

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
MENGUNAKAN MODEL HANNAFIN AND PECK PADA MATERI TAJWID DI
TPA MATANG SEULIMENG**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

SITI MALINDA

**Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu
Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam**

NIM: 1012017027



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA

2022 M/ 1442 H

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat Mencapai Gelar Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Tarbiyah

Diajukan Oleh :

SITI MALINDA

Mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

NIM. 1012017027

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Zainal Abidin, MA
NIDN. 2003067503

Pembimbing II



Nazliati, M. Ed
NIDN. 2109078201

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu
Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 27 Januari 2022 M
23 Jumadil Akhir 1443 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



Dr. Zainal Abidin, MA
NIDN. 2003067503

Sekretaris



Nazliati, M. Ed
NIDN. 2109078201

Anggota



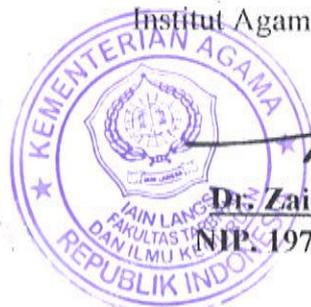
Rita Sari, M. Pd
NIDN. 2017108201

Anggota



Asrul, MA
NIDN. 2010098801

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 19750603200801109

Dewan Penguji:

Ketua

Sekretaris



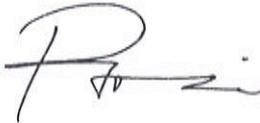
Dr. Zainal Abidin, MA
NIDN. 2003067503



Nazliati, M. Ed
NIDN. 2109078201

Anggota

Anggota



Rita Sari, M. Pd
NIDN. 2017108201



Asrul, MA
NIDN. 2010098801

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 19750603200801109

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah Ini :

Nama : Siti Malinda
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 05 Mei 1999
NIM : 101201727
Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Jurusan : PAI
Alamat : Lingkungan Balee Krueng, Desa Gampong Teungoh

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri tidak merupakan hasil pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Langsa, 10 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



SEKELUHUR BERKAS KUPON
Rp. 20.000
METERAI
TEMPEL
8EAJX581495860

Siti Malinda

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah Swt. Yang telah menimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Beserta keluarga dan para Sahabatnya yang telah menyampaikan manusia kepada ilmu pengetahuannya.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model Hannafin and Peck Pada Materi Tajwid Di TPA Matang Seulimeng” ini selesai juga tidak luput dari bantuan bantuan dari pihak yang telah berkontribusi memberikan bantuan, pengarahan, inspirasi, dan doa. Oleh karena Itu, selanjutnya kata ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus tulusnya penulis sampaikan kepada :

1. Dr. H. Basri Ibrahim, MA., selaku Rektor IAIN Langsa.
2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA., selaku Dekan Falkutas Tarbiah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dan juga sebagai pembimbing pertama saya yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nazliati, M. Ed., selalu ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) FTIK IAIN Langsa dan juga sebagai pembimbing kedua saya yang sudah begitu banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nani Endri Santi, MA., sebagai penasehat akademik dan seluruh staf yang bertugas di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
5. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ridwan (Alm), Ibunda Maridah Ali, abang Mulizam, Ilham, Julianda beserta para anggota keluarga yang terus menerus memberikan dukungan, motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan hingga memperoleh Ilmu dan gelar sarjana.

6. Sahabat-sahabat seperjuangan PAI unit 1 terkhusus Eva Mayharni, Nurlaila dan Rosmawar yang selalu mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan program studi Pendidikan Agama Islam FTIK IAIN Langsa.
7. Bunda Fajar Indriani,S. Pd., selaku pemilik TPA Matang Seulimeng Kota Langsa yang telah memberikan Ruang untuk peneliti melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang telah meberikan arahan, motivasi secara ikhlas baik saran dan pendapat ketika menulis penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Semoga peneliti selanjutnya mampu memperbaiki berbagai kekurangan pada penulisan Selanjutnya akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca sekalian.

Langsa, 10 Januari 2022

Penulis

SITI MALINDA

NIM: 1012017027

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Penjelasan Istilah.....	7
G. Kajian Terdahulu	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	17
B. Pengembangan Media Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran	18
2. Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran	20
C. Media Pembelajaran Berbasis Game	34

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Game	34
2. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Game	35
D. Model Desain Pembelajaran Yang Dikembangkan	39
E. Materi Tajwid	41
1. Pengertian Tajwid	41
2. Hukum Mempelajari Ilmu Tajwid	41
3. Ruang Lingkup Tajwid	42
4. Hukum Bacaan Nun Sukun Atau Tanwin.....	42
F. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA)	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	48
A. Rancangan Penelitian	48
B. Model Pengembangan Hannafin And Peck	49
C. Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	52
D. Instrument Pengumpulan Data	54
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Teknik Analisis Data	55
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	57
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	57
B. Hasil Penelitian.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5 Media	58
Tabel 2 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5 Materi.....	58
Tabel 3 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5 Bahasa.....	59
Tabel 4 Lembar Validasi Ahli Media Tahap Pertama.....	66
Tabel 5 Lembar Validasi Ahli Media Tahap Kedua.....	68
Tabel 6 Lembar Validasi Ahli Media Tahap Ketiga	70
Tabel 7 Lembar Validasi Ahli Media Tahap Keempat.....	75
Tabel 8 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	76
Tabel 9 Lembar Validasi Ahli Materi Tahap Kedua	77
Tabel 10 Lembar Validasi Ahli Bahasa Tahap Pertama.....	78
Tabel 10 Lembar Validasi Ahli Bahasa Tahap Kedua	81
Tabel 11 Lembar Observasi Kelompok Kecil	82
Tabel 12 Lembar Observasi Kelompok Besar.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Papan Permainan Sebelum Di Validasi	63
Gambar 2. Kartu Jebakan Sebelum Di Validasi	63
Gambar 3. Kartu Bonus Sebelum Di Validasi	64
Gambar 4. Kartu Soal Sebelum Di Validasi	64
Gambar 5. Kartu Rumah Sebelum Di Validasi	64
Gambar 6. Tata Cara Permainan Sebelum Di Validasi	64
Gambar 7. Papan Permainan Sebelum Revisi	66
Gambar 8. Papan Permainan Sesudah Revisi	66
Gambar 8. Papan Permainan Sebelum Revisi	67
Gambar 9. Papan Permainan Sesudah Revisi	67
Gambar 10. Papan Permainan Sebelum Revisi	69
Gambar 11. Papan Permainan Sebelum Revisi	69
Gambar 12. Papan Permainan Sebelum Revisi	69
Gambar 13. Papan Permainan Sebelum Revisi	69
Gambar 14. Papan Permainan Sebelum Revisi	71

Gambar 15. Papan Permainan Sesudah Revisi.....	71
Gambar 16. Kartu Jebakan Sebelum Revisi.....	72
Gambar 17. Kartu Jebakan Sesudah Revisi.....	72
Gambar 18. Kartu Soal Sebelum Revisi.....	72
Gambar 19. Kartu Soal Sesudah Revisi.....	72
Gambar 20. Kartu Rumah Sebelum Revisi	72
Gambar 21. Kartu Rumah Sesudah Revisi	72
Gambar 22. Kartu Bonus Sebelum Revisi.....	73
Gambar 23. Kartu Bonus Sesudah Revisi	73
Gambar 24. Penambahan Kartu Jawaban.....	73
Gambar 25. Tata Cara Permainan Sebelum Revisi	74
Gambar 26. Tata Cara Permainan Sesudah Revisi	74
Gambar 27. Kartu Soal Sebelum Revisi.....	76
Gambar 28. Kartu Soal Sesudah Revisi.....	76
Gambar 29. Kartu Jebakan Sebelum Revisi.....	78
Gambar 30. Kartu Jebakan Sesudah Revisi.....	78

Gambar 31. Kartu Soal Sebelum Revisi.....	79
Gambar 32. Kartu Soal Sesudah Revisi.....	79
Gambar 33. Kartu Rumah Sebelum Revisi	79
Gambar 34. Kartu Rumah Sesudah Revisi	79
Gambar 35. Kartu Bonus Sebelum Revisi.....	79
Gambar 36. Kartu Bonus Sesudah Revisi	79
Gambar 37. Tata Cara Permainan Sebelum Revisi	80
Gambar 38. Tata Cara Permainan Sesudah Revisi	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa	107
Lampiran 4 Lembar Osbervasi Aktivitas Siswa	111
Lampiran 5 Instrumen Wawancara.....	113
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	115
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian.....	116
Lampiran 8 Dokumentasi	117
Lampiran 9 Riwayat Hidup Mahasiswa	119

ABSTRAK

Nama: Siti Malinda. Nim : 1012017027. Jurusan : PAI. Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model Hannafin And Peck pada Materi Tajwid di TPA Matang Seulimeng.

Materi nun sukun atau tanwin merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik ditambah lagi usia peserta didik yang rata-rata 6-12 tahun masih belum dapat mengingat huruf-huruf pada bacaan *nun sukun* atau *tanwin*. Karakter peserta didik yang masih belia yang lebih mengandalkan psikomotorik, sangat aktif bergerak menyebabkan pengajar kewalahan dalam mengontrol kelas pembelajaran tersebut. Serta tidak tersedianya media yang digunakan selama proses pembelajaran. Sehingga diperlukan adanya media ajar. Tujuan penulisan ini untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan dan pengujian validasi media pembelajaran berbasis game yang dikenal dengan Safar Tajwid. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian adalah metode R&D dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi dan disetiap tahapan diselingi dengan evaluasi. Media divalidasi oleh tiga tim ahli yaitu ahli dibidang materi, bahasa dan media. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan lembar observasi, lembar validasi, wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah melalui tahapan penelitian pengembangan (R&D) yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi serta evaluasi. Media pembelajaran ini layak untuk digunakan setelah mengalami 2 kali revisi dibagian Bahasa, 2 kali di bagian materi dan 4 kali dibagian media.

Kata kunci : Media pembelajaran, Safar Tajwid, Model Hannafin And Peck, Nun Sukun atau Tanwin, Peserta Didik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, mendorong setiap orang untuk dapat merespon dan menanggapi dengan cepat untuk mengikutinya. Untuk memenuhi tuntutan era globalisasi dengan kemampuan profesional yang kuat, kegiatan pembelajaran lembaga pendidikan tidak hanya berusaha untuk memperoleh pengetahuan teoritis sebanyak mungkin, tetapi juga harus menggunakan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada hakikatnya pengembangan suatu usaha pendidikan baik formal maupun non formal yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka mengenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan kepribadian dasar pengetahuan yang seimbang, utuh, dan konsisten. Sesuai dengan keterampilan bakat, keinginan dan kemampuan, sebagai syarat bagi mereka untuk secara aktif meningkatkan, memperbaiki dan mengembangkan diri, guna mencapai harkat, kualitas, dan kemampuan manusia yang terbaik. Abdul Majid mengemukakan bahwa Pengembangan adalah proses merancang pembelajaran secara logis dan sistematis sehingga dapat menentukan segala sesuatu yang akan dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan potensi dan kemampuan peserta didik.¹

¹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 24.

Media pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan teknologi saat ini, karena media pembelajaran dan teknologi merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi. Keduanya muncul karena adanya kebutuhan, kebutuhan untuk memudahkan pembelajaran dan bertindak sebagai perantara. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sukiman bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransfer informasi dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.²

Adanya media pembelajaran, guru sebagai pendidik dapat menciptakan berbagai situasi di dalam kelas, menentukan metode pengajaran yang akan digunakan dalam situasi yang berbeda dan menciptakan suasana emosional yang sehat dikalangan peserta didik. Bahkan media pembelajaran semacam ini dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Semakin beragamnya media pembelajaran yang dikembangkan saat ini, diharapkan dapat lebih memajukan pembelajaran di lembaga Pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Saat ini, belajar sambil bermain jelas memberikan manfaat tersendiri bagi peserta didik, mereka tidak hanya bermain dan bersenang-senang saja tetapi mereka juga dapat belajar dari sebuah permainan (game).

Saat ini, game telah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat modern dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam dunia pendidikan media berbasis game telah banyak dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk merangsang minat belajar peserta didik

² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2017), hal. 29.

sambil bermain, sehingga dengan suasana hati yang gembira di harapkan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.

Untuk mengetahui kesesuaian pengembangan media pembelajaran berbasis game dengan kebutuhan pembelajaran dan kesesuaian kualitas media yang dikembangkan, maka perlu dilakukan evaluasi. Dalam proses pengembangan sebuah media tidak terlepas dari tahap evaluasi, sehingga dirasa perlu referensi atau sumber belajar yang sesuai. Model pengembangan produk harus dipilih sesuai dengan media yang akan dikembangkan. Banyak model pengembangan yang dapat diambil sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran salah satunya adalah model pengembangan Hannafin and Peck. Model ini merupakan desain pembelajaran dengan penyajian yang sederhana namun elegan dan dibagi menjadi tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, perancangan/desain, pengembangan dan implementasi sehingga tidak memakan waktu lama.³ Model ini disebut sederhana karena sedikit tahapan atau fase tetapi jika tidak diterapkan akan berakibat sangat buruk. Adanya tahapan evaluasi dalam setiap pengembangan media, memungkinkan untuk mendapatkan hasil yang baik dan mencapai tujuan pengembangan. Oleh karena itu, evaluasi media perlu dilakukan sesuai dengan prosedur yang tepat dan benar.

Taman Pendidikan Alquran (TPA) merupakan lembaga pendidikan di luar sekolah yang berfokus pada pengajaran Alquran dengan tambahan konten untuk pembentukan akhlak dan kepribadian Islami. Ada beberapa materi di TPA untuk

³ I Made Tegeh, Dkk, *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hal. 1.

mendukung potensi pengetahuan para peserta didik, salah satunya adalah materi tajwid. Tajwid digunakan untuk memelihara bacaan Al-Qur'an dari kesalahan dan perubahan serta memelihara lisan dari kesalahan membacanya. Ketidaktahuan dalam membaca Al-Qur'an bisa menimbulkan kesalahan fatal, karena kekeliruan dalam bacaan dapat mengakibatkan perubahan makna. Sehingga, materi tajwid sangatlah perlu untuk diperkenalkan kepada peserta didik agar mereka mengetahui dan memahami ilmu tersebut, khususnya dalam bagian hukum bacaan *nun sukun* atau *tanwin*. Oleh karena itu diperlukan suatu media yang cocok bagi peserta didik untuk memudahkan mereka dalam mengingat hukum-hukum bacaannya, sehingga peserta didik dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan hukum bacaannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 17 Juni 2021 bahwa peserta didik yang belajar di TPA Matang Seulimeng dengan umur rata-rata 6-12 tahun belum menguasai pemahaman tentang *nun sukun* atau *tanwin* yang seharusnya diusia tersebut mereka sudah mampu mengetahui huruf-huruf pada bacaan hukum *nun sukun* atau *tanwin*. Adapun diantara penyebabnya adalah peserta didik belum mampu membedakan huruf-huruf yang terdapat dalam hukum *nun sukun* atau *tanwin*. Kemampuan menghafal peserta didik kurang sehingga walaupun materi tersebut telah dilakukan berulang-ulang namun peserta didik masih sulit membedakannya juga. Karakter peserta didik yang masih belia yang lebih mengandalkan psikomotorik, sangat aktif bergerak menyebabkan pengajar kewalahan dalam mengontrol kelas pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, hal inilah yang menjadi landasan peneliti untuk fokus mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game pada materi tajwid Di TPA Matang Seulimeng dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model Hannafin And Peck Pada Materi Tajwid Di TPA Matang Seulimeng*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model Hannafin And Peck Pada Materi Tajwid?
2. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model Hannafin And Peck Pada Materi Tajwid yang akan dikembangkan di TPA Matang Seulimeng?

C. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Materi pelajaran tajwid hanya difokuskan pada hukum bacaan *nun sukun* atau *tanwin*: Izhar, Idgham, Iqlab dan Ikhfa.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media berbasis game berbentuk papan permainan yang didalamnya berisi pertanyaan yang berhubungan dengan materi hukum *nun sukun* atau *tanwin*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah, dan batasan masalah maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validasi pengembangan media pembelajaran berbasis game Menggunakan Model Hannafin And Peck Pada Materi Tajwid
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis game Menggunakan Model Hannafin And Peck Pada Materi Tajwid di TPA Matang Seulimeng.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan menambah wawasan mengenai konsep-konsep tajwid, khususnya melalui media pembelajaran berbasis game tentang tajwid, sehingga dapat digunakan sebagai landasan maupun acuan bagi peneliti-peneliti berikutnya.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, hasil pengembangan media pembelajaran berbasis game dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi Guru

Disarankan agar hasil penelitian skripsi ini bermanfaat untuk membantu proses belajar mengajar dikelas dan guru terbantu dengan adanya media yang digunakan.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis game dalam materi tajwid diharapkan akan memberikan pengalaman langsung bagi siswa, sehingga pemahaman siswa pada materi tajwid semakin bertambah.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian skripsi ini diharapkan menghasilkan karya-karya yang real dan bermanfaat dan dapat digunakan di lembaga pendidikan formal maupun nonformal dan disarankan lembaga pendidikan bisa menyeimbangkan perkembangan teknologi saat ini seperti sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran lebih dioptimalkan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian skripsi ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya penelitian ini menggunakan ruang lingkup yang lebih luas agar menghasilkan hasil yang optimal.

F. Penjelasan Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan menurut KBBI yaitu suatu proses atau cara mengembangkan.⁴ Sedangkan Pengembangan yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah suatu proses mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game yang bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif serta menyenangkan.

⁴ Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), hal. 201.

2. Media Pembelajaran Berbasis Game

Media pembelajaran berbasis game adalah bentuk pembelajaran yang berpusat pada permainan (game) sebagai media pembelajaran.⁵ Media pembelajaran berbasis game yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah Menggunakan game berbentuk papan permainan yang bertuliskan huruf-huruf hijayyah serta terdapat beberapa kartu soal yang di dalamnya berisi pertanyaan yang berhubungan dengan materi hukum *nun sukun* atau *tanwin*, kartu jebakan, serta kartu bonus. Media permainan ini dilengkapi satu buah dadu, satu gelas kocokan, dan dua belas bidak dengan empat warna.

3. Model Hannafin and Peck

Model Hannafin dan Peck ialah model desain pengajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase Analisis keperluan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi.⁶

Model Hannafin dan Peck yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah desain pembelajaran yang mana penyajiannya dilakukan secara sederhana dengan tiga fase yaitu mulai dari analisis kebutuhan, desain/perencanaan, pengembangan dan implementasi, setiap fase akan di evaluasi untuk mendapatkan hasil yang baik sehingga dapat mencapai tujuan pengembangan.

