agar siswa terbiasa membaca al-Qur'an dengan benar.

Pada tingkat pendidikan dasar, proses pembelajaran tajwid seringkali menghadapi tantangan karena sifat materinya yang tidak langsung tampak serta metode pengajaran yang masih tradisional. Hal ini mengakibatkan siswa

cepat merasa jenuh, kurang berkonsentrasi, dan kesulitan membedakan satu hukum bacaan dengan hukum bacaan lainnya. Untuk itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik, nyata, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak di usia sekolah dasar.

2.2. Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran

Game edukatif adalah salah satu alat pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pendidikan. Alat ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penjelasan Rosi et al. (2021) yang menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektivitasnya akan meningkat jika sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan menggunakan game edukatif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang memerlukan konsentrasi, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah.

Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi yang kompleks atau abstrak. Dalam konteks pembelajaran tajwid, game edukatif dapat mempermudah siswa untuk mengingat dan mengelompokkan hukum bacaan dengan cara yang lebih sederhana melalui visualisasi, simbol, dan aturan permainan yang menarik. Selain itu, permainan juga dapat mengurangi ketegangan di kelas dan menciptakan suasana belajar yang lebih mendukung.

2.3. Pembelajaran berbasis budaya lokal

Budaya lokal adalah hasil dari nilai, tradisi, dan kebiasaan yang tumbuh di suatu wilayah dan mencerminkan identitas komunitas lokal. Mengintegrasikan budaya lokal dalam proses belajar bertujuan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran yang berbasis budaya lokal dapat memperkuat rasa memiliki, meningkatkan kecintaan terhadap budaya Indonesia, dan membuat proses belajar lebih bermakna.

Di ranah pendidikan, memanfaatkan unsur budaya lokal seperti rumah adat, cerita rakyat, dan media tradisional dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, karena sudah familiar dengan konteks tersebut. Hal ini sejalan dengan penjelasan Alekson dan Sukmadinata (2010, dikutip dalam Laksana et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis pada budaya terbukti

lebih efektif dalam meningkatkan apresiasi siswa terhadap warisan budaya lokal serta pemahaman materi pembelajaran dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional yang diterapkan oleh guru. Selain itu, pendekatan ini juga berkontribusi dalam melestarikan budaya lokal di tengah kemajuan teknologi dan fenomena globalisasi.

2.4 Game Kampung Tajwid dalam Pembelajaran Tajwid

Game Kampung Tajwid merupakan alat belajar yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif dengan unsur budaya lokal. Permainan ini dibuat dengan menampilkan gambaran macam-macam rumah adat dan wayang sebagai sarana penyampaian materi tajwid. Melalui aktivitas permainan tersebut, siswa didorong untuk belajar tajwid secara lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan bervariasi. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep abstrak karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar (Wibowo, 2021). Selain itu, penggunaan unsur budaya lokal dalam media pembelajaran dapat memperkuat kedekatan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Rista & Sasmita, 2024).

Game Kampung Tajwid bertujuan sebagai sumber belajar alternatif dalam pembelajaran tajwid yang mendukung siswa untuk memahami, mengidentifikasi, dan mengklasifikasikan hukum bacaan secara lebih efektif. Pemanfaatan metode visual dan interaktif dalam permainan ini selaras dengan karakteristik belajar anak yang cenderung membutuhkan rangsangan visual dan aktivitas langsung. Media visual-interaktif terbukti mampu meningkatkan fokus, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran keagamaan (Rahmawati, 2022). Dengan demikian, penggunaan Game Kampung Tajwid diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan meningkatkan kualitas pembelajaran tajwid di DTA Jembar Manah.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan desain yang menyerupai Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran tajwid serta menguji efektivitas media Game Kampung Tajwid sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan kontekstual (Arikunto et al., 2019).

