

Pengembangan Pembelajaran Tahsin Berbasis Game Ludo

Zulfa Karimah *¹
Anisausa'adah ²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Surakarta

*e-mail: g100220055@student.ums.ac.id¹, g100220056@student.ums.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran Tahsin, khususnya sifat huruf hijaiyah, merupakan fondasi penting dalam membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai kaidah tajwid (Omar et al., 2020). Namun, di TPA Masjid Al-Hikmah, pembelajaran ini masih mengalami kendala, seperti metode pengajaran yang monoton dan minimnya minat santri. Latar belakang ini mendorong penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis permainan Ludo, yang memadukan edukasi dan hiburan guna meningkatkan motivasi dan pemahaman santri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Ludo sebagai alat bantu dalam pembelajaran Tahsin di TPA. Dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) berbasis model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate), penelitian ini melibatkan santri TPA Masjid Al-Hikmah dengan uji coba produk melalui beberapa tahapan, termasuk analisis kebutuhan, perancangan prototipe, hingga implementasi dan evaluasi media pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Ludo berhasil meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman santri terhadap sifat huruf hijaiyah. Pendekatan berbasis permainan ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran Al-Qur'an yang lebih inovatif dan menarik

Kata kunci : Pembelajaran Tahsin, permainan Ludo, sifat huruf hijaiyah

Abstract

Tahsin learning, particularly the characteristics of Arabic letters (sifat huruf hijaiyah), serves as a fundamental foundation for reading the Qur'an correctly and accurately according to the rules of tajweed (Omar et al., 2020). However, at TPA Masjid Al-Hikmah, this learning process faces challenges, such as monotonous teaching methods and low student interest. This background motivates research to develop an innovative learning medium based on the Ludo game, integrating education and entertainment to enhance students' motivation and understanding.

This study aims to develop a Ludo-based learning medium as a teaching aid for Tahsin learning at the TPA. Using the Research and Development (R&D) method based on the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate), the study involved students of TPA Masjid Al-Hikmah with product trials conducted through several stages, including needs analysis, prototype design, implementation, and evaluation of the learning medium.

The research results indicate that the Ludo learning medium successfully improved students' motivation and understanding of the characteristics of Arabic letters. This game-based approach created a more interactive, enjoyable, and effective learning atmosphere compared to conventional methods. It is hoped that this study will make a tangible contribution to the development of more innovative and engaging Qur'an learning methods.

Keywords: Tahsin learning, Ludo game, characteristics of Arabic letters

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang berfungsi sebagai pedoman hidup, membimbing manusia dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang penuh cahaya (Ahya et al., 2024)(Ayuni et al., 2024; Shohib, 2024). Sebagai wahyu Allah yang memiliki nilai spiritual, moral, dan sosial yang tinggi, Al-Qur'an tidak hanya wajib dibaca, tetapi juga dipahami dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari (Nurrohimi, 2019). Untuk mencapai tujuan tersebut, kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, sesuai kaidah tajwid, menjadi hal yang sangat penting

(Siar Ni'mah, Firdaus, 2021). Pembelajaran Al-Qur'an sebaiknya dimulai sejak usia dini agar menjadi pondasi yang kuat dalam membentuk kepribadian Islami generasi muda (Ansori, 2022). Masa kanak-kanak, terutama pada fase golden age, adalah waktu yang sangat potensial untuk menanamkan nilai-nilai ini, karena kemampuan kognitif dan daya ingat anak-anak sedang berada pada puncaknya (Haanuddin, 2017).

