

PENERAPAN APLIKASI MOBILE BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK PEMBELAJARAN TAJWID INTERAKTIF PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

Mahgfirotin¹, Muhammad Kholil²

¹Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam,
Universitas Nurul Jadid,

²Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam,
Universitas Nurul Jadid,

¹maghfirotin8@gmail.com, ²mad.ayenk@unuja.ac.id

ABSTRACTs

This study aims to describe the implementation of technology-based Tajweed educational game applications in learning the Qur'an Hadith in grade IV of Madrasah Ibtidaiyah Darussalam. This study also examines students' learning experiences, teachers' perspectives, and factors that support or inhibit their use. This study uses a descriptive qualitative approach with a case study design. Data collection methods include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The collected data is then analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study show that the application can create a more interactive and student-focused Tajweed learning process with material features, audio pronunciation features, and interactive quizzes. This application has also been proven to increase motivation, participation, independence, and increase students' confidence in reading the Qur'an correctly according to the rules of tajweed. Teachers gave positive responses to the use of the application. As a learning support tool in the digital era, the use of this application is supported by student enthusiasm, attractive audio-visual displays, and guidance from teachers. However, some challenges still remain, such as limited devices, limited internet access, limited study time, and potential obstacles due to smartphone use.

Keywords: mobile application, educational games, tajweed learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi permainan edukatif Tajwid berbasis teknologi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darussalam. Penelitian ini juga mengkaji pengalaman belajar siswa, perspektif guru, dan faktor-faktor pendukung atau penghambat penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

aplikasi tersebut dapat menciptakan proses pembelajaran Tajwid yang lebih interaktif dan berfokus pada siswa dengan fitur materi, fitur pengucapan audio, dan kuis interaktif. Aplikasi ini juga terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, kemandirian, serta peningkatan kepercayaan diri siswa dalam membaca Al-Qur'an secara benar sesuai aturan tajwid. Guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Sebagai alat pendukung pembelajaran di era digital, penggunaan aplikasi ini didukung oleh antusiasme siswa, tampilan audio-visual yang menarik, dan bimbingan dari guru. Namun, beberapa tantangan masih tetap ada, seperti keterbatasan perangkat, keterbatasan akses internet, keterbatasan waktu belajar, serta potensi hambatan akibat penggunaan smartphone.

Kata Kunci: aplikasi mobile, game edukasi, pembelajaran tajwid

A. Pendahuluan

Pembelajaran tajwid di tingkat Madrasah Ibtidaiyah hingga saat ini masih mengalami berbagai kendala, terutama berkaitan dengan rendahnya partisipasi aktif siswa serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Ndona & Kalkautsar, 2025). Berdasarkan hasil observasi di madrasah, proses pembelajaran tajwid umumnya masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, diskusi, pemberian tugas, serta latihan membaca Al-Qur'an secara konvensional (Baiti et al., 2022). Pendekatan tersebut cenderung berfokus pada aktivitas menghafal serta pengulangan, sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif, eksploratif, ataupun reflektif dalam menguasai berbagai kaidah tajwid (BZ et al., 2024). Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa mudah merasa bosan serta mengalami kesulitan dalam memahami hukum-hukum tajwid, seperti nun sukun dan tanwin, mim sukun, tasydid, ataupun mad. Sementara itu, kemampuan dalam ilmu tajwid menjadi dasar utama untuk memastikan bacaan Al-Qur'an sesuai dengan aturan

pelafalan yang tepat (Mugiyono & Sutan Aldi Ramadan, 2024). Berbagai metode pembelajaran membaca Al-Qur'an sudah diterapkan untuk meningkatkan kelancaran serta ketepatan bacaan, salah satunya ialah metode Qira'ati yang mengutamakan latihan secara bertahap serta pembiasaan membaca secara berulang (Fatah & Hidayatullah, 2021); (Huda & Huda, 2022). Meskipun metode tersebut terbukti efisien dalam beberapa konteks pembelajaran, penerapannya di tingkat MI masih menghadapi keterbatasan, terutama dalam hal ketersediaan media pendukung yang bersifat interaktif dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan mutu pendidikan tajwid tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh ketersediaan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara lebih menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Selain itu, penggunaan perangkat mobile di kalangan siswa sekolah dasar semakin meningkat. Namun demikian, pemanfaatannya sebagai sarana pembelajaran keagamaan, khususnya dalam pembelajaran tajwid, masih tergolong

terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebiasaan siswa dalam menggunakan teknologi digital dengan praktik pembelajaran tajwid yang masih berlangsung secara tradisional. Pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan aktivitas interaktif diyakini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta menyenangkan bagi siswa (Mohd Rosyid, 2024). Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android dalam pembelajaran tahsin dan tajwid dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih sistematis dan mudah dipahami oleh siswa (Maulana & Nasir, 2022). Selain itu, aplikasi pembelajaran tajwid berbasis mobile dinilai efektif karena menggabungkan unsur bacaan, audio, serta visual dalam satu media yang terpadu (Anggreini & Putra, 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak sekedar menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang praktis, interaktif, dan gampang diakses oleh siswa.

