

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* MELALUI APLIKASI
SECIL TAJWID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
TAJWID PESERTA DIDIK DI MTs AT-TAQWA
DDI JAMPUE KAB. PINRANG**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd) pada
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

PAREPARE

Oleh:

ZULKIFLI

NIM: 2120203886108022

PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

TAHUN 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Zulkifli
NIM : 2120203886108022
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Implementasi Metode Fun Learning Melalui Aplikasi Secil Tajwid dalam Meningkatkan Hasil Belajar tajwid Peserta Didik di MTs Attaqwa DDI Jampue Kab.Pinrang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata didalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 25 Juli 2024

Mahasiswa



ZULKIFLI

NIM. 21202038386108022

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis Saudara Zulkifli, NIM: 2120203886108022, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: “Implementasi Metode *Fun Learning* Berbasis Aplikasi *Secil Tajwid* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di MTs At-Taqwa DDI Jampue Kab. Pinrang”, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam ilmu Pendidikan Agama Islam.

- Ketua : Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. (.....*Darmawati*.....)
- Sekretaris : Dr. Firman, M.Pd. (.....*Firman*.....)
- Penguji I : Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag (.....*Sitti*.....)
- Penguji II : Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A. (.....*Akib*.....)

Parepare, 25 Juli 2024

Diketahui Oleh
 Direktur Pascasarjana
 IAIN Parepare

[Signature]
Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A. *ρ*
 NIP. 19840312 201503 1 004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَ
الْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan hidayah yang diberikan selama ini kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul Implementasi Metode *Fun Learning* Berbasis Aplikasi *Secil Tajwid* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di MTs At-Taqwa DDI Jampue Kab.Pinrang. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wa sallam*. Sebagai sebaik-baiknya teladan bagi penulis dalam meniti kehidupan ini.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis Ayahanda Abdullah dan Ibunda Hasna, yang senantiasa memberikan nasihat-nasihat, semangat serta ketulusan dan keberkahan doa yang selalu dipanjatkan, sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik dengan baik. Begitu pula penulis mengucapkan terimah kasih kepada Herawati Ali, S.Pd., beliau merupakan Istri shaleha dari penulis yang selalu sabar mendampingi, membantu serta mendoakan, sehingga panulis dapat menyaesaikan tugas akademik dengan baik, semoga keluarga kecil kita senantiasa romantis dan mendapat keberkaha. *Aamiin Yaa Rabbal 'Alamiin*

Selanjutnya penulis juga mengucapkan dan menyampaikan terima kasih kepada:

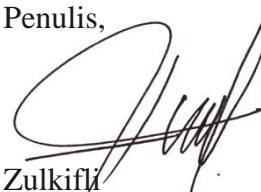
1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd., Dr. Ali Rusdi Bedong, S.Th.I., M.H.I., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.

2. Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A., selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr.Usman, M.Ag., sebagai Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare, atas bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi pada prodi Pendidikan Agama Islam dengan baik.
4. Dr. Hj. Darmawati,S.Ag., M.Pd., dan Dr. Firman, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan memberikan bimbingan yang sangat berarti bagi penulis.
5. Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag., dan Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A., sebagai dosen penguji yang telah memberi saran masukan terkait penelitian penulis.
6. Kabag dan Staff PPS Perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam menyiapkan referensi yang dibutuhkan dalam penyelesaian tesis ini.
7. Segenap sivitas akademik PPS IAIN Parepare yang telah banyak bantuan penulis dalam perkuliahan sampai menyelesaikan tugas akhir penulis.
8. Keluarga besar Pondok Pesantren Darul Qur'an Attaqwa DDI Jampue, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan melayani peneliti dengan sangat baik.
9. Keluarga besar penulis dan keluarga besar Istri penulis yang selalu mendukung dalam menyelesaikan tugas akademik peneliti.

Semoga Allah swt.,senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuhdan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Megister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah tesis ini bermanfaat.

Parepare, 25 Juli 2024

Penulis,



Zulkipli

NIM. 2120203886108022

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
KEASLIAN TESIS	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Rumusan Masalah	11
D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian	11
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	13
F. Garis Besar Isi Tesis.....	14
BAB II LANDASAN TEORITIS	16
A. Penelitian yang Relevan	16
B. Analisis Teoritis Variabel.....	20
C. Kerangka Pikir Penelitian.....	58
D. Bagan Kerangka Pikir	59
E. Hipotesis.....	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	62
A. Jenis dan Desain Eksperimen	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian	64

C. Populasi dan Sampel	64
D. Metode Pengumpulan Data	66
E. Definisi operasional Variabel.....	68
F. Instrumen Penelitian.....	68
G. Teknik Pengumpulan Data	77
H. Prosedur Eksperiment	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Deskripsi Hasil Penelitian	82
B. Pengujian Hipotesis.....	103
C. Pembahasan Hasil Penelitian	107
BAB V PENUTUP.....	119
A. Simpulan.....	119
B. Rekomendasi	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	125
BIODATA PENULIS	190

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Ekperiment.....	63
Tabel 3.2 Jumlah Populasi dari Kelas VII MTs DDI Attaqwa Jampue.....	65
Tabel 3.3 Jumlah Sampel dari Kelas VII MTs DDI Attaqwa Jampue.....	66
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pokok Pembahasan.....	71
Tabel 3.5 Uji Validitas Butir Item Instrument.....	73
Tabel 3.6 Uji Reabilitas.....	75
Tabel 3.7 Klasifikasi Hasil Belajar Tajwid.....	77
Tabel 4.1 Hasil Pre-Test Kelas Eksperiment.....	84
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen.....	85
Tabel 4.3 Hasil Pos-Test Kelas Eksperiment.....	86
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Post-Test Kelas Eksperimen.....	88
Tabel 4.5 Analisis Statistik Nilai Pre-tes dan Post-test Kelas eksperiment.....	88
Tabel 4.6 Hasil Pre-Test Kelas Kontrol.....	90
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Kelas kontrol.....	91
Tabel 4.8 Hasil Pos-Test Kelas Kontrol.....	92
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Pos-Test Kelas kontrol.....	93
Tabel 4.10 Analisis Statistik Nilai PRE-tes dan Post-test Kelas Kontrol.....	94
Tabel 4.11 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	95
Tabel 4.12 Nilai Frekuensi dan persentasi hasil Pre-test dan Post-test kelas eksperiment.....	96
Tabel 4.13 Nilai Frekuensi dan persentasi hasil Pre-test dan Post-test kelas kontrol.....	96
Tabel 4.14 Uji Normalitas Data Pre-Tes dan Pos-Tes Kelas Eksperiment.....	98
Tabel 4.15 Uji Normalitas Pre-Test Dan Pos-Test Kelas Kontrol.....	99
Tabel 4.16 Uji Paired Saple Test.....	100

Tabel 4.17 Uji Paired Sample Statistik	101
Tabel 4.18 Uji Homogenitas Varian Kelas Eksperiment.....	102
Tabel 4.19 Uji Homogenitas Varian Kelas Kontrol.....	102
Tabel 4.20 Uji Homogenitas Post-Test Varian Eksperiment dan Kontrol.....	103
Tabel 4.21 <i>Paired Sample Test</i> Kelas eksperiment	104
Tabel 4.22 Deskriptif N-Gain Skor.....	105
Tabel 4.23 <i>Independent Sample Test</i>	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Bagan kerangka Pikir 59



PEDOMAN TRANSLITERASI

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ص	syin	sy	es dan ye
ض	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ط	čad	č	de (dengan titik di bawah)
ظ	ța	ț	te (dengan titik di bawah)
ز	ža	ž	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. *Vocal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>fath}ah</i>	a	a
إ	<i>kasrah</i>	i	i
أ	<i>d}ammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	<i>fath}ah dan ya>'</i>	ai	a dan i
أُو	<i>fath}ah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كيف : *kaiifa*

هول : *hauila*

3. *Maddah*

Madda atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ.....َ.....إ	<i>Fath}ah dan alif atau ya>'</i>	a>	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah dan ya>'</i>	i>	i dan garis di atas

وُ	d{ammah dan wau	u>	U dan garis di atas
----	-----------------	----	---------------------

Contoh:

قِيلَ : *qi>la*

يَمُوتُ : *yamu>tu*

4. Ta> marbu>taḥ

Transliterasi untuk ta>’ marbu>t}ah ada dua, yaitu: ta>’ marbu>t}ah yang hidup atau mendapat harakat fath}ah, kasrah, dan d}ammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan ta>’ marbu>t}ah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan ta>’ marbu>t}ah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta>’ marbu>t}ah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raud}ah al-at}fa>l*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madi>nah al-fa>d}ilah*

الْحِكْمَةُ : *al-h}ikmah*

5. Syaddah (Tasydi>d)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana>*

نَجَّيْنَا : *najjaina>*

الْحَقُّ : *al-h}aqq*

نُعِمَّ : nu‘ima

عَدُوٌّ : ‘aduwwun

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *i>*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Ali> (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi> (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bila>du*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta‘muru>na*

النَّوْعُ : *al-nau'*

ثَنَيْتُ : *syai'un*

أَمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'a>n*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi> Z{ila>l al-Qur'a>n

Al-Sunnah qabl al-tadwi>n

9. Lafz } al-Jala>lah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

di>nulla>h بِاللهِ billa>h

Adapun *ta>' marbu>t}ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz} al-jala>lah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

hum fi> rah}matilla>h

10. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa ma>Muh}ammadunilla>rasu>l
 Innaawwalabaitinwud}i'alinna>si lallaz\i> bi Bakkatamuba>rahan
 SyahruRamad}a>n al-laz\i>unzila fi>h al-Qur'a>n
 Nas}i>r al-Di>n al-T{u>si>
 Abu>> Nas}r al-Fara>bi>
 Al-Gaza>li>
 Al-Munqiz\ min al-D}ala>l

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abu> al-Wali>d Muh}ammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad (bukan: Rusyd, Abu> al-Wali>d Muh}ammad Ibnu)

11. Daftar Singkatan

Nas}r H{a>mid Abu> Zai>d, ditulis menjadi: Abu> Zai>d, Nas}r H{a>mid

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subh}a>nahu> wa ta'a>la></i>
saw.	=	<i>s}allalla>hu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al-sala>m</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	=	Wafat tahun
QS.../...: 4=		QS al-Baqarah/2: 4 atau QS A<li 'Imra>n/3: 4
HR	=	Hadis Riwayat
DDI	=	Darud Da'wah Wal Irsyad
MTs	=	Madrasah Tsanawiyah
Pa	=	Putra

ABSTRAK

Nama : Zulkifli
 NIM : 2120203886108022
 Judul Tesis : Implementasi Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Peserta Didik di MTs Attaqwa DDI Jampue Kab. Pinrang

Metode *Fun Learning* merupakan cara belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan berpusat pada kondisi psikologi siswa dan suasana lingkungan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar sehingga terciptalah rasa cinta dan keinginan peserta didik untuk belajar. Metode *Fun Learning* sebagai metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada peserta didik agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif Eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimen* (semu eksperimen) dengan bentuk *Non-Equivalent Control Group Design*. Serta pengumpulan data instrumen yang dilakukan dengan menggunakan tes (pilihan ganda), treatment, observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial (uji persyaratan analisis dan uji hipotesis).

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan awal peserta didik dalam memahami kaidah pada ilmu tajwid masih kurang, kebanyakan peserta didik kurang memahami tentang materi ilmu tajwid yaitu hukum bacaan nun mati atau tanwin dan hukum bacaan mim mati. Setelah penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid terdapat peningkatan dari hasil test. Pada kelas eksperimen hasil pre-test rata-rata 34.52 menjadi rata-rata 84.29 setelah post-test. Sedangkan kelas kontrol nilai pre-test 35.00 menjadi rata-rata 72.11 setelah post-test. 2) Implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid secara sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan pada hasil perhitungan N-Gain skor. pada uji N-Gain skor bertujuan untuk mengetahui nilai efektifitas peningkatan dalam penggunaan suatu treatment. Nilai N-gain skor pada kelas eksperimen memperoleh nilai 76.19 yang berkategori efektif dalam meningkatkan hasil belajar tajwid. Sedangkan nilai N-Gain skor pada kelas kontrol memperoleh nilai 56.14 yang berkategori cukup dalam meningkatkan hasil belajar tajwid. Sehingga Implementasi Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu tajwid.

Kata Kunci: Implementasi, Metode *Fun Learning*, Hasil Belajar, Aplikasi Secil Tajwid

ABSTRACT

Name : Zulkifli
NIM : 2120203886108022
Thesis Tittle : Implementation of the Fun Learning Method through the Secil Tajwid Application in Improving Students' Tajwid Learning Outcomes at MTs Attaqwa DDI Jampue Kab. Pinrnag

The Fun Learning method is an exciting and enjoyable way of learning centered on the psychological condition of students and the environmental atmosphere in carrying out teaching and learning activities so that a feeling of love and desire for students to learn is created. The Fun Learning method as a varied learning method needs to be given to students so that there is no boredom in learning. This research uses a quantitative approach with a quantitative experimental research type with a Quasi-Experimental design in the form of a Non-Equivalent Control Group Design. As well as instrument data collection carried out using tests (multiple choice), treatment, observation and documentation. The analysis technique used is descriptive analysis and inferential analysis (testing analysis requirements and testing hypotheses).

The results of the research analysis show that: (1) The initial ability of students to understand the rules of the science of recitation is still lacking, most students do not understand the material of the science of recitation, namely the law of reading nun mati or tanwin and the law of reading mim mati. After using the fun learning method through the small tajwid application, there was an improvement in the test results. In the experimental class the average pre-test result was 34.52 to an average of 84.29 after the post-test. Meanwhile, the control class's pre-test score was 35.00, becoming an average of 72.11 after the post-test. 2) Implementation of the fun learning method through the small tajwid application is very effective in improving student learning outcomes. This is based on the results of the N-Gain score calculation. In the N-Gain test, the score aims to determine the effectiveness value of increasing the use of a treatment. The N-gain score in the experimental class obtained a value of 76.19 which was categorized as effective in improving recitation learning outcomes. Meanwhile, the N-Gain score in the control class obtained a value of 56.14, which was categorized as sufficient in improving recitation learning outcomes. So the implementation of the Fun Learning Method through the Secil Tajwid Application is very effective in improving student learning outcomes in learning the science of Tajweed.

Key words: Implementation, Fun Learning Method, Learning Results, Secil Tajwid Application

تجريد البحث

الإسم : ذو الكفل
 رقم التسجيل : ٢١٢٠٢٠٣٨٨٦١٠٨٠٢٢ :
 موضوع الرسالة : تطبيق أسلوب التعلم الممتع خلا تطبيق سجل تجود
 غي تحسين نتائج تعلم التجويد الطلاب في المدرسة التقوى ددا جامفوع

طريقة التعلم الممتع هي طريقة تعلم مثيرة وممتعة تتمحور حول الظروف النفسية للطلاب والجو البيئي في تنفيذ أنشطة التعليم والتعلم بحيث يخلق شعور بالحب والرغبة لدى الطلاب في التعلم. يجب إعطاء أسلوب التعلم الممتع كأسلوب تعليمي متنوع للطلاب حتى لا يكون هناك ملل في التعلم. يستخدم هذا البحث المنهج الكمي مع نوع البحث التجريبي الكمي ذو التصميم شبه التجريبي على شكل تصميم مجموعة ضابطة غير مكافئة. وكذلك تم جمع بيانات الأداة باستخدام الاختبارات (الاختبار من متعدد) والعلاج والملاحظة والتوثيق. أسلوب التحليل المستخدم هو التحليل الوصفي والتحليل الاستدلالي (اختبار متطلبات التحليل واختبار الفرضيات).

وتظهر نتائج تحليل البحث أن: (١) القدرة الأولية للطلاب على فهم قواعد علم التجويد لا تزال منقوصة، ومعظم الطلاب لا يفهمون مادة علم التجويد، وهي قانون القراءة النون ماتي. أو التتوين وقانون قراءة الميت ميم. وبعد استخدام أسلوب التعلم الممتع من خلال تطبيق التجويد الصغير، حدث تحسن في نتائج الاختبار. وفي الفصل التجريبي كان متوسط نتيجة الاختبار القبلي ٣٤.٥٢ إلى متوسط ٨٤.٢٩ بعد الاختبار البعدي. وفي الوقت نفسه، كانت درجة الاختبار القبلي للفصل الضابط ٣٥.٠٠، لتصبح في المتوسط ٧٢.١١ بعد الاختبار البعدي. (٢) إن تطبيق أسلوب التعلم الممتع من خلال تطبيق التجويد الصغير فعال للغاية في تحسين نتائج تعلم الطلاب. يعتمد هذا على نتائج حساب نقاط. في اختبار، تهدف النتيجة إلى تحديد قيمة فعالية زيادة استخدام العلاج. حصلت درجة في الفصل التجريبي على قيمة ٧٦.١٩ والتي تم تصنيفها على أنها فعالة في تحسين نتائج تعلم التلاوة. وفي الوقت نفسه، حصلت درجة في الفصل الضابط على قيمة ٥٦.١٤ والتي تم تصنيفها على أنها كافية في تحسين نتائج تعلم التلاوة. لذا فإن تطبيق أسلوب التعلم الممتع من خلال تطبيق التجويد الصغير فعال جدًا في تحسين نتائج تعلم الطلاب في تعلم علم التجويد.

الكلمات المفتاحية: التنفيذ، أسلوب التعلم الممتع، نتائج التعلم، تطبيق التجويد الصغير

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “kan” mengandung arti “perbuatan” (hal, cara, dan sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani yaitu “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak.¹

Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.²

Pendidikan merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan untuk mengoptimalkan pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar kemudian hari dapat memainkan peran hidup secara tepat.³

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah:

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

¹Zuhri, Saifudin. "Tarbiyah Ruhiah (Pendidikan Ruhani) Bagi Anak Didik Dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Islam." *As-Sibyan* 2.1 (2019), h. 42.

²Wawan Wahyuddin, "Pendidikan Sepanjang Hayat Menurut Perspektif Islam: Kajian Tafsir Tarbawi." *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 3.02 (2016), h. 192.

³Kuswanto, Edi. "Peranan Guru PAI Dalam Pendidikan Akhlak Di Sekolah." *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 6.2 (2014), h. 195.

⁴Kurniawan, Machful Indra. "Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi Yang Baik." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 4.2 (2015), h. 121.

Pendidikan merupakan hal yang sangat urgen dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat memahami dan mengetahui apa yang tidak diketahuinya. Pendidikan dalam arti yang sangat sederhana adalah usaha manusia untuk mengetahui dan memahami nilai-nilai kebudayaan dan norma-norma masyarakat.⁵

Pendidikan mempunyai tujuan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa. Dengan landasan pemikiran tersebut, pendidikan nasional disusun sebagai usaha untuk memungkinkan bangsa Indonesia mempertahankan kelangsungan hidupnya dan mengembangkan diri secara terus-menerus demi satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan harus dipersiapkan sedemikian rupa agar mampu menjawab segala permasalahan dan tantangan hidup.⁶

Mewujudkan tujuan pendidikan bukanlah merupakan hal yang begitu mudah, masih begitu banyak hambatan yang muncul dalam pendidikan khususnya di Indonesia. Masalah utama yang terjadi dalam pendidikan di Indonesia yaitu terkait pemerataan, relevansi, efisiensi, serta efektivitas pendidikan itu sendiri.

Tujuan pendidikan dalam Islam sejalan dengan pendidikan nasional, dimana tujuannya adalah membentuk manusia seutuhnya, baik dalam segi jasmani maupun rohani, intelektual maupun spiritual. Dengan kompleksnya tujuan pendidikan tersebut, maka yang dibutuhkan peserta didik tidak hanya tambahan pengetahuan secara intelektual, tetapi juga nilai-nilai moral yang

⁵Ladaria, Yessi H., Juliana Lumintang, and Cornelius J. Paat. "Kajian Sosiologi Tentang Tingkat Kesadaran Pendidikan Pada Masyarakat Desa Labuan Kapelak Kecamatan Banggai Selatan Kabupaten Banggai Laut." *HOLISTIK, Journal Of Social And Culture* (2020), h. 5.

⁶Annisa, Kurnia, and Itriyah Itriyah. "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9.17 (2023), h. 432-433.

sangat dibutuhkan dalam kehidupan. Oleh karena itu, kehadiran pendidik, dalam arti selain sebagai penrasfer pengetahuan juga merupakan suritauladan bagi peserta didiknya, dan diharapkan suritauladan yang telah dicontohkan itu mampu tercermin dalam perilaku keseharian peserta didik di lingkungannya.⁷

Pembelajaran yang efektif dan efisien memerlukan adanya perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan dalam pembelajaran. Oleh karena itu setiap satuan pendidikan berkewajiban menyelenggarakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang dan termotivasi peserta didik, untuk aktif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat dan minat serta perkembangan fisik dan psikologi peserta didik.⁸

Pembelajaran dikatakan berhasil, apabila tujuan dari pembelajaran itu dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka diperlukan skill seorang pendidik dalam menerapkan sebuah metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kemampuan menerapkan metode yang baik disetiap materi yang akan diajarkan merupakan kunci utama dalam pembelajaran, agar supaya dapat memudahkan peserta didik dalam menerima setiap materi yang diberikan oleh pendidik. Metode pembelajaran merupakan faktor penentu yang sangat penting dalam usaha pencapaian suatu prestasi bagi peserta didik. Penerapan metode dalam pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang lebih baik. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan

⁷Putra, Ary Antony. "Konsep Pendidikan Agama Islam Perspektif Imam Al-Ghazali." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1.1 (2016), h. 42.

⁸Standar Nasional Pendidikan. Peraturan Pemerintah RI Nomor:19 Tahun 2005. Jakarta:Depdiknas

pembelajaran.⁹ Maka peneliti menerapkan sebuah metode *fun learning* yaitu cara belajar mengasyikan dan menyenangkan.

Muhammad S.A. Ibrahim memandang bahwa hakikat pendidikan Islam adalah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang dapat mengarahkan kehidupannya sesuai dengan cita-cita Islam, sehingga dengan mudah membentuk hidupnya sesuai ajaran Islam.¹⁰ Salah satu materi yang diajarkan dalam pendidikan Islam adalah al-qur'an. Mengingat pentingnya peran al-qur'an bagi kehidupan manusia, maka pengenalan al-Qur'an mutlak diperlukan.

Upaya dalam mengenalkan al-Qur'an bukan hanya mengetahui dari segi fisik dan aspek sejarah semata, namun yang lebih penting adalah bagaimana umat Islam mampu membaca sekaligus memahami makna terkandung dalam butir-butir ayat dengan baik dan benar.

Menurut M. Quraish Shihab, al-Qur'an secara harfiah berarti bacaan sempurna. Ia merupakan suatu nama pilihan Allah yang sungguh tepat, karena tiada satu bacaanpun sejak manusia mengenal tulis baca lima ribu tahun yang lalu yang dapat menandingi al-qur'an, bacaan sempurna lagi mulia.¹¹

Sebagai umat Islam, kita percaya bahwa al-Qur'an merupakan kitab suci yang diturunkan Allah swt kepada Nabi Muhammad saw yang didalamnya terkumpul wahyu ilahi yang menjadi suatu petunjuk, peringatan, kisah umat terdahulu, pedoman, dan pelajaran bagi umat manusia. Oleh karena itu, al-qur'an

⁹Syahrul, Syamsinar. "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa." *Jurnal Konfiks* 3.1 (2016), h. 63.

¹⁰Ikhwan, Afiful. "Integrasi Pendidikan Islam (Nilai-Nilai Islami Dalam Pembelajaran)." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 2.2 (2014), h. 182-183.

¹¹Hakim, Yasin. *Pendidikan Toleransi Beragama Dalam Al-Qur'an*. BS Thesis. Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2019.

perlu diketahui, dipelajari dan dipahami serta diamalkan oleh semua umat muslimin.

Al-Qur'an merupakan panduan utama dalam mendidik manusia dalam segala aspek kehidupan agar menjadi hamba Allah swt yang sebenar-benarnya, yang dimana hal ini sesuai dengan firman Allah swt dalam QS. An-Nahl/64.

وَمَا أَنْزَلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Terjemahnya:

“Dan kami menurunkan kitab (Al-qur'an) ini kepadamu (Muhammad), melainkan agar engkau dapat menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan itu, serta menjadi petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman”.¹²

Prof. Wahbah Zuhaili dalam memaknai akhir ayat ini dengan memberikan komentar bahwa kewajiban Rasulullah hanyalah menyampaikan dan mengajak munculnya hidayah atau kesesatan serta balasan atas hidayah dan kesesatan merupakan hak prerogatif Tuhan. Artinya, jika dikontekkan dengan metode belajar adalah bagi seorang pengajar tugasnya hanyalah menyampaikan dan mengajak, persoalan siswa yang diajarkan ilmu menerima atau tidak dalam hati sanubarinya, tergantung anak itu sendiri.

Al-Qur'an merupakan sumber dalam pendidikan agama Islam. Agar dapat memahami dan mempelajari isi kandungan al-qur'an maka orang muslim harus mampu membacanya terlebih dahulu. Dalam pendidikan agama Islam yang pertama kali disyariatkan adalah perintah membaca. Karenanya setiap orang muslim harus banyak membaca terutama membaca al-qur'an. Hal ini sesuai dengan firman Allah swt dalam QS. Al-A'laq/96:1-5.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

¹²Departemen Agama RI, *AL-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: Penerbit Cordoba, 2020). h. 273.

Terjemahnya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”¹³

Syaikh Abdul Halim Mahmud dalam bukunya, *Al-Qur'an fi Syahr al-Qur'an* mengatakan bahwa kalimat *Iqra bismirabik* tidak sekedar perintah untuk membaca, tapi dimaknai lebih luas, membaca adalah lambang segala apa yang dilakukan manusia, baik yang sifatnya aktif maupun pasif. Atau dalam kata lain, ayat ini ingin menegaskan bahwa ‘bacalah demi Tuhanmu, bergeraklah demi Tuhanmu, bekerjalah demi Tuhanmu, mengajarlah demi Tuhanmu’. Jikapun tidak bergerak, tidak bekerja, tidak mengajar atau berhenti melakukan sesuatu hendaknya tetap didasarkan pada bismirabbik sehingga pada akhir ayat pada surat al-Alaq ini seolah-oleh menyatakan ‘jadikanlah seluruh hidupmu semua demi dan karena Allah.’¹⁴

Agar mampu membaca al-Qur'an maka dibutuhkan yang namanya ilmu tajwid. Dengan ilmu tajwid maka anak mampu memahami bacaan al-Qur'an dengan fasih dan benar. Agar mampu memahami bacaan al-qur'an yang baik dan benar maka diperlukan ilmu tajwid karena ilmu tajwid merupakan hal yang paling penting dalam memahami bacaan al-qur'an, dan masuk pada bagian materi ruang lingkup pembelajaran al-Qur'an. Oleh sebab itu, pembelajaran tajwid diterapkan bertujuan, *pertama* untuk meminimalisasi terjadinya kesalahan dalam membaca al-Qur'an yang hal tersebut membawa kepada perubahan arti. *Kedua* adalah untuk membantu memahami al-Qur'an dengan baik dan benar.¹⁵

¹³Departemen Agama RI, *AL-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2016). h. 142.

¹⁴Ridhoul Wahidi. “Tafsir Ayat-ayat Tarbawi”. (Yogyakarta: penerbit Trussmedia Grafika. Cet: 1, 2016). h. 8.

¹⁵Hambali, Fathor Rozi, And Nor Farida. "Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual." *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 5.2 (2021), h. 873.

Ilmu tajwid sudah sering dipelajari baik pada lembaga pendidikan formal maupun di luar lembaga pendidikan formal. Di dalam suatu lembaga pendidikan formal seperti sekolah, Ilmu tajwid biasanya disisipkan pada mata pelajaran al-Qur'an Hadits. Kemudian untuk di luar lembaga pendidikan formal, ilmu tajwid dapat ditemui salah satunya di Taman Pendidikan al-Qur'an (TPA). Dan ada pula perguruan tinggi ataupun kampus yang mempelajari ilmu tajwid salah satunya kampus maupun sekolah-sekolah yang berlandaskan dengan al-Qur'an.¹⁶

Pembelajaran Ilmu tajwid seringkali peserta didik merasa jenuh, ngantuk, membosankan, dan masih ada sejuta alasan bagi mereka untuk tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik karena pelajaran ini berisi tentang penguasaan makharijul huruf, hukum bacaan, sifat-sifat huruf dan masih banyak lagi, yang membuat peserta didik jenuh jika penyampaian materi tersebut dengan metode serta media yang kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini tentunya menjadi peringatan bagi seorang pendidik yang mengampuh mata pelajaran tersebut.

Metode pembelajaran tajwid biasanya berupa ceramah dan praktik dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku pegangan. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat pembelajaran tajwid terkadang monoton sehingga membuat peserta didik hanya terpaku pada buku. Padahal salah satu komponen yang juga mempunyai peranan penting pada saat proses pembelajaran adalah media pembelajaran, yang seharusnya bisa dimaksimalkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.¹⁷

¹⁶Muhammad Ryan Maulana, Muhammad Nasir, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Ilmu Tahsin Dan Tajwid", Dalam Jurnal *Basicedu*, Indonesia: Sekolah Tinggi Ilmu Qur'an (STIQ), Volume 6, No. 2, (2022), h. 175.

¹⁷Faridah, Anni, And Titen Darlis Santi. "Praktikalitas Dan Efektivitas Pengembangan Mobile Learning Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.5 (2021), h. 2194-2199.

Perlu diketahui faktanya di zaman semakin maju, sebagai seorang guru harus menguasai bahasa asing dan teknologi. Sekarang sudah banyak dikembangkan media oleh ilmuwan yang bergelut di penguasaan IPTEK yang dapat digunakan dalam menunjang keberhasilan suatu pengetahuan atau pelajaran yang akan di capai. sehingga mampu mengimbangi kompetensi peserta didik dibidang matapelajaran apapun.

Fakta yang terjadi saat ini masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami tajwid secara benar. Oleh karena itu, kreatifitas seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran haruslah berinovatif agar supaya peserta didik tidak bosan dalam menerima pelajaran. jangan lupa juga guru di bidang pendidikan Agama Islam harus mampu memberikan suasana yang fresh dan humoris serta menyenangkan ketika menyampaikan materi terutama ketika materi tentang ilmu tajwid.

Proses pembelajaran tajwid, banyak hal yang dapat menjadi penunjang dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang ilmu tajwid, salah satunya adalah penggunaan metode serta media dalam proses pembelajaran.

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.¹⁸ Asyhar berpendapat bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim kepada penerima.¹⁹

¹⁸Hasanah, Nurul. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru Sd Negeri 050763 Gebang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.2 (2020), h. 36.