Namun, di tengah kemajuan teknologi dan budaya serba instan, minat anak-anak terhadap pembelajaran Al-Qur'an cenderung menurun (Hakimah et al., 2019). Berbagai faktor turut memengaruhi hal ini, antara lain kurangnya waktu untuk mengaji akibat padatannya jadwal sekolah, minimnya jam pelajaran agama, hingga kurangnya dukungan keluarga dalam menanamkan pentingnya nilai-nilai Islam (Ela & Muammaroh, 2021). Selain itu, perkembangan teknologi yang menawarkan hiburan digital semakin menggeser perhatian anak-anak dari aktivitas belajar agama ke permainan atau aplikasi yang bersifat hiburan semata. Akibatnya, proses pembelajaran Al-Qur'an sering kali dianggap membosankan dan kurang relevan dengan kebutuhan mereka (Al Irsyadi et al., 2021).

Dalam pembelajaran Al-Qur'an, penguasaan huruf hijaiyah adalah fondasi awal yang tidak boleh diabaikan. Namun, di banyak lembaga pendidikan Islam, seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ), pembelajaran sifat huruf hijaiyah sering kali kurang mendapat perhatian yang memadai. Sebagian besar pengajar lebih fokus pada pengenalan bentuk huruf dan cara membacanya, tanpa memberikan penjelasan yang mendalam mengenai sifat-sifat huruf yang menjadi bagian integral dari kaidah tajwid (Nurdin, 2021). Padahal, penguasaan sifat huruf seperti jahr, hams, dan isti'la sangat penting dalam memastikan kualitas bacaan Al-Qur'an (Afrianiingsih et al., 2019).

Kendala lain yang dihadapi adalah kurangnya variasi metode dan media pembelajaran. Media konvensional seperti flashcard sering kali digunakan, tetapi dianggap monoton dan kurang menarik perhatian santri (Timur et al., 2024). Pendekatan yang kurang inovatif ini dapat menyebabkan santri kehilangan motivasi dan minat dalam belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi sifat huruf hijaiyah menjadi tidak optimal. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan (Ahya et al., 2024).

Salah satu pendekatan yang potensial adalah *edutainment*, yaitu konsep yang menggabungkan pendidikan dengan hiburan (Gani & Nasution, 2017). Dalam konteks ini, permainan tradisional seperti Ludo dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menarik. Ludo sebagai media pembelajaran sifat huruf hijaiyah dikembangkan dengan memadukan aturan dasar permainan dengan materi pelajaran. Setiap langkah yang diambil pemain di papan permainan akan mengarahkan mereka ke kotak tertentu yang berisi pertanyaan atau tantangan terkait sifat huruf hijaiyah. Misalnya, santri diminta menyebutkan sifat salah satu huruf hijaiyah, menjelaskan perbedaannya, atau bahkan mengucapkannya sesuai kaidah tajwid.

Papan permainan dirancang secara khusus dengan visual yang menarik, seperti warna-warna cerah, ikon huruf hijaiyah, dan ilustrasi islami yang relevan untuk menarik perhatian santri. Permainan ini juga dapat dilakukan secara kelompok, sehingga santri tidak hanya belajar, tetapi juga berinteraksi dan saling membantu dalam memahami materi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, elemen kompetisi dalam permainan Ludo dapat memotivasi santri untuk belajar lebih giat karena mereka ingin memenangkan permainan sambil memperdalam pemahaman tentang sifat huruf hijaiyah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Ludo yang inovatif. Dengan memadukan unsur pendidikan dan permainan, media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tahsin di TPQ. Penggunaan Ludo sebagai media pembelajaran diharapkan tidak hanya menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran sifat huruf hijaiyah, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermanfaat dan berkesan bagi santri.

B. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Al-Qur'an merupakan proses penting dalam pendidikan Islam untuk membentuk generasi yang memiliki kepribadian Islami (Iqbal et al., 2024). Dalam proses ini, media pembelajaran memegang peranan penting untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan (Husniah, Ahmad Royani, 2020). Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami (Magdalena et al., 2021). Media yang inovatif diperlukan agar pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

1. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar santri (Belva Saskia Permana et al., 2024). Menurut teori behavioristik, media pembelajaran yang berbasis stimulus seperti permainan dapat memotivasi santri melalui aktivitas interaktif dan tantangan (Rafki Nasuha Ismail, Mudjiran, 2019). Dalam pembelajaran Al-Qur'an, media yang menarik dapat membantu santri lebih mudah memahami konsep tajwid, termasuk sifat huruf hijaiyah, yang merupakan elemen penting dalam membaca Al-Qur'an secara benar (Andri Nirwana, Fahmi Arfan, Sayed Akhyar, 2019).