⁵ Didik Dwi Prasetya,Dkk, *Digital Based Learning*, Jurnal Tekno Vol. 20 No. 20 Th. 2013.

⁶ Eveline Siregar dan Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Presentasi*, (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ, 2015), hal.64.

4. Materi Tajwid

Tajwid menurut istilah ialah membaguskan bacaan atau kalimat-kalimat di dalam Al-Qur'an satu persatu secara perlahan, tidak terburu-buru, teratur sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.⁷

Tajwid yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah materi tentang hukum bacaan *nun sukun* atau *tanwin* yang meliputi Izhar, Idgham, Iqlab, dan Ikhfa.

G. Kajian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah menelusuri beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan di antaranya:

Jurnal Kadek Urip Kurniawan, Dkk dengan judul “Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hanafin And Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/1016” Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yaitu rendahnya mutu pendidikan tercermin pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan desain pengembangan multimedia ular tangga; (2) menguji validitas hasil pengembangan multimedia ulartangga; dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan pengembangan multimedia ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Hannafin dan

⁷ Khalillurrahman El-Mafhani, *Belajar Cepat Ilmu Tajwid*, (Jakarta: Wahyu Qolbu, 2014), hal. 1.

Peck. Prosedur pengembangan mengacu pada model yang dipilih. Pengambilan data dilakukan dengan metode pencatatan dokumen, kuesioner dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar pencatatan dokumen, kuesioner/angket, dan tes objektif. Hasil evaluasi ahli isi sebesar 90% pada kualifikasi sangat baik. Ahli desain sebesar 89% pada kualifikasi baik. Ahli media sebesar 95% pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji perorangan sebesar 94,7% dan hasil uji kelompok kecil sebesar 95,5% masing-masing pada kualifikasi sangat baik, serta hasil uji lapangan sebesar 94,6% pada kualifikasi sangat baik sehingga media dikatakan valid untuk diuji cobakan. Penghitungan hasil belajar t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil belajar IPA siswa setelah menggunakan media (82,67) lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media (52,00). Dengan demikian, penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 6 Singaraja ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia ular tangga efektif digunakan dalam pembelajaran IPA kelas VIII.⁸

Jurnal Arif Wahyu Wirawan, C Dyah Sulistyaningrum Indrawati, Andre Novie Rahmanto Jurnal Pendidikan Vokasi 7 (1), 78-86, 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Hanafin And Peck Pada Muatan IPA Kelas IV” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran kearsipan digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri

⁸ Kadek Urip Kurniawan, dkk, *Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hanafin And Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap di Smp Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/1016*, Jurnal Edutech Undiksha Vol. 4 No. 2 Th. 2016.

3 Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D). Model pengembangan media ini menggunakan model Hannafin dan Peck. Subyek pengujian dilakukan di dua kelas, yaitu kelas X AP 1 (kelas eksperimen) dan X AP 2 (kelas kontrol) di SMK Negeri 3 Surakarta. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan menggunakan uji-t. Teknik analisis yang digunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan dari media pembelajaran kearsipan digital bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = (3, 26 > 2, 00)$, maka H_0 ditolak, itu berarti bahwa kedua kelompok memiliki skor prestasi belajar yang berbeda. Hasil posttest antara kelas eksperimen (menggunakan media yang dikembangkan) dengan kelas kontrol (tidak menggunakan media yang dikembangkan) menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 80, 59, nilai rata-rata lebih tinggi dari kelas kontrol 77, 97. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran kearsipan digital dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 3 Surakarta.⁹

Jurnal Mutmainnah Latief dengan judul “Pengembangan Media Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan ular jarra dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan permainan sebagai media pembelajaran pada materi pokok asam-basa. Diharapkan produk yang dikembangkan dapat merangsang siswa belajar mandiri dengan motivasi belajar yang tinggi. Penelitian ini merupakan

⁹ Arif wahyu wirawan, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Hanafin And Peck Pada Muatan IPA Kelas IV, jurnal pendidikan vol.7 No. 1 Th. 2017.

penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan berbasis produk Hannafin dan Peck yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan/implementasi. Subjek uji coba produk pengembangan ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri 7 Bulukumba yang melakukan remedial dengan jumlah siswa 18 orang. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk semua item dan aspek yang diukur, penilaian kevalidan media memperoleh kriteria valid dan baik, penilaian kepraktisan media adalah sangat baik dan praktis. Hasil pretest-posttest, $gain = 0.41379$ ($0,7 > g > 0,3 =$ sedang) dan terdapat peningkatan sangat tinggi/sangat baik untuk semua aspek motivasi belajar yang diukur. Dari hasil tersebut menunjukkan media permainan yang dikembangkan memiliki kategori valid, praktis dan efektif, sehingga dapat disimpulkan media permainan yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran.¹⁰

Dari penelitian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk melengkapi peneliti-peneliti yang sudah ada agar tidak terjadi plagiasi. Adapun persamaan dan perbedaan dari skripsi sebelumnya ialah: penelitian ini sama-sama meneliti pengembangan media berbasis game dengan menggunakan model hannafin and peck, yang membedakan hanyalah materi pelajaran, peneliti sebelumnya meneliti pelajaran IPA, sedangkan penelitian sekarang meneliti pelajaran Tajwid.

¹⁰ Mutmainnah Latief, *Pengembangan Media Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa*, jurnal penelitian pendidikan insani Vol. 20 No. 2, Th. 2017.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media memiliki beberapa definisi, Yusuf Hardimiarso mengemukakan media yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan yang dimiliki peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar.¹¹ Sedangkan Ramayulis mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator (pengirim pesan) kepada komunikan (penerima pesan).

Miarso mengemukakan bahwa media merupakan sebuah alat yang dirancang untuk memberi rangsangan bagi peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran berjalan optimal. Sementara mengenai efektivitas media, Hamalik menekankan bahwa media yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan kepada peserta didik dengan baik dan tepat dapat mempengaruhi efektivitas kegiatan pembelajaran.¹²

¹¹ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 97.

¹² Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hal. 303.

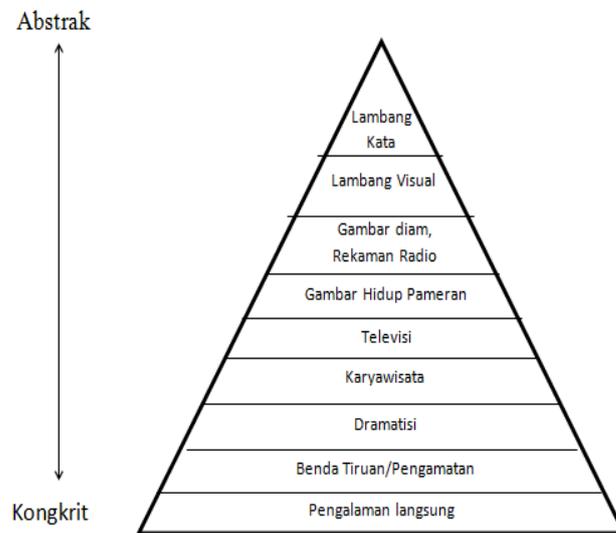
Pengertian media diatas hanya sebagian kecil dari sejumlah pengertian media yang ada. Namun secara garis besar, pengertian media satu dengan lainnya mempunyai

kesamaan dalam tujuannya, yaitu “menyederhanakan proses penyampaian pesan”, sehingga pesan (dalam hal ini materi pelajaran) lebih mudah dipahami dan diterima peserta didik.¹³

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale’s Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale). Dalam kerucut ini dijelaskan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung, kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal. Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale bukan berdasarkan tingkat kesulitan namun berdasarkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan dalam pengalaman, karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba atau istilahnya dikenal dengan *learning by doing*.¹⁴ Berikut gambar kerucut pengalaman Edgar Dale:

¹³ Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2013), hal. 18.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 13.



Berdasarkan berbagai sudut pandang diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta kemauan peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibedakan menjadi:¹⁵

a. Media Visual

Media yang memiliki banyak unsur garis, bentuk, warna, serta tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol

¹⁵ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Kata Pena, 2016), hal. 4-8.

bergerak. Beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, antara lain buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

b. Media Audio Visual

Media yang dapat menampilkan gambar serta suara secara bersamaan saat menyampaikan berita atau informasi. Peralatan yang digunakan dalam media audio visual ini adalah proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual layar lebar.

c. Media Audio

Media yang hanya dapat didengar saja, menggunakan telinga sebagai salurannya. Media audio berupa suara, musik, lagu, suara radio, tape atau CD.

d. Media Microsoft PowerPoint

Media ini merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang dirancang khusus untuk menangani desain presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

e. Media Internet

Merupakan salah satu media komunikasi yang paling banyak digunakan untuk berbagai keperluan. Media internet sangat membantu dalam menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Internet juga dapat membantu membuka wawasan dan pengetahuan peserta didik. Internet di sini berfungsi sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, mulai dari antar kota hingga lintas negara.

f. Media Multimedia

Merupakan gabungan dari berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi

yang dibahas meliputi teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia berperan menyampaikan informasi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik. Multimedia memiliki fungsi yang interaktif, sehingga media ini dapat menjadi pilihan yang baik untuk sarana pembelajaran.

Kesimpulan yang dapat diambil dari sudut pandang di atas adalah bahwa ada 6 jenis media pembelajaran, yaitu: media visual, media audio visual, media audio, media microsoft power point, media internet dan media multimedia.

3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, antara lain:¹⁶

- a. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif atau psikomotor. Perlu dipahami bahwa tidak ada satu media pun yang dapat digunakan untuk semua tujuan.
- b. Pemilihan media harus didasari pada konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu tidak berdasarkan pada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, tetapi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran peserta didik.
- c. Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Beberapa media cocok untuk sekelompok peserta didik, namun tidak cocok untuk peserta didik yang lain.

¹⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2011), hal. 224.

- d. Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar peserta didik serta kemampuan guru.
- e. Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

Dalam merancang sebuah pembelajaran, tentunya guru juga harus memilih media pembelajaran yang akan digunakannya. Seperti yang telah disebutkan di atas, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih suatu media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar benar-benar efektif. Diharapkan Media permainan yang akan digunakan untuk pembelajaran Tajwid ini efektif dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang akan disajikan.

B. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, serta perbuatan untuk mengembangkan.¹⁷ Pengembangan secara khusus mengacu pada proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Tessmer mengemukakan bahwa pengembangan ialah memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan seperti kontekstual yang bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan hasil uji lapangan.¹⁸

¹⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2017), hal. 53.

¹⁸ Alim Sumarno, *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta: Elearning Unesa, 2012), hal.33.

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya untuk penyusunan program media pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam kegiatan pembelajaran terlebih dahulu dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.¹⁹

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu kriteria yang digunakan dalam pemilihan media untuk mendukung penyampaian isi bahan pelajaran dengan mudah. Pengembangan media pembelajaran meliputi media berbasis visual (yang meliputi gambar, chart, grafik, transparansi, dan slide), media berbasis audio-visual (video dan audio-tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif). Pengembangan media pembelajaran yang diterapkan dalam pendidikan akan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti materi pelajaran serta memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru.²⁰

Pada hakikatnya pengembangan merupakan suatu usaha pendidikan baik formal maupun non formal yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka mengenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan kepribadian dasar pengetahuan yang seimbang, utuh, dan konsisten. Sesuai dengan keterampilan bakat, keinginan serta kemampuan, sebagai bekal bagi mereka untuk secara aktif meningkatkan, memperbaiki dan mengembangkan diri, guna mencapai martabat, mutu dan kemampuan manusia yang optimal.

¹⁹ Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), Hal. 162.

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2011), hal. 105.

Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, ada beberapa pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Mempertimbangkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:²¹

- a. Tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, fleksibel, dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokan sasaran.
- f. Mutu teknis.

Dari sudut pandang para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah, berusaha untuk menciptakan kualitas yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

2. Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model desain sistem pembelajaran merupakan rancangan sistematis tentang pengembangan proses pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan. Para ahli mengembangkan model pembelajaran berdasarkan

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2015), hal. 74-76.

prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, dan teori pendukung lainnya.²²

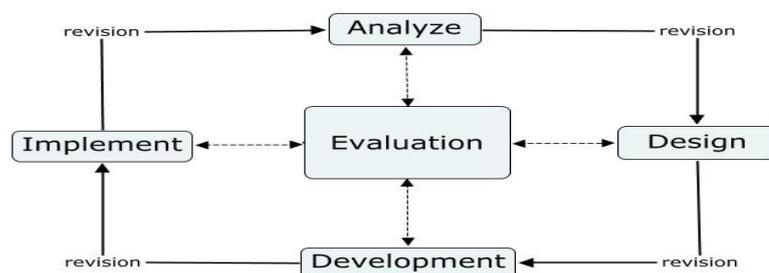
Banyak sekali model-model dalam pengembangan media pembelajaran maupun desain pembelajaran yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran, diantaranya:

Adapun model-model pengembangan produk antara lain

1. Model Addie

Model pengembangan Addie merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada metode sistem yang efektif dan efisien serta proses yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi dari setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dalam satu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri dari 5 fase atau tahapan yang utama yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Model Addie pertama kali dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.



Berikut ini uraian pada tahapan-tahapan pengembangan model Addie yaitu

a. Analisis

²² Rusman, *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Kreativitas Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 132.

Kegiatan utama adalah menganalisis kebutuhan pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan persyaratan pengembangan model/metode pembelajaran baru. Adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan, sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya.

b. Design

Tahap desain memiliki kesamaan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Perancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan dijadikan sebagai dasar proses pengembangan selanjutnya.

c. Development

Development dalam model Addie berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru dan direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, penggunaan model konseptual baru dirancang pada tahap desain, maka model baru digunakan untuk membuat perangkat pembelajaran seperti RPP, media dan topic.

d. Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan model tersebut pada situasi yang nyata dan dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan model selanjutnya.

e. Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada tahap akhir proses kegiatan. Jika diterapkan pada model pembelajaran dilakukan evaluasi formatif dan sumatif. Hasil evaluasi

digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna model. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model baru tersebut.

Kelebihan dan kekurangan Model Addie

➤ Kelebihan

Mudah dipelajari, sederhana dan sistematis, model ini yang kita ketahui bahwa memiliki “lima” komponen yang saling berkaitan dan sistematis yang artinya model ini harus digunakan secara sistematis dan tidak dapat diacak urutannya dalam penerapannya. Oleh karena itu, model ini bersifat sederhana dan terstruktur sehingga lebih mudah dipahami oleh pendidik.

➤ Kekurangan

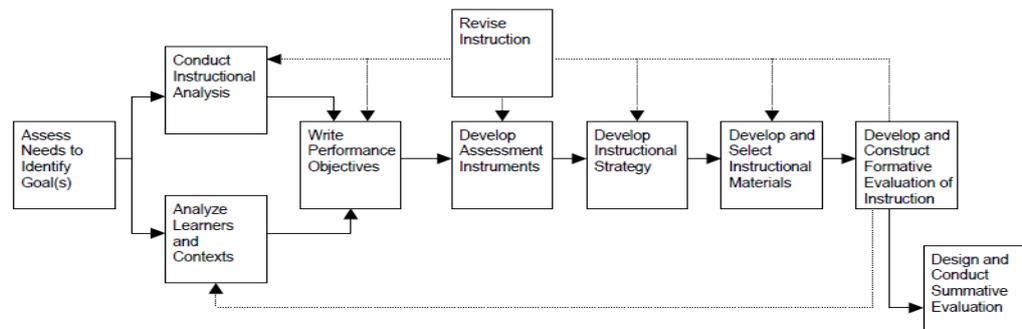
Pada tahap analisis model ini dapat dikatakan membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya, pendidik terlebih dahulu harus menganalisis siswa dan membaginya menjadi dua bagian yaitu analisis kebutuhan dan analisis kinerja. Karena pada tahap ini sangat menentukan berjalannya proses tahapan desain pembelajaran selanjutnya.²³

2. Model Dick dan Carey

Model Dick dan Carey diciptakan tidak hanya cocok untuk pembelajaran formal di sekolah, tetapi juga untuk sistem pembelajaran yang melibatkan komputer dalam proses pembelajaran. Komponen model Dick dan Carey meliputi; pembelajar, pelajar, materi, dan lingkungan. Demikian pula lingkungan pendidikan

²³ Benny Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model Addie*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 23.

non formal meliputi; warga belajar (pebelajar), tutor (pembelajar), materi, dan lingkungan pembelajaran.



Berikut ini uraian pada tahapan-tahapan pengembangan model dick and carey

a. Analisis Kebutuhan Untuk Menentukan Tujuan

Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari serangkaian tujuan pembelajaran yang ditemukan dari analisis kebutuhan, dari kesulitan-kesulitan warga belajar dalam praktek pembelajaran, dari analisis yang dilakukan oleh orang-orang yang bekerja dalam bidang, atau beberapa keperluan untuk pembelajaran yang aktual.

b. Melakukan Analisis Pembelajaran

Langkah dalam proses analisis tujuan pembelajaran adalah menentukan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang disebut sebagai entry behavior (perilaku awal/masukan) yang diperlukan oleh warga belajar untuk memulai pembelajaran.

c. Menganalisis Warga Belajar Dan Lingkungannya

Analisis paralel terhadap warga belajar dan konteks dimana mereka belajar, dan konteks apa mereka gunakan untuk hasil pembelajaran.

d. Merumuskan Tujuan Khusus

Menuliskan tujuan unjuk kerja (tujuan pembelajaran). Berdasarkan analisis tujuan pembelajaran dan pernyataan tentang perilaku awal, catatlah pernyataan

khusus tentang apa yang dapat dilakukan oleh warga belajar setelah mereka menerima pembelajaran.

e. Mengembangkan instrumen penilaian

Berdasarkan tujuan pembelajaran yang tertulis, kembangkan produk evaluasi untuk mengukur kemampuan warga belajar melakukan tujuan pembelajaran.

f. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran meliputi; kegiatan pra pembelajaran (pre-activity), penyajian informasi, praktek dan umpan balik (practice and feedback, pengetesan (testing), dan mengikuti kegiatan selanjutnya.

g. Mengembangkan Materi Pembelajaran

Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, produk pengembangan ini meliputi intruksi, materi pembelajaran, dan soal-soal untuk warga belajar.

h. Merancang & Mengembangkan Evaluasi Formatif

Saat merancang dan mengembangkan evaluasi formatif alat penilaian atau kuesioner yang dihasilkan digunakan untuk mengumpulkan data.

i. Merevisi Pembelajaran

Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi warga belajar dalam mencapai tujuan.

j. Mengembangkan Evaluasi Sumatif.