¹⁹Putra Iskandar, Ketut Udy Ariawan, And Wayan Sutaya. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video CD Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6.1 (2017), h. 3-4.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pelajaran yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan mendapatkan informasi. Pendidik dapat menggunakan media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, selainitu juga dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, dan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Secara umum dapat dikatakan bahwa media mempunyai kegunaan, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsanagan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponene komunikasi, guru, bahan pelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran.²⁰

Keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecendrungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau

²⁰Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016). h. 5.

berceramah. Peserta didik yang kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran rendah. Disamping itu, media jarang digunakan digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kering dan kurang bermakna. Akibatnya bagi guru materi pembelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didiknya rendah. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75.²¹

Berdasarkan hasil observasi awal di MTs At-taqwa DDI Jampue Permasalahan yang muncul di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak begitu memperhatikan dan kurang memahami apa yang disampaikan, serta kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan metode *face to face*, menyeter bacaan dengan penyampaian materi Ilmu tajwid yang konvensional. Akibatnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi rendah. Disamping itu, penggunaan media yang jarang digunakan menjadikan proses pembelajaran menjadi hening dan kurang bermakna, Padahal di zaman sekarang ini sangat banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa digunakan para pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

Mencermati berbagai permasalahan yang telah dikemukakan di atas, hasil observasi yang telah diperoleh mengenai permasalahan dalam proses belajar mengajar ilmu tajwid, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan Menggunakan Metode *Fun Learning* Berbasis Aplikasi *Secil Tajwid* pada dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Peserta Didik di MTs At-Taqwa DDI Jampue. Alur siklus yang akan digunakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dikatakan berhasil ketika peserta didik

²¹Musyaropah, S.Pd.I, Wawancara Dengan Penulis , Mts At-Tqwa DDI Jampue, 7 Januari 2023

dapat mencapai keseluruhan hasil belajar tajwidnya keseluruhan 75% dari KKM yang telah ditetapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka berikut ini beberapa identifikasi masalah yang relevan:

1. metode pembelajaran yang digunakan pendidik masih bersifat konvensional yang terkadang membuat peserta didik jenuh dalam menerima materi yang di ajarkan.
2. Kurangnya respon peserta didik dalam memperhatikan materi yang disampaikan oleh pendidik.
3. Hasil belajar peserta didik yang masih kurang dari apa yang diharapkan.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid di kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue?

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Agar menghindari terjadinya kesalahan terhadap variable dalam penelitian ini, maka peneliti perlu mengemukakan definisi operasional untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan pembaca. Adapun definisi operasional variable yang dimaksud:

a. Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid

Pembelajaran dengan sistem “fun learning” adalah suatu sistem pembelajaran yang didesain secara khusus untuk dapat membangkitkan minat peserta didik dalam belajar. *fun learning* Tidak hanya membangkitkan minat para peserta didik, akan tetapi dalam sistem *fun learning* peserta didik akan diajak secara langsung untuk terlibat dalam sebuah pembelajaran.

pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar belajar yang menyenangkan dalam arti peserta didik tidak takut salah dalam mencoba/bereksperimen, peserta didik tidak khawatir ditertawakan kemampuannya, dan peserta didik tidak takut dianggap sepele.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami sebagai kompetensi atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti

proses pembelajaran ilmu tajwid setelah melalui tes kognitif. Pelaksanaan tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan media fun learning dan tes akhir (*posttes*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media fun Learning.

2. Ruang Lingkup

Berdasarkan pada definisi operasional yang telah dikemukakan sebelumnya dapat diketahui bahwa masalah dalam penelitian ini terkait implementasi Metode *fun learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ilmu tajwid di MTs At-taqwa DDI Jampue. Adapun ruang lingkup penelitian ini yaitu:

- a. Implementasi metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ilmu tajwid di kelas eksperimen.
- b. Metode konvensional untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ilmu tajwid di kelas kontrol.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini:

- a. Untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dan setelah implementasi Metode *Fun Learning* melalui Aplikasi *Secil Tajwid* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas VII MTs At-Taqwa DDI Jampue.
- b. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui implementasi Metode *Fun Learning* melalui Aplikasi *Secil Tajwid* di kelas VII MTs At-Taqwa DDI Jampue.

2. Kegunaan penelitian

a. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan bahan bacaan yang bermanfaat sehingga dapat memberikan perkembangan ilmu pengetahuan serta dapat menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya untuk lebih memperbaiki dan memaksimalkan hasil penelitiannya.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangsi wawasan keilmuan yang bermanfaat dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih meningkat.

- 2) Bagi pendidik, sebagai masukan dalam merancang kegiatan belajar mengajar serta dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Bagi peneliti, sebagai pengalaman berharga dan wawasan penulis mengenai metode pembelajaran dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

F. *Garis Besar Isi Tesis*

Adapun garis besar isi proposal tesis sebagai berikut:

Sebagaimana dalam tesis ini diawali dengan pendahuluan. Dalam pendahuluan ini diuraikan tentang hal-hal yang melatar belakangi diangkatnya judul penelitian ini. Kemudian, peneliti mulai mengidentifikasi masalah-masalah yang terdapat dalam penelitian ini dan merumuskan rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta menjelaskan definisi operasional dan ruang lingkup penelitian.

Pada bahagian kedua yaitu landasan teoritis, dimana peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan diteliti. Dalam bahagian ini juga diuraikan teori-teori yang mencakup media fun learning dan hasil belajar, serta menggambarkan kerangka konsep penelitian dan hipotesis.

Bagian ketiga, memaparkan tentang metode penelitian. Metode penelitian dalam tesis ini dijelaskan oleh peneliti di bab ketiga. Di bagian jenis dan desain eksperimen, peneliti menjelaskan tipe penelitian dan bagaimana bentuk penelitian tesis ini. selanjutnya waktu dan lokasi penelitian, juga populasi dan sampel dari penelitian ini dipaparkan berkesinambungan dengan metode sampling dan metode pengumpulan data. Peneliti juga menjelaskan definisi variabel dan instrumen penelitian yakni tes dan dokumentasi yang kemudian akan

dihubungkan pada tiap-tiap variabel penelitian juga teknik analisis data hasil penelitian secara deskriptif maupun tabel. Prosedur eksperimen penelitian ini dipaparkan sebagai penutup bab ketiga.

Bab keempat, peneliti mengungkapkan hasil penelitian dan pembahasan dalam tesis ini. Dimulai dari deskripsi hasil penelitian di MTs Attaqwa DDI Jampue berupa deskripsi statistik data hasil penelitian yang dirincikan menggunakan tabel dan rumus-rumus terkait dengan tujuan untuk merepresentasikan data penelitian. kemudian, pemaparan hasil penelitian dilanjutkan dengan pembahasan mendetail terkait bagaimana penelitian tersebut dilakukan dari awal hingga akhir sehingga didapatkan data hasil penelitian yang dibutuhkan. Sebagai penutup bab keempat, peneliti juga menjelaskan hasil pengujian hasil hipotesis penelitian yang menggunakan angka hasil uji *sample*.

Terakhir, di dalam bab kelima peneliti memberikan simpulan hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah di bab satu, kemudian implikasi hasil penelitian ini, dan juga rekomendasi kepada pihak-pihak terkait maupun terlibat dalam penelitian ini sebagai penutup tesis ini.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran yang ditemukan, ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Siti Sarah dalam penelitiannya yang berjudul “*Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam(PAI) Dengan Pendekatan Fun Learning Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa*” (studi analisis pada anak usia dini di lembaga private alif iqro ciputata tangerang selatan).²² Hasil dalam penelitian ini: (1)implementasi pendekatan fun learning dalam pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) sebagai berikut: a) membuat perencanaan pembelajaran PAI untuk anak usia dini, b) melalui tiga tahap pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup menggunakan pendekatan fun learning dan metode edutainment, (2) peningkatan kecerdasan emosional daniel Goelman menghasilkan: a) meningkatkan durasi fokus belajar anak, b) terbentuknya minat, c) keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan d) tumbuhnya kesadaran belajar. Dalam penelitian yang diadakan oleh siti sarah menggunakan jenis penelitian kualitatif *descriptive research* yang berfokus mendeskripsikan pembelajaran PAI melalui *fun learning*.

Berdasarkan penelitian diatas ditemukan persamaan ditemukan persamaan variabel yaitu sama-sama mengukur metode *fun learning*, apakah ada peningkatan setelah menggunakan metode fun learning terhadap hasil belajar

²²Siti Sarah, “*Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam(PAI) Dengan Pendekatan Fun Learning Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa*”. (Institute Ilmu Al-Qur’an (IIQ) Jakarta, 2022). h. 23

peserta didik. Di lain sisi penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan *fun learning* untuk mengetahui peningkatan kecerdasan emosional peserta didik, hal tersebut menjadi pembeda antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian diatas. penggunaan jenis penelitian yang dilakukan oleh siti sarah berbeda dengan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif sedangkan penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif kuasi eksperimen. Terdapat juga perbedaan tempat penelitian yaitu pada kelas anak usia dini di lembaga private alif iqro sedangkan penulis memilih tempat di VII tingkat MTs Attaqwa DDI jampue.

Moch Tohet, Fildah Zahrona Alfaini dalam penelitian mereka yang berjudul "*Pembelajaran Hybrid: Integritas Pembelajaran Berbasis Teknologi dengan Konvensional untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid*".²³ Pada hasil penelitian yang mereka adakan diperoleh beberapa hal penting yang menunjukkan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan mengenai aplikasi yang digunakan yakni aplikasi Secil Tajwid. Pada penelitian yang mereka adakan bertujuan untuk menganalisis pembelajaran *hybrid* yang menggabungkan pembelajaran berbasis teknologi dengan pembelajaran konvensional dalam rangka meningkatkan motivasi belajar ilmu tajwid di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahul Islam. Sedangkan tujuan dari penulis yang akan mengimplementasikan sebuah aplikasi Secil Tajwid dengan pendekatan metode *Fun Learning* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik di tingkat MTs sebagai alternatif untuk memperkuat pengetahuan dan perbaikan yang signifikan dalam pemahaman membaca Al-Quran dengan berbagai macam fitur pada aplikasi secil tajwid.

²³Moch Tohet, Fildah Zahrona Alfaini dalam penelitian mereka yang berjudul "*Pembelajaran Hybrid: Integritas Pembelajaran Berbasis Teknologi dengan Konvensional untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid*" (At-tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, Vol.07, No.02, desember 2023), h. 511.

Ahmad Izza Muttaqin, Muhammad Endy Fadlullah, Putri Sofiatu Rohma dalam penelitian mereka yang berjudul “*Pengaruh Model Fun Learning Dengan Super Memori Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di Mts Mamba’ul Huda Krasak Tegalsari*”²⁴ pada hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan nilai berdasarkan hasil data *pretest* dan *posttest* maka diketahui perbandingan skor yang diperoleh dikelas IX.3 yang berjumlah 24 peserta didik, pada hasil *pretest* didapatkan skor terendah 20, dan skor tertinggi, dan nilai *mean* 49,38, nilai median 57, serta nilai std deviasi sebesar 18,34, sedangkan pada tahap *posttest* mendapatkan nilai skor terendah sebesar 60, nilai skor tertinggi 100, nilai *mean* 80,00, nilai median sebesar 77, serta nilai std deviasi 13,188, H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model fun learning dengan super memori terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX.3 mata pelajaran Al-Quran Hadist di MTs Mamba’ul Huda Krasak Tegalsari tahun ajaran 2020/2021.

Hasil dari penelitian tersebut dipahami bahwa dengan penggunaan metode fun learning, memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berbeda dengan yang diteliti oleh penulis dengan penggunaan metode fun learning diharapkan akan memberi pengaruh pada hasil belajar peserta didik dan memberikan efek yang menarik dan menyenangkan dengan melalui game dari media android bernama Secil Tajwid. Pada penelitian mereka dan penggunaan jenis metode penelitian yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pemberian *pretest* dan *posttest* dan berfokus pada hasil belajar peserta didik, hanya saja yang memedakan dengan penelitian yang akan diadakan oleh penulis yaitu

²⁴Ahmad Izza Muttaqin, Muhammad Endy Fadlullah, Putri Sofiatu Rohma Dalam Penelitian Mereka Yang Berjudul “*Pengaruh Model Fun Learning Dengan Super Memori Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di Mts Mamba’ul Huda Krasak Tegalsari*” (Kajian Pendidikan Islam, Vol.5 No. 2, 2021), h. 25.

penggunaan metode fun learning melalui media Secil Tajwid sedangkan penelitian diatas menggunakan model fun learning. Selain itu yang membedakan penelitian penulis dengan penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran yang berbeda. penelitian diatas berfokus pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist sedangkan penulis berfokus pada mata pelajaran Ilmu Tajwid.

Dedy Novriadi dan Desi Firmasari dalam penelitiannya yang berjudul “*Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”²⁵. Hasil penelitian Dedy dan Desi menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan tiga siklus hasil belajar peserta didik menjadi meningkat karena proses pembelajaran lebih interaktif dan lebih menarik. Perkembangan teknologi membawa perubahan bagi dunia pendidikan, perubahan itu didikuti dengan perkembangan media pembelajaran, yang sebelumnya menggunakan metode konvensional berkembang dengan multimedia salah satunya *macromedia flash player 7*, agar proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ), penelitian dilakukan dengan *Classroom Action Research*, menggunakan tiga siklus penerapan *macromedia flash player 7* yang diikuti oleh 35 peserta didik. Masing-masing siklus dievaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan *macromedia flash player 7*.

Berdasarkan penelitian di tersebut dipahami bahwa dengan penggunaan aplikasi berbasis multimedia, hasil belajar peseeta didik menjadi meningkat karena proses pembelajaran lebih interaktif dan lebih menarik, terutama dalam mata pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an (BTQ). Hal yang sama digunakan oleh

²⁵Dedy Novriadi Dan Desi Firmasari Dalam Penelitiannya Yang Berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, (Universitas Muhammadiyah Bengkulu, 2022), h. 21.

penulis dengan memanfaatkan media berbasis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pada pembelajaran tajwid diharapkan dapat menghasilkan hal yang sama pada aspek peningkatan hasil belajar peserta didik walaupun dengan penggunaan media yang berbeda. Hal lain yang membedakan penelitian diatas dengan penelitian yang diadakan oleh penulis yaitu metode penelitiannya, penelitian yang diatas menggunakan metode *Clasroom Action Research* sedangkan penulis menggunakan metode penelitian.

B. Analisis Teoritis Variabel

1. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, bahwa konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada peserta didik akan meningkat kecerdasannya.²⁶

Teori konstruktivisme memfokuskan belajar sebagai proses operatif, bukan figuratif. Belajar operatif bertujuan untuk memperoleh dan menemukan struktur pemikiran lebih umum yang dapat digunakan pada beragam situasi. Belajar operatif tidak hanya menekankan pada pengetahuan tentang sesuatu (deklaratif), tetapi juga pengetahuan struktural yang berhubungan dengan bagaimana sesuatu terbentuk. Sementara itu, belajar figuratif berarti upaya untuk memperoleh dan menambah pengetahuan.

²⁶Suparlan, Suparlan. "Teori konstruktivisme dalam pembelajaran." *Islamika* 1.2 (2019), h. 82

Menurut Glaserfeld beberapa keterampilan diperlukan dalam proses konstruksi, diantaranya:

- a. keterampilan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman.
- b. keterampilan membandingkan dan menarik kesimpulan mengenai persamaan dan perbedaan.
- c. keterampilan menyukai atau memilih pengalaman yang satu daripada pengalaman yang lain. Melalui keterampilan-keterampilan tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengkonstruksikan pengetahuan berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.²⁷

Shymansky mengatakan konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya.²⁸

Hill, mengatakan konstruktivisme sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang di pelajari.²⁹ Menurut hill konstruktivisme merupakan bagaimana menghasilkan sesuatu dari apa yang dipelajarinya, dengan kata lain bahwa bagaimana memadukan sebuah pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikkan dalam kehidupannya supaya berguna untuk kemaslahatan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat di pahami bahwa konstruktivisme merupakan bagaimana mengaktifkan peserta didik dengan cara memberikan ruang yang seluas-luasnya untuk memahami apa yang mereka telah pelajari dengan cara

²⁷Kusumawati, Indah Tri, Joko Soebagyo, and Ishaq Nuriadin. "Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme." *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 5.1 (2022), h. 16

²⁸Suparlan, Suparlan. "Teori konstruktivisme dalam pembelajaran." *Islamika* 1.2 (2019). h. 83.

²⁹Atika, Yova, and Reka Amelia Lestari. "Implementasi Teori Konstruktivistik Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 1.1 (2023). h. 212-228.

menerapkan konsep-konsep yang di ketahuinya kemudian mempraktikkannya ke dalam kehidupan sehari-harinya.

Pendekatan konstruktivisme mempunyai beberapa konsep umum, di antaranya sebagai berikut.

- a. Peserta didik aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman yang sudah ada.
- b. Dalam konteks pembelajaran, peserta didik seharusnya membina pengetahuannya sendiri.
- c. Pentingnya membina pengetahuan secara aktif oleh peserta didik sendiri melalui proses saling memengaruhi antara pembelajaran terdahulu dengan yang baru.
- d. Unsur penting dalam teori ini adalah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada.
- e. Ketidakseimbangan merupakan faktor motivasi pembelajaran yang utama. Faktor ini berlaku apabila seorang peserta didik menyadari gagasan-gagasannya tidak konsisten atau bertentangan dengan pengetahuan ilmiah.
- f. Bahan pengajaran yang disediakan harus berkaitan dengan pengalaman peserta didik untuk menarik minatnya dalam belajar.³⁰

2. Teori Behaviorisme

Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, minat, bakat dan perasaan individu dalam kegiatan belajar. Peristiwa

³⁰Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press, 2016. h. 22-23.

belajar semata-mata dilakukan dengan melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu.³¹

Menurut Edward Lee Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera atau suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk bereaksi atau berbuat. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan (akibat adanya rangsangan). Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit, yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati.³²

Menurut Hilgard belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perbuatan yang ditimbulkan oleh lainnya. Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:

- a. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

³¹B.R. Hergenhahn dan Matthew H. Olson, *Theoris of Learning (Teori Belajar Edisi Ketujuh)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012), h. 48.

³²Asfar, A. M. I. T., A. M. I. A. Asfar, and Mercy F. Halamury. "Teori behaviorisme." *Makassar: Program Doktorat Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar* (2019). h. 5.

- c. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.³³

John Broadus Watson, belajar on merupakan sebuah proses interaksi antara stimulus dan respons, namun stimulus dan respons yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Dengan kata lain Watson mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun ia menganggap hal tersebut sebagai faktor yang tak perlu diperhitungkan, karena hal tersebut tidak dapat menjelaskan apakah seseorang telah belajar atau belum, dan karena hal tersebut tidak dapat diamati.³⁴

Teori belajar behaviorisme berorientasi kepada hasil perubahan perilaku yang dapat diamati, dianalisis, diukur, dan diuji secara obyektif. Perubahan perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan jika dilakukan pengulangan dan pelatihan. Perubahan perilaku tersebut tentunya mengarah kepada perubahan perilaku yang diinginkan. Jika perubahan tersebut bersifat positif, artinya sesuai dengan yang diinginkan, maka akan mendapatkan penguatan positif. Sebaliknya jika perubahan tersebut bersifat negatif, artinya tidak sesuai dengan yang diinginkan, maka mendapatkan penghargaan negative. Sehingga evaluasi dalam teori belajar behaviorisme berdasarkan kepada perilaku yang tampak atau dapat diamati secara langsung.³⁵

Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan

³³Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta.2016),h. 45

³⁴Pratama, Yoga Anjas. "Relevansi teori belajar behaviorisme terhadap pendidikan agama islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 4.1 (2019). h. 43

³⁵Anugrah, Adet Tamula. "Teori Belajar Behaviorisme dan Kognitivisme Perspektif Pendidikan Islam." *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam* 17.1 (2024), h. 78.

lingkungan yang melibatkan proses tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan fisik, keadaan mabuk, lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar.

Secara teoritik, belajar dalam konteks behaviorisme melibatkan empat unsur pokok yaitu: drive, stimulus, response dan reinforcement. Apa yang dimaksudkan dengan drive yaitu suatu mekanisme psikologis yang mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhannya melalui aktivitas belajar. Stimulus yaitu rangsangan dari luar diri subyek yang dapat menyebabkan terjadinya respons. Response adalah tanggapan atau reaksi terhadap rangsangan atau stimulus yang diberikan. Dalam perspektif behaviorisme, respons biasanya muncul dalam bentuk perilaku yang kelihatan. Reinforcement adalah penguatan yang diberikan kepada subyek belajar agar ia merasakan adanya kebutuhan untuk memberikan respons secara berkelanjutan.³⁶

Teori behaviorisme menekankan pada kajian ilmiah mengenai berbagai respons perilaku yang dapat diamati dan penentu lingkungannya. Dengan kata lain, perilaku memusatkan pada interaksi dengan lingkungannya yang dapat dilihat dan diukur. Prinsip-prinsip perilaku diterapkan secara luas untuk membantu orang-orang mengubah perilakunya ke arah yang lebih baik.³⁷

Adapun ciri-ciri teori belajar behaviorisme yaitu dapat dilihat dari tingkah laku manusia dalam bentuk refleksi. Dalam psikologi teori belajar behaviorisme disebut juga dengan teori pembelajaran yang didasarkan pada tingkah laku yang diperoleh dari pengkondisian lingkungan. Pengkondisian terjadi melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini dilihat secara sistematis dapat diamati dengan tidak mempertimbangkan keseluruhan keadaan mental.

³⁶Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta. 2020), h.87

³⁷Laura A king, *Psikologi umum: Sebuah Pengantar Apresiatif* (Jakarta:Salemba Humanik, 2010), h.15.

Bagi sebagian orang, belajar dianggap sebagai kegiatan untuk mengumpulkan atau menghafalkan fakta- fakta yang tersaji dalam bentuk materi pelajaran. Bagi yang berasumsi demikian, mereka akan bangga ketika melihat anak-anaknya mampu mengungkapkan kembali secara lisan atau verbal sebagian besar informasi yang sudah disampaikan oleh guru ataupun yang tersedia dalam buku teks. Bagi sebagian lainnya, belajar dipandang sebagai pelatihan belaka, seperti pada pelatihan membaca dan menulis. Sehingga jika melihat anak-anak mereka memiliki keterampilan tertentu mereka akan puas. Walaupun keterampilan tersebut ada kalanya tidak diiringi dengan pemahaman tentang arti, hakikat, dan tujuan keterampilan tersebut.³⁸

Teori behaviorisme dalam pembelajaran dapat digunakan untuk melatih refleks-refleks sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu kebiasaan yang dikuasai individu. Artinya suatu pembelajaran harus dapat melatih individu peserta didik dengan menggunakan stimulus dan respon sehingga hasil dari pembelajaran tersebut merupakan sesuatu yang dikuasai peserta didik. Menurut teori ini, pembelajaran harus dapat menciptakan stimulus dan respon yang dapat diamati dan dapat membantu peserta didik dalam menguasai suatu pelajaran. Untuk itu dalam suatu pembelajaran dibutuhkan *trial and error*, *classical conditiong*, dan *stimulus respon*. Teori belajar behaviorisme merupakan suatu teori psikologi yang berfokus pada perilaku nyata dan tidak terkait dengan hubungan kesadaran atau konstruksi mental. Ciri utamanya adalah guru cenderung bersikap otoriter, menjadi agen indoktrinasi dan propaganda, serta sebagai pengendali masukan perilaku. Hal ini karena menganggap manusia itu bersifat pasif dan segala sesuatunya tergantung pada stimulus yang didapatkan.

³⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 88.

Kelemahan teori belajar behavioristik Kaum behavioris menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku di mana *reinforcement* dan *punishment* menjadi stimulus untuk merangsang pebelajar dalam berperilaku. Pendidik yang masih menggunakan kerangka behavioristik biasanya merencanakan kurikulum dengan menyusun isi pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan suatu keterampilan tertentu. Kemudian, bagian-bagian tersebut disusun secara hierarki, dari yang sederhana sampai yang kompleks. Pandangan teori behavioristik telah cukup lama dianut oleh para pendidik. Namun dari semua teori yang ada, teori Skinnerlah yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan teori belajar behavioristik. Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, Pembelajaran berprogram, modul dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus-respons serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*), merupakan program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan Skinner.

Teori behavioristik banyak dikritik karena sering kali tidak mampu menjelaskan situasi belajar yang kompleks, sebab banyak variabel atau hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan dan/atau belajar yang dapat diubah menjadi sekadar hubungan stimulus dan respon. Teori ini tidak mampu menjelaskan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dalam hubungan stimulus dan respon. Pandangan behavioristik juga kurang dapat menjelaskan adanya variasi tingkat emosi pebelajar, walaupun mereka memiliki pengalaman penguatan yang sama. Pandangan ini tidak dapat menjelaskan mengapa dua anak yang mempunyai kemampuan dan pengalaman penguatan yang relatif sama, ternyata perilakunya terhadap suatu pelajaran berbeda, juga dalam memilih tugas sangat berbeda tingkat kesulitannya. Pandangan behavioristik hanya mengakui adanya stimulus

dan respon yang dapat diamati. Mereka tidak memperhatikan adanya pengaruh pikiran atau perasaan yang mempertemukan unsur-unsur yang diamatitersebut.

Teori belajar behaviorisme dengan segala kelebihanannya dapat digunakan untuk membantu suatu pembelajaran. Namun perlu diingat bahwa teori pembelajaran ini juga memiliki beberapa kekurangan. Untuk itu dalam mendesain suatu pembelajaran perlu juga diperhatikan langkah-langkah pengembangan yang digunakan, pilihan materi pelajaran dan unsur-unsur desain pesan yang baik yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami suatu pelajaran. Dalam implementasinya teori behaviorisme mengusung beberapa prinsip yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. Pemberian ulangan atau tes diperlukan dalam pembelajaran untuk melatih siswa dalam memahami hubungan antara pertanyaan dengan jawaban atau hubungan antara masalah dengan solusinya.
2. Dalam pembelajaran perlu adanya proses pengulangan (*repetition*) materi, karena dapat membentuk pembiasaan.
3. Pemberian stimulus yang menyenangkan terhadap tindakan baik siswa (mis. prestasi belajar yang bagus) harus dilakukan untuk memotivasi agar terus mempertahankan prestasinya. Sebaliknya pemberian stimulus yang tidak menyenangkan terhadap Tindakan siswa yang tidak baik (mis. prestasi belajar yang jelek karena males belajar) juga harus dilakukan untuk memotivasi siswa agar lebih giat lagi, sehingga nilainya lebih baik.
4. Pemberian hukuman dan hadiah diperlukan dalam rangka menciptakan disiplin kelas yang kondusif untuk proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

5. Pemberian hadiah atau hukuman harus dilakukan secara variatif, sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada siswa yang menerimanya;
6. Proses pembelajaran akan berjalan secara efektif jika siswa sudah memiliki kesiapan untuk mengikuti proses belajar, baik kesiapan mental maupun kesiapan menerima materi yang baru, oleh karena itulah pemberian appersepsi sebelum memulai proses pembelajaran menjadi penting.³⁹

Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behaviorisme ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Perilaku yang diinginkan mendapat penguatan positif dan perilaku yang kurang sesuai mendapat penghargaan negatif. Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang tampak.

C. Definisi Konsep

1. Implementasi

a. Pengertian Implementasi

Secara umum istilah Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Kamus Webster, merumuskan secara pendek bahwa *to implement* (mengimplementasikan) berarti *to provide the means for carrying out* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu), *to give practical effect to* (menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu). Pengertian tersebut mempunyai arti bahwa untuk mengimplementasikan sesuatu harus disertai sarana yang mendukung yang nantinya akan menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu itu.⁴⁰

³⁹Deni Hardianto, "Paradigma Teori Behavioristik dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran", Jurnal, diakses pada 1 Mei 2021. h. 21.

⁴⁰Nisa, Zahrotun. *Implementasi Quantum Learning Berbasis Daring Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas 5 Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Kediri*. Diss. Institut Agama Islam Tribakti, 2021. h. 1.

b. Indikator Implementasi

Indikator implementasi dapat bervariasi tergantung pada konteks dan tujuan program atau proyek yang sedang dilaksanakan. Namun, secara umum, berikut adalah beberapa jenis indikator implementasi yang dapat digunakan:

- 1) Indikator Input
 - a) Sumber Daya
Jumlah dan jenis sumber daya yang digunakan (misalnya, dana, tenaga kerja, peralatan).
 - b) Pelatihan dan Pengembangan
Jumlah dan jenis pelatihan yang diberikan kepada staf atau peserta.
- 2) Indikator Proses
 - a) Aktivitas
Jumlah dan jenis kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan rencana.
 - b) Partisipasi
Tingkat partisipasi dari peserta yang ditargetkan.
 - c) Kepatuhan terhadap Jadwal
Apakah kegiatan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- 3) Indikator Output
 - a) Hasil Langsung
Jumlah dan jenis produk atau layanan yang dihasilkan (misalnya, jumlah modul pelatihan yang diselesaikan, jumlah orang yang dilatih).
 - b) Kualitas
Kualitas dari hasil yang dihasilkan (misalnya, kepuasan peserta, penilaian kualitas dari output).

4) Indikator Outcome

a) Perubahan Jangka Pendek

Dampak langsung dari implementasi pada target kelompok (misalnya, peningkatan pengetahuan atau keterampilan).

b) Perubahan Jangka Panjang

Dampak jangka panjang dari program pada masyarakat atau organisasi (misalnya, peningkatan kualitas hidup, penurunan tingkat pengangguran).

5) Indikator Efisiensi

a) Biaya Efektivitas

Perbandingan antara biaya yang dikeluarkan dengan hasil yang dicapai.

b) Penggunaan Sumber Daya

Seberapa efektif sumber daya digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Untuk setiap proyek atau program, penting untuk mengidentifikasi indikator yang paling relevan dengan tujuan spesifik yang ingin dicapai. Ini akan membantu dalam memantau dan mengevaluasi efektivitas implementasi serta melakukan perbaikan yang diperlukan. Berikut adalah beberapa penjelasan mengenai indikator implementasi menurut para ahli:

1) Michael Quinn Patton

Menurut Michael Quinn Patton, indikator implementasi adalah alat untuk mengukur dan mengevaluasi sejauh mana suatu program atau kebijakan diimplementasikan sesuai dengan rencana. Indikator ini meliputi aspek-aspek seperti sumber daya yang digunakan, aktivitas yang dilakukan, dan hasil yang dicapai.

2) Rossi, Lipsey, dan Freeman

Menurut para ahli ini, indikator implementasi adalah pengukuran yang digunakan untuk menilai proses pelaksanaan suatu program. Ini mencakup input (sumber daya yang dimasukkan ke dalam program), aktivitas (tindakan yang dilakukan), dan output (produk atau layanan yang dihasilkan). Indikator ini penting untuk memahami apakah program berjalan sesuai rencana dan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

3) Kusek dan Rist

Menurut Kusek dan Rist, indikator implementasi adalah komponen kunci dalam sistem pemantauan dan evaluasi. Mereka menyarankan bahwa indikator harus spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan berbatas waktu (SMART). Indikator implementasi digunakan untuk memantau kemajuan pelaksanaan program dan memastikan bahwa tujuan jangka pendek dan jangka panjang tercapai.

4) Funnell dan Rogers

Funnell dan Rogers menekankan bahwa indikator implementasi harus mencakup berbagai aspek dari proses implementasi, termasuk konteks, input, aktivitas, dan output. Mereka menekankan pentingnya indikator yang mengukur kualitas serta kuantitas, karena kualitas implementasi dapat sangat mempengaruhi hasil akhir.