2. Sifat Huruf Hijaiyah dalam Pembelajaran Al-Qur'an

Penguasaan sifat huruf hijaiyah, seperti jahr, hams, isti'la, dan lainnya, merupakan bagian integral dari kaidah tajwid (Amaliah et al., 2021). Pemahaman sifat huruf membantu meningkatkan kualitas bacaan Al-Qur'an, sehingga pembelajaran ini menjadi fokus penting dalam pendidikan Al-Qur'an (Sa'dijah, 2021). Namun, pembelajaran sifat huruf sering kali dianggap sulit dan kurang menarik karena metode pengajaran yang monoton (Rahmah & Fa'atin, 2019).

3. Teori Belajar Berbasis Permainan (Game-Based Learning)

Pendekatan berbasis permainan (game-based learning) merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan elemen edukasi dengan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Firosa Nur Aini, 2018). Teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif jika santri aktif terlibat dalam proses belajar melalui pengalaman langsung (Sugrah, 2020). Dalam konteks ini, permainan seperti Ludo yang dimodifikasi dapat menjadi media pembelajaran yang relevan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman santri. (Ulfa et al., 2022) menemukan bahwa santri yang belajar dengan media permainan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Dalam pembelajaran sifat huruf hijaiyah, permainan dapat digunakan untuk melatih santri secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

4. Aplikasi Media Permainan untuk Pembelajaran Sifat Huruf Hijaiyah

Permainan Ludo sebagai media pembelajaran sifat huruf hijaiyah memanfaatkan aturan dasar permainan yang dimodifikasi untuk memasukkan materi pembelajaran. Dalam pendekatan ini, setiap langkah pemain di papan permainan mengarahkan mereka ke tantangan atau pertanyaan terkait sifat huruf hijaiyah. Elemen kompetisi dalam permainan juga dapat meningkatkan motivasi belajar santri.

Desain visual permainan yang menarik, seperti warna cerah dan ikon islami, dapat membantu meningkatkan perhatian santri. Dengan melibatkan santri secara langsung, pendekatan ini mengintegrasikan teori behavioristik dan konstruktivisme, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

5. Penelitian Terdahulu dan Kesenjangan Penelitian

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, namun penerapannya untuk pembelajaran sifat huruf hijaiyah masih jarang dilakukan. (Karima, 2022) menyoroti bahwa pengajaran sifat huruf sering kali kurang mendapat perhatian memadai di TPQ. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan seperti Ludo menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman santri terhadap sifat huruf hijaiyah.

Dengan memadukan teori dan penelitian sebelumnya, pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an, khususnya dalam penguasaan sifat huruf hijaiyah

METODE

Metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran Tahsin (ilmu membaca Al-Qur'an) dengan menggunakan game Ludo sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yang merupakan metode sistematis untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, serta menguji efektivitas produk tersebut dalam konteks pendidikan (Rustamana et al., 2024)

Tahapan Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D yang terdiri dari empat tahap utama: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Setiap tahap memiliki tujuan dan langkah-langkah yang spesifik.