Di antara kesepuluh tahapan desain pembelajaran di atas, tahapan ke-10 (sepuluh) tidak dijalankan. Evaluasi sumatif ini berada diluar sistem pembelajaran model Dick dan Carey sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan.

Kelebihan dan Kekurangan Model Dick and Carey

➤ Kelebihan

- ✓ Setiap langkah jelas, sehingga dapat diikuti
- ✓ Pelaksanaanya teratur, efektif dan efisien
- ✓ Merupakan model atau perencanaan pembelajaran yang terperinci, sehingga mudah untuk diikuti
- ✓ Adanya revisi terhadap analisis pengajaran, dimana hal tersebut merupakan hal yang sangat baik, karena jika terjadi kesalahan analisis pengajaran dapat segera diubah, sebelum kesalahan didalamnya ikut mempengaruhi kesalahan pada komponen setelahnya
- ✓ Komponen model Dick dan Carey sangat lengkap, mencakup hampir semua yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan pembelajaran.

➤ Kekurangan

- ✓ Kaku, karena setiap langkah sudah di tentukan
- ✓ Tidak semua prosedur pelaksanaan KBM dapat di kembangkan sesuai dengan langkah-langkah tersebut.
- ✓ Tidak cocok diterapkan dalam pembelajaran skala besar.
- ✓ Uji coba tidak diuraikan secara jelas kapan harus dilakukan dan kegiatan revisi baru dilaksanakan setelah diadakan tes formatif

b. Menganalisis karakteristik siswa

Dalam analisis ini mencakup hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang pendidikan siswa, sosial budaya yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam mengikuti rencana kegiatan pembelajaran, dan langkah-langkah apa saja yang perlu ditetapkan.

c. Menentukan tujuan instruksional khusus (TIK)

Artinya tujuan yang ditetapkan secara operasional, spesifik dan terukur. Dengan demikian siswa dapat mengetahui apa yang akan mereka lakukan, bagaimana melakukannya dan langkah-langkah apa saja yang harus diambil untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

d. Menentukan materi pelajaran

Hal ini sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu yang telah ditetapkan.

e. Mengadakan peninjauan awal (preassessment)

Langkah ini sama halnya dengan tes awal dan fungsinya untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa, apakah telah memenuhi syarat belajar yang ditentukan.

f. Menentukan strategi belajar dan mengajar yang relevan

Sebagai patokan untuk memilih strategi yang diharapkan, terdapat 4 kriteria yang ditentukan: efisiensi, ekonomis, keefektifan, kepraktisan. Dalam memilih strategi pembelajaran, analisis alternatif harus dilakukan. Mengkoordinasikan fasilitas pendukung yang diperlukan, meliputi: biaya, waktu, fasilitas, tenaga, peralatan.

g. Mengadakan evaluasi

Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk mengontrol dan mengkaji sejauh mana keberhasilan suatu program yang telah direncanakan mencapai hasil yang diinginkan.. Hasil evaluasi merupakan umpan balik untuk merevisi kembali tentang program instruksional yang telah dibuat, instrument tes, strategi dan metode yang digunakan.

Kelebihan dan Kekurangan Model Kemp

➤ Kelebihan

Dalam Model Pembelajaran Kemp ini, setiap langkah atau prosedur terdapat revisi terlebih dahulu untuk menuju ke tahap berikutnya, sehingga apabila terdapat kekurangan atau kesalahan ditahap tersebut, dapat dilakukan perbaikan terlebih dahulu barulah dapat melangkah ke tahap berikutnya.

➤ Kekurangan

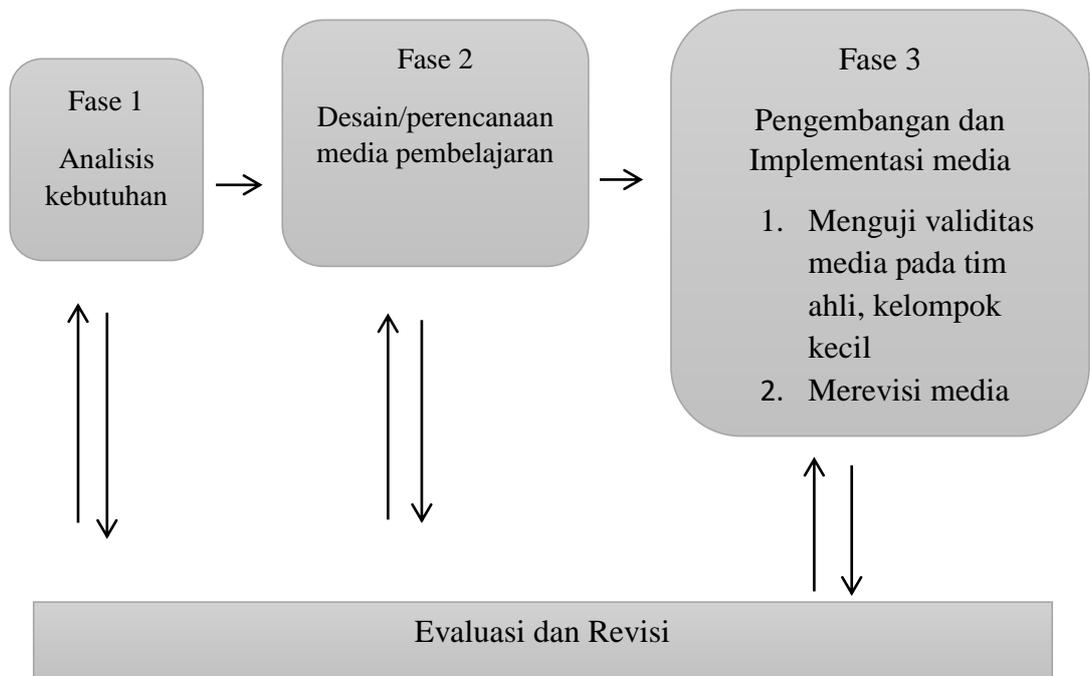
Model Pembelajaran Jerols E. Kemp ini agak condong ke pembelajaran klasikal atau pembelajaran di kelas, sehingga peran guru disini mempunyai pengaruh yang sangat besar, karena guru dituntut dalam rangka program pengajaran, instrument evaluasi, dan strategi pengajaran.²⁵

4. Model Hanafin Dan Peck

Model Hanafin dan Peck merupakan salah satu dari sekian banyak model desain pembelajaran yang berorientasi pada produk. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran.

²⁵ *Ibid.*, hal. 40-42.

Hanafin dan Peck mengemukakan bahwa model desain pembelajaran mencakup tiga fase yaitu Need Assessment (Fase Analisis Keperluan), Design (Fase Desain), dan Develop/Implement (Fase Pengembangan dan Implementasi). Dalam model ini setiap fase akan dilakukan penilaian dan pengulangan.²⁶



Tegeh mengemukakan bahwa ada beberapa tahapan dalam model pengembangan Hannafin and Peck yaitu:²⁷

²⁶ Akhmad Sudrajat, *Kurikulum dan Pembelajaran Dalam Paradigma Baru*, (Yogyakarta: Paramita Publishing, 2011), hal. 23.

²⁷ I Made Tegeh, *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hal. 1-4.

Fase I Tahap Penilaian Kebutuhan, penilaian kebutuhan pengembangan produk pembelajaran merupakan hal pertama yang dilakukan dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran. Karena melalui penilaian terhadap kebutuhan, maka akan diperoleh produk pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik.

Fase II Tahap Desain adalah tahap kedua dalam model Hannafin and Peck. Pada tahap ini, fokus pengembangan adalah mencoba menyelidiki masalah atau kesenjangan pembelajaran yang sedang dihadapi. Langkah penting yang harus diperhatikan dalam merancang suatu program pembelajaran adalah menentukan pengalaman belajar (*learning experience*) yang perlu dimiliki peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Fase III Tahap Pengembangan dan Implementasi, Hannafin dan Peck mengatakan pada fase ini menghasilkan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Storyboard yang telah dievaluasi pada fase sebelumnya menjadi dasar pembuatan media pembelajaran. Hasil dari penilaian tersebut akan digunakan untuk merevisi media agar menghasilkan media yang berkualitas dan sesuai.

Fase IV dan V Tahap Evaluasi dan Revisi adalah tahap yang sangat penting untuk penyempurnaan perangkat pembelajaran. Proses evaluasi dan revisi model Hannafin and Peck berlangsung di setiap fase, sehingga ketiga fase dalam model tersebut terhubung pada tahapan “mengevaluasi dan merevisi”. bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin dan Peck menyatakan fase desain bertujuan untuk menentukan dan mendokumentasikan cara

terbaik untuk mencapai tujuan pembuatan media. Dokumen tersebut dapat berupa storyboard, storyboard yaitu kumpulan sketsa gambar yang disusun secara berurutan yang disesuaikan dengan naskahnya sehingga ide cerita dapat dengan mudah tersampaikan.

Kelebihan dan kekurangan Model Hannafin and Peck

➤ Kelebihan

- ✓ Menekankan proses penilaian dan pengulangan yang melibatkan ketiga fase
- ✓ Dapat menentukan hal utama dari apa yang dibutuhkan dalam pendidikan
- ✓ Dapat memecahkan kesenjangan dari analisis performance.

➤ Kekurangan

- ✓ Media pembelajaran dengan bahan yang ada karena berorientasi pada produk.
- ✓ Dalam produk atau program pembelajarannya memerlukan uji coba dan revisi terlebih dahulu
- ✓ Masalah yang mungkin bisa diselesaikan adalah tentang pengembangan bahan dan alat-alat.

5. Model Assure

Model Assure merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk jenis media yang tepat dalam proses pembelajaran. Model ini bertujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, terutama dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ini, berorientasi pada kegiatan belajar mengajar. Strategi pembelajarannya dicapai

melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, dalam partisipasi peserta didik dalam lingkungan belajar. Model ini di desain untuk membantu guru dalam merancang rencana pembelajaran yang terintegrasi dan efektif dengan menggunakan teknologi dan Media dalam kelas.

Model Assure dicetuskan oleh Heinich sejak tahun 1980 dalam mendesain pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas secara sistematis dengan memadukan penggunaan teknologi dan media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode ini terus dikembangkan oleh Smaldino, dkk. sampai sekarang.

Gambar tahapan-tahapan model Assure sebagai berikut:



Kelebihan dan kekurangan Model Assure

➤ Kelebihan

- ✓ Lebih banyak komponennya dibandingkan dengan model materi ajar.

Komponen tersebut di antaranya analisis pebelajar, rumusan tujuan pembelajar, strategi pembelajar, sistem penyampaian, penilaian proses belajar dan penilaian belajar.

- ✓ sering di adakan pengulangan kegiatan dengan tujuan Evaluate and Review. Selain itu model ini mengedepankan pembelajaran, ditinjau dari proses belajar, tipe belajar, kemampuan prasyarat.
 - ✓ Turut mengutamakan partisipasi pembelajar dalam Poin Require Learner Participation, sehingga di adakan pengelompokan-pengelompokan kecil seperti pengelompokan pembelajar menjadi belajar mandiri dan belajar tim. Serta penugasan yang bertujuan untuk memicu keaktifitasan peserta didik.
 - ✓ menyiratkan untuk para guru untuk menyampaikan materi dan mengelola kegiatan kelas.
 - ✓ pada poin Select methods Media and Materials serta Utilize Media and Materials membuat guru atau pendidik aktif untuk menemukan dan memanfaatkan, bahan dan media yang tepat dan memanfaatkan secara optimal media yang telah ada.
- Kekurangan
- ✓ tidak mencakup suatu mata pelajaran tertentu.
 - ✓ Walau komponen relatif banyak, namun tidak semua komponen desain pembelajaran termasuk di dalamnya.²⁸

C. Media Pembelajaran Berbasis Game

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Game

Media pembelajaran berbasis game merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai

²⁸ Benny Pribadi, *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Pembelajaran Sukses*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2011), hal. 24.

pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.²⁹ Selaras dengan pendapat tersebut Mujid dan Rahmawati juga mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis game merupakan permainan yang mengandung unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.³⁰

Media pembelajaran berbasis game perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. pembelajaran berbasis game dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Terutama bagi peserta didik tingkat SD dan SMP yang masih suka bermain. Kegiatan pembelajarannya dapat dilakukan dengan bernuansa CTL diantaranya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan model pembelajaran kooperatif serta pemecahan masalah dengan memperhatikan fase-fase yang ada di dalamnya dan karakteristik materi yang akan disampaikan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game adalah alat atau bahan yang menggunakan game yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Game

Sebagai media pendidikan, game mempunyai beberapa kelebihan berikut ini:³¹

²⁹ Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, (bandung: Nuansa Aulia, 2011), hal. 65.

³⁰ Fathul Mujib Dan Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal. 29.

³¹ Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya, Cet. 4*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), Hal. 80-82.

- a. Game adalah sesuatu yang menyenangkan dan sesuatu yang menghibur untuk dilakukan.
- b. Game memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bersama, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang aktif. Game memiliki kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara aktif.
- c. Game dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan membuat proses pembelajaran lebih efektif.
- d. Game memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan tingkah laku yang nyata, tidak hanya mendiskusikannya.
- e. Game bersifat luwes. Salah satu sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya. Game dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.

Selain itu game juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a. Memerlukan banyak waktu luang untuk menjelaskan aturan game.
- b. Tidak semua materi dapat dijelaskan dengan game.
- c. Bagi peserta didik yang kurang memahami aturan, game dapat menimbulkan kegaduhan yang mengganggu proses pembelajaran.

Tentunya dalam setiap media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan dalam menggunakannya. Guru harus mampu mengantisipasi kekurangan yang akan muncul, seperti dalam penggunaan media berbasis game yang akan digunakan dalam menerangkan materi hukum bacaan *nun sukun* atau *tanwin*, guru hendaknya menjelaskan aturan game sebanyak mungkin dalam waktu

yang singkat, karena game juga sudah biasa dilakukan oleh para peserta didik di luar jam pelajaran. Tentunya dengan penjelasan yang dapat dimengerti, peserta didik bermain dengan baik tanpa menimbulkan kegaduhan.

Pada penelitian ini, tata cara permainan sudah peneliti modifikasi lebih spesifik dengan bernuansa Islami sesuai dengan materi yang diberikan. Modifikasi dilakukan dengan dasar pertimbangan waktu pembelajaran yang terbatas, sehingga penggunaan waktu harus efisien agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

No	Permainan Ludo Sebelum Di Modifikasi	Permainan Ludo Sesudah Di Modifikasi
1.	Permainan ini hanya dapat dimainkan 2-4 orang	Permainan dapat dimainkan perorangan 2- 4 orang dan juga dapat dimainkan secara berkelompok dibagi menjadi 4 kelompok, tiap kelompok terdiri dari atas 2-4 pemain.
2.	pemain bergiliran melempar dadu searah jarum jam. Pemain pertama ditentukan dengan lemparan dadu yang memiliki tertinggi.	Setiap pemain bergiliran melempar dadu searah dengan putaran tawaf. Pemain pertama ditentukan bagi yang bisa menyambung surah yang dibacakan oleh guru.
3.	Setiap pemain harus mendapatkan dadu angka 6 untuk menempati posisi "START", jika dadu belum menunjukkan angka 6 maka harus bergantian dengan pemain berikutnya.	Setiap pemain harus bisa menjawab soal yang diberikan oleh guru untuk menempati posisi "START", jika pemain belum bisa menjawab soal yang diberikan oleh guru maka

		pemain harus bergantian dengan pemain berikutnya.
4.	Pemain yang mendapatkan angka 6, ia bisa mengeluarkan satu bidak dari rumah. Setelah itu, pemain melempar dadu kembali dan menggerakkan bidak sesuai dengan angka yang didapat.	Pemain yang bisa menjawab soal yang diberikan, dapat mengeluarkan satu bidak dari rumah. Setelah itu, pemain melempar dadu kembali dan menjalankan bidak sesuai dengan angka yang didapat.
5.	Pemain mendapatkan dadu angka 6 pada lemparan dadu kedua, ia bisa memilih untuk mengeluarkan bidak lain untuk keluar dari kandang atau menggerakkan bidak pertama. Begitu seterusnya sampai bidak ke empat.	Pemain yang dapat menjawab soal pada lemparan dadu ke dua, dapat mengeluarkan bidak lain untuk keluar dari rumah atau menjalankan bidak pertama, begitu seterusnya sampai bidak ke empat.
6.	Bidak pemain lain yang menempati posisi lawan dapat menggeser bidak lawan tersebut ke rumahnya dan tidak bisa memasuki papan permainan sampai mendapatkan angka 6 kembali.	Bidak pemain lain yang menempati posisi lawan dapat menggeser bidak lawan tersebut ke rumahnya dan tidak bisa memasuki papan permainan sampai dapat menjawab soal kembali yang diberikan oleh guru.
7.	Ketika bidak pemain telah sampai pada warnanya sendiri, bidak tersebut melanjutkan gerakannya ke tengah ke kotak segitiga yang merupakan rumahnya.	Pemain berhak menjawab kategori hukum bacaan nun sukun apa jika bidaknya berhenti di kotak salah satu huruf hijayyah. Jika pemain tidak bisa menjawab maka

		bidak pemain harus mundur 1 langkah.
8.	Saat lemparan dadu pemain mendaratkan bidak di segitiga rumah, bidak itu telah menyelesaikan perjalanannya. Sebuah bidak hanya dapat dipindahkan ke segitiga rumah dengan angka dadu yang tepat	Pemain berhak mengambil satu “kartu soal” dan wajib menjawab soal tersebut jika bidaknya berhenti di kotak “soal”.
9.	Pemain pertama yang keempat bidaknya menyelesaikan perjalanannya adalah pemenangnya. Pemain yang tersisa dapat melanjutkan permainan untuk menentukan <i>runner-up</i> .	Pemain berhak mengambil satu “kartu jawaban” untuk melihat kebenaran dari jawaban kartu soal yang didapat. Pemain akan mengikuti petunjuk di kartu soal jika jawaban benar jika jawaban salah, maka pemain tetap di tempat.
10.		Pemain berhak mengambil satu “kartu jebakan” jika bidaknya berhenti di kotak “jebakan”.
11.		Pemain berhak mengambil satu “kartu bonus” jika bidaknya berhenti di kotak “bonus”
12.		Pemain berhak mengambil satu “kartu rumah” jika bidaknya telah memasuki kotak “rumah”.
13.		Pemenang permainan ini adalah pemain yang berhasil memasukkan seluruh bidaknya ke kotak “FINISH”

D. Model Desain Pembelajaran Yang Dikembangkan

Berdasarkan uraian beberapa model desain pembelajaran di atas serta kelebihan dan kekurangan masing-masing model pembelajaran, maka model yang akan digunakan pada penelitian ini adalah model Hannafin and peck untuk pengembangan model pembelajaran berbasis game. Pengembangan model hannafin and peck terdiri dari 3 tahapan,yaitu:

Fase I Analisis Kebutuhan (Need Assessment) Fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran.