5) World Health Organization

Menurut WHO, indikator implementasi digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan program kesehatan. Indikator ini mencakup berbagai aspek seperti cakupan layanan, kualitas layanan, penggunaan sumber daya, dan kepuasan penerima layanan. Indikator ini membantu dalam memahami efektivitas program kesehatan dan dalam mengidentifikasi area yang memerlukan peningkatan.

6) Huey-Tsyh Chen

Huey-Tsyh Chen menyatakan bahwa indikator implementasi adalah bagian penting dari teori evaluasi program. Menurutnya, indikator ini digunakan untuk memantau dan mengevaluasi apakah suatu program dijalankan sesuai dengan desainnya, dan apakah komponen-komponen kunci dari program tersebut diimplementasikan secara efektif.

2. Metode *Fun Learning*

a. Pengertian Metode *Fun Learning*

Secara bahasa Metode sendiri berasal dari bahasa Yunani “*metodos*” yang terdiri dari “*metha*” berarti melalui atau melewati dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Metode diartikan sebagai suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.⁴¹ Sebuah metode harus mempunyai target/ jaminan tertinggi akan tercapainya tujuan. Menurut Surakhmad metode adalah cara yang memberikan jaminan tertinggi akan tercapainya tujuan itu dengan sebaik-baiknya. Menurut Soejono metode adalah cara menyajikan bahan pengajaran.⁴²

Fun Learning dalam kamus bahasa Inggris, diartikan sebagai *Fun* yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” dan *learing* diartikan “pembelajaran” jadi *fun learning* adalah pengetahuan yang didapatkan dengan cara belajar menyenangkan dan mengasyikan.⁴³

Metode *Fun Learning* merupakan cara belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan berpusat pada kondisi psikologi siswa dan suasana lingkungan

⁴¹Auliyah, Khairul. "Inovasi Metode Pendidikan Agama Islam Melalui Active Learning." *Edupeedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 7.1 (2022), h. 31.

⁴²Rozak Habibi, “Implementasi Metode Pembelajaran Tahsin Al-Qur’an Siswa Mts Al-Munawwarah Binjai Kelurahan Nangka Kecamatan Binjai Utara Kota Binjai Provinsi Sumatera Utara”, *Tesis* (Medan: UIN Sumatera Utara Medan, 2020), h. 16.

⁴³Nurfitriani, “Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minatbelajar IPA Bagi Siswa Kelas V Di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa” (Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016), h. 11

dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Metode *Fun Learning* adalah salah satu cara membuat suasana belajar mengajar menjadi nyaman sehingga terciptalah rasa cinta dan keinginan peserta didik untuk belajar.⁴⁴

Djamarah mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup bila proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.⁴⁵

Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada peserta didik agar tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana *fun* akan mendapat reaksi yang positif dari peserta didik. Kalau suasana belajar selalu *fun* maka motivasi belajar peserta didik akan muncul dan bertambah.

Seorang pendidik harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar adalah sesuatu yang menyenangkan karena belajar dengan cara menyenangkan akan memudahkan peserta didik untuk menguasai materi yang lebih cepat.

b. Macam-macam Pembelajaran *Fun Learning*

Ditinjau dari kegiatan peserta didik, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berani mencoba dan berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan berani

⁴⁴Ilham Sanjaya, "Pengaruh Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah" (Skripsi UNILA, Lampung, 2019), h. 22

⁴⁵Irfan Fauzan Attamimi, Maelina Kamaliyah, Sri Nurjanah Dan Tanti Dewinggih, "Meningkatkan Minat Belajar Dengan Metode Fun Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Kumbang". Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. (2021), h. 86

mengemukakan pendapat.

Ditinjau dari kegiatan pendidik, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut pendidik agar dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dalam arti peserta didik tidak takut salah dalam mencoba/bereksperimen, peserta didik tidak khawatir ditertawakan kemampuannya, dan peserta didik tidak takut dianggap sepele. Berikut adalah macam-macam pembelajaran *Fun Learning*:

- 1) Bermain Belajar tidak selalu berurusan dengan hal-hal yang bersifat serius, kemampuan bermain merupakan unsur penting dalam banyak hal dan dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan.
- 2) Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi/atau pengetahuan secara lisan.
- 3) Bernyanyi merupakan strategi yang paling gampang dalam proses transformasi ilmu kepada peserta didik.
- 4) Humor Suasana yang menarik bisa menghilangkan kejenuhan yang sering dialami oleh peserta didik.
- 5) Tebak-tebakan dapat melatih daya ingat dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran.⁴⁶

Menggunakan *Fun Learning* memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan peserta didik, yaitu:

- 1) Menciptakan sesuatu yang unik dan baru
- 2) Menstransformasikan gagasan lama kedalam bentuk yang baru
- 3) Melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah
- 4) Membangun fantasi dan imajinasi yang baru dan terarah

⁴⁶Nurma Afrilia, "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung". Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2021. H. 17

- 5) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- 6) Adanya kesenangan dan kepuasan diri saat melakukan sesuatu .⁴⁷

c. Kelebihan dan Kekurangan *Fun Learning*

Beberapa hal yang menjadi kelebihan pembelajaran dengan menggunakan *fun learning* sebagai berikut:

- 1) peserta didik lebih siap dalam menghadapi materi yang akan dipelajari karena peserta didik telah memiliki informasi materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya buku, internet, pendidik dan orang yang ahli dibidang materi tersebut.
- 2) peserta didik akan memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran karena pembelajaran ini menggunakan teman sebaya dalam proses pembelajarannya. peserta didik yang ditutori tidak akan segan-segan dalam memberikan pertanyaan yang akan dipahami.
- 3) peserta didik aktif dalam pembelajaran baik sebelum dan sesudah pembelajaran itu sendiri maupun pada saat pembelajaran berlangsung. Hal itu terjadi dikarenakan peserta didik yang diberi panduan untuk mencari materi itu sendiri pada saat setelah atau sebelum pembelajaran dari berbagai sumber.
- 4) Kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran sangat besar karena peserta didik dituntut memperoleh informasi sebelum dan setelah pembelajaran kemudian mengkomunikasikan kembali materi yang diperoleh pada peserta didik lainnya pada saat pembelajaran berlangsung.

Selain memiliki kelebihan, *fun learning* juga memiliki Kelemahan sebagai berikut:

⁴⁷Nirbita, Betanika Dkk, “ Fun Learning Sebagai Solusi Dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar. (Seminar Nasional Pendidikan: Malang, 2017), h. 119.

- 1) Literatur yang terbatas, namun hal ini dapat diantisipasi dengan menganjurkan peserta didik untuk membaca buku-buku yang relevan atau melalui internet.
- 2) Jika peserta didik tidak rajin dalam mencari informasi maka teknik pembelajaran *fun learning* ini menjadi kurang efektif, namun hal ini dapat diantisipasi oleh pendidik dengan memberikan motivasi dan penghargaan pada peserta didik yang mendapatkan informasi materi pelajaran dari sumber mana saja.⁴⁸

2. Aplikasi Secil Tajwid

Teknologi informasi telah berkembang seiring dengan perkembangan era kekinian sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan sangat cepat, mengakibatkan pertukaran informasi, ilmu pengetahuan dan pemanfaatan media digital menjadi kebutuhan hampir semua manusia sehingga butuh persaingan untuk mendapatkannya.

Sekarang ini teknologi pada sektor pendidikan sudah mulai berkembang. Salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran yang sudah berbasis teknologi. Karena dengan teknologi, media pembelajaran dapat dirancang dengan lebih variatif sehingga fungsinya pun menjadi lebih luas. Namun, mengembangkan media ataupun metode pembelajaran berbasis teknologi tidaklah mudah, perlu adanya usaha yang lebih untuk memaksimalkan teknologi sebagai media atau metode pembelajaran. Salah satunya adalah pada penelitian ini, yang mana tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan metode *fun learning* berbasis aplikasi khususnya dengan penggunaan *Android* pada pembelajaran Ilmu Tajwid. Sehingga dapat menciptakan variasi baru dalam pembelajaran ilmu tajwid

⁴⁸Nurfitrianan, “ Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minatbelajar IPA Bagi Siswa Kelas V Di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa” (Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016), h. 19.

yang mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

a. Materi Dan Fitur-Fitur Pada Aplikasi *Secil Tajwid*

Pelajaran pada aplikasi *secil tajwid* termasuk kategori yang cukup lengkap, dimana pada aplikasi *secil tajwid* ini terdapat 4 kategori materi yaitu:

1) Hukum Nun Mati dan Tanwin

a) *Izhar*

Izhar berarti jelas, maksudnya apabila ada huruf Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf-huruf *izhar*, maka harus dibaca jelas. Hurufnya; ع - ه - ء - خ - غ - ح -

Contoh: مِنْ حَيْثُ - مِنْ أَهْلِ

b) *Iqlab*

Hukum *Iqlab* apabila Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf “ب” maka dibaca menjadi م disertai dengan dengung. Setiap bacaan yang mengandung *Iqlab* dibaca dua harakat. Hurufnya; ب

Contoh:

- مِنْ بَعْدِهِمْ

c) *Ikhfa*

Ikhfa berarti menyamamarkan/samar-samar, maksudnya menyamarkan bunyi huruf Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf-huruf *Ikhfa*'. Semua bacaan dengan *Ikhfa*' adalah dua harakat. Hurufnya; ش - ج - ك - ث - ذ - ص - ظ - ض - ت - ف - ز - ط - د - س - ق -

Contoh:

أَنْزَلْنَا - أَنْزَلْنَا

d) *Idgam Bi Gunnah*

Idgam artinya memasukkan, *bi Gunnah* artinya dengan dengung. Cara membaca *Idgam bi Gunnah* adalah dengan memasukkan suara Nun mati atau

Tanwin kepada huruf *Idgam bi Gunnah* yang ada di hadapannya sehingga menjadi satu ucapan, seakan-akan satu huruf. Pada saat meng-idgam-kan suara harus ditasydidkan kepada huruf *Idgam bi Gunnah* yang ada di hadapan Nun mati atau Tanwin, lalu ditahan kira-kira dua ketukan secara berdengung. Hurufnya; ن – ي – م – و

Contoh:

مِنْ وَاقٍ - حَبْلٌ مِنْ مَسَدٍ

e) *Idgam Bila Gunnah*

Bila gunnah artinya tanpa berdengung. Apabila Nun mati atau Tanwīn bertemu dengan huruf *bila Gunnah* (ر - ل) maka membacanya dengan memasukan sepenuhnya tanpa berdengung. Pada waktu membaca suara harus ditasydidkan seraya menahan sejenak. Hurufnya; ر – ل

Contoh:

عَفُورٌ رَّحِيمٌ

2) Hukum Mim Mati

a) *Izhar Syafawi*

Hukum *Izhar Syafawi* adalah hukum tajwid yang berlaku apabila huruf Mim Sukun (م) bertemu dengan semua huruf hijaiyah, kecuali huruf Mim dan Ba. *Izhar* artinya jelas/ terang atau tidak berdengung dan *syafawi* artinya bibir. karena. Di dalam istilah ilmu tajwid, *Izhar Syafawi* adalah melafalkan huruf-huruf yang bertemu dengan Mim Sukun secara jelas dan terang, tanpa disertai dengung (ghunnah). Dan *Izhar Syafawi* dapat terjadi di dalam satu kata/kalimat, maupun di luar kata/kalimat yang terpisah.

Contoh:

غَيْرُ مَمْنُونٍ - لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

b) *Ikhfa Syafawi*

Ikhfa Syafawi adalah hukum tajwid yang berlaku apabila huruf Mim Sukun (م) bertemu dengan huruf Ba (ب). *Ikhfa'* artinya menyamarkan atau menyembunyikan dan *Syafawi* artinya bibir .

Contoh:

تَرْمِيهِمْ بِحِجَارَةٍ - يَعْتَصِمُ بِاللَّهِ

Dinamakan *Ikhfa Syafawi* karena makhraj dari huruf Mim dan Ba merupakan pertemuan antara bibir atas dan bibir bawah

c) *Idgam Mim*

Idgham Mimi adalah hukum tajwid yang berlaku untuk huruf Mim Sukun (م) bertemu dengan huruf Mim Berharakat.

Hukum *Idgham Mim* dibaca dengung (makhraj huruf mim-nya mengalun dan jelas) sekitar 1 Alif hingga 1 1/2 alif atau sekitar 2 – 3 harakat.

Contoh:

أَطْعَمَهُمْ مِنْ - فِي آذَانِهِمْ مِنْ

3) *Hukum Bacaan Mad*

Menurut bahasa, Mad artinya tambahan atau melebihkan. Di dalam istilah ilmu tajwid, Mad adalah memanjangkan bacaan ketika bertemu dengan huruf-huruf yang mengandung hukum Mad. Dapat dikatakan bahwa Hukum Mad adalah hukum yang mengatur panjang bacaan di dalam Al-Qur'an.

Hukum mad terdiri dari 2 cabang, yaitu Mad Thobi'i (Mad Ashli) dan Mad Far'i. Mad Far'i terbagi lagi menjadi 11 cabang: 1. Mad Jaiz Mufashil 2. Mad Wajib Mutthashil 3. Mad Arid Lissukun 4. Mad Badal 5. Mad Tamkin 6. Mad Lin / Mad Layin 7. Mad Lazim Kilmi Mutsaqqal 8. Mad Lazim Kilmi Mukhaffat 9. Mad Iwadh Anit Tanwin 10. Mad Lazim Harfi Mutsaqqal 11. Mad Lazim Harfi Mukhaffat.

Pembelajaran yang terdapat pada aplikasi *secil tajwid* yaitu:

- a) Teori: Penjelasan dasar ilmu dan contohnya, disertai suara pengucapannya, gambar dan video.
- b) Tes: Fasilitas ujian untuk mengukur seberapa baik Anda menguasai topik pelajaran tersebut

Fitur-fitur yang dapat digunakan pada aplikasi *secil tyajwid* adalah:

- a) Suara: Contoh dan latihan dilengkapi suara pengucapannya sehingga Anda bisa belajar pengucapan yang benar.
- b) Gambar & Video: Menerangkan materi yang akan dipelajari.
- c) Contoh dari al-Quran: Contoh-contoh yang digunakan di Teori, Latihan dan Tes diambil dari al-Qur'an, sehingga sekaligus membuat pengguna terbiasa dengan kosakata al-Qur'an.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Gagne belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan.⁴⁹ Secara psikologis belajar sebenarnya dapat terjadi kapan dan dimana saja yang dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku atau pandangan terhadap sesuatu. Artinya seseorang telah dikatakan belajar ketika terjadi perubahan di dalam dirinya yang dapat ditandai dengan perubahan pengetahuan dan sikap.

Menurut Hilgar dan Bower berpendapat bahwa belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan

⁴⁹Marisa, Siti. "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar." *Jurnal Taushiah* 9.2 (2019), h. 20.

oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah lakunya tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang misalnya kelelahan dan pengaruh obat.⁵⁰

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang dalam situasi tertentu yang diakibatkan oleh pengalaman-pengalaman yang telah dialami dimana perubahan itu tidak dapat dijelaskan karena merupakan sifat bawaan seseorang.

Pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses yang dapat ditandai dengan adanya perubahan sebagai hasil dari belajar yang dapat dinyatakan dalam bentuk perubahan pandangan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta berbagai aspek lainnya yang dapat ditandai dengan adanya perubahan pada seseorang yang melakukan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan, kita dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan untuk saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya, dalam hal ini pendidik dengan peserta didik ataupun sebaliknya untuk memperoleh pemahaman mengenai pengalaman hidupnya. Jadi berhasil tidaknya suatu pembelajaran hanya dilihat dari hasil yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran tetapi terlebih kepada bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Dengan demikian hasil belajar dapat diketahui setelah diakhiri proses belajar mengajar atau pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang

⁵⁰Audihani, Abiola Lucky, Fitria Fatichatul Hidayah, And Dwi Anggraeni Ristanti. "Analisis Kesiapan Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Kimia Materi Hidrokarbon." *EDUSAINTEK* 3 (2019), h. 150.

meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik.⁵¹

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar peserta didik.⁵²

Menurut sujana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁵³ Pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman yang diperoleh berkat proses pembelajaran yang dirancang dengan baik oleh seorang guru. Pengalaman tersebut dapat dilihat dari perubahan tingkah laku atau pola kepribadian peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik melalui kegiatan proses pembelajaran yang dilaluinya. Proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh peserta didik harus mampu diukur dengan baik melalui berbagai dokumen akademik seperti laporan hasil belajar yang merekam berbagai kemampuan peserta didik.

Di lain konteks, hasil belajar dipahami sebagai perubahan sikap dan tingkah laku yang diperoleh oleh peserta didik melalui proses pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan oleh seorang guru atau pendidik.

Hasil belajar yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan terdiri dari

⁵¹Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar,(Celeban Timur, Yogyakarta: Pustaka Belajar, Cetakan VII, 2018), h. 54.

⁵²Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Education And Development* 8.2 (2020), h. 468.

⁵³Rahmatiah, Sri. "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Group Resume Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Materi Fluida Statik (Hukum Pascal Dan Hukum Archimedes) Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Soromandi Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3.1 (2023), h. 17.

tiga aspek, yaitu:

1) Aspek kognitif

Aspek kognitif dapat dikelompokkan menjadi (enam) tingkatan yaitu;

- a) Tingkat pengetahuan (knowledge), Tujuan instruksional pada level ini menuntut siswa untuk mengingat (recall) informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, terminologi pemecahan masalah dan sebagainya.
- b) Tingkat pemahaman (komprehensif), Kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan-kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.
- c) Tingkat Penerapan (aplication), Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Tingkat Analisis (analysis), Analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan dan membiarkan komponen-komponen atau elemen-elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan dan memeriksa komponen-komponen tersebut untuk melihat atau tidaknya kontradiksi.
- e) Tingkat sintesis (synthesis), Sintesis diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang menyeluruh.

f) tingkat evaluasi (evaluation), Evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapkan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai gagasan metode produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

2) Aspek afektif

Aspek afektif ialah ranah berfikir yang meliputi watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.

3) Aspek psikomotorik

Psikomotorik merupakan aspek yang berhubungan dengan olah gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya lari, melangkah, menggambar, berbicara, membongkar peralatan atau memasang peralatan dan lain sebagainya.⁵⁴

b. Fungsi Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses kemajuan belajar peserta didiknya secara berkesinambungan. Penilaian oleh pendidik merupakan penilaian autentik dan komprehensif mulai dari awal, proses hingga akhir pembelajaran secara terus-menerus sehingga mencerminkan suasana pembelajaran dan penilaian yang realistis dan sesungguhnya.⁵⁵

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh setelah melakukan proses belajar yang diukur melalui proses evaluasi. Sedangkan evaluasi merupakan proses penentuan nilai belajar peserta didik melalui penilaian, pengukuran dan pembandingan dari hasil belajar dengan tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang diperoleh peserta didik

⁵⁴Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, And Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2.2 (2018), h. 119-120.

⁵⁵Hendarman, Et. Al., Eds., *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* (Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2015), h. 20.

setelah mengikuti proses pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan juga simbol. Apabila tujuan dari evaluasi hasil belajar sudah tercapai, maka hasilnya dapat difungsikan untuk berbagai keperluan.

Beberapa fungsi hasil belajar yang dapat ditujukan untuk berbagai keperluan;

- 1) Untuk diagnosis dan pengembangan, penggunaan hasil belajar dijadikan sebagai alat mendiagnosa kelemahan dan keunggulan peserta didik beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Untuk seleksi, hasil belajar yang diperoleh peserta didik seringkali dijadikan sebagai dasar untuk menentukan peserta didik naik pada jenjang pendidikan selanjutnya.
- 3) Untuk kenaikan kelas, hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan dapat diketahui apakah peserta didik dapat naik kelas.
- 4) Untuk penempatan, hasil belajar peserta didik digunakan untuk menentukan kelas peserta didik sesuai dengan kemampuan peserta didik dan potensi yang dimiliki, hal ini dilakukan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya secara lebih optimal.⁵⁶

c. Ciri-ciri Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar

⁵⁶ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 200

intristik pada diri siswa. Motivasi intrinsik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri.

- 2) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya, ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia punya potensi yang tidak kalah dengan orang lain apabila ia berusaha sebagaimana seharusnya.
- 3) Hasil yang dicapainya bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya.
- 4) Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komperhensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, atau wawasan, ranah afektif atau sikap dan apresiasi, serta ranah psikomotoris, keterampilan atau perilaku.
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Penilaian terhadap proses pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga bagi para siswa yang pada saatnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.⁵⁷

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu: faktor interen dan faktor ekstern. Faktor interen adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang

⁵⁷Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 56

belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1) Faktor Interen

Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu : faktor jasmaniah, dan faktor psikologis.

a) Faktor Jasmaniah

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk, jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya.

b) Faktor Psikologis

Adapun faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

(1)Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/ menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif. Mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, peserta didik yang mempunyai tingkatan intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Walaupun begitu, peserta didik mempunyai tingkat Intelegensi tinggi belum pasti berhasil belajarnya.

Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor di antara faktor yang lain. Jika faktor lain itu bersifat menghambat/berpengaruh negatif terhadap belajar, akhirnya peserta didik gagal

dalam belajarnya. Peserta didik yang mempunyai tingkat intelegensi yang normal dapat berhasil dengan baik dalam belajar, jika ia belajar dengan baik, artinya belajar dengan menerapkan metode belajar yang efisien dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajarnya (faktor jasmaniah, psikologi, keluarga, sekolah, masyarakat) memberi pengaruh yang positif. Jika peserta didik memiliki intelegensi yang rendah, ia perlu mendapat pendidikan di lembaga pendidikan khusus dengan hobi atau bakatnya.

(2) Konsentrasi

Konsentrasi dimaksudkan memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar. Unsur motivasi dalam hal ini sangat membantu tumbuhnya proses pemusatan perhatian. Di dalam konsentrasi ini keterlibatan mental secara detail sangat diperlukan, sehingga tidak “perhatian” sekedarnya. Di dalam belajar, mungkin juga ada perhatian sekedarnya, tetap tidak konsentrasi, maka materi yang masuk dalam pikiran mempunyai kecenderungan berkesan, tetapi samar-samar di dalam kesadaran. Kesan itu mungkin juga jelas bagi seseorang untuk memahami secara umum apa yang telah dilihat atau didengarnya, tetapi tidak cukup kuat untuk membuat kesan hidup dan tahan lama (abadi).

Contoh kongkrit setiap orang mempunyai pengalaman membaca suatu literatur, atau katakanlah suatu halaman buku, kata demi kata tanpa menangkap kesan apa yang dibacanya, atau kalau ada kesan sepintas. Hal ini pada umumnya disebabkan karena kurangnya konsentrasi, sehingga hasil belajarnya pun cepat kabur kecenderungan semacam ini banyak ditemui kalangan para peserta didik, menangkap setelah itu tidak tahu apa-apa.

(3) Bakat

Bakat adalah potensi/kecakapan dasar yang dibawah sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Setiap individu mempunyai bakat

yang berbeda-beda seseorang yang berbakat musik mungkin di bidang lain ketinggalan, seseorang yang berbakat di bidang teknik tetapi di bidang olahraga lemah.

(4)Minat

Keinginan atau kecenderungan yang kuat terhadap sesuatu disebut sebagai minat. Tidak adanya minat seseorang terhadap sesuatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mengikuti tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus peserta didik banyak menimbulkan problem pada dirinya. Karena itulah pelajaran pun tidak pernah terjadi proses dalam otak, akibatnya timbul kesulitan. Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara peserta didik mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu.⁵⁸

(5)Motivasi

Motivasi adalah dorongan di balik tindakan tertentu atau serangkaian tindakan. Motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan belajar merupakan penyebab terjadinya belajar itu.⁵⁹

2) Faktor eksternal

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu : faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

a) Faktor Keluarga

Pengertian keluarga menurut Abu Ahmadi adalah Unit satuan masyarakat yang terkecil yang sekaligus merupakan kelompok terkecil dalam masyarakat. Keluarga akan memberikan pengaruh kepada peserta didik yang belajar berupa:

⁵⁸Abu Ahmadi & Widodo Suriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2005), h. 79.

⁵⁹Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 50.

cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.⁶⁰

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik. relasi peserta didik dengan peserta didik. disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Berikut ini akan penulis bahas faktor-faktor tersebut satu persatu.⁶¹

c) Faktor Masyarakat

Abu Ahmadi mendefinisikan masyarakat dengan suatu kelompok yang telah memiliki tatanan kehidupan, norma-norma, adat istiadat yang sama-sama ditaati dalam lingkungannya. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik akan dipengaruhi oleh kondisi lingkungan masyarakat. Proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut di atas. Hasil belajar peserta didik akan terpengaruh jika faktor-faktor tersebut tidak terpenuhi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan pendidikan yang meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu, pendidik harus mengelola pembelajaran secara kreatif, inovatif dan motivatif agar pembelajaran yang dilakukan tidak terasa membosankan dan dapat menciptakan proses

⁶⁰Abu Ahmadi, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 87.

⁶¹Nabillah, Tasya, And Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Sesiomadika 2.1c* (2020), h. 662.

pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam mencari pengetahuannya.⁶²

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dapat dilihat dari tiga kategori ranah yaitu:

1) Ranah kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom, mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/ tingkat yakni:

- a) Pengetahuan, dalam hal ini peserta didik diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
- b) Pemahaman, yaitu peserta didik diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.
- c) Penggunaan/ penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/ abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
- d) Analisis, merupakan kemampuan peserta didik untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar
- e) Sintesis, merupakan kemampuan peserta didik untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- f) Evaluasi, merupakan kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.⁶³

⁶²Maulana, Muh Abdillah. "Efektivitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Biodiversitas Di Kelas X IPA MA Muhammadiyah Salaka Kabupaten Takalar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 1.1 (2021), h. 85-95.

⁶³Dimiyati, Midjiono, Belajar Dan Pembelajaran (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h. 202

Proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut ke dalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2) Ranah afektif

Aspek afektif adalah sesuatu yang berkaitan dengan perilaku, meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

- a) Penerimaan yaitu kemampuan menunjukkan, misalnya kesadaran, kemauan, perhatian, dan pengakuan.
- b) Partisipasi yaitu kemampuan yang menyangkut tentang kepatuhan (terhadap peraturan, tuntutan dan perintah) dan ikut serta.
- c) Penilaian/penentuan sikap, menyangkut kemampuan menerima sesuatu (nilai, menyukai, menyepakati, menghargai) dan bersikap (positif atau negatif), dan mengakui.
- d) Organisasi, menyangkut kemampuan membentuk sistem nilai, menangkap relasi antara nilai, bertanggungjawab, dan mengintegrasikan nilai.
- e) Pembentukan pola hidup, menyangkut kemampuan menunjukkan, mempertimbangkan, dan melibatkan diri.⁶⁴

3) Ranah psikomotorik

⁶⁴Maharani, N. (Nanik). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Bagi Siswa Kelas VI Sdn 4 Ngraho Kedungtuban Blora." Elementary School, (2018), h. 42.

Menurut Daryanto, psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

- a) Keterampilan motorik (*muscular or motor skills*): memperlihatkan gerak, menunjukkan hasil (pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat dan sebagainya.
- b) Manipulasi benda-benda (*manipulation of materials or objects*): menyusun, membentuk, memindahkan, menggeser, mereparasi dan sebagainya.
- c) Koordinasi *neuromuscular*: menghubungkan, mengamati, memotong dan sebagainya.⁶⁵

Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.⁶⁶

Dalam proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan kedua aspek ini, pendidik dapat melihatnya dari segi sikap dan ketrampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

⁶⁵Yulianti, Hesti, Cecep Darul Iwan, And Saeful Millah. "Penerapan Metode Giving Question And Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL] 6.2 (2018), h. 207.

⁶⁶Hasan Baharun, Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah, *Jurnal Pendidikan Pedagogik*, Vol. 1No. 1, (Januari-Juni 2015), h. 40

f. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar adalah untuk membentuk kepribadian peserta didik agar dapat berprestasi dalam berbagai kegiatan dan bidang, termasuk seni, olahraga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran. Proses yang dilalui seseorang untuk mencapai perubahan tingkah laku secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya; keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan suatu program.⁶⁷

Hasil belajar mempunyai tujuan yang menjadi semakin penting untuk dipertanyakan:

- 1) Untuk memastikan sejauh mana peserta didik telah menangkap isi yang telah dicakup.
- 2) Untuk memastikan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran, keterampilan, motivasi, bakat, dan minat.
- 3) Memastikan tingkat kemajuan dan keselarasan hasil atau capaian belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan
- 4) Mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kekurangan.
- 5) Untuk memilih dan mengklasifikasikan peserta didik menurut pilihan pendidikan tertentu.
- 6) Untuk mengetahui tentang kenaikan kelas.
- 7) Menempatkan peserta didik dengan cara yang paling sesuai dengan kemampuannya.⁶⁸

⁶⁷Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 3.

⁶⁸Zaenal Arifin, *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan 4. No. 1, 2017), h. 5.

4. Ilmu Tajwid

a. Pengertian Tajwid

Menurut Ahmad Muhammad Mu'abbad tajwid secara bahasa artinya memperindah. Sedangkan secara istilah adalah memberi setiap huruf haknya dan hukum-hukum baru yang timbul setelah hak-hak huruf, berupa makhraj (tempat keluar), sifat, ghunnah (dengung), tarqiq (tipis), tafkhim (tebal), dan lainnya yang termasuk dalam hukum-hukum ilmu tajwid.⁶⁹

Ilmu tajwid merupakan pembelajaran dasar untuk membaca al-Qur'an yang baik dan benar, serta ilmu tajwid merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana cara mengucapkan huru-huruf yang terdapat dalam al-Qur'an, mulai cara membaca al-Qur'an dengan baik dan tertib menurut makhrajnya, panjang pendeknya, tebal tipisnya, berdengung atau tidaknya, irama dan nadanya, serta cara waqaf yang baik dan benar.⁷⁰

Menurut H. Subhan Nur dalam bukunya Pintar Membaca al-Qur'an Tanpa Pendidik, tajwid artinya memperbagus bacaan atau membuat bagus. Ilmu tajwid yaitu suatu teknik dalam membaca al-Qur'an sesuai dengan makhrajnya dan memberikan hak dan karakteristiknya dengan maksud menghindari kesalahan lisan dalam mengucapkan huruf-huruf dalam al-Qur'an.⁷¹

Tujuan mempelajari ilmu tajwid agar bisa membaca ayat-ayat al-Qur'an secara fasih (betul) yang sesuai dengan apa yang diajarkan Rosulullah saw. Serta dapat memelihara lisannya dari kekeliruan ketika membaca al-Qur'an, dan agar dapat memelihara bacaan dari al-Qur'an dari perubahan dan kekeliruan serta

⁶⁹Abdullah, Raihan, Et Al. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Multimedia." *Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika*; Vol 10 No 1 (2023), h. 12.