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memahami permasalahan yang ada dalam pembelajaran Tahsin saat ini. Metode yang digunakan meliputi:

- Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan santri dan guru dalam belajar membaca Al-Qur'an.
- Studi Literatur: Mencari referensi terkait penggunaan game dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran agama
- Focus Group Discussion (FGD): Melibatkan guru dan santri untuk mendapatkan masukan mengenai pengembangan media pembelajaran

2. Design (Perancangan)

Setelah kebutuhan teridentifikasi, peneliti merancang game Ludo sebagai media pembelajaran. Langkah-langkahnya meliputi:

- Desain Produk: Membuat sketsa dan konsep awal game Ludo yang akan digunakan.
- Pengembangan Materi: Menyusun konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Tahsin, seperti huruf hijaiyah dan tajwid.
- Prototipe: Mengembangkan versi awal dari game untuk diuji coba (Heckman & 3), 2016)

3. Develop (Pengembangan)

Tahap ini melibatkan pengujian produk awal yang telah dirancang. Prosesnya mencakup:

- Uji Coba Lapangan Awal : Melaksanakan uji coba terbatas di kelas untuk mendapatkan umpan balik dari santri dan guru mengenai gameplay dan materi
- Revisi Produk : Berdasarkan umpan balik, peneliti melakukan revisi pada desain game agar lebih efektif dan menarik bagi santri.
- Uji Coba Lebih Luas: Setelah revisi, game diuji coba di beberapa kelas untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman santri tentang Tahsin.

4. Disseminate (Penyebaran)

Setelah produk final diselesaikan, langkah terakhir adalah menyebarluaskan hasil penelitian:

- Sosialisasi Produk : Mengadakan seminar atau workshop untuk memperkenalkan game Ludo kepada guru-guru di sekolah lain.
- Publikasi : Menerbitkan artikel di jurnal pendidikan untuk membagikan temuan dan metodologi kepada peneliti lain(Heckman & 3), 2016)

Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap untuk memastikan bahwa pengembangan produk memenuhi standar kualitas. Metode evaluasi yang digunakan mencakup:

- Kuesioner: Untuk mengumpulkan data dari santri mengenai pengalaman mereka saat menggunakan game.
- Observasi: Mengamati interaksi santri dengan media pembelajaran selama proses belajar mengajar.
- Wawancara: Mendapatkan pendapat guru tentang efektivitas game dalam meningkatkan pemahaman santri terhadap materi Tahsin(Rustamana et al., 2024)

Metode penelitian R&D yang diterapkan dalam pengembangan pembelajaran Tahsin menggunakan game Ludo menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman santri. Dengan mengikuti langkah-langkah sistematis dari model 4-D, penelitian ini dapat direplikasi oleh peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan melakukan Pengembangan Pembelajaran Tahsin Menggunakan Game Ludo di Taman Pendidikan Al-Qur'an Masjid Al-Hikmah canden, rt 01 rw 08 Joho, Mojolaban Sukoharjo **dengan metode Research and Development (R&D)**, Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Desember 2024. Santri TPA Masjid Al-Hikmah yang berjumlah 30 santri yang terdiri dari 10 santri laki-laki dan 20 santri perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga pertemuan, dengan menjelaskan dan menerapkan game ludo di dalam pembelajaran tahsin. Dan disetiap pertemuan dilakukan pembelajaran selama 60 menit. Pertemuan pertama menjelaskan mengenai pembelajaran tahsin yang menggunakan game ludo. Pertemuan kedua menjelaskan tentang tahsin dan contoh pengaplikasiannya menggunakan game ludo. Kemudian pertemuan ketiga peneliti menggunakan metode game ludo untuk lebih memhamkan santri yang ada di TPA masjid Al-Hikmah.

Permasalahan yang ditemukan di TPA Masjid Al Hikmah yaitu belum ada ketertarikan dari santri untuk mempelajari tahsin secara mendalam, karena kebanyakan dari santri nya selalu mengalami bosan di dalam pembelajaran yang dilakukan pengajar secara monoton, dan penjelasan dari pengajar yang dilakukan dengan metode hanya pengajar yang menerangkan itu membut pertemuan terasa membosankan dan tidak adanya komunikasi antar santri dan pengajar.

Solusi yang ditemukan peneliti setelah mengetahui permasalahannya yaitu dengan merancang produk baru untuk menarik perhatian santri dalam mempelajari tahsin secara mendalam dengan menggunakan game ludo.

Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengembangan santri dalam mengikuti proses kegiatan belajar dengan menggunakan metode **Research and Development (R&D)**. Metode itu merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Fransisca & Putri, 2019). Dalam konteks pendidikan, R&D sering digunakan untuk mengembangkan media, strategi, atau perangkat pembelajaran. Dengan menggunakan metode **Research and Development (R&D) bisa membantu pengajar disana dalam menciptakan pembelajaran mengenai tahsin menggunakan game ludo**. Pengamatan yang sudah dijabarkan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang diterapkan bisa menjadi daya tarik santri untuk belajar mengenai tahsin.

Hasil observasi peneliti yaitu santri lebih memahami materi tahsin karena metode yang peneliti lakukan itu bisa membuat santri bisa lebih tertarik dalam memahami materi tahsin. Di dalam penelitian ini dari peneliti menerapkan produk baru yang sudah dirancang. Dengan adanya

metode yang diterapkan di TPA masjid Al-Hikmah itu bisa meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mempelajari tahsin, karena metode pemahamannya berupa game sehingga itu bisa menarik perhatian peserta didik di dalam pemahaman terhadap materi tahsin.

Sebelum dilakukannya penelitian ini para santri susah untuk memahami materi tahsin karena ada beberapa santri yang dimana ketika dijelaskan tidak fokus terhadap penjelasan yang disampaikan, akan tetapi setelah diterapkannya game ludo di dalam pembelajaran tentang memahami materi tahsin ini santri lebih bisa memahami materi yang dijelaskan karena terjadinya interaksi antara pengajar dan juga santri.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan seperti Ludo dapat meningkatkan minat dan pemahaman santri terhadap materi pembelajaran Tahsin di TPA Masjid Al-Hikmah. Pembelajaran sebelumnya yang monoton membuat santri bosan dan tidak fokus. Namun, penerapan permainan Ludo dapat meningkatkan interaksi antara guru dan santri, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan memungkinkan pengembangan produk inovatif yang terbukti mengatasi permasalahan proses pembelajaran Tahsin di lingkungan TPA Masjid Al-Hikmah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianiingsih, A., Putri, A. R., & Munir, M. M. (2019). Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(2), 111–119.
- Ahya, C. S., Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Pelatihan Memahami Huruf Hijaiyyah Menggunakan Card Sort Bagi Anak-Anak TPQ di Masjid Bustanul Abidin Desa Palkun Bengkalis Riau. 1(2), 41–49.
- Al Irsyadi, F. Y., Susanti, L. D., & Kurniawan, Y. I. (2021). Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.54082/jiki.7>
- Amaliah, S., Rahman, I. K., & Mujahidin, E. (2021). Kurikulum Tahsin Al- Qur ' an (Studi Analisis di Ma ' had Kareem Bil - Qur ' an). *Rayah Al-Islam*, 5(2), 731–743.
- Andri Nirwana, Fahmi Arfan, Sayed Akhyar, S. J. (2019). PENDAMPINGAN ANAK MILENIAL DALAM MEMBACA AL QUR'AN DENGAN METODE NEURO NADI ACEH. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 384–391.
- Ansori, M. (2022). Peningkatan Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Anak Usia Dini Di Era 5.0 Bagi Guru Tk Pgrl II Jember. *Al-Ijtima': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 32–56. <https://doi.org/10.53515/aijpkm.v3i1.48>
- Ayuni, D. R., Nugroho, K., An, A. N., & Surakarta, U. M. (2024). Makna Kata Al Mishbah Dalam Al Quran dengan Analisis Semantik Toshihiko Izutsu. *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 7(4), 1038–1062. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i4.1688>.The
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Ela, S. S. S., & Muammaroh, N. L. R. (2021). Pengaruh Dukungan Sosial Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Santri Di TPQ Raudlatut Tholibin. *Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi*, 2(2), 122–130. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v2i2.976>
- Firosa Nur Aini. (2018). PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS. *Jurnal Pendidikan*, 6(3), 249–255.
- Gani, A., & Nasution, J. (2017). *PEMBELAJARAN EDUTAINMENT: TINJAUAN FILOSOFIS PENDIDIKAN ISLAM*. 2103096013, 65–83.