Fase II Perancangan (Design) Di dalam fase ini informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin dan Peck menyatakan fase desain bertujuan untuk menentukan dan mendokumentasikan cara terbaik untuk mencapai tujuan pembuatan media. Dokumen tersebut dapat berupa storyboard, storyboard yaitu kumpulan sketsa gambar yang disusun secara berurutan yang disesuaikan dengan naskahnya sehingga ide cerita bisa disampaikan dengan mudah.

Fase III Pengembangan (Development /Implement) kegiatan yang dilakukan pada fase ini ialah penghasilan, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen storyboard akan dijadikan dasar bagi pembuatan persegi empat yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran.

Fase IV Implementasi (Implementation), hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui dampaknya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran.

Fase V Evaluasi (Evaluation) Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan setiap tahap untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.³²

Kelebihan dari model pengembangan Hannafin dan Peck adalah setiap tahapan pengembangan selalu diikuti dengan kegiatan evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dihasilkan dapat diyakini kelayakkannya. Sedangkan kelemahan model ini adalah kegiatan yang kurang spesifik dalam setiap langkah dan tidak adanya penjelasan secara langsung tentang pelaksanaan kegiatan.

E. Materi Tajwid

1. Pengertian Tajwid

Secara Bahasa, tajwid berasal dari kata jawwada-yujawwidu-tajwidan yang berarti membaguskan, memperbaiki atau menyempurnakan. Sedangkan menurut istilah tajwid adalah membaguskan bacaan al-Qur'an berdasarkan kaidah ilmu tajwid yang berlaku. Kaidah-kaidah itu meliputi cara melafalkan huruf-huruf Al-

³² Afandi dan Badarudin, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 26.

Qur'an sesuai dengan sifat-sifatnya yang asli, tebal atau tipisnya, panjang atau pendeknya, dan berbagai kaidah lain yang berhubungan dengan ilmu tajwid.³³

Dapat disimpulkan bahwa tajwid adalah ilmu yang mengajarkan cara membaca Al-Qur'an dengan benar, yaitu dengan mengeluarkan bunyi huruf dari tempat keluarnya huruf serta memelihara lisan dari kesalahan membacanya.

2. Hukum Mempelajari Ilmu Tajwid

Belajar ilmu tajwid hukumnya fardhu kifayah. Dengan kata lain, jika ada orang Islam lainnya yang telah mempelajari atau menguasai ilmu tajwid, maka gugurlah kewajiban kita.

Meskipun belajar dan menguasai ilmu tajwid hukumnya fardhu kifayah, tetapi membaca Al-Qur'an dengan benar (sesuai kaidah-kaidah tajwid) itu hukumnya wajib. Atas dasar ini, maka mempelajari dan menguasai ilmu tajwid hukumnya wajib agar bacaan Al-Qur'an kita tidak keliru.³⁴

3. Ruang Lingkup Tajwid

Di dalam buku 20 Hari Hafal 1 Juz karya Ummu Habibah, dijelaskan bahwa ruang lingkup pembahasan ilmu tajwid meliputi: *Makharijul huruf, sifatul huruf, Ahkamul huruf, Ahkamul Maddi Wal Qasr, Ahkamul Waqf wal Ibtida', dan al-Khat dan al-USmani*.³⁵ Akan tetapi dalam penelitian ini, ruang lingkup pembahasan ilmu tajwid hanya dibatasi pada pokok pembahasan *Ahkamul Huruf* (Nun Sukun atau Tanwin).

4. Hukum Bacaan Nun Sukun atau Tanwin

³³ Raisya Maula Ibnu Rusyd, *Panduan Tahsin, Tajwid, Dan Tahfidz Untuk Pemula*, (Yogyakarta: Saufa, 2015), hal. 34-35

³⁴ *Ibid.* hal. 35.

³⁵ Ummu Habibah, *20 Hari Hafal 1 Juz*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hal. 38-39.

Dalam Ilmu Tajwid terdapat qaidah-qaidah yang disebut hukum bacaan sebagai pedoman membaca Al-Qur'an yang baik dan benar. Salah satunya adalah hukum bacaan *nun sukun* atau *tanwin*. *Nun sukun* atau *tanwin* apabila bertemu dengan salah satu huruf hijaiyah maka hukumnya ada 4 kemungkinan sebagaimana yang dijelaskan dalam sebuah nazham:

لِلنُّونِ إِنْ تَسْكُنُ وَلِلتَّنْوِينِ أَرْبَعُ أَحْكَامٍ فَخُذْ تَبَيِّنَ

Artinya: “Untuk *nun bersukun* dan *tanwin* ada empat hukum, maka ambillah semua pelajaran tersebut”.³⁶

Jika ada *nun sukun* atau *tanwin* bertemu dengan salah satu huruf hijaiyah maka ada beberapa tata cara membacanya. Diantaranya adalah sebagai berikut.³⁷

a. Izhar

Izhar artinya terang. Dengan kata lain, kita harus mengucapkan suara *nun sukun* atau *tanwin* dengan terang dan jelas ketika bertemu dengan salah satu huruf izhar. Huruf izhar berjumlah enam yaitu : ح, خ, ع, غ, هـ, ء

Contoh bacaan Izhar :

Huruf	Nun Sukun	Tanwin
ا	مَنْ أَمَّنْ	رَسُولٌ أَمِينٌ
ح	عَنْ حَرَامِكَ	نَارٌ حَامِيَةٌ
خ	مَنْ خَشِيَ	ذُرَّةَ خَبِيرٍ

³⁶ Ahmad Mutohir, *Terjemah Kitab Irsyadat Tuhfatut Tullab* (Malang: Kantor Pusat Ma'had Al-Jami'ah, 2015), Hal. 24.

³⁷ Rusdianto, *Sehari Mahir Tajwid+Juz Amma Tajwid Warna*, (Yogyakarta: Saufa, 2016), hal. 44-51.

ع	مِنْ عَلِمَ	سَمِعَ عَلَيْهِمُ
غ	مِنْ غَلِي	أَجْرٌ غَيْرُ
هـ	مِنْهُمْ	جُرْفٍ هَارٍ

b. Idgham

Idgham artinya memasukkan atau melebur. Idgham dibagi dua, yaitu idgham bighunnah dan idgham bilaghunnah. Untuk lebih jelasnya, berikut uraian masing-masing:

1. Idgham Bighunnah

Idgham bighunnah adalah memasukkan atau melebur suara huruf *nun sukun* atau *tanwin* dengan dengung ke dalam salah satu diantara huruf idgham bighunnah yang terletak sesudahnya. Huruf idgham bighunnah ada empat, yaitu : ي و م ن

Contoh bacaan Idgham Bighunnah:

Huruf	Nun sukun	Tanwin
ي	فَمَنْ يَعْمَلْ	صِنْوَانٍ يُسْقَى
و	مِنْ وَرَائِهِمْ	بِمَاءٍ وَاحِدٍ
م	مِنْ مَاءٍ دَافِقٍ	سِدْرٍ مَخْضُودٍ
ن	مِنْ نَعْمَةٍ تُجْرَى	عَامِلَةٌ نَاصِبَةٌ

2. Idgham Bilaghunnah

Idgham bilaghunnah adalah memasukkan atau melebur suara huruf *nun sukun* atau *tanwin* tanpa dengung ke dalam salah satu di antara dua huruf idgham

bilaghunnah yang terletak sesudahnya. Huruf idgham bilaghunnah ada dua, yaitu:

ل dan ر

Contoh bacaan Idgham Bilaghunnah

Huruf	Nun sukun	Tanwin
ل	وَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ	فَوَيْلٌ لِلْمُصَلِّينَ
ر	مِنْ رَبِّهِمْ	فِي عَيْشَةٍ رَّاضِيَةٍ

3. Iqlab

Iqlab artinya menukar atau mengganti. Artinya, jika *nun sukun* atau *tanwin* bertemu dengan huruf iqlab maka cara membacanya adalah dengan mengubah bunyi nun sukun atau tanwin menjadi suara mim sukun. Huruf iqlab ada satu, yaitu:

ب

Contoh bacaan iqlab

Huruf	Nun sukun	Tanwin
ب	وَأَمَّا مَنْ بَخِلَ	لَنَسْفَعًا بِالنَّاصِيَةِ

4. Ikhfa

Ikhfa artinya menyamarkan atau menyembunyikan. Artinya apabila *ada nun sukun* atau *tanwin* bertemu dengan salah stau huruf ikhfa maka harus dibaca samar. Maksudnya, suara *nun sukun* atau *tanwin* disamarkan, yaitu antara jelas dan dengung. Cara membacanya adalah dengan ditahan sejenak. Huruf ikhfa ada 15, yaitu: ك, ق, ف, ظ, ط, ض, ص, ش, س, ز, ذ, د, ج, ث, ت.

Contoh bacaan Ikhfa

Huruf	Nun sukun	Tanwin
ت	وَلَا تُنْمَ	جَنَّتِ تَجْرِي
ث	مَنْ تَقُلْتُ	لِنَفْسٍ نَبِيًّا
ج	مِنْ جُوعٍ	عَيْنٌ جَارِيَةٌ
د	مَنْ دَسَّهَا	قِنْوَانٌ دَانِيَةٌ
ذ	فَأَنْذَرْتُكُمْ	نَارًا ذَاتَ لَهَبٍ
ز	أَنْزَلْنَا	يَوْمَ مَنِيٍّ زُرْقًا
س	الْإِنْسَانَ	بِقَلْبٍ سَلِيمٍ
ش	مِنْ شَرِّ مَا خَلَقَ	عَذَابٍ شَدِيدٍ
ص	عَنْ صَلَاتِهِمْ	عَمَلًا صَالِحًا
ض	مِنْ ضُرِّ	يَوْمًا ضَالِيْنَ
ط	مِنْ طَبِّبَاتٍ	بَلَدَةٌ طَيِّبَةٌ
ظ	مِنْ ظُهُورِهِمْ	حُرَّاءَ ظَاهِرَةً
ف	أَنْفُسِهِ	مُخْتَالٍ فَخُورٍ
ق	مِنْ قَبْلِ	سَلَامٍ قَوْلًا
ك	مَنْ كَانَ يَرْجُو	مُسْ فَ كَذَّابٌ

F. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA)

TPA merupakan suatu lembaga pendidikan dan pengajaran Islam untuk anak-anak Antara usia 7-12 tahun, yang menjadikan peserta didik mampu membaca Al-Qur'an dengan benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid sebagai

target pokoknya. Sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa TPA adalah lembaga pendidikan yang menyediakan dasar pengajaran Al-Qur'an untuk anak usia SD (7-12 tahun)".³⁸

Pemerintah juga telah menetapkan peraturan tentang pendidikan keagamaan yaitu pada pasal 30 Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada ayat 3 dan 4 pasal 30 UU tersebut menjelaskan bahwa: Pendidikan keagamaan dapat diselenggarakan pada jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan Keagamaan berbentuk pendidikan Diniyah, Pesantren, dan sejenisnya.³⁹

Peraturan diatas menunjukkan bahwa pemerintah juga sangat mementingkan pendidikan agama. Salah satu perwujudan regulasi tersebut terlihat perkembangan lembaga pendidikan nonformal seperti TPA yaitu lembaga pendidikan nonformal keagamaan.

Pendidikan nonformal adalah pendidikan yang berlangsung di luar sekolah, baik yang dilembagakan maupun tidak. Penyelenggaraan kegiatan Pendidikan nonformal lebih terbuka, tidak terikat, dan tidak terpusat. Kurikulum pendidikan nonformal dapat menjadi bagian dari kurikulum sekolah, pengembangan kurikulum sekolah, dan kelanjutan atau pengayaan kurikulum yang setara dengan pendidikan sekolah.⁴⁰

³⁸ As'ad Humam, *Buku Iqra' Cara Cepat Belajar Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Balai Litbang LPTQ Nasional Team Tadarus AMM, 2000), hal. 7

³⁹ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 30 ayat 3 dan 4.

⁴⁰ Oong Komar, *Filsafat Pendidikan Islam Non-Formal*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), hal. 14

Kesimpulan yang diambil dari uraian di atas adalah bahwa TPA merupakan suatu lembaga yang bergerak di bidang pendidikan agama Islam bagi peserta didik yang mengajarkan cara membaca dan menulis huruf-huruf yang ada di Al-Qur'an dengan baik dan benar agar dikemudian hari menjadi kebiasaan dan kegemaran karena telah terpatrit dalam jiwa akan cinta Al-Qur'an. Untuk itu dalam proses pengajarannya harus mengacu pada kaidah Ilmu Tajwid yang menjadi target utamanya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, tergantung tujuan penelitian, variabel penelitian, dan karakteristik jenis data penelitian. Bahkan dapat dilakukan secara bersamaan antara keduanya, apakah penelitian kualitatif terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menginformasikan proses pengambilan keputusan sepanjang pengembangan suatu produk untuk meningkatkan suatu produk menjadi berkembang dan kemampuan pengembangan dalam menciptakan berbagai hal dari jenis ini pada situasi kedepan.

2. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game pada materi tajwid di TPA Matang Seulimeng. Pada penelitian ini model Hannafin and Peck

dipilih sebagai model pengembangan media dengan pertimbangan model ini berorientasi pada produk pembelajaran.

B. Model Pengembangan Hannafin And Peck

Model pengembangan hannafin and peck adalah sebuah model yang berorientasi pada produk pembelajaran, baik berupa media, modul dan lain sebagainya. Adapun langkah-langkah pada model Hannafin and Peck adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan ditahap ini dapat diartikan bahwa peserta didik yang belajar di TPA Matang Seulimeng dengan umur rata-rata 6-12 tahun belum menguasai pemahaman tentang *nun sukun* atau *tanwin* yang seharusnya diusia tersebut mereka sudah mampu mengetahui huruf-huruf pada bacaan hukum *nun sukun* atau *tanwin*. Karakter peserta didik pada usia tersebut masih senang bermain, bersenda dengan teman, mudah merasa bosan, dan kurang fokus. Kurangnya media yang mendukung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian peneliti beralasan untuk merancang media pembelajaran berbasis game ini dalam bentuk yang menarik agar dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, mampu mendukung kegiatan belajar peserta didik untuk memudahkan mereka dalam mengingat hukum-hukum bacaan *nun sukun* atau *tanwin* sehingga pemahaman mereka terhadap materi tersebut dapat meningkat.

b. Design

Penyusunan draft produk dalam media pembelajaran ini berbasis game berbentuk media cetak berdasarkan hasil observasi pada langkah awal dalam persiapan memproduksi sebuah media pembelajara dilakukan beberapa tahapan-tahapan antara lain:

1. Pemilihan materi

Materi yang dipilih pada penelitian dan pengembangan ini adalah hukum *nun sukun* atau *tanwin*. Pemilihan materi ini berdasarkan dari hasil observasi yang menunjukkan kurangnya pemahaman peserta didik tentang materi Tajwid. Hampir seluruh peserta didik masih belum mengingat hukum-hukum bacaan *nun sukun* atau *tanwin*.

2. Pemilihan dan pengumpulan bahan

Peneliti melakukan pemilihan dan pengumpulan materi dalam bentuk teks beserta gambar sebagai pendukung yang dapat membuat media menjadi komunikatif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik.

3. Design materi

Design materi merupakan alur kompetensi dari pembelajaran materi tajwid. pembuatan materi dilakukan dengan cara menguraikan huruf-huruf bacaan *nun sukun* atau *tanwin* kedalam beberapa pokok pembahasan. Materi yang digunakan disesuaikan dengan pemilihan materi yang telah disusun dalam mengembangkan media pembelajaran.

4. Membuat storyboard

Desain dan storyboard yang telah dibuat dikonsultasikan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Revisi akan dilakukan jika desain tersebut belum sesuai. Apabila desain telah dinilai baik, proses pengembangan media tersebut meningkat ke tahap selanjutnya yaitu tahap pembuatan produk.

5. Desain Tampilan

Desain tampilan pada produk media pembelajaran berbasis game ini menggunakan aplikasi *Picsart* pada smartphone yang didalamnya didesain gambar dan memasukkan huruf hijayyah sesuai dengan materi yang telah ditentukan.

c. Pengembangan dan Implementasi.

1. Pengembangan

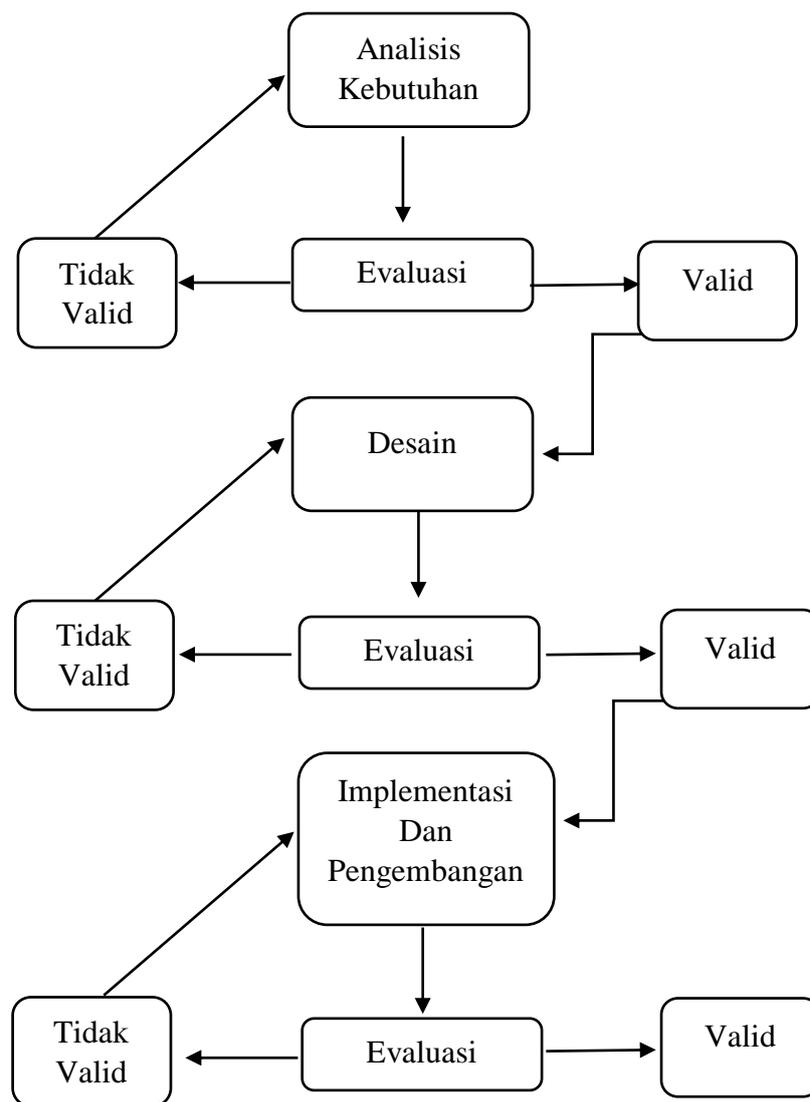
Pengembangan (Development /Implement) Aktivitas yang dilakukan pada fase ini ialah penghasilan media pembelajaran berbasis game, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif yang di uji cobakan kepada peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar. Dokumen storyboard akan dijadikan landasan bagi pembuatan media pembelajaran berbasis game yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran.

d. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya

terhadap pemahaman peserta didik dalam mengingat huruf-huruf pada hukum bacaan *nun sukun* atau *tanwin*.