⁷⁰Khaerul, Penggunaan Digital Risalah Ilmu Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Peserta Didik SMA Negeri 4 Pinrang, Tesis (Stain Parepare, 2017), h. 41

⁷¹Sudiarjo, Aso, Arnie Retno Mariana, And Wahyu Nurhidayat. "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Waqaf Dan Makharijul Huruf Berbasis Android." *Jurnal Sisfotek Global* 5.2 (2015), h. 55.

memelihara lisan (mulut) dari kekeliruan membaca serta dapat mengajarkannya dengan tepat dan benar.⁷²

b. Hukum Mempelajari Ilmu Tajwid

Hukum mempelajari ilmu tajwid adalah fardhu kifayah, artinya kewajiban yang boleh diwakili oleh sebagian orang islam. Sedangkan mempraktekkan ilmu tajwid ketika membaca al-Qur'an hukumnya fardhu'ain, yaitu wajib bagi setiap orang islam.⁷³ Adapun dasar dalam mempelajari ilmu tajwid sebagaimana di jelaskan dalam QS. Al-Muzammil/73:4.

أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

Tejemahnya:

“atau lebih dari (seperdua) itu. Bacalah al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan.”⁷⁴

KH. Muhsin Salim mendefinisikan tartil sebagai membaca alQur'an dengan perlahan-lahan, tenang dan disertai dengan perenungan. Menafkhirkan huruf yang harus dibaca tafkhir, mentarqiqkan huruf yang memang dibaca tarqiq, memanjangkan dan memendekkan huruf sesuai dengan semestinya, mengeluarkan huruf dari tempat keluarnya sejalan dengan sifatnya, serta tidak mencampur adukkan satu huruf dengan huruf yang lainnya. Tartil dalam hal ini yaitu membaguskan huruf dan mengetahui tempat berhenti serta sesuai dengan makharijul huruf dan kaidah ilmu tajwidnya.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu tajwid dengan baik dan benar merupakan bagian yang penting bagi siswa untuk bisa membaca al-

⁷²Roozaq, Novandi Abdur, And Jaenal Abidin. "Konsep Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Kitab Hidayatus Shibyan." *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 9.2 (2022), h. 152.

⁷³Mutiawani, Viska. "Kepotajwid: Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Web Interaktif." *Indonesian Journal Of Applied Informatics*; Vol 2, No 2 (2018), h. 79.

⁷⁴Departemen Agama RI, *AL-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: Penerbit Cordoba, 2020). h. 574.

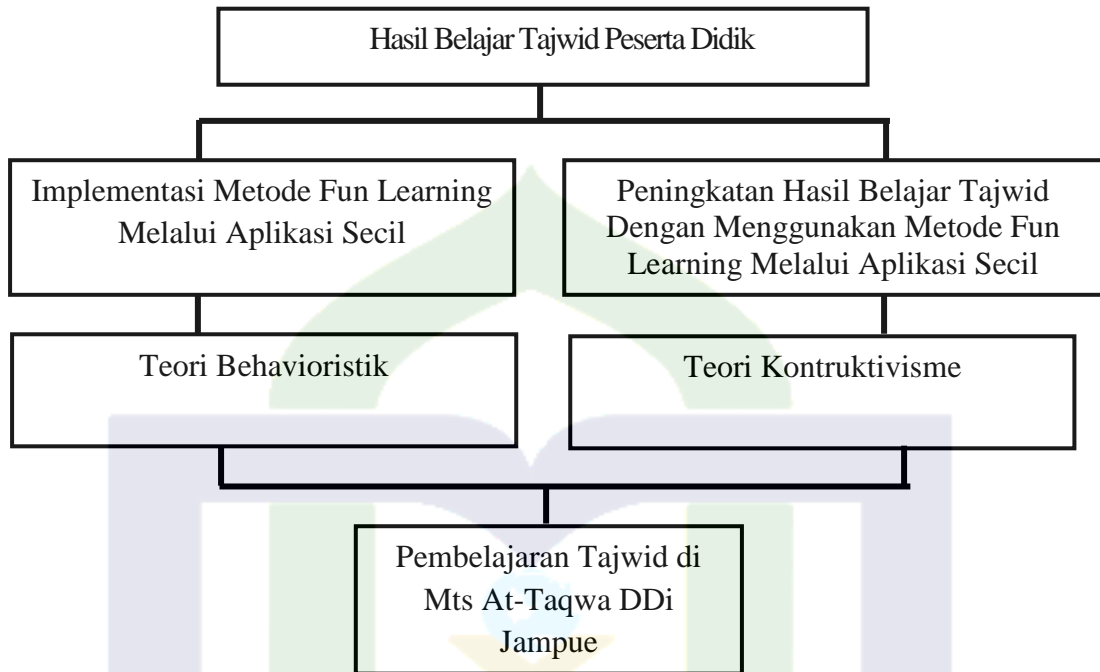
Qur'an dengan baik dan benar, dengan perkataan lain memahami ilmu tajwid dengan baik, seharusnya merupakan materi atau masuk dalam ruang lingkup mempelajari al-Qur'an. Oleh karena itu, pembelajaran tajwid diterapkan bertujuan untuk meminimalisasi terjadinya kesalahan dalam membaca al-Qur'an yang hal tersebut membawa kepada perubahan arti, dan untuk membantu memahami al-Qur'an dengan baik dan benar.

D. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alur pikir yang dijadikan pijakan atau acuan dalam memahami masalah yang diteliti. Kerangka ini merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.

Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara sistematis sehingga menghasilkan sintesa antara variabel yang diteliti. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah implementasi media fun learning yang menjadi media pembelajaran pada materi tajwid untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Bagan Kerangka Pikir



Gambar 1: Bagan kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi kebenarannya. Secara teknik, hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel.⁷⁵

Hipotesis dalam bahasa Prancis disebut *hypothese* yang berasal dari bahasa Yunani, *hupothesis* yang berarti sebelum dalil, sebelum hukum, prapendapat, prakesimpulan, pratesis, suposisi, atau jawaban sementara atas suatu masalah.⁷⁶ Hipotesis merupakan jawaban sementara karena masih bersifat sementara, belum berdasarkan bukti-bukti yang empiris dari teknik pengumpulan data. Dengan demikian yang dimaksud hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap masalah-masalah yang diteliti dimana kebenarannya masih diuji. Adapun kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Adapun kriteria pengujian hipotesis pada rumusan masalah pertama sebagai berikut.

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah implementasi metode fun learning melalui aplikasi tajwid di kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah implementasi metode fun learning melalui aplikasi tajwid di kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

⁷⁵S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*(Cet. IV; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 68

⁷⁶Komaruddin Dan Yooke Tjuparman S. Komaruddin, *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*(Cet. VI; Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 81.

2. Adapun kriteia pengujian hipotesis pada rumusan masalah kedua sebagai berikut.

H_a = Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada implementasi metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid di kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

H_0 = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada implementasi metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid di kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Eksperimen

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh seorang peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah diperoleh. Manfaat menggunakan metode penelitian adalah untuk memudahkan peneliti dalam membuat strategi, menetapkan proses dan teknik yang akan digunakan dalam upaya pengumpulan data dan melakukan analisis.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif.⁷⁷ Metode penelitian kuantitatif eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.⁷⁸

Menurut Fraenkel, dkk menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah unik di dalam dua hal yang sangat penting. Penelitian ini merupakan satu-satunya jenis penelitian yang secara langsung mencoba untuk mempengaruhi suatu variabel tertentu, dengan menerapkan variabel bebas dan terikat. Penelitian ini juga merupakan jenis penelitian yang terbaik untuk pengujian hipotesis hubungan sebab akibat atau kausalitas. Sehingga, peneliti ingin mengetahui pengaruh implementasi media fun learning dalam pembelajaran tajwid untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Attaqwa DDI Jampue.

⁷⁷Sugiono, Statistik Untuk Penelitian (Bandung: Alfabeta, 2021).h.7.

⁷⁸Sugiyono, Statistik Untuk Penelitian. h.72.

2. Desain Eksperimen

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen* (semu eksperimen) dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam rancangan desain penelitian quasi eksperimen antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kemudian pada kedua kelompok tersebut diberikan pre-test guna untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, treatment (perlakuan yang sesuai dengan ketentuan peneliti) dan post-test yang di gunakan untuk mengetahui peningkatan selama menggunakan treatment yang telah diberikan.

Adapun desain penelitian *quasi eksperimen nonequivalent control group design* yaitu:

Tabel 3.1 desain eksperimen

O₁	X	O₂
O₃		O₄

Keterangan :

O₁ =Pre-Test (Kelompok Eksperimen)

O₂ = Post-Test (Kelompok Eksperimen)

X = Perlakuan (Treatment)

O₃ = Pre-Test (Kelompok Kontrol)

O₄ = Post-Test (Kelompok Kontrol)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Peneliti akan melaksanakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah di pondok pesantren Attaqwa DDI Jampue. Tepatnya di Jalan Kessie, Kecamatan Lanrisang, Kabupaten Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan. Peneliti memilih lokasi ini dengan alasan pesantren ini merupakan pesantren yang mengharuskan peserta didiknya mampu membaca al-qur'an dengan baik, akan tetapi dalam proses pembelajaran masih berpusat pada satu metode yaitu konvensional dan minimnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tajwid. Maka dari itu peneliti merasa tertarik menjadikan lokasi tersebut sebagai lokasi penelitian.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan kurang lebih selama 2 bulan pada tahun 2024. Setelah proposal ini diseminarkan sekaligus telah disetujui tim penguji dan tim pembimbing.

C. Populasi, Sampel dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai objek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian.⁷⁹ Populasi juga dapat dikatakan sebagai kumpulan dari beberapa objek yang diteliti.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas tengah yaitu kelas VII 1 dan kelas VII 2 di Madrasah Tsanawiyah Attaqwa DDI Jampue .

⁷⁹Endang Widi Winarni, Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D (Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 38.

Berikut jumlah populasi dari kelas VII MTs At-taqwa DDI Jampue:

Tabel 3.2 Jumlah populasi dari kelas VII MTs At-taqwa DDI Jampue

No	Kelas	Peserta Didik		Jumlah Peserta Didik
		Laki-laki	Perempuan	
1	Kelas VII. 1	10	11	21
2	Kelas VII. 2	9	10	19
Jumlah				40

Sumber data: MTs At-taqwa DDI Jampue

2. Sampel

sampel adalah suatu bagian yang dipilih dengan cara tertentu untuk mewakili keseluruhan kelompok populasi.⁸⁰ Untuk pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel menggunakan undian disebut juga sampel acak sederhana. Teknik ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian. Pengambilan sampel acak sederhana disebut juga *simple random sampling*.

Adapun langkah-langkah pengambilan sampel dengan teknik undian sebagai berikut:

- 1) Membuat daftar dari semua subjek yang akan diteliti.
- 2) Memberi kode angka pada setiap item yang akan diteliti
- 3) Menuliskan kode pada kertas kecil.
- 4) Menggulung semua kertas yang telah diberikan kode.
- 5) Memasukkan kertas yang telah digulung kedalam sebuah wadah.
- 6) Membolak balikkan wadah agar kertas yang telah dimasukkan ke wadah dapat teracak.
- 7) Mengambil satu-persatu gulungan.

⁸⁰Susanti, Rini. "Sampling Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Teknodik* (2005), h. 194.

Tabel 3.3 Jumlah Sampel dari kelas VII MTs At-taqwa DDI Jampue

No	Kelas	Peserta Didik		Jumlah Peserta Didik
		Laki-laki	Perempuan	
1	Eksperimen VII.1	10	11	21
2	Kontrol VII.2	9	10	19
Jumlah				40

Sumber data: MTs At-taqwa DDI Jampue

D. Metode Pengumpulan data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes sebagai pengumpulan data merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁸¹ Jadi, pada penelitian ini untuk mengukur kemampuan peserta didik maka akan diberikan tes pilihan ganda yang akan dijawab oleh peserta didik sebagai responden. Adapun jenis tes yang digunakan yaitu pre-test dan post-test yang dijelaskan sebagai berikut:

a. *Pre Test*

Pre-test merupakan pemberian test sebelum mendapatkan treatment yang telah ditentukan oleh peneliti guna untuk mengetahui kemampuan awal pada peserta didik. Pre-test ini diberikan pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol.

⁸¹Sudaryono, Metode Penelitian Pendidikan, (Cet. 1; Jakarta: Kencana (Divisi Dari Prenadamedia Group), 2016), h. 89.

b. *Treatment*

Treatment artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Treatment ini dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *fun learning* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

c. *Pos Test*

Post-test merupakan pemberian test setelah menggunakan treatment yang telah ditentukan oleh peneliti guna untuk mengetahui peningkatan yang diperoleh pada peserta didik. *Post-test* ini diberikan pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol.

2. Observasi

Observasi merupakan sebuah teknik yang dilakukan lewat pengamatan langsung. Peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yang diamati dengan panca indra. Dalam pengumpulan data menggunakan observasi, peneliti dapat menggunakan catatan maupun rekaman.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan dan foto-foto. Metode dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat dokumen-dokumen. Dokumen tetap digunakan sebagai pengumpulan data apabila informasi yang dikumpulkan bersumber dari dokumen: buku, jurnal, surat kabar, majalah, laporan kegiatan, dan notulen rapat. Dokumen dalam arti luas meliputi juga foto, rekaman kaset, video disk, artefak, dan monumen.⁸²

⁸²Lembaga IKIP Malang, *Dasar-Dasar Metodologi Pendidikan* (Malang: Lembaga Pendidikan IKIP, 2016), h. 7.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk mengurai definisi operasional yang dimaksud agar tidak terjadinya salah penafsiran tentang judul, sekaligus untuk memudahkan pemahaman terhadap makna yang terkandung dalam penelitian ini, untuk itu penulis mengemukakan beberapa pengertian terhadap kata yang dianggap perlu seperti dibawah ini:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas ialah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini ialah metode *Fun Learning* melalui aplikasi Secil Tajwid. Yaitu metode yang diterapkan pada peserta didik di MTs At-taqwa DDI Jampue.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat ialah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, dari penjelasan ini. Maka, yang menjadi variabel terikat ialah Peningkatan Hasil Belajar Tajwid di Madrasah Tsanawiyah At-taqwa DDI Jampue.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data pada penelitian, hal ini dilakukan sebagai langkah untuk menemukan hasil atau kesimpulan dari penelitian dengan tidak meninggalkan kriteria pembuatan instrumen yang baik.

Adapun langkah-langkah pada penyusunan instrumen penelitian sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik dan tujuan pengumpulan data serta subjek.

Langkah awal dalam menyusun instrumen penelitian dilakukan dengan menentukan topik serta tujuan dalam mengumpulkan data yang ingin diperoleh. Dalam hal ini menentukan variabel yang akan diteliti.

- 2) Mengkaji teori yang relevan dan menentukan aspek-aspeknya.

Setelah menentukan topik yang akan diteliti, maka peneliti mengkaji teori-teori yang relevan dengan topik penelitian. Dari teori-teori yang telah ditemukan maka peneliti harus menekankan aspek-aspek yang digunakan dalam mengukur variabel (topik) penelitian.

- 3) Menyusun aspek-aspek menjadi berbagai indikator.

Setelah mendapatkan aspek-aspek yang akan diukur dari variabel yang ditentukan, maka selanjutnya menentukan indikator-indikator pada setiap aspek-aspek yang telah ditentukan.

- 4) Mengembangkan susunan indikator menjadi draf pernyataan atau pertanyaan.

Berdasarkan kisi-kisi yang telah diperoleh maka peneliti mengembangkan setiap indikator kedalam item-item pernyataan atau pertanyaan. Setiap indikator dapat dikembangkan menjadi beberapa item misalnya 4 atau lebih, hal ini dikarenakan pernyataan atau pertanyaan akan diujikan kembali agar instrumen yang dibuat layak atau tidak dijadikan sebagai instrumen penelitian. Uji yang harus dilalui pada instrumen penelitian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

- 5) Melakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

Lembar instrumen penelitian sebelum disebarkan pada responden yang diteliti maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas menekankan pada uji pada setiap item, apakah memang tepat digunakan dalam mengukur

variabel yang akan diteliti. Sedangkan uji reliabilitas lebih menekankan apakah hasil uji instrumen tersebut.

6) Pengumpulan data.

Setelah instrumen penelitian dalam kategori valid dan reliabel maka, lembar instrumen siap dibagikan kepada responden untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Oleh karena itu, maka akan di paparkan beberapa persiapan dalam menentukan instrumen penelitian pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Instrument Tes

Instrumen test yang digunakan ialah dengan tes penguasaan materi pembelajaran. Skor maksimal untuk setiap soal uraiannya bervariasi ada 1, 2, 3, dan 4. Pedoman penskorannya yaitu jika jawaban benar dan lengkap diberi skor maksimal dan seterusnya sampai skor minimal.

Tes objektif yang dimaksud ialah tes pilihan ganda dengan memperhatikan persyaratan tes pada umumnya yaitu *validitas* (kesahihan), *realibilitas* (dapat dipercaya), *objektifitas* (tidak dipengaruhi unsur pribadi) dan ekonomis (tidak membutuhkan biaya yang besar).⁸³ Ada beberapa langkah dalam penggunaan tes, sebagai berikut:

c. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen merupakan pedoman atau panduan dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang akan dipaparkan dalam instrumen penelitian. Sehingga untuk mempermudah dalam pembuatan pertanyaan-pertanyaan maka dibuat kisi-kisi dalam penyusunan instrumen.

⁸³Arikunto, Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan.h.152.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pokok Pembahasan

No	KD	Materi	Indikator soal/ kisi-kisi	Nomor Soal
1	Memahami ketentuan hukum bacaan mim mati	Hukum Mim Mati	1. Menentukan hukum bacaan idzhar syafawi 2. Menentukan hukum bacaan iqlab syafawi 3. Menentukan hukum bacaan idgam Mim	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
2	Memahami ketentuan hukum bacaan nun mati dan tanwin (idzhar, idgham, iqlab dan ikhfa)	Hukum nun mati dan tanwin	1. Menentukan hukum bacaan idzhar 2. Menentukan hukum bacaan idgam 3. Menentukan hukum bacaan iqlab 4. Menentukan hukum bacaan ikhfa	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,
3	Menerapkan tata cara membaca al-Qur'an berdasarkan hukum tajwid	Membaca al-Qur'an dengan menerapkan hukum bacaan tajwid	Disajikan surah-surah pendek dan peserta didik dapat membaca al-Qur'an sesuai dengan ilmu tajwid	19, 20

- d. Menyusun item soal test berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun.
- e. Soal yang telah dibuat akan diujicobakan ke peserta didik lain yang bukan merupakan sampel dalam penelitian, kemudian dilanjutkan menganalisis butir soal untuk mencari validitas dan reabilitas sebelum diujikan ke sampel penelitian.

3. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.⁸⁴ Validitas

⁸⁴ Ovan Dan Anduka Saputra, CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web, (Cet. 1; Taklar Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2022), h. 2.

instrumen yang dilakukan pada penelitian ini berupa test (soal pilihan ganda). Dimana instrumen tiap butir soal dihitung dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka Indeks Korelasi r Product Moment

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara x dan y

$\sum x$ = Jumlah skor soal (x)

$\sum y$ = Jumlah skor total (y)

n = Jumlah sampel

Setelah menghitung nilai uji t, kemudian baru dapat dilihat penafsiran dari indeks korelasinya. Maka untuk tabel t $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk = n-2). Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji validitas instrument sebagaiberikut.

- 1) Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dikatakan valid
- 2) Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dikataka tidak valid

Adapun langkah-langkah uji validitas istrument dengan menggunakan SPSS 22 sebagai berikut.

- 1) Pindahkan data yang digunakan ke aplikasi SPSS
- 2) Klik *Analyze*, klik *corelate*, klik *bivarite*
- 3) Pindahkan semua data *variable*, kemudian ceklis *pearson* dan klik *ok*
- 4) Maka akan muncul hasil uji validitas instrument.

Tabel 3.5 Uji Validitas Butir Item Instrument

No	Nomor Item Soal	r_{hitung}	Keterangan
1	1	697	Valid
2	2	678	Valid
3	3	697	Valid
4	4	707	Valid
5	5	771	Valid
6	6	656	Valid
7	7	678	Valid
8	8	588	Valid
9	9	697	Valid
10	10	547	Valid
11	11	678	Valid
12	12	173	Tidak Valid
13	13	675	Valid
14	14	577	Valid
15	15	771	Valid
16	16	218	Tidak Valid
17	17	656	Valid
18	18	544	Valid
19	19	547	Valid
20	20	383	Tidak Valid
21	21	697	Valid
22	22	218	Tidak Valid
23	23	577	Valid
24	24	711	Valid
25	25	233	Tidak Valid

Keterangan:

$N=0.433$

Jika $r_{hitung} > 0.433 = \text{Valid}$

Jika $r_{hitung} < 0.433 = \text{Tidak Valid}$

Setelah dilakukan uji SPSS dan diperoleh hasil dari olah data bahwa dari 25 soal hanya 20 soal yang valid. Maka dapat disimpulkan bahwa 20 soal yang valid yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* dan *ability*. Reliabilitas berarti istilah yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran relatif konseisten ketika pengukuran diulang dua kali atau lebih.

Dalam uji reliabilitas ini menggunakan rumus KR. 20 (Kuder Richardson) sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

k = Jumlah Item dalam Instrumen

p_i = Proporsi Banyaknya Subjek yang Menjawab pada Item 1

$q_i = 1 - p_i$

S_t^2 = Varians Total⁸⁵

Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji reabilitas dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Cronbach's Alpha > 0.60 maka dapat dikatakan reliabel
- 2) Jika nilai Cronbach's Alpha < 0.60 maka dapat dikatakan tidak reliabel

Adapun langkah-langkah uji resabilitas dengan menggunakan SPSS 22 sebagai berikut.

1. Pindahkan data yang digunakan ke aplikasi SPSS
2. Klik *Analyze*, klik *compare means*, klik *one-way ANOVA*
3. Pindahkan data 1 ke *dependent list* dan data 2 ke *factor*, kemudian klik *options* dan ceklis *Homogeneity of Variance test*, kemudian klik *continue* dan klik *ok*
4. Maka akan muncul hasil uji reability sample.

⁸⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017).

Tabel 3.7 Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.874	25

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 22, didapat nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.874. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen dapat dikatakan Reliabel karena nilai $0.874 > 0.60$, sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran dalam mengenai hal yang diteliti. Analisis deskriptif yang dimaksud pada penelitian ini yaitu menyajikan data yang diperoleh seperti perhitungan nilai mean, median, mode, std. Deviation, variance, minimum, maksimum dan lain sebagainya.

b. Analisis Inferensial

Analisis inferensial dijadikan sebagai pedoman dalam membuat kesimpulan secara umum.

1) Uji Persyaratan Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam

tidak normal.⁸⁶ Berikut langkah-langkah uji normalitas data yang dilakukan dengan mengidentifikasi pada nilai tabel *Kolmogorov-Simrnov* pada aplikasi SPSS 22.

1. Buka aplikasi SPSS kemudian pindahkan data yang akan di uji normalitasnya.
2. Klik *Analyze*, kemudian klik *regression* dan klik *linear*. Kemudian pindahkan data ke *dependent* dan *independent*, kemudian klik *save* dan ceklis *unstandarsized* pada kolom *residual* kemudian *continue* dan klik *Ok*.
3. Setelah muncul nilai *residual*, selanjutnya klik *Anlyze*, kemudian pilih *nonparametric test*, klik *legacy dialogs*, kemudian klik *1 sample K-S*, kemudian pindahkan nilai *unstandarsized* pada kolom *test variabel list* dan pastikan pada pada kolom normal tercekis lalu klik *Ok*.
4. SPSS akan memunculkan hasil uji normalitas

Adapun dasar pengambilan keputusan dengan kriteria pengujian pada uji normalitas sebagai berikut:

1. Jika angka signifikansi uji *Kolmogorov-Simrnov* lebih besar dari pada 0.05 menunjukkan data berdistribusi normal.
2. Jika angka singnifikansi uji *Kolmogorov-Simrnov* lebih kecil dari pada 0.05 menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya varians-variens dua buah data atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak.⁸⁷ Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji *Levene*.

Adapun dasar pengambilan keputusan dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

⁸⁶Nuryadi, Et Al., Eds., Dasar-Dasar Penelitian, (Cet. I; Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h. 79.

⁸⁷Dodiet Aditya Setyawan, Pentunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS, (Cet. I; Surakarta: Tahta Media (Grup Penerbit CV Tahta Media Group), 2021), h. 14.

1. Jika angka signifikansi uji *Levene* lebih besar dari pada 0.05 menunjukkan data homogen.
2. Jika angka signifikansi uji *Levene* lebih kecil dari pada 0.05 menunjukkan data tidak homogen.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode yang digunakan dalam pengambilan keputusan yang berdasarkan pada analisis data baik percobaan yang terkontrol maupun dari observasi yang tidak terkontrol. Pengujian hipotesis digunakan jika membandingkan dua nilai rata-rata pada setiap kelompok. Hal ini dapat dilakukan apabila data yang telah diperoleh dari hasil pengukuran berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen. Sehingga dapat diketahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran tajwid dengan mengimplementasikan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid yang dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif. Analisis yang dilakukan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jumlah Benar Siswa}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Adapun tingkat penguasaan peserta didik pada hasil tes yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3.8 Klasifikasi Hasil Belajar Tajwid

Klasifikasi	Hasil
Sangat Baik	86 - 100%
Baik	71 - 85%
Sedang	56 - 70%
Kurang	41 - 55%
Sangat Kurang	<40%

Setelah menentukan klasifikasi hasil belajar tajwid maka dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase
F = Frekuensi
N = Jumlah objek yang diteliti

Kemudian peneliti mencari nilai rata-rata peserta didik yang didapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- X = Presentase
 $\sum X$ = Jumlah rata-rata dari nilai semua peserta didik
N = Jumlah peserta didik

Setelah mendapatkan nilai rata-rata dari peserta didik kemudian peneliti mencari nilai standar deviasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(x)^2}{N}}{N - 1}}$$

Keterangan:

- X = Nilai rata-rata
N = Jumlah pengamatan
SD = Standar deviasi

Kemudian mencari nilai standar deviasi selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tajwid dengan implemetasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid peserta didik kelas VII MTs DDI Attaqqwa Jampue dengan menggunakan uji *Paired Sample T-tes* dan Uji *Independent Sample T-Test*.

Adapun hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_0$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_0$$

2. Hipotesis kedua

$$H_0 : \mu_2 \leq \mu_0$$

$$H_a : \mu_2 > \mu_0$$

H. Prosedur Eksperimen

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh selama penelitian. Dalam penelitian ini dibagi ke tiga tahap yaitu:

a. Tahap Persiapan

1. Mengobservasi sekolah yang akan ditempati sebagai penelitian.
2. Studi literatur mengenai materi yang diajarkan dalam pembelajaran metode fun learning
3. Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi pembelajaran yang telah ditentukan.
5. Mempersiapkan bahan ajar berdasarkan pada pokok bahasan dan sub pokok bahasan.
6. Membuat kisi-kisi instrumen.
7. Membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif
8. Membuat kunci jawaban.
9. Melakukan uji coba instrumen penelitian di luar kelas sampel.

10. Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas reliabilitas untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti terjun langsung ke lapangan. Dalam hal ini sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan sebagai berikut:

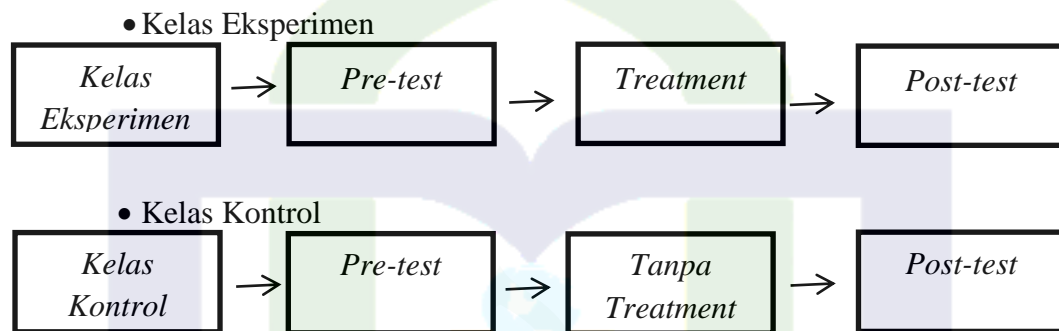
- 1) Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada.
- 2) Memberikan pre-test.
- 3) Melaksanakan pembelajaran metode *fun learning* melalui aplikasi (secil tajwid) selama 4 (empat) kali tatap muka:
 - a) Pertemuan Pertama, *pertama* Mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada, *kedua*, peneliti memberikan arahan dan penyampaian akan dilakukan penelitian. *Ketiga*, peneliti selanjutnya melakukan pre-test.
 - b) Pertemuan kedua. *Pertama*, Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode fun learning berbasis aplikasi secil Tajwid kepada kelas sampel (Eksperimen). *Kedua*, menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol.
 - c) Pertemuan Ketiga. *Pertama* Peneliti kembali melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan metode fun learning berbasis aplikasi secil Tajwid kepada kelas sampel (Eksperimen). *Kedua*, menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol
 - d) Pertemuan keempat. *Pertama*, Peneliti kembali melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan metode fun learning berbasis aplikasi secil Tajwid kepada kelas sampel (Eksperimen). *Kedua*,

menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol, *ke tiga*, setelah pembelajaran selesai peneliti memberikan *post-test*.

c. Tahap pelaporan

- 1) Menganalisis dan mengelolah hasil data penelitian.
- 2) Pelaporan hasil penelitian.

Berikut adalah alur tahapan penelitian:



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Data hasil penelitian dalam pengujian deskripsi data ini, peneliti akan menggambarkan atau memberi gambaran mengenai kondisi responden yang menjadi sampel dalam penelitian. Data hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan SPSS 22 dimana pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal pada responden sebelum menerima *treatment* (memberikan pre-test) dan memberikan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir setelah menerima *treatment* (memberikan post-test). Kemudian Hal ini dapat membantu untuk mengetahui tingkat perbedaan kemampuan secara signifikan sebelum dan sesudah menerima *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh akan dideskripsikan secara umum yaitu mendeskripsikan nilai hasil belajar tajwid.

Pada deskripsi hasil penelitian pada analisis statistik deskriptif nilai-nilai yang akan disajikan yaitu, mean, median, modus, standar deviasi, varians, maximum dan minimum baik itu nilai pada pre-test dan pos-test kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penyajian hasil analisis deskriptif ini menggunakan bantuan SPSS versi 22. Selanjutnya, data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan histogram. Adapun deskripsi hasil pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perbedaan Hasil Belajar peserta didik Sebelum dan Setelah Implementasi Metode Pembelajaran *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid Kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di MTs Attaqwa DDI Jampue dengan mengambil sampel kelas VII.1 berjumlah 21 peserta didik dan kelas VII.2 berjumlah 19 peserta didik dengan jumlah keseluruhan sampel 40 peserta didik. Kemudian peneliti membagi menjadi dua kelompok yaitu VII.1 menjadi kelas eksperimen dan VII.2 menjadi kelas kontrol. Adapun treatment dalam penelitian ini menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dengan materi yang diajarkan dalam penelitian ini tentang ilmu tajwid khususnya dalam fitur materi hukum bacaan nun mati atau tanwin dan hukum bacaan mim mati.