Penelitian dilaksanakan di DTA Jembar Manah dengan subjek sebanyak 15–20 siswa usia sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi, meliputi observasi,

wawancara, dan tes berupa pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman tajwid siswa (Sugiyono, 2022). Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif terhadap hasil observasi dan wawancara, serta perbandingan skor pre-test dan post-test untuk melihat efektivitas penerapan media pembelajaran (Miles et al., 2014).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data lapangan yang dilaksanakan dalam satu sesi belajar di DTA Jembar Manah. Tahapan kegiatan dimulai dengan pemberian pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan dan penyampaian materi tajwid. Dalam penyampaian materi, tutor memanfaatkan media wayang sebagai pengantar cerita sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan kondusif. Setelah itu, dilakukan pembagian media game dan pelaksanaan Game Kampung Tajwid secara berkelompok, kemudian kegiatan diakhiri dengan post-test serta sesi refleksi singkat bersama siswa.

Selama pelaksanaan pembelajaran, antusiasme siswa sangat tinggi. Siswa aktif berdiskusi, berkompetisi dalam kelompok, serta mengikuti instruksi dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan, seperti huruf hijaiyah, rumah adat tajwid, dan wayang, membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Melalui penggunaan media visual dan kegiatan bermain secara berkelompok, siswa lebih mudah memahami materi tajwid yang disampaikan.

Sebelum pelaksanaan permainan, hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengelompokkan hukum tajwid, terutama pada hukum bacaan yang memiliki kemiripan seperti ikhfa, idzhar, dan idgham. Oleh karena itu, media Game Kampung Tajwid digunakan sebagai sarana pembelajaran visual dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami materi. Proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Pelaksanaan Game Kampung Tajwid

Tabel 1. Perbandingan hasil pre-test dan post test pemahaman tajwid siswa

Kelompok	Pre-test	Post-test	Keterangan
1. Dahlia, Tiara, Nazia.	100%	100%	Kelompok ini sudah memahami hukum tajwid sejak awal dan mempertahankan hasilnya saat post-test
2. Rifat, Rafa, faeza.	33% Catatan: Salah mencocokkan idghom dengan ikhfa, idzhar dan iqlab	67% Catatan: Masih salah dalam mencocokkan ikhfa dan idzhar	Ada peningkatan cukup besar. Keseluruhan tersisa hanya pada bagian ikhfa dan idzhar. Siswa masih kesulitan membedakan antara Ikhfa dan idzhar.
3. Syakhira, Keyla, Felisa.	67% Catatan: Salah mencocokkan gunnah dengan idgham	100%	Setelah penjelasan tambahan mereka mampu menjawab semuanya dengan benar.
4. Kayla, Clara, Sinta.	67% Catatan: Salah mencocokkan dalam	100%	Setelah penjelasan tambahan mereka mampu menjawab

	idghom dengan idzhar		semuanya dengan benar
5. Ayunda, Dini, Dinda.	33% Catatan: Salah mencocokkan mad thabi'i dengan idgham, gunnah dengan iqlab	100%	Setelah penjelasan tambahan, mereka mampu membedakan mad thabi'i, idghom, gunnah, dan iqlab dengan benar
6. Arkan, Evan, Arsaka.	33% Catatan: Salah mencocokkan idzhar dengan ikhfa, iqlab dengan mad thabii	67% Catatan: Masih salah mencocokkan idzhar dengan ikhfa	Setelah penjelasan tambahan mereka sedikit ada peningkatan dalam membedakan iqlab dengan mad thobi'i, namun masih salah di bagian izhar dengan Ikhfa

Sumber: Data penelitian (2025)

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa pada kemampuan mengidentifikasi huruf tajwid siswa masih banyak salah pada pengelompokan huruf ikhfa, idzhar dan idgham. Setelah pelaksanaan permainan, siswa lebih tepat dalam mengelompokan huruf tajwid dan mampu membedakan huruf hijaiyah yang hampir sama.

Pada kemampuan pengelompokan huruf hijaiyah siswa masih bingung dalam pengelompokan huruf. Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Kampung Tajwid, siswa mampu mengelompokan huruf sesuai aturan tajwid.

Pada aspek keaktifan belajar, siswa kurang aktif dan beberapa siswa ragu menjawab. Setelah pembelajaran berbasis permainan, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, implementasi Game Kampung Tajwid berbasis budaya lokal menunjukkan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran tajwid di DTA Jembar Manah. Pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan sehingga siswa lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat

Prensky (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan mengelompokkan hukum tajwid, khususnya pada materi ikhfa, idzhar, dan idgham. Kesalahan tersebut mengindikasikan bahwa materi tajwid yang bersifat abstrak sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui metode konvensional seperti ceramah. Temuan ini selaras dengan Rahmawati (2022) yang menyebutkan bahwa pembelajaran tajwid tanpa dukungan media visual dan aktivitas praktik cenderung menyebabkan rendahnya pemahaman konsep pada siswa.