Berikut bagan teknik validasi pengembangan media pembelajaran safar tajwid



C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini TPA Matang Seulimeng, Kecamatan Langsa Barat. Alasan peneliti memilih TPA tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan belum pernah ada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis game pada materi tajwid, sehingga menyebabkan pembelajaran kurang begitu menarik dan variatif.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian merupakan sasaran untuk mendapatkan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang akan dibuktikan secara objektif. Sugiyono mengemukakan bahwa subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang.⁴¹

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa subjek penelitian menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian, hal ini berhubungan dengan judul penelitian dan data yang diperlukan. Subjek uji coba produk yang menilai media pembelajaran dalam penelitian ini adalah para ahli dibidang media, bahasa, dan materi tajwid. Sedangkan sasaran subjek uji coba pengguna produk adalah peserta didik kelas Al-Qur'an. Penelitian tersebut akan mendapatkan data standart operational procedural seperti sebagai berikut:

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta.CV, 2013), hal. 32.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada peserta didik yang diambil dari kelas Al-Qur'an dari TPA Matang Seulimeng yang berjumlah 4 orang. Pengujian produk penelitian pada kelompok terbatas ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media yang digunakan mudah dipahami atau tidak, maka cukup perwakilan dari 4 orang saja. Data yang didapat berupa lembar observasi yang diisi oleh observer, wawancara peserta didik.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan kepada peserta didik kelas Al-Qur'an berjumlah sekitar 8 orang. Data yang didapat berupa lembar observasi yang diisi oleh observer, wawancara peserta didik.

c. Para Ahli

Para ahli pakar dibidang media, bahasa dan materi tajwid terdiri dari tiga dosen yang masing-masing merupakan dosen IAIN Langsa yang ahli dibidangnya dan sesuai dengan kualifikasi akademiknya. yaitu Rita Sari, M.Pd, ahli dibidang media pembelajaran, Dr. Mahyidin.,MA ahli dibidang pembelajaran tajwid dan Chery Julida, M.Pd ahli dibidang bahasa. Peneliti akan meminta para ahli dibidang masing-masing untuk memvalidasi media dan mengambil keputusan perancangan yang sudah dibuat valid atau tidak. Data yang didapat berupa kritik, saran dan arahan.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Intstrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Karena berupa alat, maka instrument dapat berupa lembar cek list, kuesioner (angket terbuka/tertutup), pedoman wawancara dan lainnya.⁴²

Peneliti menyimpulkan bahwa peneliti menggunakan instrument berupa lembar validasi, lembar observasi dan wawancara untuk pengumpulan data dengan sasaran dalam instrument penelitian ini meliputi para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta peserta didik sebagai pengguna media agar mendapatkan validasi meliputi lembar validasi, lembar observasi dan wawancara.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Lembar Validasi

Dalam penelitian ini dibuat lembar validasi untuk ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Validasi tata bahasa diajukan kepada Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd, validasi ini digunakan untuk memenuhi kriteria bahasa yang baik dan sesuai dengan usia sampel percobaan. Sementara validasi materi kepada Bapak Dr. Mahyiddin, MA untuk mendapatkan uji kelayakan materi Hukum Tajwid khususnya pada materi Nun Sukun atau Tanwin. Terakhir adalah validasi kualitas media kepada Ibu Rita Sari, M.Pd, sebelum dinyatakan layak atau tidaknya media *Safar Tajwid* ini, tujuan validasi bagian media

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta.CV, 2013), hal.137.

adalah untuk menentukan tampilan media apakah sesuai atau tidak untuk peserta didik di TPA Matang Seulimeng, Kota Langsa.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi bertujuan mengungkap proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis game, keterlaksanaan penggunaan media dalam proses pembelajaran dan hambatan-hambatan yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran. Pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dikategorikan atas penilaian skala *Likert*, yaitu: sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

3. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan kepada pengajar TPA tersebut dan juga kepada peserta didik yang mengaji di TPA Matang Seulimeng.

F. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data adalah mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil lembar wawancara, check list, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁴³ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif penelitian pengembangan (Research and Development).

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta.CV, 2017), hal. 244.

Analisis Deskriptif penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengolah data Lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa Teknis analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritikan, tanggapan dan saran perbaikan yang terdapat dilembar validasi hanya tambahan informasi dalam pengelolaan analisis data. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game dapat diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentasi aktivitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

Dengan kategori rata-rata aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut:

80% - 100%	:	Sangat Baik
66% - 79%	:	Baik
56% - 65%	:	Cukup
40% - 55%	:	Kurang
30% - 39%	:	Sangat Kurang ⁴⁴

Konversi Tingkat Pencapaian untuk validasi media dari 8 aspek yang di nilai dengan 5 Kriteria penilaian sebagai berikut:

⁴⁴ Arikunto, *Prosedur penelitian, Suatu pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2007) hal. 133

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Media dengan Skala 5

No	Rentang Skor	Kriteria
8 x 5 = 40		
1.	33 – 40	Sangat Layak
2.	25 – 32	Layak
3.	17 – 26	Cukup Layak
4.	9 – 16	Kurang Layak
5.	1 – 8	Sangat Kurang Layak

Skor Tertinggi = 5 x Jumlah Item

$$= 5 \times 8 = 40$$

Skor Terendah = 1 x Jumlah Item

$$= 1 \times 8 = 8$$

M = $\frac{1}{2}$ (Skor Tertinggi + Skor Terendah)

$$= \frac{1}{2} (40 + 8) = 24$$

SD = $\frac{1}{6}$ (Skor Tertinggi - Skor Terendah)

$$= \frac{1}{6} (40 - 8) = 5$$

Konversi Tingkat Pencapaian untuk validasi materi dari 5 aspek yang di nilai dengan 5 Kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian Materi dengan Skala 5

No	Rentang Skor	Kriteria
5 x 5 = 25		
1.	21 – 25	Sangat Layak
2.	16 – 20	Layak
3.	11 – 15	Cukup Layak
4.	6 – 12	Kurang Layak
5.	1 – 5	Sangat Kurang Layak

Skor Tertinggi = 5 x Jumlah Item

$$= 5 \times 5 = 25$$

Skor Terendah= 1 x Jumlah Item

$$= 1 \times 5 = 5$$

M = 1/2 (Skor Tertinggi+ Skor Terendah)

$$= 1/2 (25 + 5) = 15$$

SD = 1/6 (Skor Tertinggi - Skor Terendah)

$$= 1/6 (25 - 5) = 3$$

Konversi Tingkat Pencapaian untuk validasi bahasa dari 4 aspek yang di nilai dengan 5 Kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian Bahasa dengan Skala 5

No	Rentang Skor	Kriteria
4 x 5 = 20		
1.	17 – 20	Sangat Layak
2.	13 – 16	Layak
3.	9 – 12	Cukup Layak
4.	5 – 8	Kurang Layak
5.	1 – 4	Sangat Kurang Layak

Skor Tertinggi= 5 x Jumlah Item

$$= 5 \times 4 = 20$$

Skor Terendah= 1 x Jumlah Item

$$= 1 \times 4 = 4$$

M = 1/2 (Skor Tertinggi+ Skor Terendah)

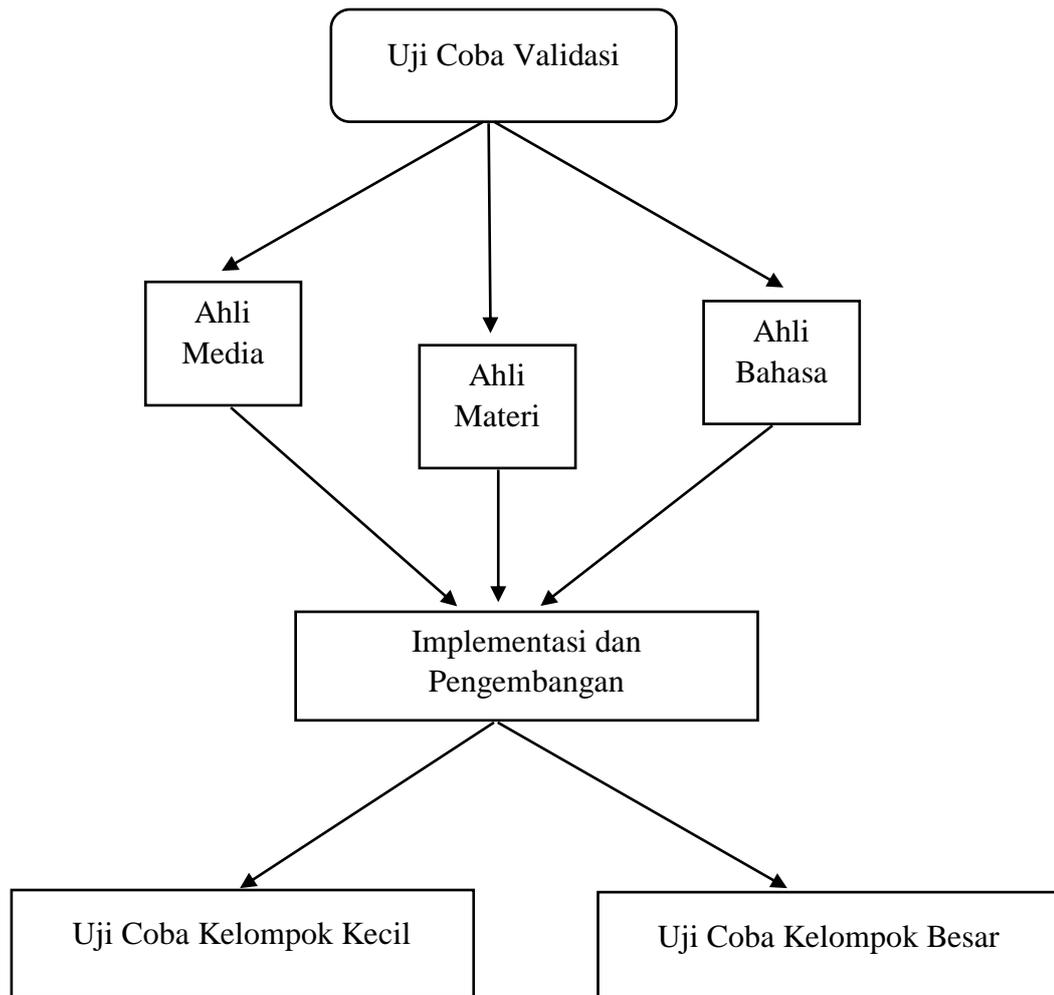
$$= 1/2 (20 + 4) = 12$$

SD = 1/6 (Skor Tertinggi - Skor Terendah)

$$= 1/6 (20 - 4) = 3$$

Tabel diatas bertujuan untuk mengetahui peningkatan produk yang akan dikembangkan saat menentukan layak atau tidaknya produk yang akan dikembangkan.

Bagan Uji Coba Media Pembelajaran *Safar Tajwid*



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Profil Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Matang Seulimeng

TPA Matang Seulimeng didirikan pada tahun 2016 oleh bunda Fajar Indriani, S. Pd, awal terbentuknya TPA ini dikarenakan tidak adanya balai pengajian khusus anak-anak dilorong Family Matang Seulimeng, sehingga beliau berinisiatif membangun tempat pengajian khusus anak-anak dilorong family, kegiatan ini dilaksanakan di rumah beliau pada siang hari dimulai dari pukul 14.00 sampai pukul 16.00 WIB

b. Visi dan Misi TPA Matang Seulimeng

Adapun visi dari TPA Matang Seulimeng yaitu mencetak kader peserta didik yang shaleh dan shalehah. Sedangkan misi dari TPA Matang Seulimeng yaitu terus memberikan ilmu tiada henti sampai mereka memahami apa yang sudah di pelajari.

c. Guru/Pembina dan Peserta Didik

Jumlah peserta didik di TPA Matang Seulimeng berjumlah 30 orang. Berasal dari warga sekitar TPA dan ada juga yang berasal dari tetangga dusun terdekat. TPA Matang Seulimeng ini selain dibimbing oleh bunda Fajar, juga dibantu oleh 2 guru pembina yang lain.

No	Nama	L/P	Pendidikan Terakhir
1.	Fajar Indriani, S. Pd	P	S1
2.	Rosmawar	P	SMA/MA Sederajat
3.	Rizki Meutia	P	MA/Pesantren

d. Sarana dan Prasarana

Sumber dana TPA Matang Seuliemeng berasal dari dana pribadi dan swadaya penyelenggara wali murid/masyarakat sekitar. Selama proses belajar mengajar, TPA Matang Seuliemeng tidak pernah menentukan besaran jumlah iuran bulanan dari para peserta didik yang mengaji. Para wali murid memberikan iuran bulanan seikhlasnya kepada para pengajar yang telah mendedikasikan diri mengajarkan Al-Qur'an kepada anak-anak mereka.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan instruksional Hannafin dan Peck. Model ini mendesain pengajaran yang terdiri dari tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Pada fase ini, analisis kebutuhan yang ditelaah meliputi (1) pengetahuan peserta didik yang belajar di TPA Matang Seuliemeng dengan umur rata-rata 6-12 tahun belum menguasai pemahaman tentang *nun sukun* atau *tanwin* yang seharusnya pada usia tersebut mereka sudah mampu menguasai. (2) karakter peserta didik di TPA Matang

Seulimeng yang usianya rata-rata 6-12 tahun masih senang bermain, bersenda dengan teman, mudah merasa bosan, dan kurang fokus; (3) Kurangnya media yang mendukung dalam proses pembelajaran. Kemudian dicarikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan merancang media ajar.

b. Desain

Tahap desain produk awal media peneliti lakukan setelah analisis kebutuhan selesai dilakukan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk media *Safar Tajwid* sesuai dengan uraian langkah sebagai berikut:

1. Pematangan konsep media dan materi.
2. Mendesain papan permainan safar tajwid menggunakan aplikasi picsart.
3. Mendesain kartu soal, kartu jebakan, kartu rumah, kartu bonus menggunakan shapes pada insert di word.
4. Menyiapkan tata cara permainan.

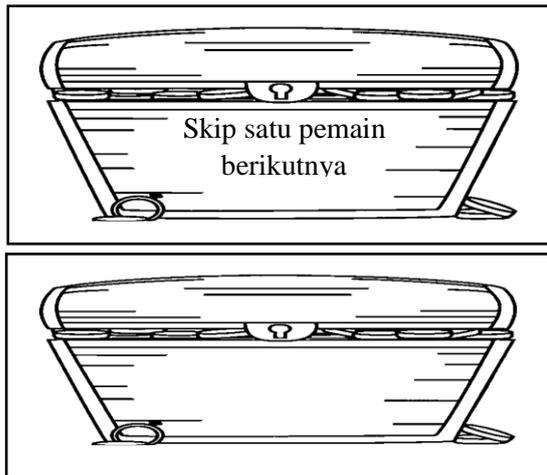
Safar Tajwid telah selesai dibuat. Hasil akhir media sebelum melakukan validasi pada ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Gambar hasil akhir media safar tajwid adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Papan Permainan Sebelum Di Validasi



Gambar 2. Kartu Jebakan Sebelum Di Validasi



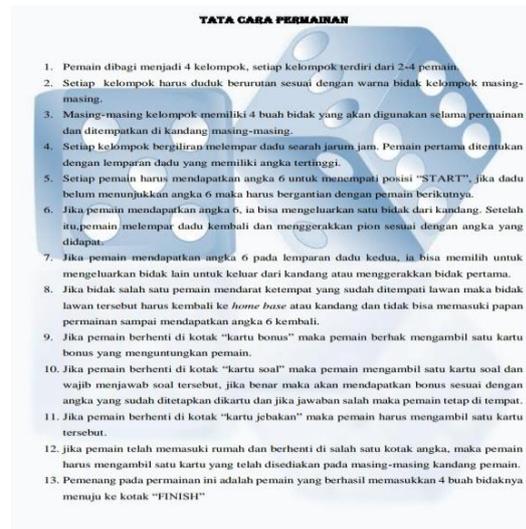
Gambar 3. Kartu Bonus Sebelum Di Validasi



Gambar 4. Kartu Soal Sebelum Di Validasi



Gambar 5. Kartu Rumah Sebelum Di Validasi



Gambar 6. Tata Cara Permainan Sebelum Di Validasi

Tahap selanjutnya adalah uji ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tujuan kegiatan tersebut adalah untuk menguji kelayakan media *Safar Tajwid* sebelum diuji cobakan di lapangan.

c. Pengembangan dan Implementasi

Pengembangan media permainan *Safar Tajwid* pada materi nun sukun atau tanwin yang telah dibuat sesuai dengan desain awal, akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa. Media shafar tajwid ini divalidasi oleh Ibu Rita Sari, M. Pd sebagai ahli media, Bapak Dr. Mahyidin, MA sebagai ahli materi, dan Ibu Chery Julida, M. Pd sebagai ahli bahasa.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengisi lembar validasi media yang berjumlah 8 kriteria. Validasi media dilakukan oleh ibu Rita Sari, M. Pd. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 8 Juli 2021. Hasil penilaian oleh ahli media *Safar Tajwid* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Pertama

No	Kriteria Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan		√			
2.	Media mudah disimpan		√			
3.	Kombinasi warna menarik	√				
4.	Desain tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik	√				
5.	Media pembelajaran ini sesuai dengan kelompok kecil		√			
6.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan).	√				
7.	Bentuk dari susunan media pembelajaran rapi dan teratur.	√				
8.	Bahasa yang digunakan dalam intruksi penggunaan media mudah di pahami.	√				
		5	6			
Jumlah Total		11				

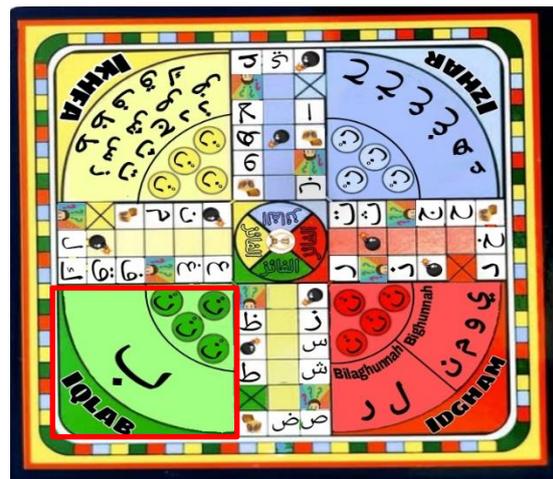
Hasil penilaian oleh ahli media pada tahap pertama memperoleh nilai berjumlah 11. Maka media yang akan digunakan dalam pembelajaran tajwid memiliki kriteria kurang layak sehingga diperlukan banyak revisi. Adapun komponen yang harus direvisi diantaranya yaitu:

- a. Pada Kotak Rumah Sebaiknya di Letakkan Huruf-Huruf Yang Termasuk Kategori Hukum Bacaan *Nun Sukun* Atau *Tanwin*.