Adapun hasil pengamatan selama proses kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah sebagai berikut:

- a. Kemampuan awal kelas eksperimen sebelum treatment implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid

Kegiatan awal peneliti sebelum melakukan *treatment* pada kelas eksperimen yaitu terlebih dahulu peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik.

Adapun untuk memperoleh skor *pre-test* peserta didik digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} 100$$

Keterangan:

- P = Presentase (Hasil)
- F = Frekuensi (Jumlah Jawaban yang Diperoleh)
- N = Jumlah objek yang diteliti (Jumlah Soal)

Data peserta didik hasil *pre test* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pre-test kelas eksperiment

No	Nama	PreTest
1	Ahmad Al-Furqan	30
2	Assyifa Ayyunnisa	25
3	Aurah Afdillah Hasri	35
4	Balqis As Sahra	35
5	Faiz Fausan. S	20
6	Fauziah Azzahra	30
7	Hapikal	50
8	Indriani	45
9	Isra Ibrahim	35
10	Muh. Fitrah Amrullah	25
11	Muh. Hisyam	35
12	Muh. Ikhsan. R	25
13	Muh. Rifqi	35
14	Muhammad Fadhil	55
15	Nur Ilmi	35
16	Nur Syafika Syafitri	25
17	Puspitasari	35
18	Rezky Jaya Sopiyan	55
19	Suci Kurniawati	40
20	Syahrini	30
21	Syahrul Nizam	25
Jumlah		725
Nilai Rata-rata		34.52

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari hasil pre-test pada kelas eksperiment sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid adalah nilai tertinggi 55 dan nilai terendah 20 dengan nilai rata-rata 34.52 yang jumlah nilainya berada pada kategori kurang baik.

Setelah mengetahui nilai *Pre-test* peserta didik, maka langkah selanjutnya peneliti mengkategorikan nilai tersebut agar dapat diketahui jumlah frekuensi peserta didik yang memiliki nilai sangat baik, baik, sedang, kurang dan sangat

kurang. Berikut tabel kemampuan awal peserta didik kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen

No	Kategori	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	86 - 100	0	0%
2	Baik	71 - 85	0	0%
3	Sedang	56 - 70	0	0%
4	Kurang	41 - 55	9	43%
5	Sangat Kurang	<40	12	57%
Jumlah			21	100%

Data penelitian dari 21 responden atau peserta didik dari hasil *pre-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai baik sekali, baik dan sedang. Sedangkan 9 orang peserta didik memperoleh nilai kurang dengan nilai persentase yaitu 43% dan 12 orang peserta didik mendapatkan sangat kurang dengan nilai persentase yaitu 57%.

Setelah melaksanakan *pre-tests* maka peneliti mulai memberikan *treatment*. Adapun proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dalam empat kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x40 setiap pertemuan. Dalam proses pembelajaran tajwid, peneliti bertindak sebagai pendidik. Adapun deskripsi dari langkah- langkah dalam pembelajaran kelas eksperimen dengan penerapan metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid antara lain sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

Peneliti pertama-tama mengucapkan salam serta memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada pertemuan awal. Selanjutnya peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan memberikan *treatment* dengan menerapkan metode *fun learning* dengan menerapkan permainan melalui aplikasi secil tajwid pada materi hukum bacaan

nun mati atau tanwin.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua, peneliti terlebih dahulu mereview materi pada pertemuan pertama, kemudian melanjutkan materi tentang hukum bacaan nun mati dengan menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga, peneliti kembali mereview materi pada pertemuan kedua, kemudian memberikan materi tentang hukum bacaan mim mati dengan menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid.

d. Pertemuan Keempat

Pada pertemuan keempat, melanjutkan materi tentang hukum bacaan mim mati dengan menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid. Kemudian memberikan post-test guna untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

b. Kemampuan akhir kelas eksperimen sebelum treatment implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid

Setelah peserta didik dilakukan *treatment* berupa penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid, maka selanjutnya dilakukan pengujian melalui *post-test*. Adapun hasil *post-test* dari peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Pos-test kelas eksperimen

No	Nama	Pos Test
1	Ahmad Al-Furqan	75
2	Assyifa Ayyunnisa	85
3	Aurah Afdillah Hasri	80
4	Balqis As Sahara	85
5	Faiz Fausan. S	75
6	Fauziah Azzahra	80
7	Hapikal	85

8	Indriani	80
9	Isra Ibrahim	75
10	Muh. Fitrah Amrullah	80
11	Muh. Hisyam	75
12	Muh. Ikhsan. R	80
13	Muh. Rifqi	85
14	Muhammad Fadhil	95
15	Nur Ilmi	85
16	Nur Syafika Syafitri	90
17	Puspitasari	100
18	Rezky Jaya Sopiyan	95
19	Suci Kurniawati	85
20	Syahrini	95
21	Syahrul Nizam	85
Jumlah		1770
Nilai Rata-rata		84.29

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari hasil post-test pada kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid adalah nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 75 dengan nilai rata-rata 84.29. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar tajwid sangat baik sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid.

Setelah mengetahui nilai *Post-test* peserta didik, maka langkah selanjutnya peneliti mengkategorikan nilai tersebut agar dapat diketahui jumlah frekuensi peserta didik yang memiliki nilai sangat baik, baik, sedang, kurang dan sangat kurang. Berikut tabel kemampuan peserta didik kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Post-Test Kelas Eksperimen

No	Kategori	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	86 - 100	5	24%
2	Baik	71 - 85	16	76%
3	Sedang	56 - 70	0	0%
4	Kurang	41 - 55	0	0%
5	Sangat Kurang	<40	0	0%
Jumlah			21	100%

Berdasarkan data penelitian dari 21 responden atau peserta didik dari hasil *post-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 5 orang peserta didik yang memperoleh nilai baik sekali dengan nilai persentase 24% dan 16 orang peserta didik mendapatkan kategori baik dengan nilai persentase 76%, dan tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai sedang, kurang dan sangat kurang dari hasil *post-test* kelas eksperimen.

Dari hasil analisis yang telah diperoleh pada *nilai pre-test dan post-test* diatas, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata dan nilai standar deviasi. Berikut hasil analisis nilai *nilai pre-test dan post-test*:

Tabel 4.5 Analisis Statistik Nilai Pre-tes dan Post-test Kelas eksperimen

		Statistics	
		Pretest eksperimen	Posttest eksperimen
N	Valid	21	21
	Missing	19	19
Mean		34.52	84.29
Std. Error of Mean		2.152	1.592
Median		35.00	85.00
Mode		35	85
Std. Deviation		9.862	7.295
Variance		97.262	53.214
Range		35	25
Minimum		20	75
Maximum		55	100
Sum		725	1770

Berdasarkan dari hasil tabel analisis statistik tersebut, terdapat peningkatan yang terjadi antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Hasil *pre-test* dengan nilai *mean* adalah 34.52 dan nilai standar deviasi adalah 9.862 sedangkan nilai *post-test* dengan nilai *mean* adalah 84.29 dan nilai standar deviasi adalah 7.295. Sehingga dari hasil sebelum dan sesudah mendapatkan treatment menjadi meningkat, jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar tajwid peserta didik kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

c. Kemampuan awal kelas kontrol sebelum menggunakan metode konvensional

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat bergantung pada cara penyampaian materi yang diajarkan, baik itu dengan metode maupun dengan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memberikan soal *pre-test* terkait dengan kegiatan sehari-hari kepada peserta didik untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Attaqwa DDI Jampue.

Adapun untuk memperoleh skor *pre-test* peserta didik digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} 100$$

Keterangan:

P = Presentase (Hasil)

F = Frekuensi (Jumlah Jawaban yang Diperoleh)

N = Jumlah objek yang diteliti (Jumlah Soal)

Data peserta didik hasil *pre test* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Pre-test kelas kontrol

No	Nama	PreTest
1	Ainun Fitriani	20
2	Arshinta Damayanti	30
3	Atiqah Putry	25
4	Farhan Ilham Mubarak	35
5	Hardiansah	40
6	Husnul Khatima	55
7	Meutiah Syahrir	40
8	Muh. Aditya Hidayat	45
9	Muh. Fauzan Putra	30
10	Muh. Khooliq	25
11	Muhammad Fatih Farhat	35
12	Muhammad Thalhah	20
13	Murni	40
14	Nizhar Muhlis	30
15	Nur Aeni	25
16	Nur Aulia	45
17	Nurin Wulandari	50
18	Rafa Aditya Putra	35
19	Salwa Salsabil	40
Jumlah		665
Nilai Rata-rata		35.00

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* pada kelas kontrol sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional adalah nilai tertinggi 55 dan nilai terendah 20 dengan nilai rata-rata 35.00 yang jumlah nilainya berada pada kategori kurang baik.

Setelah mengetahui nilai *Pre-test* peserta didik, maka langkah selanjutnya peneliti mengkategorikan nilai tersebut agar dapat diketahui jumlah frekuensi peserta didik yang memiliki nilai sangat baik, baik, sedang, kurang dan sangat kurang. Berikut tabel kemampuan peserta didik kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Kelas kontrol

No	Kategori	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	86 - 100	0	0%
2	Baik	71 - 85	0	0%
3	Sedang	56 - 70	0	0%
4	Kurang	41 - 55	4	21%
5	Sangat Kurang	<40	15	79%
Jumlah			19	100%

Data penelitian dari 19 responden atau peserta didik dari hasil *pre-test* menunjukkan bahwa peserta didik hanya mampu memperoleh kategori kurang yaitu 4 peserta didik dengan nilai persentasi 21% dan 15 peserta didik memperoleh sangat kurang dengan nilai persentasi 79%.

Setelah melaksanakan *pre-test* maka peneliti melanjutkan proses pembelajaran. Adapun proses pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol adalah dengan menggunakan metode konvensional dalam empat kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x40 setiap pertemuan. Dalam proses pembelajaran tajwid, peneliti bertindak sebagai pendidik. Adapun deskripsi dari langkah- langkah dalam pembelajaran kelas eksperimen dengan penerapan metode konvensional antara lain sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

Peneliti pertama-tama mengucapkan salam serta memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai pada pertemuan awal. Selanjutnya peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan melanjutkan dengan memberikan materi hukum bacaan nun mati atau tanwin dengan menggunakan metode konvensional.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua, peneliti terlebih dahulu mereview materi pada pertemuan pertama, kemudian melanjutkan materi tentang hukum bacaan nun

mati dengan menerapkan metode konvensional.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga, peneliti kembali mereview materi pada pertemuan kedua, kemudian memberikan materi tentang hukum bacaan mim mati dengan menerapkan metode konvensional.

d. Pertemuan Keempat

Pada pertemuan keempat, melanjutkan materi tentang hukum bacaan mim mati dengan menerapkan metode konvensional. Kemudian memberikan post-test guna untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

a. Kemampuan akhir peserta didik kelas kontrol setelah menggunakan metode konvensional.

Setelah peserta didik dilakukan pembelajaran konvensional, maka selanjutnya dilakukan pengujian melalui *post-test*. Adapun hasil *post-test* dari peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Pos-test kelas kontrol

No	Nama	Pos Test
1	Ainun Fitriani	75
2	Arshinta Damayanti	80
3	Atiqah Putry	75
4	Farhan Ilham Mubarak	65
5	Hardiansah	80
6	Husnul Khatima	75
7	Meutiah Syahrir	75
8	Muh. Aditya Hidayat	70
9	Muh. Fauzan Putra	80
10	Muh. Khooliq	85
11	Muhammad Fatih Farhat	70
12	Muhammad Thalhaf	60
13	Murni	60
14	Nizhar Muhlis	75
15	Nur Aeni	70
16	Nur Aulia	65

17	Nurin Wulandari	75
18	Rafa Aditya Putra	70
19	Salwa Salsabil	75
Jumlah		1370
Nilai Rata-rata		72.11

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari hasil post-test pada kelas kontrol setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional adalah nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 72.11 yang jumlah nilainya berada pada cukup baik.

Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca al-Qur'an yang cukup baik sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional.

Setelah mengetahui nilai *pos-test* peserta didik, maka langkah selanjutnya peneliti mengkategorikan nilai tersebut agar dapat diketahui jumlah frekuensi peserta didik yang memiliki nilai sangat baik, baik, sedang, kurang dan sangat kurang. Berikut tabel kemampuan peserta didik kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Pos-Test Kelas kontrol

No	Kategori	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	86 - 100	0	0%
2	Baik	71 - 85	11	58%
3	Sedang	56 - 70	8	42%
4	Kurang	41 - 55	0	0%
5	Sangat Kurang	<40	0	0%
Jumlah			19	100%

Data penelitian dari 19 responden atau peserta didik dari hasil *pos-test* menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai baik sekali. 11 orang peserta didik mendapatkan nilai baik yaitu 58%, 8 orang peserta didik

mendapatkan nilai sedang yaitu 42%, tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dan sangat kurang.

Dari hasil analisis yang telah diperoleh pada *nilai pre-test dan post-test* diatas, maka selanjutnya mencari nilai rata-rata dan nilai standar deviasi. Berikut hasil analisis nilai *nilai pre-test dan post-test*:

Tabel 4.10 Analisis Statistik Nilai Pre-tes dan Post-test Kelas Kontrol

Statistics			
		Pretest kontrol	Postest kontrol
N	Valid	19	19
	Missing	21	21
Mean		35.00	72.11
Std. Error of Mean		2.262	1.846
Median		35.00	75.00
Mode		40	75
Std. Deviation		9.860	8.048
Variance		97.222	64.766
Range		35	35
Minimum		20	50
Maximum		55	85
Sum		665	1370

Berdasarkan hasil tabel analisis statistik tersebut, terdapat peningkatan yang terjadi antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol. Hasil *pre-test* dengan nilai *mean* adalah 35.00 dan nilai standar deviasi adalah 9.860 sedangkan nilai *post-test* dengan nilai *mean* adalah 71.11 dan nilai standar deviasi adalah 8.048. Sehingga dari hasil sebelum dan sesudah mendapatkan treatment meningkat, jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar jatwid pesera didik kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

2. Implementasi Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas VII.1 di MTs Attaqwa DDI Jampue

Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik maka dilakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan metode yang digunakan. Maka terlebih dahulu membandingkan hasil analisis deskriptif pre-test dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pre-test dan post-test bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Statistics			
		Pretest kontrol	Posttest kontrol	Pretest eksperimen	Posttest eksperimen
N	Valid	19	19	21	21
	Missing	21	21	19	19
Mean		35.00	72.11	34.52	84.29
Std. Error of Mean		2.262	1.846	2.152	1.592
Median		35.00	75.00	35.00	85.00
Mode		40	75	35	85
Std. Deviation		9.860	8.048	9.862	7.295
Variance		97.222	64.766	97.262	53.214
Range		35	35	35	25
Minimum		20	50	20	75
Maximum		55	85	55	100
Sum		665	1370	725	1770

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digambarkan beberapa perbedaan yang terjadi antar kedua kelas tersebut, yakni antara kelas eksperimen dan kelas kontrol baik sebelum *treatment* maupun setelah *treatment*. Mean kelas eksperimen sebelum di berikan *treatment* adalah 34.52, sedangkan mean 35.00 untuk kelas kontrol. Setelah mendapatkan *treatment* nilai yang diperoleh adalah 84.29 untuk kelas eksperimen dan 72.11

untuk kelas kontrol. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar tajwid didik kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue yang menggunakan metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid lebih tinggi dibanding metode pembelajaran konvensional.

Tabel 4.12 Nilai Frekuensi dan persentasi hasil Pre-test dan Post-test kelas eksperiment

No	Kategori	Klasifikasi	Pre-Test		Post-Test	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	86 - 100	0	0%	5	24%
2	Baik	71 - 85	0	0%	16	76%
3	Sedang	56 - 70	0	0%	0	0%
4	Kurang	41 - 55	9	43%	0	0%
5	Sangat Kurang	<40	12	57%	0	0%
Jumlah			21	100%	21	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pre-test kelas eksperiment terdapat 9 orang peserta didik berkategori kurang dengan nilai persentase yaitu 43% dan 12 orang peserta didik mendapatkan sangat kurang dengan nilai persentase yaitu 57%. Sedangkan pada hasil post-test terdapat 5 orang peserta didik berkategori sangat baik dengan nilai persentase yaitu 24% dan 16 orang peserta didik berkategori baik dengan nilai persentase yaitu 76%, dari jumlah responden pada kelas eksperiment sebanyak 21 peserta didik.

Tabel 4.13 Nilai Frekuensi dan persentasi hasil Pre-test dan Post-test kelas kontrol

No	Kategori	Klasifikasi	Pre-Test		Post-Test	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	86 - 100	0	0%	0	0%
2	Baik	71 - 85	0	0%	11	58%
3	Sedang	56 - 70	0	0%	8	42%
4	Kurang	41 - 55	4	21%	0	0%
5	Sangat Kurang	<40	15	79%	0	0%
Jumlah			19	100%	19	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pre-test kelas kontrol terdapat 4 orang peserta didik berkategori kurang dengan nilai persentase yaitu 21% dan 15 orang peserta didik berkategori sangat kurang dengan nilai persentase yaitu 79%. Sedangkan pada hasil post-test terdapat 11 orang peserta didik berkategori baik dengan nilai persentase yaitu 58% dan 16 orang peserta didik berkategori sedang dengan nilai persentase yaitu 42%, dari jumlah responden pada kelas eksperimen sebanyak 19 peserta didik.

a. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sebaran data dari masing-masing kelompok tidak menyimpang dari ciri-ciri data yang berdistribusi normal. Pada pengujian normalitas ini dilakukan dengan menggunakan Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Pengujian normalitas data dilakukan pada data pre-tes dan pos-tes sebagai berikut:

a) Uji Normalitas Data Pre-test dan Pos-test Kelas Eksperimen

Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas data, dimana jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat dikatakan berdistribusi normal, tetapi jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat dikatakan tidak berdistribusi normal.

Berikut hasil perhitungan uji normalitas pre-test dan post-test kelas eksperimen disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.14 Uji Normalitas Data Pre-Tes dan Pos-Tes Kelas Eksperiment

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.70267078
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.132
	Negative	-.080
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan uji tabel normalitas pada data pre-test dan post-test kelas eksperiment dengan jumlah sampel 21 peserta didik, maka dapat diketahui bahwa hasil nilai uji normalitas pada kolom Asmp.Sig. (2-tailed) = 0,200 > $\alpha = 0.05$. Dengan demikian hasil dari analisis pre-test dan post-test pada kelas eksperiment adalah 0,200 > 0,05, maka dapat dikatakan uji pre-test dan post-test kelas eksperiment berdistribusi normal.

b) Uji Normalitas Data Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

Berikut hasil perhitungan uji normalitas pre-test dan post-test kelas kontrol disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.15 Uji Normalitas Pre-test dan Pos-test Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.31902569
Most Extreme Differences	Absolute	.114
	Positive	.114
	Negative	-.107
Test Statistic		.114
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan uji tabel normalitas pada data pre-test dan post-test kelas kontrol dengan jumlah sample 19 peserta didik, maka dapat diketahui bahwa hasil nilai uji normalitas pada kolom Asmp.Sig. (2-tailed) = 0,200 > $\alpha = 0.05$. Dengan demikian hasil dari analisis pre-test dan post-test pada kelas kontrol adalah 0,200 > 0,05, maka dapat dikatakan uji pre-test dan post-test kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil berdistribusi normal, maka selanjutnya akan dilakukan uji Paired sample test untuk mengetahui perbedaan hasil pre-test dan post-test peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.16 uji paired saple test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	Pre-Test dan post-test eksperimen	-49.762	9.679	2.112	-54.168	-45.356	-23.559	20	.000
Pair 2	Pre-Test dan Post-Test kontrol	-37.105	12.396	2.844	-43.080	-31.131	-13.048	18	.000

Berdasarkan hasil *uji paired sample test* dapat diketahui bahwa dari Pair 1 diperoleh nilai sig. (2tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik untuk pre-test kelas eksperimen dengan post-test kelas eksperimen pada implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid .

Berdasarkan hasil *uji paired sample test* dapat diketahui bahwa Pair 2 diperoleh nilai sig. (2tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik untuk pre-test kelas kontrol dengan post-test kelas kontrol melalui metode konvensional.

Hasil dari output *uji paired sample test* terdapat hasil yang signifikan antara sebelum dan setelah implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid pada kelas eksperimen dan terdapat juga hasil yang signifikan antara sebelum dan setelah pada kelas kontrol. Sehingga perlu melihat pada nilai rata-rata dari kedua sampel antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada *uji paired*

sample statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS 22. Adapun hasil *uji paired sample statistik* sebagai berikut.

Tabel 4.17 uji paired sample statistik

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test eksperiment	34.52	21	9.862	2.152
	Post-test eksperiment	84.29	21	7.295	1.592
Pair 2	Pre-test kontrol	35.00	19	9.860	2.262
	Post-test kontrol	72.11	19	8.048	1.846

Berdasarkan hasil *uji paired sample statistik* pada kelas eksperiment dan kelas kontrol. Dapat diketahui bahwa nilai pre-test eksperiment yaitu 34.52 dan setelah melakukan post-test maka nilai yang diperoleh meningkat yaitu 84.29.. Sedangkan nilai pre-test pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 35.00 dan setelah melakukan post-test maka nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 72.11.

Setelah dilakukan uji normalitas hasilnya berdistribusi normal dan *uji paired sampel t test*. Maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Dilakukan uji homogenitas pada data yang diperoleh. Adapun cara mengolah data tersebut menggunakan aplikasi SPSS 22.

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah data dari kelompok sampel yang mempunyai varian yang sama atau homogen. Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian yang lain. Uji homogen dilakukan untuk meyakinkan bahwa kelompok atau sampel memang berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama.

Adapun uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Berikut hasil uji homogenitas pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol:

a) Uji Homogenitas Varian Kelas Eksperiment

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi homogen, akan tetapi apabila nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tersebut tidak berdistribusi homogen. Berikut hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan aplikasi SPSS 22.

Tabel 4.18 Uji Homogenitas Varian Kelas Eksperiment

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Tajwid			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.886	1	40	.352

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai sig. = 0.352, sehingga nilai dari sig. lebih besar dari 0,05 yaitu sig. = 0.352 $>$ α = 0.05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data hasil belajar pada kelas eksperimen adalah homogen.

b) Uji Homogenitas Varian Kelas Kontrol

Tabel 4.19 Uji Homogenitas Varian Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Tajwid			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.188	1	36	.283

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas varians kelas kontrol dapat diketahui bahwa nilai sig. = 0.283, sehingga nilai dari sig. = 0.283 $>$ α = 0.05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data hasil belajar pada kelas kontrol adalah homogen.

c) Uji homogenitas post-test Varian eksperimen dan kontrol

Tabel 4.20 Uji Homogenitas Post-Test Varian Eksperimen Dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances			
Posttest Eksperimen dan Kontrol			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.069	1	38	.794

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas post-test varians kelas eksperimen dan kontrol dapat diketahui bahwa nilai sig. = 0.794, sehingga nilai dari sig. = 0.794 > $\alpha = 0.05$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

B. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi kebenarannya. Dalam penelitian ini peneliti mengambil hipotesis yaitu adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid di MTs Attaqwa DDI Jampue. Berikut hasil hipotesis dari penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Perbedaan sebelum dan sesudah implementasi Metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hasil dari *uji paired sample test* yang merupakan bagian dari statistik parametrik dengan distribusi normal. Berikut merupakan hasil uji paired sample dengan menggunakan aplikasi SPSS 22.

Tabel 4.21 *Paired Sample Test* Kelas eksperiment

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	49.76190	9.67938	2.11221	54.16791	45.35590	23.559	20	.000

Hasil tabel *paired sample test* diperoleh perbedaan mean = 49.76190 yang merupakan selisih skor hasil belajar tajwid antara sebelum dan sesudah diberikan treatment metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid. Selanjutnya terdapat perolehan std.error mean adalah 2.11221 yang menunjukkan angka kesalahan baku perbedaan rata-rata. Kemudian harga statistik $t = 23.559$ dengan $df = 20$ serta angka $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0.000$.

Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji paired sample test yaitu apabila nilai $\text{Sig. (2 tailed)} < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre-test dan post-test. Akan tetapi jika nilai $\text{Sig. (2 tailed)} > 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan antara hasil data pre-test dan post-test.

Berdasarkan hasil dari *uji paired sample* diketahui bahwa nilai $\text{Sig. (2 tailed)} = 0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar tajwid peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan treatment metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid.

2. Implementasi Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Peserta Didik Kelas VII MTs Attaqwa DDI Jmapue.

Adapun hasil dari uji peningkatan antara hasil belajar sebelum dan sesudah peserta didik yang menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dapat dilihat pada tabel uji N-Gain Skor sebagai berikut berikut.

Tabel 4. 22 Deskriptif N-Gain Skor

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
NGain_Persen	eksperiment	Mean		76.1974	2.29844
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	71.4030	
			Upper Bound	80.9919	
		5% Trimmed Mean		75.7083	
		Median		75.0000	
		Variance		110.939	
		Std. Deviation		10.53278	
		Minimum		61.54	
		Maximum		100.00	
		Range		38.46	
		Interquartile Range		14.34	
		Skewness		.584	.501
		Kurtosis		-.176	.972
	kontrol	Mean		56.1492	3.04253
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.7571	
			Upper Bound	62.5413	
		5% Trimmed Mean		56.0917	
		Median		58.3333	
		Variance		175.883	
		Std. Deviation		13.26209	
		Minimum		33.33	
		Maximum		80.00	
Range		46.67			
Interquartile Range		21.21			
Skewness		-.121	.524		
Kurtosis		-.875	1.014		

Berdasarkan hasil tabel di atas diperoleh bahwa rata-rata Gain pada kelas eksperimen ialah 76.1974 yang berarti rata-rata Gain skore berada pada rentan 56 - 75 yaitu efektif. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai Gain skore ialah 56.1492 yang berada pada rentan 56-75 yaitu cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan kelas eksperimen memperoleh Gain yang lebih besar dari kelas kontrol.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji independent T test.

Tabel 4.32 *Independent Sample Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Tajwid	Equal variances assumed	.069	.794	5.022	38	.000	-12.18045	2.42556	17.09073	7.27017
	Equal variances not assumed			4.997	36.537	.000	-12.18045	2.43778	17.12197	7.23893

Berdasarkan tabel hasil uji *independent sample test* dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar antara peserta didik yang menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional yang telah diperoleh. Dimana nilai rata-rata kelas eksperimen pada pre-tes 34.52 dan nilai rata-rata post-tes 84.29 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol pre-tes 36.00 dan nilai rata-rata post-tes 72.11

dari hasil tersebut dapat diperoleh bahwa nilai kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Serta uji homogenitas varians dengan $F = 0.69$ dan nilai $\text{sig. } 0.794 > \alpha = 0.05$ berarti varians kedua kelompok sama atau homogen. Karena varians data homogen, maka dipilih pada baris *Equal Variance* dimana pada kolom *t-test for Equality of Means* harga $t = 5.022$ dengan $df = 38$ serta $\text{sig. (2-tailed)} = 0.000 < \alpha$ maka $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada peserta didik yang menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid lebih tinggi dari pada konvensional.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Tajwid Sebelum Dan Setelah Implementasi Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid Peserta Didik Kelas VII Mts Attaqwa DDI Jampue

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti sebelum mengadakan penelitian diperoleh data mengenai kondisi pembelajaran di MTs Attaqwa DDI Jampue. Selama pembelajaran berlangsung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih kurang atau bisa dikatakan pasif.

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam ruang kelas antara pendidik dengan peserta didik kurang interaksi sehingga tidak ada *Feedback* dengan suasana yang membosankan. Sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan berdampak pada hasil belajar tajwid peserta didik yang cenderung masih kurang. Setelah diadakan pengamatan oleh peneliti di awal, ditemukan bahwa hasil belajar tajwid peserta didik masih tertinggal atau dibawah dari nilai KKM yang telah ditentukan. Hal ini dapat disebabkan karena beberapa faktor salah satunya metode yang digunakan oleh pendidik masih menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil pengujian awal yang dilakukan kepada peserta didik, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen hanya mencapai 34.52, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol mencapai 35.00 dan hasil ini menunjukkan

bahwa nilai yang diperoleh masih terbilang jauh dari nilai KKM yang telah ditetapkan, sehingga diperlukan suatu perlakuan untuk meningkatkan hasil belajar tajwid peserta didik.

Pembelajaran tajwid merupakan pelajaran wajib yang harus diketahui dan dipahami kaidahnya oleh peserta didik, agar dapat lulus dari nilai KKM dan mampu mengaplikasikannya. Jika dalam proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode konvensional, maka terkadang peserta didik merasa bosan, jenuh dan tidak memiliki semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga perlu perancangan yang semenarik mungkin dalam proses pembelajaran agar peserta didik selalu aktif dan memiliki semangat yang tinggi untuk belajar. Pendidik juga harus bisa memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan sekolah yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tujuan pembelajaran juga dapat tercapai, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat dari sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan di kelas VII.1 dan VII.2 MTs Attaqwa DDI Jampue menggunakan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas eksperimen pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid, peserta didik merasakan semangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan adanya penerapan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid.

Peserta didik pada kelas eksperimen lebih aktif dan antusias pada pembelajaran tajwid melalui aplikasi secil tajwid, dikarenakan aplikasi secil tajwid

sangat mudah dalam mengoprasikannya dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Aplikasi secil tajwid juga berisi teks pembelajaran dan audio visual yang sangat mudah untuk di tirukan dalam pembacaan hukum tajwid yang benar. Aplikasi ini juga memiliki fitur pilihan permainan yang dapat mengasah kembali materi yang telah dipelajari sehingga membuat peserta didik menjadi senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional ialah didapati beberapa peserta didik tidak semangat dan merasa bosan saat proses pembelajaran akan dimulai. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah terlalu merasa kekenyangan dan kurang motivasi, minat dan rasa ingin tahu terhadap pelajaran yang akan dilaksanakan. Dan pada saat proses pembelajaran metode konvensional yang digunakan hanya metode ceramah, dan hafalan. Hal tersebut membuat peserta didik merasa jenuh karena tidak adanya media serta metode yang lebih kreatif yang digunakan pendidik sehingga peserta didik merasa jenuh dan cepat bosan serta mengesampingkan pembelajaran tajwid.

Penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dijadikan sebagai alternatif oleh peneliti dalam menerapkan pembelajaran ilmu tajwid yang dapat menampilkan fitur audio-visual. Hal ini didasari karakteristik peserta didik yang memasuki usia masa remaja yang kerap jenuh atau kekurangan minat pada metode pembelajaran yang hanya monoton saja. Sehingga seorang pendidik harus mengetahui karakteristik peserta didik yang akan dihadapinya dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan keadaan peserta didiknya.