- Haanuddin, S. M. (2017). Pembelajaran huruf Hijaiyah bagi anak usia dini. *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, 2*, 175–188.
- Hakimah, M., Tukadi, T., Hapsari, R. K., Nugroho, H., & Hapsari, D. P. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Quran. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 3(2), 97–104. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2019.v3i2.559>
- Heckman, J. J., & 3), N. S. S. (BAB. (2016). Penelitian R&D. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 71–84.
- Husniah, Ahmad Royani, E. M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Interaktif pada Materi Huruf Hijaiyah Bersambung dan Harakat di Kelas II SD Negeri 1 Plalangan Situbondo. *Ournal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 3(2), 160–169.
- Iqbal, M., Panjaitan, A. Y., Helvirianti, E., Nurhayati, N., & Ritonga, Q. S. P. (2024). Relevansi Pendidikan Karakter dalam Konteks Pendidikan Islam: Membangun Generasi Berkarakter Islami. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 13–22. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.568>
- Karima, N. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TAJWID PADA SANTRI KELAS AL QURAN TPQ BINA KHALIFAH BANJAREJO KECAMATAN PAKIS*.
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurdin, H. (2021). *Penerapan Metode Ehc (Easy Hijaiyah Card) Dalam Memahami Sifat Dan Makhraj Huruf Bagi Peserta Didik Kelas Viii B Di Smp Islam Plus Al-Hanif Cibarusah*.
- Nurrohm, A. (2019). Al-Tarjih fi Al-Tafsir: antara Makna Al-Qur'an dan Tindakan Manusia. *Hermeneutik*, 12(1), 93. <https://doi.org/10.21043/hermeneutik.v13i2.6385>
- Omar, N. B., Ismail, F. Z., Sultan, U., & Abidin, Z. (2020). KESALAHAN BACAAN AL-QURAN DALAM TILAWAH AL-QURAN DAN KRITERIA EVALUASI Najmiah. *Jurnal TAMADDUN – FAI UMG*, 21(1), 115–126.
- Rafki Nasuha Ismail, Mudjiran, N. (2019). MEMBANGUN KARAKTER MELALUI IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS KECAKAPAN ABAD 21. *MENARA Ilmu*, XIII(11), 76–88. <https://doi.org/10.2991/icm2e-18.2018.34>
- Rahmah, F. N., & Fa'atin, S. (2019). Pengembangan Kualitas Media Pembelajaran Tajwid Di Mi Nu Raudlatul Wildan Desa Ngembalrejo Kudus. *Quality*, 7(1), 29–49. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.5181>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Sa'dijah, C. (2021). PEMBELAJARAN ILMU TAJWID DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BACAAN AL- QUR ' AN. *Jurnal Qiro'ah*, 11(2), 100–123.
- Shohib, M. Y. I. M. W. (2024). ANALYSIS STRATEGY OF THE TAHFIDZUL QUR'AN METHOD FOR THE EXCELLENCE PROGRAM AT SMP IP AL-MADINAH NOGOSARI Muhammad Yusuf Islamy; Muhammad Wildan Shohib Islamic Education,. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1–7.
- Siar Ni'mah, Firdaus, A. H. (2021). KORELASI HASIL BELAJAR ILMU TAJWID DENGAN TINGKAT KEMAMPUAN MEMBACA AL-QUR'AN MAHASISWA PRODI IAT IAI MUHAMMADIYAH SINJAI. *Al-MUBARAK Jurnal Kajian Al-Quran & Tafsir*, 6(1), 1–20.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Timur, D. M., Taurusta, C., Ratna, I., Astutik, I., & Sidoarjo, U. M. (2024). *Rancang bangun game adventure 3d untuk melatih hafalan surat pendek al-quran*. 7, 171–180. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v7i1.1274>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi

Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>