Pada awalnya, kotak rumah hanya berisikan tulisan izhar, idgham, iqlab dan ikhfa saja. Ahli media memberikan saran untuk menambahkan tiap huruf yang termasuk kedalam hukum bacaan *nun sukun* atau *tanwin*.



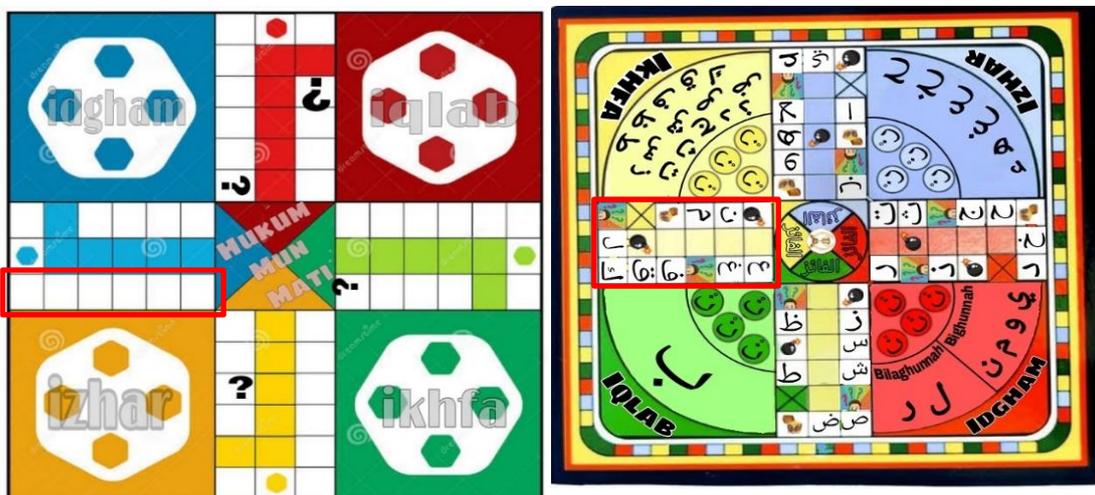
Gambar 7. Papan Permainan Sebelum Revisi



Gambar 8. Papan Permainan Sesudah Revisi

- b. Pada Kotak Jalannya Bidak di Letakkan Huruf Hijayyah Serta Menambahkan Reward Ketika Peserta Didik Dapat Menjawab Huruf Tersebut.

Pada awalnya, kotak jalannya bidak hanya berisikan kotak kosong saja. Ahli media memberikan saran untuk menambahkan huruf hijayyah pada tiap kotak serta memberikan reward. Oleh karena itu peneliti meletakkan huruf hijayyah pada kotak jalannya bidak serta menambahkan reward berupa kartu bonus, kartu soal serta kartu jebakan ketika peserta didik tidak dapat menjawab.



Gambar 8. Papan Permainan Sebelum Revisi Gambar 9. Papan Permainan Sesudah Revisi

Peneliti telah selesai melakukan perbaikan, kemudian dilakukan validasi media tahap kedua yang dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2021. Hasil penilaian oleh ahli media pada tahap kedua dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Kedua

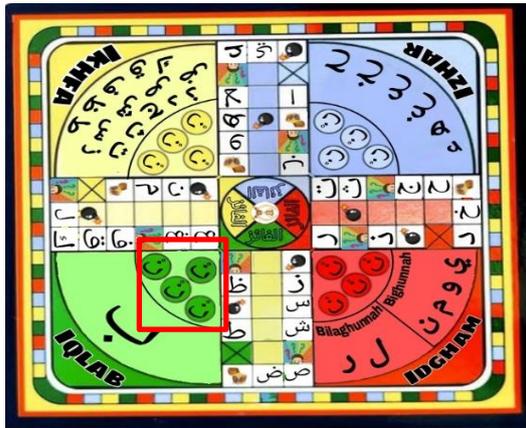
No	Kriteria Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				√	
2.	Media mudah disimpan				√	
3.	Kombinasi warna menarik			√		
4.	Desain tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik				√	
5.	Media pembelajaran ini sesuai dengan kelompok kecil			√		
6.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan).			√		
7.	Bentuk dari susunan media pembelajaran rapi dan teratur.				√	
8.	Bahasa yang digunakan dalam intruksi penggunaan media mudah di pahami.				√	
				9	20	
Jumlah Total		29				

Hasil penilaian oleh ahli media pada tahap kedua memperoleh nilai berjumlah 29.

Maka media yang akan digunakan dalam pembelajaran tajwid memiliki kriteria layak untuk digunakan sesuai dengan revisi yaitu:

a. Pada Kotak Huruf Nun Sukun Ditambahkan Huruf Tanwin

Pada awalnya, kotak yang terdapat pada rumah hanya berisikan huruf nun sukun saja tidak adanya huruf tanwin . Ahli media memberikan saran untuk menambahkan huruf tanwin pada kotak yang terdapat pada rumah papan permainan. Oleh karena itu peneliti meletakkan huruf tanwin pada kotak rumah papan permainan serta mendesain ulang papan permainan.



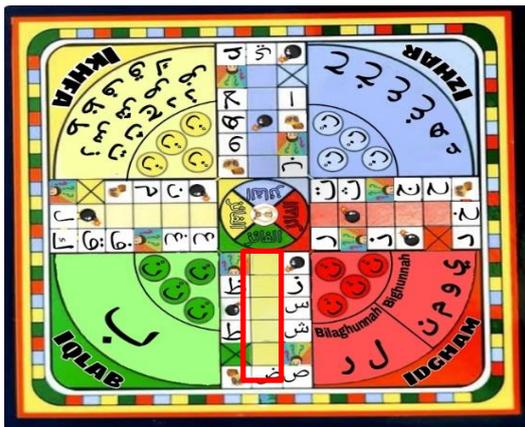
Gambar 10. Papan Permainan Sebelum Revisi



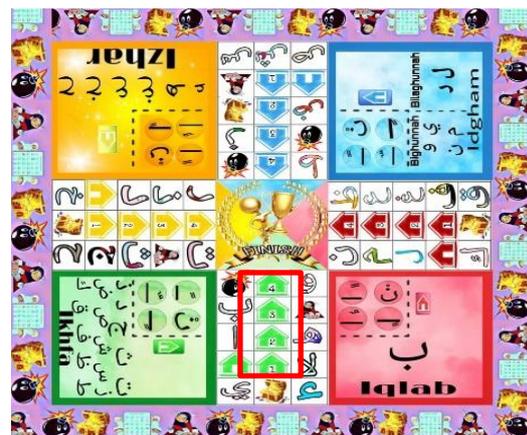
Gambar 11. Papan Permainan Sebelum Revisi

b. Menambahkan Soal Pada Kotak Menuju Finish

Pada awalnya, kotak menuju finish hanya berisikan kotak kosong saja, kemudian ahli media memberikan saran untuk menambahkan soal pada kotak menuju finish, namun soal tersebut tidak terdapat pada semua kotak yang menuju finish dan juga meletakkan reward “langsung menuju finish” pada soal-soal tertentu. Oleh karena itu peneliti menambahkan logo rumah yang berisikan angka serta kartu rumah yang sesuai dengan angka yang terdapat pada kotak rumah.



Gambar 12. Papan Permainan Sebelum Revisi



Gambar 13. Papan Permainan Sebelum Revisi

Peneliti telah selesai melakukan perbaikan, kemudian dilakukan validasi media tahap ketiga yang dilaksanakan pada tanggal 1 September 2021. Hasil penilaian oleh ahli media pada tahap ketiga dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 6. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Ketiga

No	Kriteria Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				√	
2.	Media mudah disimpan				√	
3.	Kombinasi warna menarik			√		
4.	Desain tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik				√	
5.	Media pembelajaran ini sesuai dengan kelompok kecil				√	
6.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan).				√	
7.	Bentuk dari susunan media pembelajaran rapi dan teratur.			√		
8.	Bahasa yang digunakan dalam intruksi penggunaan media mudah di pahami.				√	
				6	24	
Jumlah Total		30				

Hasil penilaian oleh ahli media pada tahap ketiga memperoleh nilai berjumlah 30.

Maka media yang akan digunakan dalam pembelajaran tajwid memiliki kriteria layak untuk digunakan sesuai dengan revisi yaitu:

- a. Gambar Pada Kotak Finish Di Ganti Dengan Gambar Ka'bah Serta Menambahkan Tanda Panah Sebagai Petunjuk Arah Permainan.

Pada awalnya, gambar pada kotak finish berisikan gambar piala, kemudian ahli media memberikan saran untuk mengganti gambar tersebut dengan gambar Ka'bah. Dan juga tidak adanya penunjuk berupa tanda panah pada papan permainan. Oleh karena itu peneliti mengganti gambar piala dengan gambar ka'bah sesuai dengan saran ahli media dan juga menambahkan tanda panah sebagai petunjuk arah permainan, serta mendesain ulang papan permainan agar lebih bernuansa Islami.



Gambar 14. Papan Permainan Sebelum

Revisi



Gambar 15. Papan Permainan Sesudah

Revisi

- b. Mengganti Warna Pada Tiap Kartu Agar Menjadi Lebih Menarik

Pada awalnya, kartu yang terdapat pada permainan di desain tanpa warna. Ahli media memberikan saran untuk mendesain kartu menjadi bewarna agar lebih menarik perhatian peserta didik.



Gambar 16. Kartu Jebakan Sebelum Revisi



Gambar 17. Kartu Jebakan Sesudah Revisi



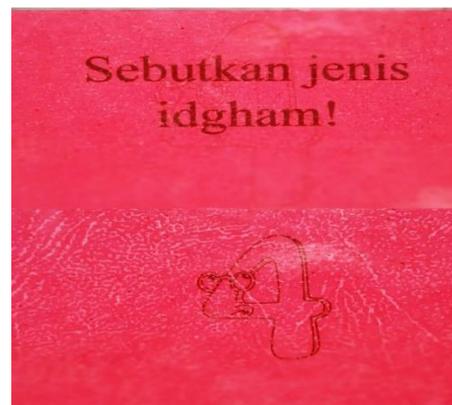
Gambar 18. Kartu Soal Sebelum Revisi



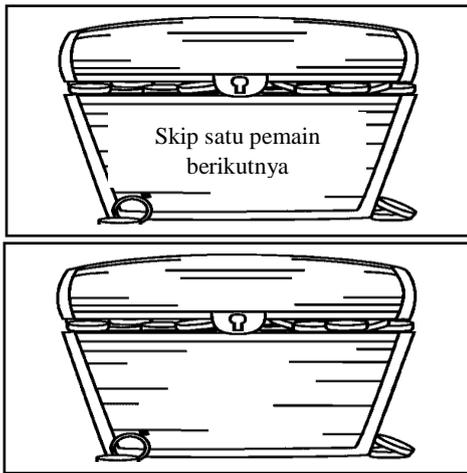
Gambar 19. Kartu Soal Sesudah Revisi



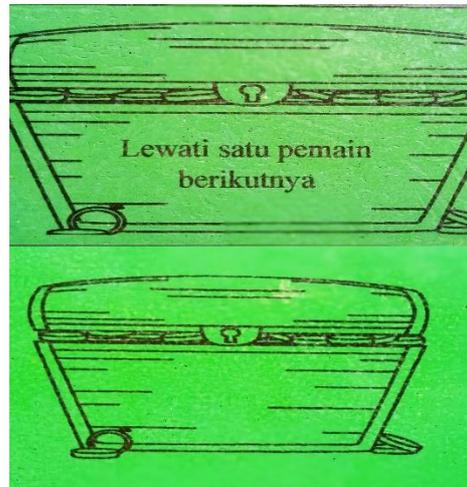
Gambar 20. Kartu Rumah Sebelum Revisi



Gambar 21. Kartu Rumah Sesudah Revisi



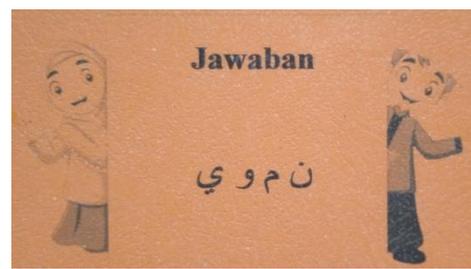
Gambar 22. Kartu Bonus Sebelum Revisi



Gambar 23. Kartu Bonus Sesudah Revisi

c. Menambahkan Kartu Jawaban

Pada awalnya, peneliti hanya membuat kartu soal tanpa adanya kartu jawaban, kemudian ahli media memberikan saran untuk menambahkan kartu jawaban serta meletakkan kode angka pada halaman depan kartu yang sesuai dengan kode angka pada kartu soal agar peserta didik dapat melihat kebenaran dari soal yang didapat.



Gambar 24. Penambahan Kartu Jawaban

d. Mengubah Tata Cara Permainan

Pada awalnya, peneliti membuat tata cara permainan searah dengan jarum jam, serta untuk mengeluarkan bidak dari kotak rumah pemain harus bisa mendapatkan dadu angka enam. Kemudian ahli media memberikan saran untuk memodifikasi tata cara permainan agar lebih bernuansa islami.

Tata Cara Permainan

1. Pemain dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2-4 pemain.
2. Setiap kelompok harus duduk berurutan sesuai dengan warna bidak kelompok masing-masing.
3. Masing-masing kelompok memiliki 4 buah bidak yang akan digunakan selama permainan dan ditempatkan di kandang masing-masing.
4. Setiap kelompok bergiliran melempar dadu searah jarum jam. Pemain pertama ditentukan dengan lemparan dadu yang memiliki angka tertinggi.
5. Setiap pemain harus mendapatkan angka 6 untuk menempati posisi "START", jika dadu belum menunjukkan angka 6 maka harus bergantian dengan pemain berikutnya.
6. Jika pemain mendapatkan angka 6, ia bisa mengeluarkan satu bidak dari kandang. Setelah itu, pemain melempar dadu kembali dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang didapat.
7. Jika pemain mendapatkan angka 6 pada lemparan dadu kedua, ia bisa memilih untuk mengeluarkan bidak lain untuk keluar dari kandang atau menggerakkan bidak pertama.
8. Jika bidak salah satu pemain mendarat ketempat yang sudah ditempati lawan maka bidak lawan tersebut harus kembali ke *home base* atau kandang dan tidak bisa memasuki papan permainan sampai mendapatkan angka 6 kembali.
9. Jika pemain berhenti di kotak "kartu bonus" maka pemain berhak mengambil satu kartu bonus yang menguntungkan pemain.
10. Jika pemain berhenti di kotak "kartu soal" maka pemain mengambil satu kartu soal dan wajib menjawab soal tersebut, jika benar maka akan mendapatkan bonus sesuai dengan angka yang sudah ditetapkan di kartu dan jika jawaban salah maka pemain tetap di tempat.
11. Jika pemain berhenti di kotak "kartu jebakan" maka pemain harus mengambil satu kartu tersebut.
12. Jika pemain telah memasuki rumah dan berhenti di salah satu kotak angka, maka pemain harus mengambil satu kartu yang telah disediakan pada masing-masing kandang pemain.
13. Pemenang pada permainan ini adalah pemain yang berhasil memasukkan 4 buah bidaknya menuju ke kotak "FINISH"

Gambar 25. Tata Cara Permainan Sebelum

Revisi

Tata Cara Permainan

1. Pemain dibagi menjadi 4 kelompok, tiap kelompok terdiri dari atas 2-4 pemain.
2. Setiap orang harus berada dalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan warna bidaknya.
3. Masing-masing kelompok memiliki 4 buah bidak yang akan digunakan selama permainan.
4. Setiap kelompok bergiliran melempar dadu searah dengan putaran tawaf. Pemain pertama ditentukan bagi yang bisa melafazkan surah pendek dengan baik dan benar yang ditentukan oleh guru.
5. Setiap kelompok harus bisa menjawab soal yang diberikan oleh juri untuk menempati posisi "START", jika pemain belum bisa menjawab soal yang diberikan maka harus bergantian dengan kelompok berikutnya.
6. Pemain yang bisa menjawab soal yang diberikan, dapat mengeluarkan satu bidak dari rumah. Setelah itu, pemain melempar dadu kembali dan menjalankan bidak sesuai dengan angka yang didapat.
7. Pemain yang dapat menjawab soal pada lemparan dadu ke dua, dapat mengeluarkan bidak lain untuk keluar dari rumah atau menjalankan bidak pertama, begitu seterusnya sampai bidak ke empat.
8. Bidak pemain lain yang menempati posisi lawan dapat menggeser bidak lawan tersebut ke rumahnya dan tidak bisa memasuki papan permainan sampai dapat menjawab soal kembali yang diberikan oleh guru.
9. Pemain berhak menjawab kategori hukum bacaan nun sukun apa jika bidaknya berhenti di kotak salah satu huruf hijayyah.
10. Pemain berhak mengambil satu kartu bonus jika bidaknya berhenti di kotak "kartu bonus".
11. Pemain berhak mengambil satu "kartu soal" dan wajib menjawab soal tersebut jika bidaknya berhenti di kotak "kartu soal".
12. Pemain berhak megambil satu "kartu jawaban" untuk melihat kebenaran dari jawaban kartu soal yang didapat. Pemain akan mengikuti petunjuk di kartu soal jika jawaban benar jika jawaban salah, maka pemain tetap di tempat.
13. Pemain berhak mengambil satu "kartu jebakan" jika bidaknya berhenti di kotak kartu jebakan.
14. Pemain berhak mengambil satu "kartu rumah" jika bidaknya telah memasuki kotak kartu rumah.
15. Pemenang permainan ini adalah pemain yang berhasil memasukkan seluruh bidaknya ke kotak "FINISH"

Gambar 26. Tata Cara Permainan

Sesudah Revisi

Peneliti telah selesai melakukan perbaikan, kemudian dilakukan validasi media tahap keempat yang dilaksanakan pada tanggal 10 September 2021. Hasil penilaian oleh ahli media pada tahap keempat dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 7. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Keempat

No	Kriteria Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				√	
2.	Media mudah disimpan					√
3.	Kombinasi warna menarik			√		
4.	Desain tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik					√
5.	Media pembelajaran ini sesuai dengan kelompok kecil					√
6.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan).					√
7.	Bentuk dari susunan media pembelajaran rapi dan teratur.				√	
8.	Bahasa yang digunakan dalam intruksi penggunaan media mudah di pahami.				√	
				3	12	20
Jumlah Total		35				

Hasil penilaian oleh ahli media pada tahap keempat memperoleh nilai berjumlah

30. Maka media yang akan digunakan dalam pembelajaran tajwid memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengisi lembar validasi materi yang berjumlah 5 kriteria. Validasi media dilakukan oleh bapak Mahyiddin MA. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 13 September 2021. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 8. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

No	Kriteria yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tujuan mempelajari hukum nun sukun atau tanwin				√	
2.	Kejelasan isi materi pelajaran			√		
3.	Kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik dengan menggunakan media				√	
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media				√	
5.	Penggunaan media pembelajaran berbasis game sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik					√
Jumlah total				3	12	5
		20				

Hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap pertama memperoleh nilai berjumlah

20. Maka materi yang akan digunakan dalam pembelajaran tajwid memiliki kriteria layak untuk digunakan sesuai dengan revisi yaitu:

a. Menambahkan Jumlah Kartu Soal

Pada awalnya, peneliti membuat kartu soal hanya berjumlah 10 kartu. Kemudian ahli materi memberikan saran untuk menambahkan jumlah kartu soal menjadi 50 kartu agar pemain tidak mendapatkan kartu soal yang sama.