Metode pendidikan yang tidak tepat akan menjadi penghalang kelancaran dalam proses pembelajaran sehingga banyak waktu dan tenaga yang terbuang sia-sia. Oleh karena itu, metode yang diterapkan oleh seorang pendidik, dapat

dikatakan berhasil apabila mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Metode *fun learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Metode ini diterapkan melalui aplikasi secil tajwid yang memberikan materi dalam bentuk audio visual dan mencontohkan bacaan yang benar serta terdapat permainan yang menyenangkan. Penggunaan metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid yang dilaksanakan pada kelas VII.1 di MTs Attaqwa DDI Jampue dapat berjalan secara efektif apabila didukung dengan sarana dan prasarana yang baik, misalnya adanya media berupa LCD, layar, dan laptop, dan HP/androit yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid diperoleh peningkatan hasil belajar setelah dilakukan post-test yaitu nilai tertinggi 100 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen berjumlah 84,29. Jika dibandingkan dengan nilai pre-test sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid pada peserta didik nilai tertinggi hanya diperoleh 50 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada saat pre-test kelas eksperimen hanya 34,52. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari baik menjadi sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran ilmu tajwid yang menggunakan metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional diperoleh peningkatan hasil belajar setelah dilakukan post-test yaitu nilai tertinggi 85 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada kelas kontrol berjumlah 73,11. Jika dibandingkan dengan nilai pre-test sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode konvensional pada peserta didik nilai tertinggi hanya diperoleh 55 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada saat pre-test kelas eksperimen hanya 35,00. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode konvensional dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran ilmu tajwid yang menggunakan metode konvensional dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini dimana terjadi perubahan hasil belajar yang diperoleh setelah melakukan implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi tajwid. Hal ini sejalan dengan teori behavioristik yang dikembangkan oleh Edward Lee Thorndike. Teori behavioristik mengatakan bahwa perubahan perilaku dari hasil pembelajaran yang terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Teori behavioristik sangat menekankan terhadap lingkungan belajar yang terstruktur dan kondusif untuk memfasilitasi pembentukan perilaku yang diinginkan.

Metode *fun learning* yang di padukan dengan media aplikasi pembelajaran secil tajwid dapat membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan terlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Aplikasi secil tajwid menyediakan fitur-fitur materi yang terstruktur dengan baik dan sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Teori belajar behaviorisme berorientasi kepada hasil perubahan perilaku yang dapat diamati, dianalisis, diukur, dan diuji secara obyektif. Perubahan perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan jika dilakukan pengulangan dan

pelatihan. Secara umum, teori ini memberikan pemahaman tentang bagaimana lingkungan itu bisa membentuk dan mempengaruhi perilaku individu melalui pembelajaran yang terstruktur dan dapat diamati secara jelas.

Kemajuan teknologi yang ditunjukkan dengan maraknya perangkat digital khususnya komputer, smartphone, laptop, yang semuanya itu bisa digunakan untuk mengeksplorasi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki peserta didik.⁸⁸ Pemanfaatan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dapat digunakan sebagai alternatif penggunaan media belajar yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi terbukti berguna dalam peningkatan pengalaman belajar. Peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri lalui dari interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. teknologi yang digunakan dalam pembelajaran berguna bagi pendidik untuk memperdalam pembelajaran yang akan diberikan, seperti membuat tujuan pembelajaran lebih mudah dipahami dan membantu transfer keilmuan kepada peserta didik. Sehingga metode berbasis digital dianjurkan untuk dipergunakan dalam proses belajar. Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang menarik dan berkesan dapat memberi peluang bagi peserta didik untuk mudah memahami pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil belajar dari capaian kognitif, sikap dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Menurut sujana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁸⁹ Hasil belajar merupakan kemampuan yang

⁸⁸Toto Haryadi, Aripin, "Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku"" dalam Jurnal *Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Volume I, Nomor 02, Fak Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro, 2015, h. 2.

⁸⁹Rahmatiah, Sri. "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Group Resume Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Materi Fluida Statik (Hukum Pascal Dan Hukum

diperoleh oleh peserta didik melalui kegiatan proses pembelajaran yang dilaluinya. Proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh peserta didik harus mampu diukur dengan baik melalui berbagai dokumen akademik seperti laporan hasil belajar yang merekam berbagai kemampuan peserta didik.

2. Peningkatan Hasil Belajar Tajwid Peserta Didik dengan Menggunakan Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid di Kelas VII MTs Attaqwa DDI Jmapue

Penggunaan metode dalam pembelajaran dapat menentukan keberhasilan dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran menjadikan proses belajar bisa saja menjadi membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik dan akhirnya akan berdampak negatif dan jauh dari harapan yang diinginkan. Metode mengajar yang kurang tepat yang tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik akan menjadi penghalang tercapainya pembelajaran yang diinginkan sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia. Olehnya itu penggunaan metode pada pembelajaran akan sangat menentukan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk hasil belajar peserta didik yang masih berada dibawah nilai standar KKM yang telah ditetapkan . Sehingga peneliti menerapkan penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid yang digunakan untuk mengefektifkan pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik kelas VII.1 di MTs Attaqwa DDI Jampue berdampak ditingkatkan secara signifikan.

Penggunaan metode yang dipadukan dengan media dalam pembelajaran dapat merangsang keaktifan dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses

pembelajaran, sehingga dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa nilai hasil uji *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pre-test* adalah 34.52. kemudian setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dan melakukan *post-test*, maka nilai yang diperoleh lebih meningkat dengan nilai *post-test* adalah 84.29. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Deskripsi dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen memberikan gambaran bahwa terjadinya peningkatan pada hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi tajwid. Hal tersebut meliputi.

- a. Hasil *pre-test* menggambarkan hasil tingkat kemampuan awal peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan
- b. Hasil *post-test* menggambarkan hasil tingkat kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan.
- c. Data *post-test* menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah terlibat dalam pembelajaran dengan mengimplementasikan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang positif terhadap implementasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid. Peserta didik terlihat lebih aktif, senang dan lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik merupakan keberhasilan dari penerapan metode *fun learning* dengan memanfaatkan media pembelajaran melalui aplikasi secil tajwid yang di rancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi secil tajwid memberikan hal baru dalam pembelajaran dengan memberikan fitur-fitur interaktif dan permainan yang disediakan, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Temuan ini relevan dengan teori pembelajaran konstruktifisme yang dikembangkan oleh shymansky yang mengatakan konstuktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya.

konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada peserta didik akan meningkat kecerdasannya. Metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid dalam teori konstruktivisme dapat mengoptimalkan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan membangun keaktifan serta semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini juga sejalan dengan beberapa jurnal yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Syamsinar Syahrul dengan judul penelitiannya “Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten

Gowa”.⁹⁰ Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang menjadi subjek pada penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah peserta didik kelas eksperimen 33 orang, pengambilan data dilakukan melalui pemberian tes. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif, dan kuantitatif.

Hasil analisis secara kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu kabupaten Gowa pada siklus I skor rata-rata yang dicapai adalah 54,55 sedangkan pada siklus II skor rata-rata yang dicapai adalah 77,73 dari hasil analisis secara kualitatif menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar pada siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung yaitu adanya perhatian yang serta merta, konsentrasi, siswa yang tidak terpengaruh gangguan dari luar kelas, siswa yang memiliki ingatan terhadap bahan pelajaran, siswa yang tidak memiliki rasa bosan, yang semakin meningkat pada setiap pertemuannya.

Menurut Haryanto dalam penelitiannya dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode *Fun Learning* Pada Siswa Kelas XII TKJ A SMK Negeri 2 Palopo”.⁹¹ Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui Metode *Fun Learning* pada pokok bahasan Faktorisasi Suku Aljabar. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas XII TKJ A SMK Negeri 2 Palopada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 22 orang terdiri dari 4 laki-laki dan 18 perempuan. Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus berlangsung selama 4 kali

⁹⁰Syahrul, Syamsinar. "Penerapan metode fun learning untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa." *Jurnal Konfiks* 3.1 (2016). h. 63-70.

⁹¹Haryanto, Haryanto. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Fun Learning Pada Siswa Kelas XII TKJ A SMK Negeri 2 Palopo." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 3.3 (2020). h. 459-479.

pertemuan. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar pada akhir siklus I dan siklus II, data hasil observasi pada setiap pertemuan dan tanggapan siswa pada akhir siklus II. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) skor rata-rata hasil belajar matematika siswa pada siklus I adalah 62,59 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100. Skor tertinggi 89 dan skor terendah adalah 30 dengan standar deviasi 17,19 berada pada kategori rendah. Pada siklus II diperoleh skor rata-rata hasil belajar siswa adalah 81,95 dari skor ideal 100. Skor tertinggi 97 dan skor terendah adalah 51 dengan standar deviasi 12,7 berada pada kategori tinggi; (2) terjadi peningkatan kehadiran dan aktivitas belajar siswa; (3) umumnya siswa menanggapi dengan positif, mereka menanggapi bahwa metode *Fun Learning* sangat membantu mereka untuk lebih memahami konsep matematika karena kebanyakan siswa merasa ada perubahan pada dirinya setelah diterapkan metode *Fun Learning*. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran metode *Fun Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XII TKJ A SMK Negeri 2 Palopo.

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian yang dilakukan bahwa dapat diberi kesimpulan bahwa efektifitas penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dapat meningkatkan hasil belajar tajwid peserta didik yang awalnya masih berada pada kategori kurang baik menjadi sangat baik. Penggunaan metode pembelajaran pada peserta didik yang menyenangkan dapat menumbuhkan semangat, antusias, dan membuat peserta didik mudah dan paham materi ilmu tajwid yang diberikan sehingga bisa berdampak baik bagi hasil belajar peserta didik.

Adapun indikator-indikator yang mendukung efektifitas dari penerapan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII.1 di MTs Attaqwa DDI Jampue yaitu:

- a. Peserta didik merasa *high interest* atau memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran ilmu tajwid.
- b. Proses pembelajaran ilmu tajwid tidak membosankan hal ini disebabkan karena metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid merupakan metode yang menarik, serta metode yang digunakan pendidik tidak hanya metode ceramah (konvensional) yang cenderung monoton dan membosankan.
- c. Aplikasi secil tajwid dapat dikatakan mudah dioperasikan, karena pembelajaran ilmu tajwid menggunakan aplikasi berbasis digital yang lebih praktis. Hal tersebut dikarenakan secil tajwid bisa digunakan melalui gadget atau pc.
- d. Peserta didik dapat ikut aktif terlibat dalam pembelajaran dikarenakan terdapat banyak fitur dari aplikasi secil tajwid yang membutuhkan keterlibatan peserta didik yaitu berupa quis serta tes audio yang serupa dengan games.
- e. Memudahkan pendidik dalam proses transfer ilmu kepada peserta didik, dikarenakan jika pendidik sedang tidak dalam keadaan fit, aplikasi secil tajwid dapat membantu pendidik dan sangat efisien digunakan serta hal tersebut membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.
- f. Meningkatnya pemahaman dan prestasi belajar peserta didik, karena semakin tinggi pemahaman materi pembelajaran dan prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. *Kesimpulan*

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di jabarkan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada kelas eksperiment dengan nilai rata-rata 34.52 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya 35.00. Setelah diberikan treatment pada kelas eksperiment dengan penerapan metode *fun melalui* aplikasi secil tajwid sehingga hasil post-test memperoleh nilai rata-rata 84.29. sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata 72.11. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid pada kelas eksperiment.
2. Penerapan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid efektif untuk peningkatan hasil belajar peserta didik di MTs Attaqwa DDI Jampue. Hal ini dibuktikan dengan nilai efektivitas yang dihitung melalui SPSS 22 dengan menggunakan uji *N-Gain Score*. Kelas eksperimen memiliki *N-gain score* berjumlah 76.19 berkategori sangat efektif. Sedangkan kelas kontrol memiliki *N-gain Score* 56.14 berkategori cukup efektif. Jadi, Penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan model konvensional.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan rekomendasi yang bermanfaat yaitu untuk digunakan sebagai alternatif peningkat hasil belajar peserta didik dengan penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid diantaranya sebagai berikut.

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka pendidik perlu untuk meningkatkan kualitas mengajarnya dengan menggunakan berbagai media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Diantaranya ialah menggunakan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil Tajwid dalam proses pembelajaran al-Qur'an (ilmu tajwid).
2. Penggunaan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil tajwid, dan kemampuan pendidik sangat menentukan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Seperti kemampuan dan teknik dalam pemilihan instrumen pembelajaran dengan menggunakan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil tajwid.
3. Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah kurang maksimalnya penerapan dari penggunaan aplikasi secil tajwid kepada peserta didik dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan baik di Madrasah, hal tersebut dikarenakan sekolah yang ditempati peserta didik termasuk dalam lingkup Madrasah, sehingga Madrasah harus terikat aturan salah satunya yaitu tidak boleh membawa alat elektronik. Jadi diharapkan kepada calon peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian yang dapat memaksimalkan penerapan dari penggunaan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil tajwid.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiful, Ikhwan. "Integrasi Pendidikan Islam (Nilai-Nilai Islami dalam Pembelajaran)." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 2.2. 2014.
- Afrilia, Nurma. "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung". Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2021.
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Anni, Faridah and Titen Darlis Santi. "Praktikalitas dan Efektivitas Pengembangan Mobile Learning Berbasis Moodle pada Mata Pelajaran Annisa. Kurnia, and Itrivah Itrivah. "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9.17 2023.
- Antony, Putra Arv. "Konsep Pendidikan Agama Islam Perspektif Imam Al-Ghazali." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1.1. 2016).
- Arifin, Zaenal. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan* 4. No. 1, 2017.
- Aso ,Sudiario, Arnie Retno Mariana, and Wahyu Nurhidayat. "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Waqaf dan Makharijul Huruf Berbasis Android." *Jurnal Sisfotek Global* 5.2 2015.
- Attamimi, Irfan Fauzan, Maelina Kamaliyah, Sri Nurjanah dan Tanti Dewinggih. "Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbang". Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. 2021.
- Audihani, Abiola Lucky, Fitriana Fatichatul Hidayah, and Dwi Anggraeni Ristanti. "Analisis Kesiapan Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Kimia Materi Hidrokarbon." *EDUSAINTEK* 3 2019.
- Auliyah, Khairul. "Inovasi Metode Pendidikan Agama Islam Melalui Active Learning." *Edupeedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 7.1 2022.
- Baharun, Hasan. "Penerapan Pembelajaran active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah". *Jurnal Pendidikan Pedagogik*, Vol. 1No. 1, Januari-Juni 2015.
- Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan hasil belajar siswa". *Jurnal Education and development* 8.2 2020.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016
- Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013)
- Fildah Zahrona Alfaini, Moch Tohet. "Pembelajaran Hybrid: Integritas Pembelajaran Berbasis Teknologi dengan Konvensional untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid" *At-tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, Vol.07, No.02, Desember 2023.
- Habibi, Rozak. "Implementasi Metode Pembelajaran Tahsin Al-Qur'an Siswa MTs Al-Munawwarah Binjai Kelurahan Nangka Kecamatan Binjai Utara

- Kota Binjai Provinsi Sumatera Utara”, *Tesis* Medan: UIN Sumatera Utara Medan, 2020.
- Hakim, Yasin. *Pendidikan Toleransi Beragama Dalam Al-Our'an*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2019.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hambali, Fathor Rozi, and Nor Farida. "Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual." *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5.2. 2021.
- Hasanah, Nurul. "Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.2 2020.
- Hendarman, Et. Al., Eds., *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2015.
- Iskandar, Putra, Ketut Udy Ariawan, and Wayan Sutaya. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio video CD Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman web di jurusan multimedia SMK Negeri 3 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6.1 2017.
- Khaerul. "Penggunaan Digital Risalah Ilmu Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Peserta Didik SMA Negeri 4 Pinrang, Tesis. Stain Parepare, 2017.
- Komaruddin dan Yooke Tjuparman s. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah* (Cet. VI; Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Kurniawan, Machful Indra. "Mendidik untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar: studi analisis tugas guru dalam mendidik siswa berkarakter pribadi yang baik." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 4.2 2015.
- Kuswanto, Edi. "Peranan Guru PAI dalam Pendidikan Akhlak di Sekolah." *Mudarrisa: jurnal kajian pendidikan islam* 6.2 .2014.
- Ladaria, Yessi H, Juliana Lumintang, and Cornelius J. Paat. "Kajian sosiologi tentang tingkat kesadaran pendidikan pada masyarakat desa labuan kapelak kecamatan banggai selatan kabupaten Banggai Laut." *HOLISTIK, Journal of Social and Culture* 2020.
- Lembaga IKIP Malang. *Dasar-dasar Metodologi Pendidikan*. Malang: Lembaga Pendidikan IKIP, 2016.
- Maharani, N. (Nanik). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Bagi Siswa Kelas VI Sdn 4 Ngraho Kedungtuban Blora." Elementary School, 2018.
- Marisa, Siti. "Pengaruh motivasi dalam pembelajaran siswa upaya mengatasi permasalahan belajar." *Jurnal Taushiah* 9.2 2019.
- Maulana, Muh Abdillah. "Efektivitas Pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi pada konsep biodiversitas di kelas X IPA MA Muhammadiyah Salaka Kabupaten Takalar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 1.1 2021.

- Maulana, Muhammad Ryan dan Muhammad Nasir. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid", dalam Jurnal *Basicedu*, Indonesia: Sekolah Tinggi Ilmu Qur'an (STIQ), Volume 6, No. 2, 2022.
- Midjiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Musyaropah, S.Pd.I, wawancara dengan penulis , MTs at-tqwa DDI Jampue, 7 januari 2023.
- Muttaqin, Ahmad Izza, Muhammad Endy Fadlullah, Putri Sofiatu Rohma dalam penelitian mereka yang berjudul "Pengaruh Model Fun Learning Dengan Super Memori Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di Mts Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari". (Kajian Pendidikan Islam, Vol.5 no. 2, 2021.
- Nirbita, Betanika dkk. " Fun Learning Sebagai Solusi dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar". Seminar Nasional Pendidikan: Malang, 2017.
- Novriadi, Dedy dan Desi Firmasari dalam penelitiannya yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Universitas Muhammadiyah Bengkulu, 2022.
- Nurfitrianan, " Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minatbelajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa". Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016.
- Nurfitrianan, " Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minatbelajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa" (Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016.
- Nuryadi, et al., eds., *Dasar-Dasar Penelitian*. Cet. I; Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Ovan dan Anduka Saputra. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Cet. 1; Taklar Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2022.
- Pengetahuan Bahan Makanan di Sekolah Menengah Kejuruan." *Edukatif: Jurnal ilmu Pendidikan* 3.5 2021.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Celeban Timur, Yogyakarta: Pustaka Belajar, Cetakan VII, 2018.
- Rahmatiah, Sri. "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Group Resume untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Materi Fluida Statik (Hukum Pascal dan Hukum Archimedes) Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Soromandi Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3.1 2023.
- Raihan, Abdullah, Et Al. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Multimedia." Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika; Vol 10 No 1 2023.
- Roozaq, Novandi Abdur and Jaenal Abidin. "Konsep Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Kitab Hidayatus Shibyan." *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 9.2 2022.

- Sanjaya, Ilham. "Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah". Skripsi UNILA, Lampung, 2019.
- Sarah Siti. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam(PAI) Dengan Pendekatan Fun Learning dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa". Institute Ilmu Al-qur'an (IIQ) Jakarta, 2022.
- Setyawan Dodiet Aditya. *Pentunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*. Cet. I; Surakarta: Tahta Media (Grup Penerbit CV Tahta Media Group), 2021
- Standar Nasional Pendidikan. Peraturan Pemerintah RI Nomor:19 tahun 2005. Jakarta: Depdiknas
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. 1; Jakarta: Kencana (Divisi Dari Prenadamedia Group), 2016.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sugiono. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017.
- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi." *Jurnal komunikasi pendidikan* 2.2 2018.
- Syahrul, Svamsinar. "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa." *Jurnal Konfiks* 3.1. 2016.
- Tasya, Nabillah and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa." *Prosiding Sesiomadika* 2.1c 2020.
- Viska, Mutiawani. "KepoTajwid: Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Web Interaktif." *Indonesian Journal of Applied Informatics*; Vol 2, No 2 2018.
- Wahyuddin, Wawan. "Pendidikan Sepanjang Hayat Menurut Perspektif Islam: Kajian Tafsir Tarbawi". *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 3.02 2016.
- Winarni, Endang Widi. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Yulianti, Hesti, Cecep Darul Iwan, and Saeful Millah. "Penerapan metode giving question and getting answer untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]* 6.2 2018.

LAMPIRAN-LAMPIRAN





LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
**INSTITUT AGAMA ISLAM HASANUDDIN
(IAIH) PARE KEDIRI**

Jln. Kelapa 84 Jombang Tertek Pare – Kediri 64215
Telp./Fax. (0354) 394721 Website: www.iaih.ac.id Email: lpmm.iaihpare@gmail.com

Letter of Acceptance (LoA)
Number: 49/C/LPPM-IAIH/VII/2024

The editorial board of **INOVATIF** (<https://jurnal.iaih.ac.id/index.php/innovatif>) has accepted the article as the following:

1. Name of Author : **Zulkifli**
NIM. : 2120203886108022
Occupation : Undergraduate Student
Department/Faculty : Islamic Education / Tarbiyah
University : State Islamic Institute of Pare Pare, South Sulawesi
2. Name of Author : **Siti Jamilah Amin**
Occupation : Lecturer
Department/Faculty : Islamic Education / Tarbiyah
University : State Islamic Institute of Pare Pare, South Sulawesi
3. Name of Author : **Firman**
Occupation : Lecturer
Department/Faculty : Islamic Education / Tarbiyah
University : State Islamic Institute of Pare Pare, South Sulawesi
4. Name of Author : **Hj. Darmawati**
Occupation : Lecturer
Department/Faculty : Islamic Education / Tarbiyah
University : State Islamic Institute of Pare Pare, South Sulawesi
5. Name of Author : **Muh. Akib D**
Occupation : Lecturer
Department/Faculty : Islamic Education / Tarbiyah
University : State Islamic Institute of Pare Pare, South Sulawesi

Title. : **IMPLEMENTATION OF FUN LEARNING METHOD THROUGH
THE SECIL TAJWID APPLICATION IN IMPROVING STUDENTS' TAJWID LEARNING
OUTCOMES AT MTs AT-TAQWA DDI JAMPUE PINRANG**

Stating that the article has been processed according to the **Inovatif** Journal Writing Procedures by Center for The Research and The Community Service, Islamic Institute of Hasanuddin, Pare Kediri and will be published in the **Inovatif** electronic journal on Volume 11, Number 2, September 2025. Thus, this letter is made and please use it as well as possible.

Kediri, 15th of July 2024

Head of LPPM,

Dhuhaa Rohmawan, M.Pd.I
NIDN. 2110038701



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PASCASARJANA

Jalan Amal Bakhtl No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-514 /In.39/PP.00.09/PPS.05/05/2024 17 Mei 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. **Bapak Bupati Pinrang**
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan**
Terpadu Satu Pintu

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana
IAIN Parepare tersebut di bawah ini :


Nama : ZULKIFLI
NIM : 2120203886108022
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Implementasi Metode Fun Learning Melalui Aplikasi Secil
Tajwid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Peserta
Didik di MTs At-Taqwa DDI Jampue.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian
tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian
ini direncanakan pada bulan Mei s/d Juli Tahun 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang
bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur,


Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A
NIP.19840312 201503 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**
Nomor : 503/0308/PENELITIAN/DPMPPTSP/06/2024

Tentang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

- Menimbang** : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 03-06-2024 atas nama ZULKIFLI, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.
- Mengingat** :
1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
 2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
 3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
 4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
 5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
 8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
 9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.
- Memperhatikan** :
1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0646/R/T.Teknis/DPMPPTSP/06/2024, Tanggal : 03-06-2024
 2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0325/BAP/PENELITIAN/DPMPPTSP/06/2024, Tanggal : 03-06-2024

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- KESATU** : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :
1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
 2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 8
 3. Nama Peneliti : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
 4. Judul Penelitian : IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING MELALUI APLIKASI SECIL TAJWID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TJJWID PESERTA DIDIK DI Mts AT TA-TAQWA DDI JAMPUE
 5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
 6. Sasaran/target Penelitian : SISWA
 7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Lanrisang
- KEDUA** : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 03-12-2024.
- KETIGA** : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.
- KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 03 Juni 2024



Biaya : Rp 0,-



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :

ANDI MIRANI, AP., M.Si

NIP. 197406031993112001

Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSN



PONDOK PESANTREN DARUL QURAN ATTAQWA DDI JAMPUE
MADRASAH TSANAWIYAH
KEL.LANRISANG KEC.LANRISANG KAB.PINRANG
Jl. Pesantren No.199



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 200 /MTs.21.17.10/SKTMP/PP.ATQ/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Tsanawiyah Attaqwa Jampue, menerangkan bahwa :

Nama : ZULKIFLI
NIM : 21202038861080022
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Implementasi Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Peserta Didik di MTs Attaqwa DDI Jampue.**

Benar yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan penelitian di MTs ATTAQWA DDI JAMPUE , dengan judul "**Implementasi Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Peserta Didik di MTs Attaqwa DDI Jampue**".

Demikian Surat Keterangan ini di buat agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lanrisang, 20 Juni 2024

Kepala Madrasah



IFALSS

Nip: 198003142022211009



SOSIAL MEDIA



MTSS ATTAQWA DDI JAMPUE

NSM	NPSN	STATUS LEMBAGA	KATEGORI MADRASAH
121273150014	40320179	swasta	Madrasah Reguler

ALAMAT
JL. PESANTREN NO. 199 RT 2 RW 2 Kel. LANSIRANG Kec. LANSIRANG PINRANG SULAWESI SELATAN 91272

KOORDINAT
-3.9035728, 119.5451254
[Lihat di maps](#)

NOMOR TELEPON	EMAIL	KODE REGISTRASI
085242029900	ddiattaqwajampue@gmail.com	8b7nl33bj

WEBSITE
-

PENYELENGGARA LEMBAGA	NAMA PENYELENGGARA LEMBAGA	AFILIASI ORGANISASI KEAGAMAAN
Yayasan	YAYASAN PENDIDIKAN DARUD DA'WAH WAL IRSYAD	DDI

WAKTU BELAJAR	STATUS KELOMPOK KERJA MADRASAH (KKM)	KOMITE LEMBAGA
Pagi dan Siang	Anggota	Sudah Terbentuk

SK PENDIRIAN

SK KEMENKUMHAM	TANGGAL	STATUS AKREDITASI	NILAI
AHU-0007212.AH.01.07.TAHUN 2017	28 Apr 2017		

SK Izin Operasional	TANGGAL
Kd.21.01/4/PP.00.4/375.a/2012	27 Feb 2012

B

82

REKENING BOS

NO REKENING	NAMA BANK	CABANG
-	-	-

DATA PERSONEL

KEPALA MADRASAH
-

BENDAHARA	KEPALA TU	PENGAWAS
-	-	-

PRESTASI LEMBAGA

PENGHARGAAN	KETERANGAN	TINGKAT	TAHUN
-	-	-	-

PENGHARGAAN	KETERANGAN	TINGKAT	TAHUN
-	-	-	-

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
Metode *Fun Learning* Melalui aplikasi secil tajwid
(Kelas Eksperimen)

Nama Sekolah : MTs Attaqwa DDI Jampue
Mata Pelajaran : Al-Qur'an Tajwid
Kelas/Semester : VII.1 (Kelas Eksperimen)
Materi Pokok : Hukum Bacaan Nun atau tanwin dan Mim Mati
Alokasi Waktu : 2 X 45 Jam Pelajaran (4 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KD	Materi	Indikator soal / kisi-kisi
1	Memahami ketentuan hukum bacaan nun mati dan tanwin (idzhar, idgham, iqlab dan ikhfa)	Hukum nun mati dan tanwin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan hukum bacaan idzhar 2. Menentukan hukum bacaan idgam 3. Menentukan hukum bacaan iqlab 4. Menentukan hukum bacaan ikhfa
2	Memahami ketentuan hukum bacaan mim mati	Hukum bacaan mim mati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan hukum bacaan idzhar syafawi 2. Menentukan hukum bacaan ikhfa syafawi 3. Menentukan hukum idgam mimi (mutamasilain)

C. Materi Pembelajaran

1. Hukum Nun Mati dan Tanwin
 - Idzhar, berarti jelas, maksudnya apabila ada huruf Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf-huruf Idzhar harus dibaca jelas. Hurufnya; – ة – ة – ة
خ – غ – ح – ع.
 - Ikhfa, berarti menyamamarkan/samar-samar, maksudnya menyamarkan bunyi huruf Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf-huruf Ikhfa.

Semua bacaan dengan Ikhfa adalah dua harakat. Hurufnya; ص - ذ - ث - -
ك - ج - ش - ق - س - د - ط - ز - ف - ت - ض - ظ

- Hukum Iqlab, apabila Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf “ب” maka dibaca menjadi م disertai dengan dengung. Setiap bacaan yang mengandung Iqlab dibaca dua harakat. Hurufnya; ب
 - Idgham artinya memasukkan, bi Ghunnah artinya dengan dengung. Cara membaca Idgham bi Ghunnah adalah dengan memasukkan suara Nun mati atau Tanwin kepada huruf Idgham bi Ghunnah yang ada di hadapannya sehingga menjadi satu ucapan, seakan-akan satu huruf. Pada saat meng-idgham-kan suara harus ditasydidkan kepada huruf Idgham bi Ghunnah yang ada dihadapan Nun mati atau Tanwin, lalu ditahan kira-kira dua ketukan secara berdengung. Hurufnya; ي - ن - م - و
 - Bila ghunnah artinya tanpa berdengung. Apabila Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf bila Ghunnah (ر - ل) maka membacanya dengan memasukan sepenuhnya tanpa berdengung. Pada waktu membaca suara harus di tasydidkan seraya menahan sejenak. Hurufnya; ر - ل
2. Hukum Mim Mati
- Izhar Syafawi, Izhar Syafawi yaitu bagian dari ilmu tajwid yang terjadi ketika huruf hijaiyah Mim Sukun (مْ) ketemu dengan seluruh huruf hijaiyah, selain huruf hijaiyah Mim dan huruf hijaiyah Ba.
 - Ikhfa Syafawi, Ikhfa Syafawi yaitu suatu hukum tajwid yang terjadi ketika ada huruf hijaiyah Mim Sukun (مْ) ketemu dengan huruf hijaiyah Ba (ب). Ikhfa' berarti menyembunyikan atau menyamarkan. Syafawi berarti bibir Disebut dengan Ikhfa Syafawi sebab makhraj dari huruf hijaiyah Mim dan huruf hijaiyah Ba adalah pertemuan antara bibir bawah dan bibir atas.
 - Idgam Syafawi, idgam syafawi terjadi apabila mim mati diikuti hruf mim yang berharakat. Biasanya terdapat tanda tsydid di huruf mim yang kedua. Idgam syafawi berarti mengucapkan mim dengan dengung sembari ditahan selama 2 atau 3 ketukan.