Namun, setelah penerapan Permainan Kampung Tajwid, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada seluruh kelompok siswa. Peningkatan ini terjadi karena siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan permainan yang bersifat visual dan interaktif. Pembelajaran aktif yang melibatkan pengalaman langsung terbukti mampu membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kuat terhadap konsep pembelajaran (Hidayat & Nurjanah, 2020).

Penggunaan media rumah adat tajwid, huruf hijaiyah, dan wayang membantu siswa memahami konsep hukum tajwid secara lebih konkret. Aktivitas mencocokkan dan mengelompokkan huruf dalam permainan memudahkan siswa untuk mengingat serta membedakan setiap aturan tajwid. Hal ini sejalan dengan pendapat Syaifullah et al. (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran tajwid tidak hanya menekankan pemahaman teori, tetapi juga memerlukan praktik berulang dan visualisasi agar peserta didik mampu membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah yang benar.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penerapan Permainan Kampung Tajwid juga berdampak positif terhadap keterlibatan dan sikap belajar siswa. Siswa yang sebelumnya pasif dan ragu-ragu menunjukkan perubahan perilaku menjadi lebih percaya diri, aktif berdiskusi, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan (Wibowo, 2021).

Dengan demikian, Permainan Kampung Tajwid berbasis budaya lokal tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tajwid, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Integrasi unsur permainan dan budaya

lokal terbukti membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih kontekstual. Temuan ini sejalan dengan Syahuri (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan visual dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penerapan permainan Kampung Tajwid di DTA Jembar Manah terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep tajwid yang mendasar. Alat pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis pada budaya lokal mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, serta semangat belajar siswa. Terjadi peningkatan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test, menunjukkan kemampuan siswa dalam mengenali huruf hijaiyah, menetapkan hukum tajwid, serta mengelompokkan huruf dengan benar. Selain itu, suasana di dalam kelas menjadi lebih kondusif karena siswa berpartisipasi aktif dalam permainan.

Oleh karena itu, permainan Kampung Tajwid dapat menjadi pilihan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai untuk anak-anak di bangku sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil implementasi, Game Kampung Tajwid berbasis budaya lokal disarankan untuk terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan di DTA Jembar Manah dengan dukungan sarana pembelajaran yang memadai. Guru dapat memanfaatkan permainan ini sebagai media penguat yang dikombinasikan dengan metode talaqqi dan evaluasi sederhana untuk memastikan ketepatan bacaan. Siswa diharapkan menggunakan game sebagai sarana belajar mandiri yang produktif sekaligus mengenal nilai budaya lokal. Adapun bagi peneliti selanjutnya, pengembangan fitur pelafalan otomatis serta perluasan materi tajwid dan unsur budaya lokal dinilai penting untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Rista, D., & Sasmita, W. (2024). Mewarisi kearifan lokal dalam upaya penguatan identitas budaya dari kisah Dewi Kilisuci. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 1–10.
- Rosi., A., & Novitasari, N. (2023). Upaya tenaga pendidik dalam meningkatkan minat belajar warga belajar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan*

- Pemberdayaan Masyarakat, 1(4), 151–161.
- Syahuri, S. (2020). Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Bagi Santri (studi kasus di pondok pesantren Tachfidzul Qur'an Al-Hasan) (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Syaifullah, A., Rahmah, F. M., Salamah, F., & Srisantyorini, T. (2021, November). Penerapan Ilmu Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Quran Untuk Mengembangkan Bacaan Al-Quran. In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ.
- Laksana, D. N. L., Awe, E. Y., Sugiani, K. A., Ita, E., Rawa, N. R., & Noge, M. D. (2021). Desain pembelajaran berbasis budaya. Penerbit Nem.
- Hidayat, A., & Nurjanah, S. (2020). Pengelolaan kelas dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 145–156.