Gambar 27. Kartu Soal Sebelum Revisi



Gambar 28. Kartu Soal Sesudah Revisi

Peneliti telah selesai melakukan perbaikan, kemudian dilakukan validasi tahap kedua yang dilaksanakan pada tanggal 15 September 2021. Hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap kedua dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 9. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

No	Kriteria yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan tujuan mempelajari hukum nun sukun atau tanwin				√	
2.	Kejelasan isi materi pelajaran					√
3.	Kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik dengan menggunakan media					√
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					√
5.	Penggunaan media pembelajaran berbasis game sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik					√
					4	20
Jumlah total		24				

Hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap kedua memperoleh nilai berjumlah 24.

Maka materi yang akan digunakan dalam pembelajaran tajwid memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

3. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengisi lembar validasi materi yang berjumlah 4 kriteria. Validasi bahasa dilakukan oleh ibu Cherry Julida, M. Pd. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 13 September 2021. Hasil penilaian oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 10. Lembar Validasi Ahli Bahasa Tahap Pertama

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti					
2	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik					

3	Penggunaan tanda baca sesuai ejaan Bahasa Indonesia					
4	Penggunaan huruf kecil dan besar sesuai dengan PUEBI					
Jumlah Total						

Validasi pada tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 13 September 2021

namun proses penilaian belum bisa dilakukan, dikarenakan masih terdapat beberapa bagian yang banyak sekali harus direvisi. Adapun komponen yang harus direvisi diantaranya yaitu:

a. Memperbaiki Kalimat Pada Media Permainan Menggunakan Kalimat Efektif.

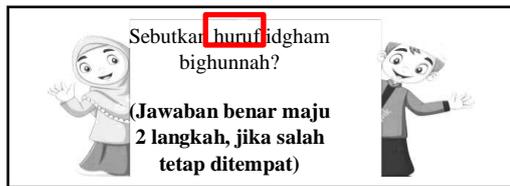
Pada awalnya, peneliti menggunakan redaksi kalimat yang susah dipahami oleh pemain, terlalu banyak menghabiskan kata serta redaksi kalimat yang tidak efektif. Kemudian ahli Bahasa memberikan saran untuk merevisi ulang kalimat menggunakan kalimat yang efektif serta mudah dipahami.



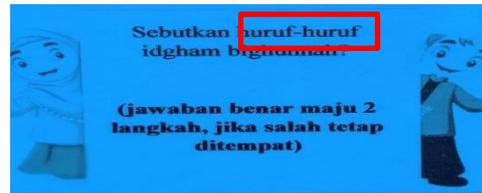
Gambar 29. Kartu Jebakan Sebelum Revisi



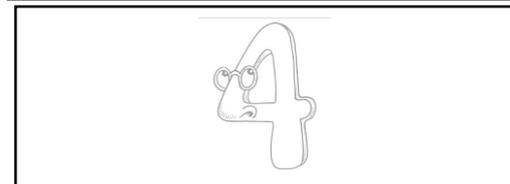
Gambar 30. Kartu Jebakan Sesudah Revisi



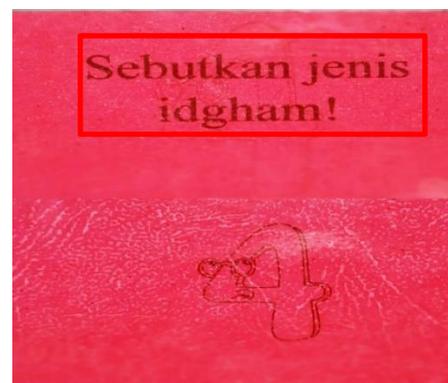
Gambar 31. Kartu Soal Sebelum Revisi



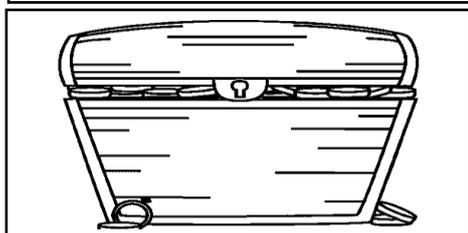
Gambar 32. Kartu Soal Sesudah Revisi



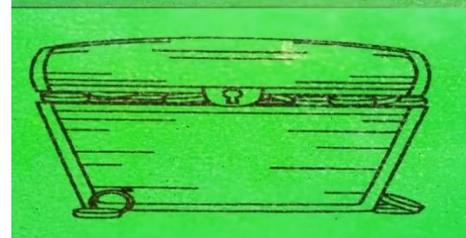
Gambar 33. Kartu Rumah Sebelum Revisi



Gambar 34. Kartu Rumah Sesudah Revisi



Gambar 35. Kartu Bonus Sebelum Revisi



Gambar 36. Kartu Bonus Sesudah Revisi

Tata Cara Permainan

14. Pemain dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2-4 pemain.
15. Setiap kelompok harus duduk berurutan sesuai dengan warna bidak kelompok masing-masing.
16. Masing-masing kelompok memiliki 4 buah bidak yang akan digunakan selama permainan dan ditempatkan di kandang masing-masing.
17. Setiap kelompok bergiliran melempar dadu searah jarum jam. Pemain pertama ditentukan dengan lemparan dadu yang memiliki angka tertinggi.
18. Setiap pemain harus mendapatkan angka 6 untuk menempati posisi "START", jika dadu belum menunjukkan angka 6 maka harus bergantian dengan pemain berikutnya.
19. Jika pemain mendapatkan angka 6, ia bisa mengeluarkan satu bidak dari kandang. Setelah itu, pemain melempar dadu kembali dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang didapat.
20. Jika pemain mendapatkan angka 6 pada lemparan dadu kedua, ia bisa memilih untuk mengeluarkan bidak lain untuk keluar dari kandang atau menggerakkan bidak pertama.
21. Jika bidak salah satu pemain mendarat ketempat yang sudah ditempati lawan maka bidak lawan tersebut harus kembali ke *home base* atau kandang dan tidak bisa memasuki papan permainan sampai mendapatkan angka 6 kembali.
22. Jika pemain berhenti di kotak "kartu bonus" maka pemain berhak mengambil satu kartu bonus yang menguntungkan pemain.
23. Jika pemain berhenti di kotak "kartu soal" maka pemain mengambil satu kartu soal dan wajib menjawab soal tersebut, jika benar maka akan mendapatkan bonus sesuai dengan angka yang sudah ditetapkan dikartu dan jika jawaban salah maka pemain tetap di tempat.
24. Jika pemain berhenti di kotak "kartu jebakan" maka pemain harus mengambil satu kartu tersebut.
25. Jika pemain telah memasuki rumah dan berhenti di salah satu kotak angka, maka pemain harus mengambil satu kartu yang telah disediakan pada masing-masing kandang pemain.
26. Pemenang pada permainan ini adalah pemain yang berhasil memasukkan 4 buah bidaknya menuju ke kotak "FINISH"

Gambar 37. Tata Cara Permainan Sebelum

Revisi

Tata Cara Permainan

16. Pemain dibagi menjadi 4 kelompok, tiap kelompok terdiri dari atas 2-4 pemain.
17. Setiap orang harus berada dalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan warna bidaknya.
18. Masing-masing kelompok memiliki 4 buah bidak yang akan digunakan selama permainan.
19. Setiap kelompok bergiliran melempar dadu searah dengan putaran tawaf. Pemain pertama ditentukan bagi yang bisa melafazkan surah pendek dengan baik dan benar yang ditentukan oleh guru.
20. Setiap kelompok harus bisa menjawab soal yang diberikan oleh juri untuk menempati posisi "START", jika pemain belum bisa menjawab soal yang diberikan maka harus bergantian dengan kelompok berikutnya.
21. Pemain yang bisa menjawab soal yang diberikan, dapat mengeluarkan satu bidak dari rumah. Setelah itu, pemain melempar dadu kembali dan menjalankan bidak sesuai dengan angka yang didapat.
22. Pemain yang dapat menjawab soal pada lemparan dadu ke dua, dapat mengeluarkan bidak lain untuk keluar dari rumah atau menjalankan bidak pertama, begitu seterusnya sampai bidak ke empat.
23. Bidak pemain lain yang menempati posisi lawan dapat menggeser bidak lawan tersebut ke rumahnya dan tidak bisa memasuki papan permainan sampai dapat menjawab soal kembali yang diberikan oleh guru.
24. Pemain berhak menjawab kategori hukum bacaan nun sukun apa jika bidaknya berhenti di kotak salah satu huruf hijayyah.
25. Pemain berhak mengambil satu "kartu bonus" jika bidaknya berhenti di kotak "kartu bonus".
26. Pemain berhak mengambil satu "kartu soal" dan wajib menjawab soal tersebut jika bidaknya berhenti di kotak "kartu soal".
27. Pemain berhak megambil satu "kartu jawaban" untuk melihat kebenaran dari jawaban kartu soal yang didapat. Pemain akan mengikuti petunjuk di kartu soal jika jawaban benar jika jawaban salah, maka pemain tetap di tempat.
28. Pemain berhak mengambil satu "kartu jebakan" jika bidaknya berhenti di kotak kartu jebakan.
29. Pemain berhak mengambil satu "kartu rumah" jika bidaknya telah memasuki kotak kartu rumah.
30. Pemenang permainan ini adalah pemain yang berhasil memasukkan seluruh bidaknya ke kotak "FINISH"

Gambar 38. Tata Cara Permainan

Sesudah Revisi

Peneliti telah selesai melakukan perbaikan, kemudian dilakukan validasi tahap kedua yang dilaksanakan pada tanggal 15 September 2021. Hasil penilaian oleh ahli bahasa pada tahap kedua dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 11. Lembar Validasi Ahli Bahasa Tahap Kedua

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti				√	
2	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik					√
3	Penggunaan tanda baca sesuai ejaan Bahasa Indonesia			√		
4	Penggunaan huruf kecil dan besar sesuai dengan PUEBI				√	
				3	8	5
Jumlah Total		16				

Hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap kedua memperoleh skor berjumlah 16.

Maka bahasa yang akan digunakan dalam pembelajaran tajwid memiliki kriteria layak untuk digunakan tanpa revisi.

4. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *Safar Tajwid* berdasarkan aktivitas dan respon peserta didik kelas Al-Qur'an. Uji coba dilaksanakan di TPA Matang Seulimeng. Jumlah responden sebanyak 4 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 8 peserta didik pada uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan dengan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian uji coba meliputi aspek media, materi dan pembelajaran. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi saat penggunaan media dalam pembelajaran dan wawancara setelah penggunaan media.

a. Data Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 12. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Aspek Yang Diamati	Nilai	Kriteria
1.	Listening&Visual Activities	Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran	65%	Setuju
2.	Motoric Activities	Siswa duduk sesuai degan warna bidak kelompok masing-masing	75%	Setuju
		Siswa pada setiap perwakilan kelompok secara bergiliran melempar dadu	75%	Setuju
3.	Oral&Mental Activities	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dalam menjawab soal yang didapat.	60%	Setuju
4.	Mental&Emotional Activities	Siswa saling membantu dalam menyelesaikan soal yang didapat	60%	Setuju
5.	Visual&Emotional Activities	Siswa mendengarkan dan memperhatikan dengan baik ketika kelompok lain menjawab soal.	60%	Setuju

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan lembar observasi aktivitas siswa pada uji coba kelompok kecil yang diamati oleh observer,dapat disimpulkan bahwa:

Pada indikator listening dan visual activities diperoleh nilai 65% dari peserta didik kelompok kecil. Pada indikator ini peserta didik mendengarkan dan memperhatikan saat guru dengan jelas instruksi yang disampaikan oleh guru sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa, oleh karena itu observer mengatakan setuju. Selanjutnya pada indikator motoric activities diperoleh nilai 75%. Pada indikator ini tiap peserta didik duduk sesuai dengan warna kelompok masing-masing serta saling bergiliran untuk

melempar dadu sehingga tidak menimbulkan perselisihan antara peserta didik, oleh karena itu observer mengatakan setuju. Selanjutnya pada indikator oral dan mental activities diperoleh nilai 60%. Pada indikator ini peserta didik saling berdiskusi dengan kelompoknya dalam menjawab soal yang didapat, oleh karena itu observer mengatakan setuju. Selanjutnya pada indikator mental dan emotional activities diperoleh nilai 60%. Pada indikator ini peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan soal yang didapat, serta dapat menjadi tutor sebaya bagi temannya, oleh karena itu observer mengatakan setuju. Selanjutnya pada indikator visual dan emotional activities diperoleh nilai 60%. Pada indikator ini peserta didik mendengarkan dan memperhatikan ketika kelompok lain menjawab soal, oleh karena itu observer mengatakan setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh dari lembar observasi pada uji coba kelompok kecil yang diamati oleh observer memiliki kriteria setuju media pembelajaran *Safar Tajwid* dapat diterapkan pada proses pembelajaran.

b. Data Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 12. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Aspek Yang Diamati	Nilai	Kriteria
1.	Listening&Visual Activities	Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran	70%	Setuju
2.	Motoric Activities	Siswa duduk sesuai degan warna bidak kelompok masing-masing	80%	Setuju
		Siswa pada setiap perwakilan kelompok	75%	Setuju

		secara bergiliran melempar dadu		
3.	Oral&Mental Activities	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing- masing dalam menjawab soal yang didapat.	75%	Setuju
4.	Mental&Emotional Activities	Siswa saling membantu dalam menyelesaikan soal yang didapat	80%	Setuju
5.	Visual&Emotional Activities	Siswa mendengarkan dan memperhatikan dengan baik ketika kelompok lain menjawab soal.	75%	Setuju

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan lembar observasi Aktivitas siswa pada uji coba kelompok kecil yang diamati oleh observer, dari table diatas dapat disimpulkan bahwa:

Pada indikator listening dan visual activities diperoleh nilai 70% dari peserta didik kelompok besar. Pada indikator ini peserta didik mendengarkan dan memperhatikan saat guru dengan jelas instruksi yang disampaikan oleh guru sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa, oleh karena itu observer mengatakan setuju. Selanjutnya pada indikator motoric activities diperoleh nilai 80%. Pada indikator ini tiap peserta didik duduk sesuai dengan warna kelompok masing-masing serta saling bergiliran untuk melempar dadu sehingga tidak menimbulkan perselisihan antara peserta didik, oleh karena itu observer mengatakan sangat setuju. Selanjutnya pada indikator oral dan mental activities diperoleh nilai 75%. Pada indikator ini peserta didik saling berdiskusi dengan kelompoknya dalam menjawab soal yang didapat, oleh karena itu observer mengatakan setuju. Selanjutnya pada indikator mental dan emotional activities diperoleh nilai 80%. Pada indikator ini peserta didik saling membantu dalam menyelesaikan soal yang didapat,

serta dapat menjadi tutor sebaya bagi temannya, oleh karena itu observer mengatakan sangat setuju. Selanjutnya pada indikator visual dan emotional activities diperoleh nilai 75%. Pada indikator ini peserta didik mendengarkan dan memperhatikan ketika kelompok lain menjawab soal, oleh karena itu observer mengatakan setuju.

Hasil penelitian ini mendukung teori kerucut pengalaman Edgar Dale, bahwa pembelajaran lebih mengutamakan keaktifan peran peserta didik dalam berinteraksi melalui panca inderanya, pengalaman yang diperoleh peserta didik akan semakin banyak jika media pembelajaran semakin konkret. Sebaliknya, jika peserta didik semakin abstrak dalam mempelajari bahan pengajaran, maka semakin sedikit pengalaman belajar yang diperoleh.