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (2 x 45 Menit)

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran. 	10 menit
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> Pendidik memperkenalkan diri. Pendidik menyampaikan maksud dan tujuan Pendidik membagikan tes awal 	70 menit
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya Pendidik menutup dengan doa dan salam 	10 menit

2. Pertemuan kedua (2 x 45 Menit)

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Guru mempersiapkan media / alat peraga sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar. 	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Pendidik membuka materi pada aplikasi Secil Tajwid Peserta didik memperhatikan dan mengamati materi yang akan diajarkan melalui aplikasi Secil Tajwid tentang Hukum bacaan Nun Mati dan Tanwin (Izhar, Idgam, Ikhfa dan Iqlab). Menanya <ul style="list-style-type: none"> Melalui motivasi, pendidik mengajukan pertanyaan tentang Hukum bacaan Nun Mati dan Tanwin (Izhar, Idgam, Ikhfa dan Iqlab). Mengajukan pertanyaan, tentang cara menentukan dan menerapkan Hukum bacaan Nun Mati dan Tanwin (Izhar, Idgam, Ikhfa dan Iqlab). Mencoba <ul style="list-style-type: none"> Masing-masing peserta didik Menerapkan tata cara membaca al-Qur'an berdasarkan hukum bacaan Hukum bacaan Nun Mati dan Tanwin (Izhar, Idgam, Ikhfa dan Iqlab). Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menampilkan pelafalan membaca al-Qur'an berdasarkan Hukum bacaan Nun Mati dan Tanwin (Izhar, Idgam, Ikhfa dan Iqlab) secara berulang kali baik secara individual atau kelompok. Pembelajaran Melalui aplikasi secil tajwid <ul style="list-style-type: none"> Guru mengenalkan aplikasi yang akan diterapkan pada peserta didik Guru menjelaskan cara menggunakan aplikasi yang akan digunakan Guru memperlihatkan cara kerja aplikasi Secil Tajwid Guru membuka fitur Pelajaran dan mengklik pada materi Hukum bacaan Nun Mati dan Tanwin, Guru membuka fitur quis yang ada pada aplikasi Secil Tajwid 	70 menit
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Pendidik dapat menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi tersebut Di bawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 	10 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu atau kelompok (dalam bentuk pembelajaran remedial, program pengayaan) Memberikan tugas / PR kepada peserta didik terkait materi yang telah diajarkan Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. 	

3. Pertemuan Ketiga (2 x 45 Menit)

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Guru mempersiapkan media / alat peraga sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar. 	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Pendidik membuka materi pada aplikasi Secil Tajwid Peserta didik memperhatikan dan mengamati materi yang akan diajarkan melalui aplikasi Secil Tajwid tentang Hukum bacaan Mim Mati (Izhar Syafawi, Ikhfa Syafawi dan Idgam Mimi). Menanya <ul style="list-style-type: none"> Melalui motivasi, pendidik mengajukan pertanyaan tentang Hukum bacaan Mim Mati (Izhar Syafawi, Ikhfa Syafawi dan Idgam Mimi). Mengajukan pertanyaan, tentang cara menentukan dan menerapkan Hukum bacaan Mim Mati (Izhar Syafawi, Ikhfa Syafawi dan Idgam Mimi). Mencoba <ul style="list-style-type: none"> Masing-masing peserta didik Menerapkan tata cara membaca al-Qur'an berdasarkan hukum bacaan Hukum bacaan Mim Mati (Izhar Syafawi, Ikhfa Syafawi dan Idgam Mimi). Mengomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menampilkan pelafalan membaca al-Qur'an berdasarkan Hukum bacaan Mim Mati (Izhar Syafawi, Ikhfa Syafawi dan Idgam Mimi) secara berulang kali baik secara individual atau kelompok. Pembelajaran Melalui aplikasi secil tajwid <ul style="list-style-type: none"> Guru membuka fitur Pelajaran dan mengklik pada materi Hukum bacaan Mim Mati (Izhar Syafawi, Ikhfa Syafawi dan Idgam Mimi). Guru membuka fitur quis yang ada pada aplikasi Secil Tajwid. 	70 menit
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Pendidik dapat menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi tersebut Di bawah bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 	10 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran Merencanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas baik cara individu atau kelompok (dalam bentuk pembelajaran remedial, program pengayaan) Memberikan tugas / PR kepada peserta didik terkait materi yang telah diajarkan Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya Pendidik menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. 	

4. Pertemuan Keempat (2 x 45 menit)

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan a. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i> . b. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran. c. Pendidik menyampaikan tujuan	10 menit
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> Pendidik membagikan tes akhir Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi 	70 menit
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> Pendidik menutup pertemuan dengan doa dan salam 	10 menit

E. Alat/ bahan/ Sumber Belajar

- a. Lembaran Pernyataan
- b. LCD Proyektor
- c. Speaker
- d. PC/ HP

F. Penilaian

- a. Pretest dan posttest

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Kessie, 3 juni 2024

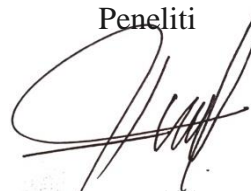
Mengetahui,

Guru Mapel Al-Qur'an Tajwid



Suriyana, S.Pd

Peneliti



Zulkifli
NIM. 2120203886108022

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
Metode Konvensional
(Kelas Kontrol)

Nama Sekolah : MTs Attaqwa DDI Jampue
Mata Pelajaran : Al-Qur'an Tajwid
Kelas/Semester : VII.1 (Kelas Eksperimen)
Materi Pokok : Hukum Bacaan Nun atau tanwin dan Mim Mati
Alokasi Waktu : 2 X 45 Jam Pelajaran (4 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KD	Materi	Indikator soal / kisi-kisi
1	Memahami ketentuan hukum bacaan nun mati dan tanwin (idzhar, idgham, iqlab dan ikhfa)	Hukum nun mati dan tanwin	5. Menentukan hukum bacaan idzhar 6. Menentukan hukum bacaan idgam 7. Menentukan hukum bacaan iqlab 8. Menentukan hukum bacaan ikhfa
2	Memahami ketentuan hukum bacaan mim mati	Hukum bacaan mim mati	4. Menentukan hukum bacaan idzhar syafawi 5. Menentukan hukum bacaan ikhfa syafawi 6. Menentukan hukum idgam mimi (mutamasilain)

C. Materi Pembelajaran

3. Hukum Nun Mati dan Tanwin
 - Idzhar, berarti jelas, maksudnya apabila ada huruf Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf-huruf Idzhar harus dibaca jelas. Hurufnya; – ة – ة – ة – ح – ح – ح – ع.
 - Ikhfa, berarti menyamarkan/samar-samar, maksudnya menyamarkan bunyi huruf Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf-huruf Ikhfa.

Semua bacaan dengan Ikhfa adalah dua harakat. Hurufnya; ص - ذ - ث - -
ك - ج - ش - ق - س - د - ط - ز - ف - ت - ض - ظ

- Hukum Iqlab, apabila Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf “ب” maka dibaca menjadi م disertai dengan dengung. Setiap bacaan yang mengandung Iqlab dibaca dua harakat. Hurufnya; ب
 - Idgham artinya memasukkan, bi Ghunnah artinya dengan dengung. Cara membaca Idgham bi Ghunnah adalah dengan memasukkan suara Nun mati atau Tanwin kepada huruf Idgham bi Ghunnah yang ada di hadapannya sehingga menjadi satu ucapan, seakan-akan satu huruf. Pada saat meng-idgham-kan suara harus ditasydidkan kepada huruf Idgham bi Ghunnah yang ada dihadapan Nun mati atau Tanwin, lalu ditahan kira-kira dua ketukan secara berdengung. Hurufnya; ي - ن - م - و
 - Bila ghunnah artinya tanpa berdengung. Apabila Nun mati atau Tanwin bertemu dengan huruf bila Ghunnah (ر - ل) maka membacanya dengan memasukan sepenuhnya tanpa berdengung. Pada waktu membaca suara harus di tasydidkan seraya menahan sejenak. Hurufnya; ر - ل
4. Hukum Mim Mati
- Izhar Syafawi, Izhar Syafawi yaitu bagian dari ilmu tajwid yang terjadi ketika huruf hijaiyah Mim Sukun (مْ) ketemu dengan seluruh huruf hijaiyah, selain huruf hijaiyah Mim dan huruf hijaiyah Ba.
 - Ikhfa Syafawi, Ikhfa Syafawi yaitu suatu hukum tajwid yang terjadi ketika ada huruf hijaiyah Mim Sukun (مْ) ketemu dengan huruf hijaiyah Ba (ب). Ikhfa' berarti menyembunyikan atau menyamarkan. Syafawi berarti bibir Disebut dengan Ikhfa Syafawi sebab makhraj dari huruf hijaiyah Mim dan huruf hijaiyah Ba adalah pertemuan antara bibir bawah dan bibir atas.
 - Idgam Syafawi, idgam syafawi terjadi apabila mim mati diikuti hruf mim yang berharakat. Biasanya terdapat tanda tsydid di huruf mim yang kedua. Idgam syafawi berarti mengucapkan mim dengan dengung sembari ditahan selama 2 atau 3 ketukan.

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama (2 x 45 Menit)

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran. 	10 menit
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memperkenalkan diri. • Pendidik menyampaikan maksud dan tujuan • Pendidik membagikan tes awal 	70 menit
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Pendidik menutup dengan doa dan salam 	10 menit

2. Pertemuan kedua (2 x 45 Menit)

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> Pendidik menuliskan materi di papantulis Pendidik mulia menjelaskan materi terkait Hukum Bacan Nun Mati atau tanwin Pendidik membacakan contoh Hukum Bacan Nun Mati atau tanwin dan peserta didik mengilangi Peserta didik mempretekkkan Hukum Bacan Nun Mati atau tanwin dalam membaca Al-qur'an 	70 menit
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> Pendidik menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi tersebut Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya Pendidik menutup dengan doa dan salam 	10 menit

3. Pertemuan Ketiga (2 x 45 Menit)

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> Pendidik menuliskan materi di papantulis Pendidik mulia menjelaskan materi terkait Hukum Bacan Mim Mati. Pendidik membacakan contoh Hukum Bacan Mim Mati. Peserta didik mempretekkkan Hukum Bacan Nun Mati atau tanwin dalam membaca Al-qur'an 	70 menit
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> Pendidik menanyakan apakah peserta didik sudah memahami materi tersebut Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya Pendidik menutup dengan doa dan salam 	10 menit

4. Pertemuan Kempat (2 x 45) Menit

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh <i>khidmat</i>. 	10 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	e. Guru memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik sesuai dengan kegiatan pembelajaran. f. Pendidik menyampaikan tujuan	
2.	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membagikan tes akhir • Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang memperoleh nilai tertinggi 	70 menit
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menutup pertemuan dengan doa dan salam 	10 menit

c. **Alat/ bahan/ Sumber Belajar**

- Lembaran Pernyataan
- Buku Pelajaran
- Papan Tulis
- Al-qur'an

d. **Penilaian**

- Pretest dan posttest

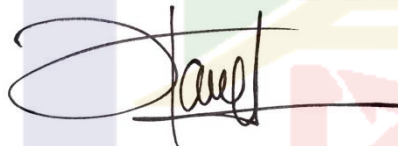
$$\text{Hasil} = \frac{\text{Jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Kessie, 3 juni 2024

Mengetahui,

Guru Mapel Al-Qur'an Tajwid

Peneliti



Surivana, S.Pd



Zulkipli

NIM. 2120203886108022

PAREPARE

Kisi-Kisi Instrument

No	KD	Materi	Indikator soal/ kisi-kisi	Nomor Soal
1	Memahami ketentuan hukum bacaan mim mati	Hukum Mim Mati	4. Menentukan hukum bacaan idzhar syafawi 5. Menentukan hukum bacaan iqlab syafawi 6. Menentukan hukum bacaan idgam Mim	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
2	Memahami ketentuan hukum bacaan nun mati dan tanwin (idzhar, idgham, iqlab dan ikhfa)	Hukum nun mati dan tanwin	5. Menentukan hukum bacaan idzhar 6. Menentukan hukum bacaan idgam 7. Menentukan hukum bacaan iqlab 8. Menentukan hukum bacaan ikhfa	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,
3	Menerapkan tata cara membaca al-Qur'an berdasarkan hukum tajwid	Membaca al-Qur'an dengan menerapkan hukum bacaan tajwid	Disajikan surah-surah pendek dan peserta didik dapat membaca al-Qur'an sesuai dengan ilmu tajwid	19, 20



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PASCASARJANA

Jln. Amal Bakti No.8 Soreang, Kota Parepare 91132

Telepon (0421) 21307, Fax (0421) 24404.

PO Box909 Parepare 91100, website:

www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id.

SOAL PRE-TEST&POST-TEST

No. Absen :
Nama :
Kelas : VII
Waktu : 90 menit

Pilih jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

1. Bagaimana hukum bacaan idzah syafawi.....
 - a. Dibaca Dengung
 - b. Menyamarkan Atau Menyembunyikan
 - c. Jelas/ Terang Atau Tidak Berdengung
 - d. Tambahan Atau Melebihkan
2. Yang manakah merupakan huruf dari hukum bacaan ikhfa syafawi...
 - a. لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ
 - b. مِنْ بَعْدِ
 - c. الْحَمْدُ
 - d. يَعْتَصِمُ بِاللَّهِ
3. Kapan sebuah bacaan dikatankan idgam mim...
 - a. Mim Sukun (م) bertemu dengan huruf (م) Berharakat
 - b. Mim Sukun (م) bertemu dengan huruf Ba (ب)

- c. Mim Sukun (م) bertemu dengan semua huruf hijaiyah, kecuali huruf (م) dan (ب)
- d. Nun mati atau Tanwīn bertemu dengan huruf bila Gunnah (ل - ر)
4. Berikut merupakan contoh dari hukum bacaan idzhar syafawi, kecuali....
- اَمْ جَعَلُوا
 - يَمْكُرُونَ
 - غَيْرُ مَمْنُونٍ
 - فَأَكْمَبَيْنَهُمْ
5. Kata *مَاتَلَهُمْ مَعَهُمْ* merupakan hukum bacaan....
- Idgam Bi Gunnah
 - Idgam Mim
 - Izhar Syafawi
 - Ikhfa Syafawi
6. Manakah contoh bacaan ikhfa syafawi dibawah ini.....
- تَرْمِيهِمْ بِحِجَارَةٍ
 - مِنْ بَعْدِهِمْ
 - الْحَمْدُ لِلَّهِ
 - اَمْ مَنْ
7. Ada berapa hukum bacaan Mim mati...
- 1
 - 2
 - 3
 - 4
8. Apabila nun sukun atau tanwin bertemu dengan huruf (ب), maka hukum bacaannya adalah.....
- Idzhar Halqi
 - Iqlab
 - Idgham Bila Ghunnah
 - Ikhfa
9. Apa hukum tajwid yang berlaku jika mim mati bertemu dengan huruf (ب)...
- Izhar
 - Iqlab
 - Ikhfa'
 - Ikhfa syafawi
10. Kata (مِنْكُمْ) dihukumi ikhfa' karena

- a. Nun sukun bertemu kaf
b. Tanwin bertemu lam
c. Nun sukun bertemu jim
d. Tanwin bertemu jim
11. Memasukkan bunyi nun sukun atau tanwin ke dalam huruf berikutnya tanpa disertai dengung merupakan cara membaca dari hukum bacaan.....
- a. Idzhar
b. Idgham Bi Ghunnah
c. Idgham Bila Ghunnah
d. Ikhfa
12. (فِي جِيدِهَا حَبْلٌ مِّن مَّسَدٍ) hukum bacaan apa saja yang terdapat dalam ayat tersebut....
- a. Idgham Bi Ghunnah dan Idgham Bila Ghunnah
b. Ikhfa Haqiqi dan Iqlabl
c. Idgham Bi Ghunnah dan Idgham Bi Ghunnah
d. Idgham Bi Ghunnah dan Ikhfa
13. Berikut yang merupakan contoh bacaan idgam bighunnah adalah....
- a. مُنْزَلًا
b. مِنْ أَهْلِ
c. مِنْ وَاقٍ
d. غَفُورٌ رَّحِيمٌ
14. Yang bukan merupakan contoh bacaan ikhfa' adalah.....
- a. يَنْتَظِرُ
b. أَنْجَيْنَا
c. أَنْزَلْنَا
d. مِنْ حَيْثُ
15. Apa arti dari kata اِطَّهَّرَ adalah...
- a. Dengun
b. Menyamarkan
c. Jelas
d. Memasukkan
16. Apabila ada nun mati atau tanwin bertemu huruf “Ra”, maka hukum bacaan tersebut adalah....
- a. Idgam mutaqaribaini
b. Idgam bighunnah
c. Idgam mim
d. Idgam bila ghunnah

17. عَذَابٌ عَظِيمٌ merupakan contoh hukum bacaan....

- a. Ikhfa'
- b. Izhar
- c. Iqlab
- d. Idgam

18. Ikhfa' artinya adalah....

- a. Mendengung
- b. Samar-samar
- c. Memantulkan
- d. Jelas

19. Sebutkan hukum bacaan mim sukun secara berurutan sesuai dalam ayat di bawah ini!

أَوْ كَصَيْبٍ مِّنَ السَّمَاءِ فِيهِ ظُلُمَاتٌ وَرَعْدٌ وَبَرْقٌ يَجْعَلُونَ أَصَابِعَهُمْ فِي آذَانِهِمْ مِنَ الصَّوَاعِقِ حَذَرَ الْمَوْتِ ۗ وَاللَّهُ مُحِيطٌ بِالْكَافِرِينَ

- a. Idzhar Syafawi, Idgham Bi Ghunnah, dan Idgham Mimi
- b. Idgham Bi Ghunnah, Idzhar Syafawi, dan Idgham Mimi
- c. Idzhar Syafawi dan Idgham Mimi
- d. Idzhar Syafawi dan Ikhfa Syafawi

20. (الَّذِي أَطْعَمَهُمْ مِنْ جُوعٍ وَآمَنَهُمْ مِنْ خَوْفٍ) . Dalam ayat tersebut, terdapat hukum bacaan nun sukun atau tanwin berupa...

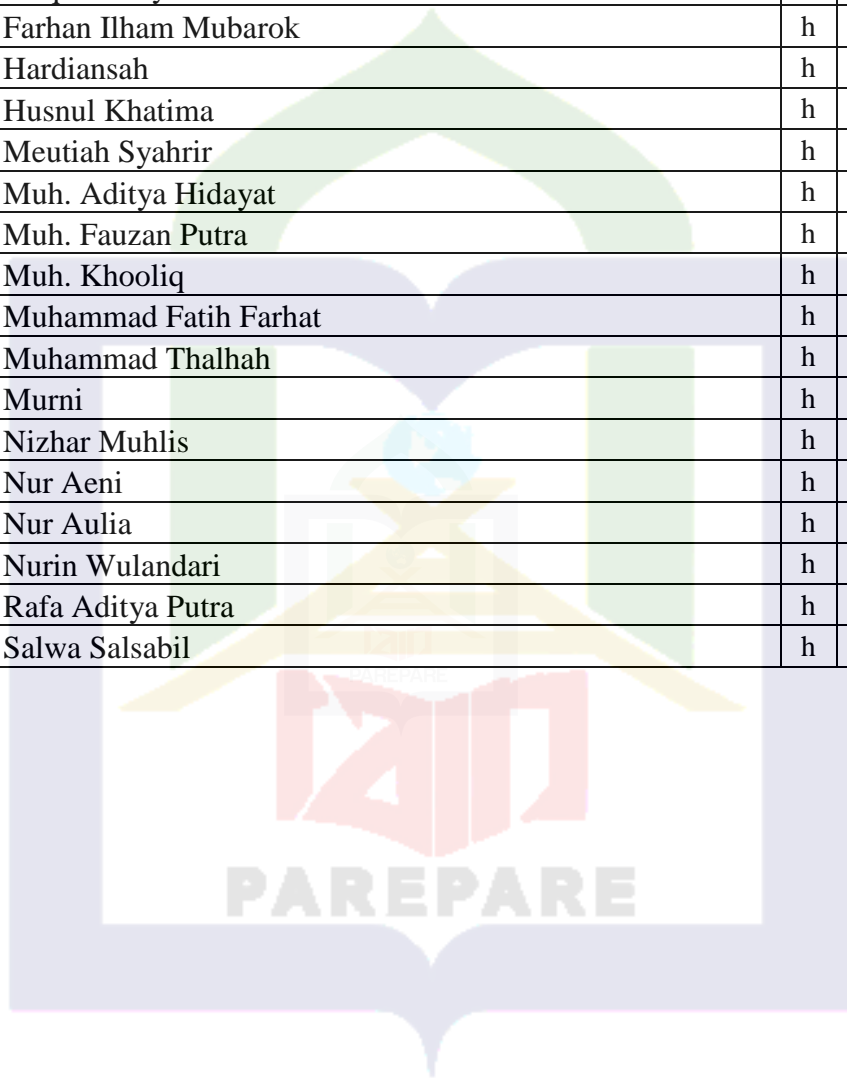
- a. Idzhar Syafawi dan Ikhfa Haqiqi
- b. Idgham Mimi dan Idgham Mimi
- c. Idgham Mimi dan Ikhfa Haqiqi
- d. Ikhfa' , idgham bigunnah dan izhar

KUNCI JAWABAN

No	Pilihan jawaban			
	a	b	c	d
1			✓	
2				✓
3	✓			
4				✓
5		✓		
6	✓			
7			✓	
8		✓		
9				✓
10	✓			
11		✓		
12			✓	
13			✓	
14				✓
15			✓	
16				✓
17	✓			
18		✓		
19			✓	
20				✓

Absen Kelas Eksperimen					
No	Nama	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Ahmad Al-Furqan	h	h	h	h
2	Assyifa Ayyunnisa	h	h	h	h
3	Aurah Afdillah Hasri	h	h	h	h
4	Balqis As Sahra	h	h	h	h
5	Faiz Fausan. S	h	h	h	h
6	Fauziah Azzahra	h	h	h	h
7	Hapikal	h	h	h	h
8	Indriani	h	h	h	h
9	Isra Ibrahim	h	h	h	h
10	Muh. Fitrah Amrullah	h	h	h	h
11	Muh. Hisyam	h	h	h	h
12	Muh. Ikhsan. R	h	h	h	h
13	Muh. Rifqi	h	h	h	h
14	Muhammad Fadhil	h	h	h	h
15	Nur Ilmi	h	h	h	h
16	Nur Syafika Syafitri	h	h	h	h
17	Puspitasari	h	h	h	h
18	Rezky Jaya Sopiyan	h	h	h	h
19	Suci Kurniawati	h	h	h	h
20	Syahrini	h	h	h	h
21	Syahrul Nizam	h	h	h	h

Absen Kelas Kontrol					
No	Nama	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Ainun Fitriani	h	h	h	h
2	Arshinta Damayanti	h	h	h	h
3	Atiqah Putry	h	h	h	h
4	Farhan Ilham Mubarak	h	h	h	h
5	Hardiansah	h	h	h	h
6	Husnul Khatima	h	h	h	h
7	Meutiah Syahrir	h	h	h	h
8	Muh. Aditya Hidayat	h	h	h	h
9	Muh. Fauzan Putra	h	h	h	h
10	Muh. Khooliq	h	h	h	h
11	Muhammad Fatih Farhat	h	h	h	h
12	Muhammad Thalhah	h	h	h	h
13	Murni	h	h	h	h
14	Nizhar Muhlis	h	h	h	h
15	Nur Aeni	h	h	h	h
16	Nur Aulia	h	h	h	h
17	Nurin Wulandari	h	h	h	h
18	Rafa Aditya Putra	h	h	h	h
19	Salwa Salsabil	h	h	h	h



Nilai Pre-test Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	No. Butir Soal																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Skor	
1	AHMAD AL-FURQAN	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	6	30
2	ASSYIFA AYYUNNISA	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	25
3	AURAH AFDILLAH HASRI	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	7	35
4	BALQIS AS SAHRA	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	7	35
5	FAIZ FAUSAN. S	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4	20
6	FAUZIAH AZZAHRA	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	6	30
7	HAPIKAL	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	10	50
8	INDRIANI	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	9	45
9	ISRA IBRAHIM	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7	35
10	MUH. FITRAH AMRULLAH	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	5	25
11	MUH. HISYAM	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	7	35
12	MUH. IKHSAN. R	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	5	25
13	MUH. RIFQI	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	7	35
14	MUHAMMAD FADHIL	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	11	55
15	NUR ILMI	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	7	35
16	Nur Syafika Syafitri	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	5	25
17	PUSPITASARI	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	7	35
18	REZKY JAYA SOPIYAN	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	11	55
19	SUCI KURNIAWATI	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	8	40
20	SYAHRINI	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	6	30
21	SYAHRUL NIZAM	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	5	25

Nilai Post-test Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	No. Butir Soal																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Skor	
1	AHMAD AL-FURQAN	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75
2	ASSYIFA AYYUNNISA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85
3	AURAH AFDILLAH HASRI	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80
4	BALQIS AS SAHRA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
5	FAIZ FAUSAN. S	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15	75
6	FAUZIAH AZZAHRA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16	80
7	HAPIKAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	17	85
8	INDRIANI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	16	80
9	ISRA IBRAHIM	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15	75
10	MUH. FITRAH AMRULLAH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	16	80
11	MUH. HISYAM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	15	75
12	MUH. IKHSAN. R	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
13	MUH. RIFQI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
14	MUHAMMAD FADHIL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
15	NUR ILMI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	17	85
16	Nur Syafika Syafitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90
17	PUSPITASARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
18	REZKY JAYA SOPIYAN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
19	SUCI KURNIAWATI	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	85
20	SYAHRINI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
21	SYAHRUL NIZAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	17	85

Nilai Pre-test Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	No. Butir Soal																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Skor	
1	AHMAD AL-FURQAN	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	20
2	ASSYIFA AYYUNNISA	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	6	30
3	AURAH AFDILLAH HASRI	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	5	25
4	BALQIS AS SAHRA	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	7	35
5	FAIZ FAUSAN. S	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	8	40
6	FAUZIAH AZZAHRA	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	11	55
7	HAPIKAL	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	8	40
8	INDRIANI	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	9	45
9	ISRA IBRAHIM	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	6	30
10	MUH. FITRAH AMRULLAH	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	5	25
11	MUH. HISYAM	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	7	35
12	MUH. IKHSAN. R	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	4	20
13	MUH. RIFQI	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	8	40
14	MUHAMMAD FADHIL	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	6	30
15	NUR ILMI	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5	25
16	Nur Syafika Syafitri	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	9	45
17	PUSPITASARI	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	10	50
18	REZKY JAYA SOPIYAN	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	7	35
19	SUCI KURNIAWATI	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	8	40

Nilai Post-test Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	No. Butir Soal																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Skor	
1	AHMAD AL-FURQAN	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	15	75
2	ASSYIFA AYYUNNISA	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
3	AURAH AFDILLAH HASRI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	15	75
4	BALQIS AS SAHRA	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	13	65
5	FAIZ FAUSAN. S	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	16	80
6	FAUZIAH AZZAHRA	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75
7	HAPIKAL	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	15	75
8	INDRIANI	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	14	70
9	ISRA IBRAHIM	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16	80
10	MUH. FITRAH AMRULLAH	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
11	MUH. HISYAM	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	14	70
12	MUH. IKHSAN. R	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	10	50
13	MUH. RIFQI	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	12	60
14	MUHAMMAD FADHIL	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	15	75
15	NUR ILMI	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	14	70
16	Nur Syafika Syafitri	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	13	65
17	PUSPITASARI	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15	75
18	REZKY JAYA SOPIYAN	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	14	70
19	SUCI KURNIAWATI	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	15	75

Uji reability

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.874	25

Uji normalitas kelas eksperiment

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.70267078
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.132
	Negative	-.080
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas kelas kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.31902569
Most Extreme Differences	Absolute	.114
	Positive	.114
	Negative	-.107
Test Statistic		.114
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Uji homogenitas kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Tajwid

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.188	1	36	.283

ANOVA

Hasil Belajar Tajwid

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	13079.605	1	13079.605	161.488	.000
Within Groups	2915.789	36	80.994		
Total	15995.395	37			

Uji homogenitas kelas eksperiment

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Tajwid

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.886	1	40	.352

ANOVA

Hasil Belajar Tajwid

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	26000.595	1	26000.595	345.578	.000
Within Groups	3009.524	40	75.238		
Total	29010.119	41			

Uji hipotesis kelas kontrol

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	35.0000	19	9.86013	2.26207
Postest	72.1053	19	8.04774	1.84628

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Postest	19	.053	.831

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	- 37.10526	12.39576	2.84378	- 43.07983	- 31.13070	- 13.048	18	.000

Uji hipotesis kelas eksperiment

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	34.5238	21	9.86215	2.15210
	Posttest	84.2857	21	7.29481	1.59186

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	- 49.76190	9.67938	2.11221	- 54.16791	- 45.35590	- 23.559	20	.000

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Tajwid	Kontrol	19	72.1053	8.04774	1.84628
	Eksperiment	21	84.2857	7.29481	1.59186

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Tajwid	Equal variances assumed	.069	.794	5.022	38	.000	12.18045	2.42556	17.09073	7.27017
	Equal variances not assumed			4.997	36.537	.000	12.18045	2.43778	17.12197	7.23893

Nilai statistik kelas kontrol

Statistics

		Pretest kontrol	Postest kontrol
N	Valid	19	19
	Missing	21	21
Mean		35.00	72.11
Std. Error of Mean		2.262	1.846
Median		35.00	75.00
Mode		40	75
Std. Deviation		9.860	8.048
Variance		97.222	64.766
Range		35	35
Minimum		20	50
Maximum		55	85
Sum		665	1370

Nilai statistik kelas eksperiment

		Statistics	
		Pretesteksperim ent	Posteksperimen t
N	Valid	21	21
	Missing	19	19
Mean		34.52	84.29
Std. Error of Mean		2.152	1.592
Median		35.00	85.00
Mode		35	85
Std. Deviation		9.862	7.295
Variance		97.262	53.214
Range		35	25
Minimum		20	75
Maximum		55	100
Sum		725	1770

Nilai statistik kelas kontrol&eksperiment

		Statistics			
		Pretest kontrol	Posttest kontrol	Pretest eksperiment	Posttest eksperiment
N	Valid	19	19	21	21
	Missing	21	21	19	19
Mean		35.00	72.11	34.52	84.29
Std. Error of Mean		2.262	1.846	2.152	1.592
Median		35.00	75.00	35.00	85.00
Mode		40	75	35	85
Std. Deviation		9.860	8.048	9.862	7.295
Variance		97.222	64.766	97.262	53.214
Range		35	35	35	25
Minimum		20	50	20	75
Maximum		55	85	55	100
Sum		665	1370	725	1770

Uji N-Gain skor

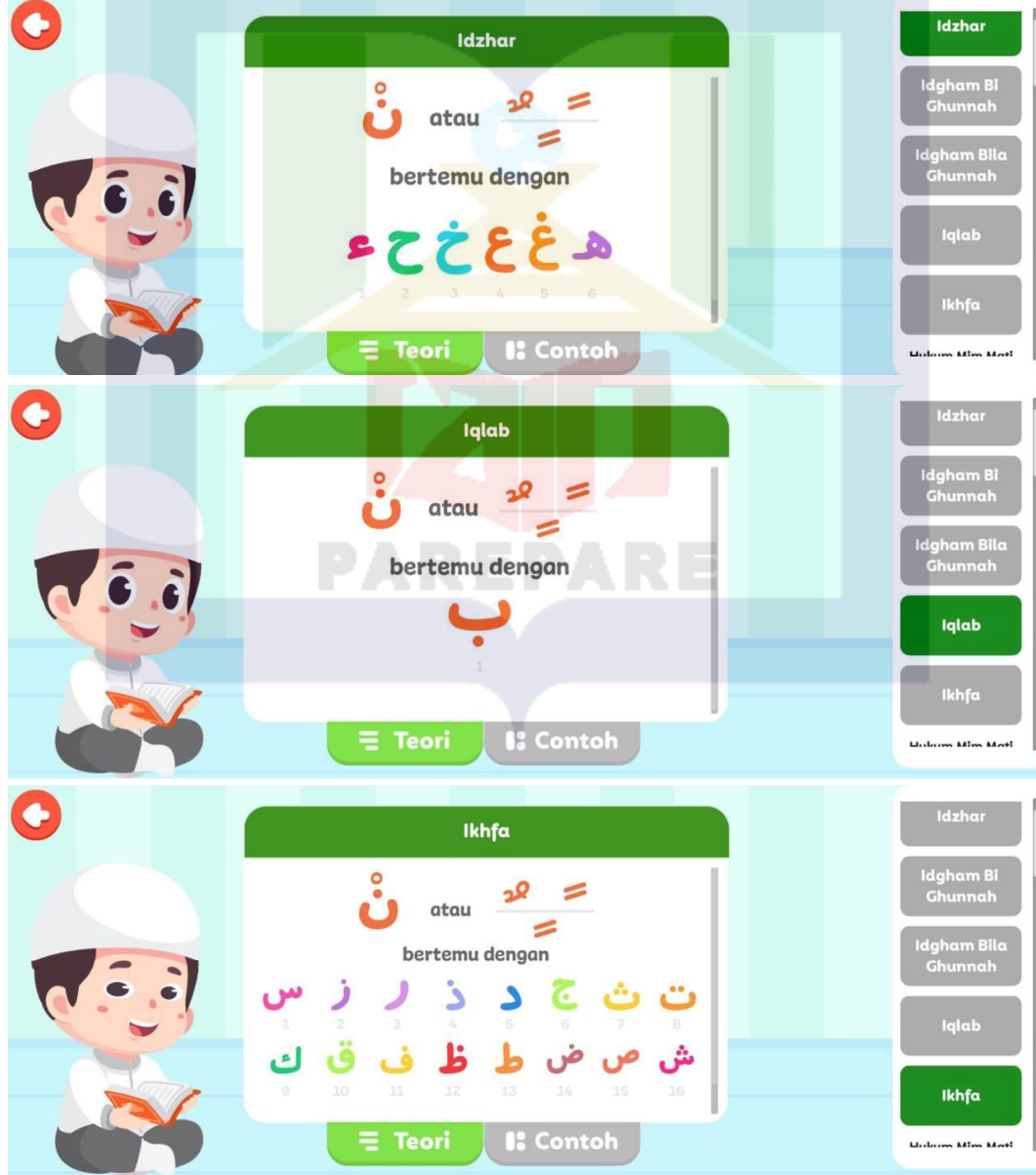
Descriptives

	kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	eksperiment	Mean	76.1974	2.29844	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	71.4030	
			Upper Bound	80.9919	
		5% Trimmed Mean	75.7083		
		Median	75.0000		
		Variance	110.939		
		Std. Deviation	10.53278		
		Minimum	61.54		
		Maximum	100.00		
		Range	38.46		
	Interquartile Range	14.34			
	Skewness	.584	.501		
	Kurtosis	-.176	.972		
	kontrol	Mean	56.1492	3.04253	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.7571	
			Upper Bound	62.5413	
		5% Trimmed Mean	56.0917		
		Median	58.3333		
		Variance	175.883		
		Std. Deviation	13.26209		
Minimum		33.33			
Maximum		80.00			
Range		46.67			
Interquartile Range	21.21				
Skewness	-.121	.524			
Kurtosis	-.875	1.014			

Tampilan Awal aplikasi Secil Tajwid



Hukum Bacaan Nun Mati atau Tanwid



Idgham BI Ghunnah

ن̣ atau م̣ =

bertemu dengan

ي ن م و

1 2 3 4

Teori Contoh

Idgham BI Ghunnah

Idgham Bila Ghunnah

Iqlab

Ikhfa

Hukum Mim Mati

Idgham Bila Ghunnah

ن̣ atau م̣ =

bertemu dengan

ل ر

1 2

Teori Contoh

Idgham BI Ghunnah

Idgham Bila Ghunnah

Iqlab

Ikhfa

Hukum Mim Mati

Hukum Bacaan Mim Mati

Idzhar Syafawi

م̣

bertemu dengan selain

ب م

1 2

Teori Contoh

Iqlab

Ikhfa

Hukum Mim Mati

Ikhfa Syafawi

Idgham Mimi

Idzhar Syafawi

Ikhfa Syafawi

م̣

bertemu dengan

ب

1

Teori Contoh

Iqlab

Ikhfa

Hukum Mim Mati

Ikhfa Syafawi

Idgham Mimi

Idzhar Syafawi



Tampilan Permainan Berupa Quis pada Aplikasi Secil Tajwid



PAREPARE

Dokumentasi Penelitian

Kelas Eksperimen

(Pre-Test kelas eksperimen)



(Treatment Metode *Fun Learning* berbasis Aplikasi Secil Tajwid)



(Post Test Kelas Eksperimet)



Kelas Kontrol

(Pre-Test Kelas Kontrol)



(Metode Konvensional)



(Post Test Kelas Kontrol)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

SURAT PERNYATAAN

No. B.414/In.39/LP2M.07/04/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP : 19880701 201903 1 007
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN
Parepare Institusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING MELALUI
APLIKASI SECIL TAJWID DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR TAJWID PESERTA DIDIK DI MTs AT-TAQWA
DDI JAMPUE KAB. PINRANG

Penulis : ZULKIFLI
Afiliasi : IAIN Parepare
Email : zulkifli981201@gmail.com

Benar telah diterima pada Jurnal **INOVATIF Volume 11, Number 2, 2025** yang telah terakreditasi **SINTA 5**.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih

An. Ketua LP2M
Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi



Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP.19880701 201903 1 007

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* MELALUI APLIKASI SECIL TAJWID DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TAJWID PESERTA DIDIK DI MTS AT-TAQWA DDI
JAMPUE PINRANG**

Zulkifli⁹²

Zulkifli981201@gmail.com

Sitti Jamilah Amin⁹³

stjamilahamin@iainpare.ac.id

Firman³

firman@iainpare.ac.id

Hj. Darmawati⁴

darmawati@iainpare.ac.id

Muh. Akib D.⁵

muhakibdolla@gmail.com

Abstrak

Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan metode face to face, menyeter bacaan dengan penyampaian materi Ilmu tajwid yang konvensional. Akibatnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada implementasi metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid di kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif Eksperimen dengan desain Quasi Eksperimen (semu eksperimen) dengan bentuk Non-Equivalent Control Group Design. Serta pengumpulan data instrumen yang dilakukan dengan menggunakan tes (pilihan ganda), treatment, observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial (uji persyaratan analisis dan uji hipotesis). Hasil analisis menyimpulkan implementasi metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid secara sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Metode Fun Learning, Hasil Belajar, Aplikasi Secil Tajwid

⁹² IAIN Parepare

⁹³ IAIN Parepare

³ IAIN Parepare

⁴ IAIN Parepare

⁵ IAIN Parepare

Abstract

The current learning trend is still teacher-centered using the face-to-face method, providing reading material by delivering conventional Tajwid science material. As a result, students' level of understanding of the material becomes low. The aim of this research is to analyze whether there is an increase in student learning outcomes in the implementation of the fun learning method through the application of a small tajwid in class VII MTs Attaqwa DDI Jmapue. This research uses a quantitative approach with the type of quantitative research Experiment with a Quasi-Experimental (quasi-experimental) design in the form of Non -Equivalent Control Group Design. As well as instrument data collection carried out using tests (multiple choice), treatment, observation and documentation. The analysis technique used is descriptive analysis and inferential analysis (testing analysis requirements and testing hypotheses). The results of the analysis conclude that the implementation of the fun learning method through the small tajwid application is very effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Fun Learning Method, Learning Results, Small Tajwid Application

A. PENDAHULUAN

Mencapai tujuan pendidikan bukanlah tugas yang sederhana, karena masih banyak tantangan yang dihadapi, terutama di Indonesia. Salah satu isu utama dalam sistem pendidikan Indonesia adalah ketidakmerataan, ketidakrelevanan, kurangnya efisiensi, dan kurangnya efektivitas dari pendidikan itu sendiri.

Tujuan pendidikan dalam Islam sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yang bertujuan untuk mengembangkan manusia secara menyeluruh, baik secara jasmani maupun rohani, serta intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar aktif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Muhammad S.A. Ibrahim dalam Afiful (2014) mengemukakan bahwa esensi pendidikan Islam adalah sistem pendidikan yang memungkinkan individu untuk

mengarahkan kehidupannya sesuai dengan nilai-nilai Islam, sehingga dapat mewujudkan kehidupan yang sesuai dengan ajaran Islam dengan mudah.

Salah satu bahan pelajaran penting dalam pendidikan Islam adalah Al-Qur'an. Memahami betapa pentingnya Al-Qur'an dalam kehidupan manusia menuntut pengenalan yang mendalam terhadapnya. Ilmu tajwid diperlukan agar seseorang mampu membaca Al-Qur'an dengan benar. Namun, pembelajaran ilmu tajwid sering kali membuat peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan tidak tertarik, dengan banyak alasan untuk tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Hal ini disebabkan oleh fokus pembelajaran yang masih terpusat pada guru, menggunakan metode tatap muka konvensional yang kurang menarik. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi rendah karena kurangnya minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Saat ini, banyak penelitian mengenai penerapan metode Fun learning dalam pengajaran Ilmu Tajwid. Siti Sarah (2022) mengungkapkan hasil penelitiannya sebagai berikut: 1) Implementasi pendekatan Fun learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) meliputi: a) merancang rencana pembelajaran PAI untuk anak usia dini, b) menggunakan pendekatan Fun learning dan metode edutainment dalam tiga tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. 2) Dampak positif dari implementasi ini terhadap perkembangan emosional anak, seperti: a) peningkatan durasi fokus belajar, b) meningkatnya minat belajar, c) keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, dan d) meningkatnya kesadaran terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Sarah menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan pengalaman pembelajaran PAI melalui pendekatan Fun Learning.

Moch Tohet dan Fildah Zahrona Alfaini (2023) mengeksplorasi metode Fun learning dalam penelitiannya. Mereka menyimpulkan berdasarkan data pretest dan posttest bahwa di kelas IX.3 dengan jumlah 24 siswa, nilai skor pretest terendah adalah 20, nilai tertinggi adalah 84, dan nilai rata-rata adalah

49,38 dengan nilai median 57 serta deviasi standar sebesar 18,34. Setelah mengimplementasikan metode tersebut, pada tahap posttest, nilai terendah yang dicapai adalah 60, nilai tertinggi 100, rata-rata mencapai 80,00 dengan median 77 dan deviasi standar 13,188. Dengan hasil ini, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, menunjukkan bahwa model Fun learning dengan Super Memory memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IX.3 pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari pada tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan tinjauan penelitian tersebut, terdapat kesamaan dalam variabel yang menitikberatkan pada penerapan metode Fun Learning, meskipun menggunakan media yang berbeda. Mereka menggunakan media Secil Tajwid dengan desain penelitian Quasi Experiment Design. Mengamati berbagai masalah yang telah diungkapkan sebelumnya mengenai proses pembelajaran ilmu tajwid, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menerapkan Metode Fun learning berbasis aplikasi Secil Tajwid, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar tajwid peserta didik di MTs At-Taqwa DDI Jampue.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan desain penelitian eksperimen dengan Quasi Experiment (semu eksperimen) dalam bentuk Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian terdiri dari seluruh peserta didik kelas VII 1 dan kelas VII 2 di Madrasah Tsanawiyah At-Taqwa DDI Jampue. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik pengambilan sampel acak sederhana, yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi bagian dari sampel penelitian. Dalam teknik ini, disebut juga simple random sampling, jumlah sampel penelitian adalah 40 peserta didik, dengan 21 peserta didik di kelas eksperimen dan 19 peserta didik di kelas kontrol.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan. Pertama, penggunaan tes yang terdiri dari pre-test, treatment, dan post-test. Kedua, observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati objek

penelitian menggunakan indera manusia, dengan catatan atau rekaman sebagai metode pencatatan. Ketiga, pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu mencatat dokumen seperti buku, jurnal, surat kabar, majalah, laporan kegiatan, dan notulen rapat sebagai sumber informasi untuk penelitian ini.

Peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tajwid dengan implemetasi metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid peserta didik kelas VII MTs DDI Attaqqwa Jampue dengan menggunakan uji *Paired Sample T-tes* dan Uji *Independent Sample T-Test*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hasil dari uji paired sample test, yang merupakan bagian dari statistik parametrik dengan distribusi normal. Berikut adalah hasil uji paired sample yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 22. Berikut hasil uji data penelitian :

Tabel 1
Paired Sample Test Kelas Eksperimen

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired	Pretest	-	-	-	-	-	23.559	20	.000
	Posttest	49.76190	9.67938	2.11221	54.16791	45.35590			

Dari tabel paired sample test, ditemukan perbedaan mean = 49.76190, yang mencerminkan selisih skor hasil belajar tajwid sebelum dan sesudah diberikan treatment dengan metode fun learning melalui aplikasi Secil Tajwid. Selain itu, diperoleh nilai std.error mean sebesar 2.11221, yang mengindikasikan nilai kesalahan standar dari perbedaan rata-rata tersebut. Nilai statistik t yang dihasilkan adalah 23.559 dengan derajat kebebasan (df) = 20, dan nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0.000.

Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji paired sample test yaitu apabila nilai Sig. (2 tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre-test dan post-test. Akan tetapi jika nilai Sig. (2 tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan antara hasil data pre-test dan post-test.

Berdasarkan hasil dari *uji paired sample* diketahui bahwa nilai Sig. (2 tailed) = $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar tajwid peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan treatment metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid.

Adapun hasil dari uji peningkatan antara hasil belajar sebelum dan sesudah peserta didik yang menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dapat dilihat pada tabel uji N-Gain Skor sebagai berikut berikut.

Tabel 2
Deskriptif N-Gain Skor

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
NGain_Persen	eksperiment	Mean		76.1974	2.29844
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	71.4030	
			Upper Bound	80.9919	
		5% Trimmed Mean		75.7083	
		Median		75.0000	
		Variance		110.939	
		Std. Deviation		10.53278	
		Minimum		61.54	
		Maximum		100.00	
		Range		38.46	
		Interquartile Range		14.34	
		Skewness		.584	.501
		Kurtosis		-.176	.972
		kontrol	Mean		56.1492
95% Confidence Interval for Mean			Lower Bound	49.7571	

		Upper Bound	62.5413	
		5% Trimmed Mean	56.0917	
		Median	58.3333	
		Variance	175.883	
		Std. Deviation	13.26209	
		Minimum	33.33	
		Maximum	80.00	
		Range	46.67	
		Interquartile Range	21.21	
		Skewness	-.121	.524
		Kurtosis	-.875	1.014

Berdasarkan hasil tabel di atas diperoleh bahwa rata-rata Gain pada kelas eksperimen ialah 76.1974 yang berarti rata-rata Gain score berada pada rentan 56 - 75 yaitu efektif. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai Gain score ialah 56.1492 yang berada pada rentan 56-75 yaitu cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan kelas eksperimen memperoleh Gain yang lebih besar dari kelas kontrol.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji independent T test.

Tabel 3
Independent Sample Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Tajwid	Equal variances assumed	.069	.794	5.022	38	.000	-12.18045	2.42556	17.09073	7.27017
	Equal variances not assumed			4.997	36.537	.000	-12.18045	2.43778	17.12197	7.23893

Berdasarkan tabel hasil uji *independent sample test* dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar antara peserta didik yang menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional yang telah diperoleh. Dimana nilai rata-rata kelas eksperimen pada pre-tes 34.52 dan nilai rata-rata post-tes 84.29 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol pre-tes 36.00 dan nilai rata-rata post-tes 72.11 dari hasil tersebut dapat diperoleh bahwa nilai kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Serta uji homogenitas varians dengan $F = 0.69$ dan nilai sig. $0.794 > \alpha = 0.05$ berarti varians kedua kelompok sama atau homogen. Karena varians data homogen, maka dipilih pada baris *Equal Variance* dimana pada kolom *t-test for Equality of Means* harga $t = 5.022$ dengan $df = 38$ serta sig.(2-tailed) = $0.000 < \alpha$ maka $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada peserta didik yang menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid lebih tinggi dari pada konvensional.

Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional ialah didapati beberapa peserta didik tidak semangat dan merasa bosan saat proses pembelajaran akan dimulai. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah terlalu merasa kekenyangan dan kurang motivasi, minat dan rasa ingin tahu terhadap pelajaran yang akan dilaksanakan. Dan pada saat proses pembelajaran metode konvensional yang digunakan hanya metode ceramah, dan hafalan. Hal tersebut membuat peserta didik merasa jenuh karena tidak adanya media serta metode yang lebih kreatif yang digunakan pendidik sehingga peserta didik merasa jenuh dan cepat bosan serta mengesampingkan pembelajaran tajwid.

Penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dijadikan sebagai alternatif oleh peneliti dalam menerapkan pembelajaran ilmu tajwid yang dapat menampilkan fitur audio-visual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *fun learning*

melalui aplikasi secil tajwid diperoleh peningkatan hasil belajar setelah dilakukan post-test yaitu nilai tertinggi 100 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen berjumlah 84,29.

Jika dibandingkan dengan nilai pre-test sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid pada peserta didik nilai tertinggi hanya diperoleh 50 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada saat pre-test kelas eksperimen hanya 34,52. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari baik menjadi sangat baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu tajwid menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang dicapai dalam penelitian ini mencakup capaian kognitif, sikap, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Menurut Sujana dalam Sri (2023), hasil belajar merujuk pada kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengalami proses belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang masih berada di bawah nilai standar KKM yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa kelas VII.1 di MTs At-Taqwa DDI Jampue dapat ditingkatkan secara signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional mengalami peningkatan nilai, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 35.00 dan nilai post-test sebesar 72.11. Sementara itu, peserta didik dalam kelas eksperimen yang menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid memiliki rata-rata nilai pre-test sebesar 34.52 dan nilai post-test sebesar 84.29. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional.

Kedua metode tersebut menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Namun, untuk menilai efektivitas masing-masing kelas eksperimen dan kontrol, dilakukan pengolahan data dengan menghitung nilai N-Gain Skor peserta didik. Setelah dianalisis menggunakan SPSS, ditemukan bahwa kelas eksperimen memiliki N-Gain Skor sebesar 76,19. Berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain, nilai N-Gain skor kelas eksperimen 76,19 berada pada interval >76 , yang berarti dikategorikan sebagai efektif. Dengan demikian, penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII.1 di MTs At-Taqwa DDI Jampue.

Sementara itu, kelas kontrol memperoleh N-Gain Skor sebesar 56,14, yang berada pada interval 56-75. Berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain Skor, kelas kontrol dikategorikan sebagai cukup efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang berada pada kategori cukup efektif.

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa jurnal menjelaskan bahwa metode pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dengan mengutip beberapa indikator sebagai berikut. Indikator-indikator yang mendukung efektivitas penerapan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII.1 di MTs At-Taqwa DDI Jampue adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik merasa *high interest* atau memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran ilmu tajwid.

- b. Proses pembelajaran ilmu tajwid tidak membosankan hal ini disebabkan karena metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid merupakan metode yang menarik, serta metode yang digunakan pendidik tidak hanya metode ceramah (konvensional) yang cenderung monoton dan membosankan.
- c. Aplikasi secil tajwid dapat dikatakan mudah dioperasikan, karena pembelajaran ilmu tajwid menggunakan aplikasi berbasis digital yang lebih praktis. Hal tersebut dikarenakan secil tajwid bisa digunakan melalui gadget atau pc.
- d. Peserta didik dapat ikut aktif terlibat dalam pembelajaran dikarenakan terdapat banyak fitur dari aplikasi secil tajwid yang membutuhkan keterlibatan peserta didik yaitu berupa quis serta tes audio yang serupa dengan games.
- e. Memudahkan pendidik dalam proses transfer ilmu kepada peserta didik, dikarenakan jika pendidik sedang tidak dalam keadaan fit, aplikasi secil tajwid dapat membantu pendidik dan sangat efisien digunakan serta hal tersebut membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

Meningkatnya pemahaman dan prestasi belajar peserta didik, karena semakin tinggi pemahaman materi pembelajaran dan prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di MTs Attaqwa DDI Jampue. Hal ini dibuktikan dengan nilai efektifitas yang dihitung melalui SPSS 22 dengan menggunakan uji N-Gain Score. Kelas eksperimen

memiliki N-gain score berjumlah 76.19 berkategori sangat efektif. Dan kelas kontrol memiliki N-gain Score 56.14 berkategori cukup efektif. Jadi Penggunaan metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid jauh lebih efektif jika dibandingkan dengan metode konvensional.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dijelaskan, peneliti mengajukan rekomendasi yang bermanfaat, yaitu untuk menggunakan sebagai alternatif peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan metode fun learning melalui aplikasi khusus tajwid, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka pendidik perlu untuk meningkatkan kualitas pengajarannya dengan menggunakan berbagai media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Diantaranya ialah menggunakan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil Tajwid dalam proses pembelajaran al-Qur'an (ilmu tajwid).
2. Penggunaan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil tajwid, dan kemampuan pendidik sangat menentukan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Seperti kemampuan dan teknik dalam pemilihan instrumen pembelajaran dengan menggunakan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil tajwid.
3. Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah kurang maksimalnya penerapan dari penggunaan aplikasi secil tajwid kepada peserta didik dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan baik di Madrasah, hal tersebut dikarenakan sekolah yang ditempati peserta didik termasuk dalam lingkup Madrasah, sehingga Madrasah harus terikat aturan salah satunya yaitu tidak boleh membawa alat elektronik. Jadi diharapkan kepada calon peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian yang dapat memaksimalkan penerapan dari penggunaan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil tajwid.

Daftar Pustaka

- Afiful, Ikhwan. "Integrasi Pendidikan Islam (Nilai-Nilai Islami dalam Pembelajaran)." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 2.2. 2014.
- Afrilia, Nurma. "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung". Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2021.
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Anni, Faridah and Titen Darlis Santi. "Praktikalitas dan Efektivitas Pengembangan Mobile Learning Berbasis Moodle pada Mata Pelajaran Annisa, Kurnia, and Itriyah Itriyah. "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9.17 2023.
- Antony, Putra Ary. "Konsep Pendidikan Agama Islam Perspektif Imam Al-Ghazali." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1.1. 2016).
- Arifin, Zaenal. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan* 4. No. 1, 2017.
- Aso ,Sudiarjo, Arnie Retno Mariana, and Wahyu Nurhidayat. "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Waqaf dan Makharijul Huruf Berbasis Android." *Jurnal Sisfotek Global* 5.2 2015.
- Attamimi, Irfan Fauzan, Maelina Kamaliyah, Sri Nurjanah dan Tanti Dewinggih. "Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbang". Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. 2021.
- Audihani, Abiola Lucky, Fitria Fatichatul Hidayah, and Dwi Anggraeni Ristanti. "Analisis Kesiapan Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Kimia Materi Hidrokarbon." *EDUSAINTEK* 3 2019.
- Auliyah, Khairul. "Inovasi Metode Pendidikan Agama Islam Melalui Active Learning." *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 7.1 2022.
- Baharun, Hasan. "Penerapan Pembelajaran active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah". *Jurnal Pendidikan Pedagogik*, Vol. 1No. 1, Januari-Juni 2015.
- Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan hasil belajar siswa". *Jurnal Education and development* 8.2 2020.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016

- Departemen *Agama RI, AL-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013)
- Fildah Zahrona Alfaini, Moch Tohet. "*Pembelajaran Hybrid: Integritas Pembelajaran Berbasis Teknologi dengan Konvensional untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid*" At-tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, Vol.07, No.02, Desember 2023.
- Habibi, Rozak. "Implementasi Metode Pembelajaran Tahsin Al-Qur'an Siswa MTs Al-Munawwarah Binjai Kelurahan Nangka Kecamatan Binjai Utara
- Hakim, Yasin. *Pendidikan Toleransi Beragama Dalam Al-Qur'an*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2019.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hambali, Fathor Rozi, and Nor Farida. "Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual." *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5.2. 2021.
- Hasanah, Nurul. "Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.2 2020.
- Hendarman, Et. Al., Eds., *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2015.
- Iskandar, Putra, Ketut Udy Ariawan, and Wayan Sutaya. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio video CD Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman web di jurusan multimedia SMK Negeri 3 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6.1 2017.
- Khaerul. "Penggunaan Digital Risalah Ilmu Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Peserta Didik SMA Negeri 4 Pinrang, Tesis. Stain Parepare, 2017.
- Komaruddin dan Yooke Tjuparman s. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah* (Cet. VI); Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Kota Binjai Provinsi Sumatera Utara", *Tesis Medan*: UIN Sumatera Utara Medan, 2020.
- Kurniawan, Machful Indra. "Mendidik untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar: studi analisis tugas guru dalam mendidik siswa berkarakter pribadi yang baik." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 4.2 2015.

- Kuswanto, Edi. "Peranan Guru PAI dalam Pendidikan Akhlak di Sekolah." *Mudarrisa: jurnal kajian pendidikan islam* 6.2 .2014.
- Ladaria, Yessi H, Juliana Lumintang, and Cornelius J. Paat. "Kajian sosiologi tentang tingkat kesadaran pendidikan pada masyarakat desa labuan kapelak kecamatan banggai selatan kabupaten Banggai Laut." *HOLISTIK, Journal of Social and Culture* 2020.
- Lembaga IKIP Malang. *Dasar-dasar Metodologi Pendidikan*. Malang: Lembaga Pendidikan IKIP, 2016.
- Maharani, N. (Nanik). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Bagi Siswa Kelas VI Sdn 4 Ngraho Kedungtuban Blora." Elementary School, 2018.
- Marisa, Siti. "Pengaruh motivasi dalam pembelajaran siswa upaya mengatasi permasalahan belajar." *Jurnal Taushiah* 9.2 2019.
- Maulana, Muh Abdillah. "Efektivitas Pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi pada konsep biodiversitas di kelas X IPA MA Muhammadiyah Salaka Kabupaten Takalar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 1.1 2021.
- Maulana, Muhammad Ryan dan Muhammad Nasir. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid", dalam *Jurnal Basicedu*, Indonesia: Sekolah Tinggi Ilmu Qur'an (STIQ), Volume 6, No. 2, 2022.
- Midjiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Musyaropah, S.Pd.I, wawancara dengan penulis , MTs at-tqwa DDI Jampue, 7 januari 2023.
- Muttaqin, Ahmad Izza, Muhammad Endy Fadlullah, Putri Sofiatu Rohma dalam penelitian mereka yang berjudul "Pengaruh Model Fun Learning Dengan Super Memori Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di Mts Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari". (Kajian Pendidikan Islam, Vol.5 no. 2, 2021.
- Nirbita, Betanika dkk. " Fun Learning Sebagai Solusi dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar". Seminar Nasional Pendidikan: Malang, 2017.
- Novriadi, Dedy dan Desi Firmasari dalam penelitiannya yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Universitas Muhammadiyah Bengkulu, 2022.

- Nurfitrianan, “ Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minatbelajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa”. Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016.
- Nurfitrianan, “ Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minatbelajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa” (Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016.
- Nuryadi, et al., eds,. *Dasar-Dasar Penelitian*. Cet. I; Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Ovan dan Anduka Saputra. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penlitian Berbasis Web*. Cet. 1; Taklar Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2022.
- Pengetahuan Bahan Makanan di Sekolah Menengah Kejuruan." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.5 2021.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Celeban Timur, Yogyakarta: Pustaka Belajar, Cetakan VII, 2018.
- Rahmatiah, Sri. "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Group Resume untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Materi Fluida Statik (Hukum Pascal dan Hukum Archimedes) Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Soromandi Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3.1 2023.
- Raihan, Abdullah, Et Al. “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Multimedia.” Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika; Vol 10 No 1 2023.
- Roozaq, Novandi Abdur and Jaenal Abidin. "Konsep Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Kitab Hidayatus Shibyan." *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 9.2 2022.
- Sanjaya, Ilham. “Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah”. Skripsi UNILA, Lampung , 2019.
- Sarah Siti. “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam(PAI) Dengan Pendekatan Fun Learning dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa”. Institute Ilmu Al-qur’an (IIQ) jakarta, 2022.
- Setyawan Dodiet Aditya. *Pentunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*. Cet. I; Surakarta: Tahta Media (Grup Penerbit CV Tahta Media Group), 2021
- Standar Nasional Pendidikan.Peraturan Pemerintah RI Nomor:19 tahun 2005.Jakarta:Depdiknas

- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. 1; Jakarta: Kencana (Divisi Dari Prenadamedia Group), 2016.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sugiono. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017.
- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi." *Jurnal komunikasi pendidikan* 2.2 2018.
- Syahrul, Syamsinar. "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa." *Jurnal Konfiks* 3.1. 2016.
- Tasya, Nabillah and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa." *Prosiding Sesiomadika* 2.1c 2020.
- Viska, Mutiawani. "KepoTajwid: Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Web Interaktif." *Indonesian Journal of Applied Informatics*; Vol 2, No 2 2018.
- Wahyuddin, Wawan. "Pendidikan Sepanjang Hayat Menurut Perspektif Islam: Kajian Tafsir Tarbawi". *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 3.02 2016.
- Winarni, Endang Widi. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Yulianti, Hesti, Cecep Darul Iwan, and Saeful Millah. "Penerapan metode giving question and getting answer untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*,[SL] 6.2 2018.

BIODATA PENULIS

Nama : ZULKIFLI
 TTL : Kanang, 01 Desember 1998
 NIM : 2120203886108022
 Alamat : Kanang
 Kelurahan : Biru
 Kecamatan : Batetangnga
 Kota/Kab. : Polewali Mandar
 Nomor Hp/WA : 082393133534
 E-mail : zulkifli981201@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. MI DDI Kanang (2010)
2. MTs DDI Kanang (2013)
3. MA DDI Kanang(2016)
4. IAIN Parepare (2021)

KELUARGA

1. Ayah : Abdullah
2. Ibu : Hasnah
3. istri : Herawati.A, S.Pd.
4. Anak : Muhammad Zaky Al-fatih
5. Saudara :Lukman, S.H
 : Mutmainnah
 : Muh.Risky Ramadhan

RIWAYAT PEKERJAAN

1. Guru Honorer di PP.Darul Qur'an Attaqwa DDI Jampue
2. Mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare

RIWAYAT ORGANISASI

1. Anggota Senat Mahasiswa IAIN Parepare 2020
2. Ketua Pramuka Racana Malebbi-Makkiade 2019
3. Anggota APPM Kota Parepare

KARYA PENELITIAN ILMIAH

1. Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Peserta Didik kelas VII MTs DDI Kanang.