Berdasarkan deskripsi observasi pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa siswa terlihat sangat antusias selama pembelajaran, sebab mereka dapat bermain ketika belajar, sehingga kelas juga menjadi lebih semarak. Semua kelompok terlihat sibuk dengan tugas mereka untuk menyelesaikan permainan. Hasil belajar para peserta didik juga semakin meningkat, hal ini terbukti dari aktivitas peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran *Safar Tajwid*, peserta didik lebih mudah mengerti dan memahami tentang materi tajwid khususnya materi *nun sukun* atau *tanwin* dan juga dapat mengingat huruf-huruf yang terdapat pada materi *nun sukun* atau *tanwin*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis game pada materi tajwid di TPA Matang Seulimeng, Kota Langsa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis game dikembangkan oleh peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan Hannafin and Peck yang memiliki tiga fase di antaranya: (1) analisis kebutuhan meliputi pengetahuan, karakter serta media.(2) Desain meliputi membuat *storyboard* media pembelajaran *Safar Tajwid*, peneliti mendesain media menggunakan aplikasi *picsart* dengan 8 komponen (papan permainan, kartu soal, kartu jawaban, kartu jebakan, kartu rumah, kartu bonus, bidak serta dadu); (3) pengembangan dan implementasi pada fase ini, media yang telah dibuat siap untuk divalidasi oleh para validator yang meliputi validasi dibidang bahasa,materi dan media untuk mengetahui kelayakan media tersebut, pada tahap ini juga dilakukan uji coba produk kepada kelompok kecil dengan peserta didik yang berjumlah 4 orang dan uji coba kelompok besar dengan peserta didik yang berjumlah 8 orang.
2. Validasi pengembangan media pembelajaran safar tajwid dilakukan 3 kali validasi. Validasi pertama dilakukan pada penilaian media dan memperoleh skor 35 dengan kriteria layak untuk digunakan sesuai dengan revisi kartu dibuat

menjadi bewarna serta tata cara permainan di modifikasi. Selanjutnya validasi kedua dilakukan pada penilaian materi dan memperoleh skor 24 dengan kriteria sangat layak untuk digunakan hanya saja terdapat masukan dari validator untuk menambahkan kartu soal. Selanjutnya validasi ketiga dilakukan pada penilaian Bahasa melalui dua tahap penilaian. Pada tahap pertama proses penilaian belum bisa dilakukan, dikarenakan masih terdapat beberapa bagian yang harus direvisi. Kemudian dilakukan validasi tahap kedua dan memperoleh skor 16 dengan kriteria layak untuk digunakan sesuai dengan revisi.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan media terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, yaitu:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis game pada materi tajwid merupakan salah satu variasi media pembelajaran yang dapat digunakan bagi peserta didik untuk segala usia sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan pada materi tajwid.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis game pada materi tajwid ini hendaknya dikembangkan untuk materi lainnya agar dapat membuat peserta didik lebih aktif, menambah wawasan dan menambah minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi dan Badarudin.2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aqib. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan.2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa,
Departemen Pendidikan Nasional Indonesia.
- El-Mafhani, Khalillurrahman.2014. *Belajar Cepat Ilmu Tajwid*. Jakarta: Wahyu Qolbu.
- Habibah, Ummu. 2015. *20 Hari Hafal 1 Juz*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrarini.2014. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Humam, As'ad. 2000. *Buku Iqra' Cara Cepat Belajar Al-Qur'an*. Yogyakarta: Balai Litbang LPTQ Nasional Team Tadarus AMM.
- Komar, Oong. 2006. *Filsafat Pendidikan Islam Non-Formal*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kurniawan, Kadek Urip, Dkk. 2016. *Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hanafin And Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genapdi Smp Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/1016*, Jurnal Edutech Undiksha Vol. 4 No. 2.

- Latief, Mutmainnah.2017. *Pengembangan Media Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa*, jurnal penelitian pendidikan insani Vol. 20 No. 2.
- Majid,Abdul. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Meriyati. 2019. *Orientasi Baru Desain Pembelajaran*.Bandar Lampung: Fakta Press.
- Mujib, Fathul Dan Rahmawati.2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Musfiqon.2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Mutohir, Ahmad.2015. *Terjemah Kitab Irsyadat Tuhfatut Tullab*. Malang: Kantor Pusat Ma'had Al-Jami'ah.
- Prasetya, Didik Dwi, Dkk. 2013. *Digital Based Learning*, Jurnal Tekno Vol. 20 No. 20.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Pribadi, Benny. 2011. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model Addie*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, Benny.2011. *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusdianto. 2016. *Sehari Mahir Tajwid+Juz Amma Tajwid Warna*. Yogyakarta: Saufa.
- Rusman.2014. *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Kreativitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rusyd, Raisya Maula Ibnu. 2015. *Panduan Tahsin, Tajwid, Dan Tahfidz Untuk Pemula*.

Yogyakarta: Saufa.

LAMPIRAN



**TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPA) MATANG
SEULIMENG PEMERINTAH KOTA LANGSA KECAMATAN
LANGSA BARAT**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Indriani, S. Pd

Jabatan : Pimpinan TPA Matang Seulimeng

Alamat : Gampong Matang Seulimeng, Kecamatan Langsa Barat, Kota Langsa

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Siti Malinda

NIM : 1010217027

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Telah selesai melakukan penelitian di TPA Matang Seulimeng selama waktu yang dibutuhkan, terhitung mulai tanggal 05 Oktober sampai dengan 07 Oktober untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model Hannapin dan Peck Pada Materi Tajwid Di TPA Matang Seulimeng”.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Langsa, 07 Oktober 2021

Pimpinan TPA Matang Seulimeng

Fajar Indriani, S. Pd

INSTRUMEN WAWANCARA

A. Pertanyaan Ustazah

1. Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar Tajwid di TPA Matang Seulimeng selama ini bu?

Jawab: Ya dikasih materi dulu biasanya setelah selesai diberikan materi barulah dipraktekkan, jadi anak-anak bisa lebih cepat paham dan cepat ingat.

2. Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar?

Jawab: Media yang saya gunakan hanya media papan tulis kalau media yang lain contohnya seperti media permainan tidak ada.

3. Apakah kegiatan belajar mengajar sudah efektif hanya menggunakan metode ceramah, hafalan dan media cetak seperti buku ajar saja?

Jawab: Sebetulnya belum efektif juga biasakan anak-anak kurang ya, mungkin kalau lebih efektif lagi kan kita kasih media-media contohnya game jadi dia kan lebih menarik seperti itu.

4. Apakah ibu tidak ingin menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar?

Jawab: keinginan pasti ada, cuma kendalanya di waktu susah membaginya.

5. Apakah penggunaan media Safar tajwid yang saya terapkan ini membuat proses belajar mengajar lebih mudah menurut ibu?

Jawab: Tentu mudah, karena dia kan pakai media dan anak-anak lebih suka serta lebih mudah menangkap pelajarannya.

6. Apakah menurut ibu kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Game ini menjadi efektif untuk anak-anak di TPA ini?

Jawab: Tentu sangat efektif, kalau biasanya anak-anak jarang memperhatikan dan main sendiri, tapi setelah menggunakan media pembelajaran ini anak-anak senang mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi.

B. Pertanyaan Santri

1. Bagaimana menurut kamu tentang media yang saya buat?

Jawab: Ya bagus kak, karena menarik dan saya lebih faham.

2. Apakah kamu merasa kesulitan dalam memahami materi dengan media tersebut?

Jawab: Tidak kak, media ini sangat membantu kami dalam memahami materi.

3. Apakah mempraktikkan materi yang diajarkan lebih mudah dengan menggunakan media ini?

Jawab: Mudah kak, karena tiap kotaknya terdapat huruf hijayyah yang berkaitan dengan Nun Sukun atau Tanwin.

4. Bagaimana respon kamu ketika kalian menggunakan media ini dalam pembelajaran?

Jawab: Senang kak, karena bisa belajar sambil bermain

DOKUMENTASI



UJI COBA KELOMPOK KECIL



UJI COBA KELOMPOK BESAR



WAWANCARA PIMPINAN TPA



WAWANCARA PESERTA DIDIK

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model
Hannafin And Peck Pada Materi Tajwid Di TPA Matang Seulimeng

Penyusun : Siti Malinda

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Jurusan : PAI

Validator : Rita Sari, M. Pd

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis game yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang telah disediakan
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada salah satu alternatif skor validasi yang tersedia pada kolom.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

2 = Kurang Sesuai

4 = Baik

1 = Sangat Kurang Sesuai

3 = Cukup

No	Kriteria Yang Dinilai	Nilai					Kritik Dan Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Media mudah digunakan				✓		
2.	Media mudah disimpan					✓	
3.	Kombinasi warna menarik			✓			Kartu dibuat berwarna
4.	Desain tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik					✓	
5.	Media pembelajaran ini sesuai dengan kelompok kecil					✓	
6.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan).					✓	
7.	Bentuk dari susunan media pembelajaran rapi dan teratur.				✓		

8.	Bahasa yang digunakan dalam intruksi penggunaan media mudah di pahami.				✓		
----	--	--	--	--	---	--	--

C. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi validasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game ini:

- a. Layak Digunakan Tanpa Revisi
- (b.) Layak Digunakan Dengan Revisi Sesuai Saran
- c. Belum Layak Digunakan Di Lapangan

Langsa, 10 September 2021

Validator



(Rita Sari, M. Pd)

**Lingkari Salah Satu*

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model
Hannafin And Peck Pada Materi Tajwid Di TPA Matang Seulimeng

Penyusun : Siti Malinda

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Jurusan : PAI

Validator :Mahyidin, MA

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis game yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang telah disediakan
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada salah satu alternatif skor validasi yang tersedia pada kolom.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

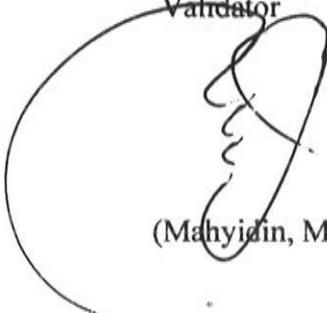
No	Kriteria yang dinilai	Nilai					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan tujuan mempelajari hukum nun sukun atau tanwin				✓		
2.	Kejelasan isi materi pelajaran					✓	
3.	Kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik dengan menggunakan media					✓	
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓	
5.	Penggunaan media pembelajaran berbasis game sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik				✓		

C. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi validasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game ini:

- a. Layak Digunakan Tanpa Revisi
- b. Layak Digunakan Dengan Revisi Sesuai Saran
- c. Belum Layak Digunakan Di Lapangan

Langsa, 15 September 2021

Validator

(Mahyidin, MA)

**Lingkari Salah Satu*

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model
Hannafin And Peck Pada Materi Tajwid Di TPA Matang Seulimeng

Penyusun : Siti Malinda

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Jurusan : PAI

Validator : Chery Julida, M. Pd

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli Bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis game yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang telah disediakan
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada salah satu alternatif skor validasi yang tersedia pada kolom.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

2 = Kurang Sesuai

4 = Baik

1 = Sangat Kurang Sesuai

3 = Cukup

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai					Kritik dan Saran
		1	2	3	4	5	
1	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas dan mudah dimengerti				✓		Gunakan kalimat efektif
2	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik					✓	
3	Penggunaan tanda baca sesuai ejaan Bahasa Indonesia			✓			Perbaiki sesuai dengan PUEBI
4	Penggunaan huruf kecil dan besar sesuai dengan PUEBI				✓		Perbaiki sesuai dengan PUEBI

C. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi validasi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis game ini:

- a. Layak Digunakan Tanpa Revisi
- b. Layak Digunakan Dengan Revisi Sesuai Saran
- c. Belum Layak Digunakan Di Lapangan

Langsa, 15 September 2021

Validator



(Chery Julida, M. Pd)

**Lingkari Salah Satu*

INSTRUMEN WAWANCARA

A. Pertanyaan Ustadz/Ustadzah

1. Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar Tajwid di TPA selama ini bu?
2. Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar?
3. Apakah kegiatan belajar mengajar sudah efektif hanya menggunakan metode ceramah, hafalan, dan media cetak seperti buku ajar?
4. Apakah ibu tidak ingin menggunakan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar?
5. Bagaimana menurut ibu tentang media yang saya buat?
6. Apakah dengan media ini kegiatan belajar mengajar semakin mudah bu?
7. Apakah menurut ibu kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game ini menjadi efektif?

B. Pertanyaan Santri

1. Bagaimana menurut kamu tentang media yang saya buat?
2. Apakah kamu merasa kesulitan dalam memahami materi dengan media tersebut?
3. Sejauh manakah media ini dapat membantu kamu dalam memahami pembelajaran?
4. Apakah dengan media ini untuk mempraktikkan materi yang diajarkan lebih mudah?
5. Bagaimana respon kamu ketika kalian menggunakan media ini dalam pembelajaran?

INSTRUMEN WAWANCARA

A. Pertanyaan Ustazah

1. Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar Tajwid di TPA Matang Seulimeng selama ini bu?

Jawab: Ya dikasih materi dulu biasanya setelah selesai diberikan materi barulah dipraktekkan, jadi anak-anak bisa lebih cepat paham dan cepat ingat.

2. Apakah ibu menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar?

Jawab: Media yang saya gunakan hanya media papan tulis kalau media yang lain contohnya seperti media permainan tidak ada.

3. Apakah kegiatan belajar mengajar sudah efektif hanya menggunakan metode ceramah, hafalan dan media cetak seperti buku ajar saja?

Jawab: Sebetulnya belum efektif juga biasakan anak-anak kurang ya, mungkin kalau lebih efektif lagi kan kita kasih media-media contohnya game jadi dia kan lebih menarik seperti itu.

4. Apakah ibu tidak ingin menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar?

Jawab: keinginan pasti ada, cuma kendalanya di waktu susah membaginya.

5. Apakah penggunaan media Safar tajwid yang saya terapkan ini membuat proses belajar mengajar lebih mudah menurut ibu?

Jawab: Tentu mudah, karena dia kan pakai media dan anak-anak lebih suka serta lebih mudah menangkap pelajarannya.

6. Apakah menurut ibu kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Game ini menjadi efektif untuk anak-anak di TPA ini?

Jawab: Tentu sangat efektif, kalau biasanya anak-anak jarang memperhatikan dan main sendiri, tapi setelah menggunakan media pembelajaran ini anak-anak senang mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi.

B. Pertanyaan Santri

1. Bagaimana menurut kamu tentang media yang saya buat?

Jawab: Ya bagus kak, karena menarik dan saya lebih faham.

2. Apakah kamu merasa kesulitan dalam memahami materi dengan media tersebut?

Jawab: Tidak kak, media ini sangat membantu kami dalam memahami materi.

3. Apakah mempraktikkan materi yang diajarkan lebih mudah dengan menggunakan media ini?

Jawab: Mudah kak, karena tiap kotaknya terdapat huruf hijayyah yang berkaitan dengan Nun Sukun atau Tanwin.

4. Bagaimana respon kamu ketika kalian menggunakan media ini dalam pembelajaran?

Jawab: Senang kak, karena bisa belajar sambil bermain

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN TAJWID MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS GAME

Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ini berdasarkan pengamatan anda saat pelaksanaan pembelajaran.
2. Beri tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan skala penilaian yang tersedia untuk aspek kegiatan yang diamati.

No	Indikator	Aspek Yang Diamati
1.	Listening&Visual Activities	Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran
2.	Motoric Activities	Siswa duduk sesuai degan warna bidak kelompok masing-masing Siswa pada setiap perwakilan kelompok secara bergiliran melempar dadu
3.	Oral&Mental Activities	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dalam menjawab soal yang didapat.
4.	Mental&Emotional Activities	Siswa saling membantu dalam menyelesaikan soal yang didapat
5.	Visual&Emotional Activities	Siswa mendengarkan dan memperhatikan dengan baik ketika kelompok lain menjawab soal.

Aspek Yang Diamati

A : Listening&Visual Activities

B : Motoric Activities

C : Oral&Mental Activities

D : Mental&Emotional Activities

E : Visual&Emotional Activities

Keterangan:

1 : Tidak Setuju

2 : Kurang Setuju

3 : Setuju

4 : Sangat Setuju

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati																Jumlah	Kualifikasi								
		A				B				C				D						E							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4				
1.	Salsabila			✓				✓				✓				✓				✓				✓		16	80
2.	Zikra		✓				✓					✓				✓				✓				✓		17	85
3.	Tiara		✓					✓				✓				✓				✓				✓		17	85
4.	Azka			✓				✓				✓				✓				✓				✓		17	85

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati																Jumlah	Kualifikasi								
		A				B				C				D						E							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			1	2	3	4				
1.	Salsabila			✓				✓				✓				✓				✓				✓		26	100
2.	Zikra			✓				✓				✓				✓				✓				✓		19	95
3.	Tiara			✓				✓				✓				✓				✓				✓		19	95
4.	Azka			✓				✓				✓				✓				✓				✓		19	95
5.	Rafa			✓				✓				✓				✓				✓				✓		19	95
6.	Hazrul			✓				✓				✓				✓				✓				✓		19	95
7.	Amara			✓				✓				✓				✓				✓				✓		18	90
8.	Fitri			✓				✓				✓				✓				✓				✓		19	95

Observer


(Eva Mayharni)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus Zawiyah Cot Kala, Jln. Meurandeh Kota Langsa – Kota Langsa – Aceh Telp. 0641-22619/23129
Fax. 0641 – 425139 E-mail : info@stainlangsa.ac.id

Nomor : 1340/In.24/FTIK/TL.00/09/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Untuk Penelitian**

Langsa, 15 September 2021

Kepada Yth,

Kepala TPA Matang Seulimeng
di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dengan ini kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

N a m a : **Siti Malinda**
N I M : 1012017027
Semester : IX (Sembilan)
Fakultas / Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
A l a m a t : Desa Gampong Tengah Kec. Langsa Kota Kab. Kota
Langsa

Bermaksud mengadakan penelitian di Desa yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan penyusunan Skripsi yang berjudul :

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
MENGUNAKAN MODEL HANNAPIN DAN PECK PADA MATERI TAJWID
DI TPA MATANG SEULIMENG***

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

Zainal Abidin

Tembusan :
- Ketua Prodi PAI



**TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN (TPA) MATANG
SEULIMENG PEMERINTAH KOTA LANGSA KECAMATAN
LANGSA BARAT**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Indriani, S. Pd
Jabatan : Pimpinan TPA Matang Seulimeng
Alamat : Gampong Matang Seulimeng, Kecamatan Langsa Barat, Kota Langsa

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Siti Malinda
NIM : 1012017027
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Telah selesai melakukan penelitian di TPA Matang Seulimeng selama waktu yang dibutuhkan, terhitung mulai tanggal 05 Oktober sampai dengan 07 Oktober 2021 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan Model Hannapin dan Peck Pada Materi Tajwid Di TPA Matang Seulimeng".

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Langsa, 07 Oktober 2021

Pimpinan TPA Matang Seulimeng

Fajar Indriani, S. Pd

LAMPIRAN 9**RIWAYAT HIDUP MAHASISWA**

Nama : Siti Malinda
NIM : 1012017027
Tempat, Tanggal Lahir : Langsa, 05 Mei 1999
Jurusan : PAI
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Tahun Masuk : 2017
Alamat : Lingk. Balee Krueng, Gampong Teungoh.
Riwayat Pendidikan : TK Jasa Bunda (2004-2005)
SDN Gampong Teungoh (2005-2011)
Mtsn Langsa (2011-2014)
MAN 2 Langsa (2014-2017)
IAIN Langsa (2017-2022)

Langsa, 10 Januari 2022

Yang membuat pertanyaan



Siti Malinda

NIM. 1012017027