Masih ditemukan berbagai permasalahan di sekolah dasar terkait kemampuan siswa dalam membaca Al-Qur'an berdasarkan kaidah tajwid. Sebagian siswa belum mampu dengan baik dan lancar. Situasi ini dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang kurang menarik serta kurangnya sarana yang dapat mendorong siswa untuk berlatih secara mandiri (Nimim Ali et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran anak usia dasar, penggunaan game edukasi dipandang mampu meningkatkan minat serta motivasi

belajar karena menghadirkan suasana pendidikan yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Azzah et al., 2025). Oleh karena itu, aplikasi game edukasi berbasis mobile berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran tajwid yang relevan dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Pembelajaran tajwid juga menjadi bagian penting dalam upaya penguatan literasi Al-Qur'an secara berkelanjutan. Literasi Al-Qur'an tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca secara teknis, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap aturan bacaan serta ketepatan pelafalan. Struktur literasi Al-Qur'an yang tersusun secara baik dan sistematis, termasuk pemilihan metode serta media pembelajaran yang tepat, memiliki peran yang signifikan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran tajwid di lembaga pendidikan Islam (Feriska Listrianti & Wina Amalia, 2025). Dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukasi dapat menjadi bagian dari struktur tersebut karena sesuai dengan karakteristik belajar anak umur dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain serta visualisasi yang menarik.

Keunikan penelitian ini terletak pada temuan lapangan yang menunjukkan adanya kebutuhan spesial dari guru maupun siswa MI terhadap media pembelajaran tajwid yang praktis, interaktif, dan gampang digunakan. Pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an Hadis menjadi lebih mudah ketika pembelajaran dilengkapi contoh audio dan kegiatan praktik langsung, sebagaimana disampaikan guru pada hasil wawancara awal. Namun

demikian, madrasah belum memiliki media digital yang dirancang secara khusus sesuai dengan kemampuan serta karakteristik siswa MI. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual dapat membantu siswa memahami materi tajwid secara lebih efektif (Nadawiyah & Anggraeni, 2021). Antusiasme siswa terlihat meningkat ketika mereka mengikuti permainan edukatif sederhana, sebagaimana ditunjukkan dari hasil observasi. Hal ini mengisyaratkan bahwa penerapan pendekatan game-based learning berpotensi mendukung pembelajaran tajwid.

Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa permainan bimbingan tajwid berbasis Android dapat meningkatkan minat belajar siswa (Dhaniswara et al., 2023). Namun, fokus utama dari sebagian besar penelitian tersebut masih terarah pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif dan belum banyak mengkaji secara mendalam pengalaman serta tantangan penerapannya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan Al-Qur'an juga terbukti dapat menolong tingkatan kemampuan membaca serta pemahaman tajwid siswa (Alriyadi & Hassan, 2025), meskipun pembahasannya masih bersifat umum. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menghadirkan kajian kualitatif yang mengeksplorasi penggunaan aplikasi game edukasi tajwid berbasis mobile yang dirancang khusus untuk siswa MI dengan melihat perspektif guru dan siswa secara langsung.

Penelitian ini menawarkan suatu kebaruan dalam pembelajaran

tajwid pada siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui pemanfaatan aplikasi mobile yang dirancang berbasis game bimbingan interaktif. Unsur kebaruan tersebut terletak pada pemanfaatan fitur audio-visual yang memungkinkan siswa melihat animasi huruf sekalian mendengarkan pelafalan tajwid yang benar secara bersamaan, sehingga proses pendidikan jadi lebih menarik dan efisien. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan unsur gamifikasi serta sistem umpan balik otomatis dengan memotivasi siswa untuk belajar secara rajin, terlibat, dan berlatih secara berkelanjutan. Dengan integrasi teknologi digital, media audio-visual, dan konsep game edukatif, pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap kaidah tajwid secara lebih signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan aplikasi permainan edukatif tajwid berbasis mobile dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut, terutama yang berkaitan dengan keterlibatan belajar, motivasi, kemandirian, serta kepercayaan diri dalam pelafalan bacaan Al-Qur'an sesuai dengan ketentuan tajwid. Penelitian ini juga mencoba menggali persepsi guru Al-Qur'an Hadis terhadap pemanfaatan aplikasi game edukasi tajwid sebagai media pendukung pembelajaran, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun membatasi

penerapannya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus, karena penelitian berfokus pada pengkajian secara mendalam terhadap fenomena penerapan aplikasi mobile berbasis game edukasi tajwid dalam situasi nyata di satuan pendidikan. Pendekatan kualitatif dipilih agar peneliti dapat menguasai secara komprehensif pengalaman, persepsi, dan dinamika proses pembelajaran yang berlangsung secara alami tanpa adanya manipulasi terhadap variabel penelitian. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam yang berada di Desa Sumberrejo, Kecamatan Paiton. Media pembelajaran yang menjadi objek kajian adalah aplikasi interaktif materi ilmu tajwid berbasis Android yang dapat diunduh melalui Play Store dan dijalankan menggunakan perangkat smartphone (Maskur et al., 2021). Kegiatan penelitian dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah dengan peneliti sebagai instrumen utama yang berperan dalam mengumpulkan, mengolah, serta menafsirkan data melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran tajwid menggunakan aplikasi game edukasi pada siswa kelas IV, serta wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran Al- Qur' an Hadis dan beberapa siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam. Sementara itu,

data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang mencakup buku, artikel jurnal ilmiah, serta berbagai referensi lain yang relevan dengan topik media pembelajaran digital dan pembelajaran tajwid. Data pendukung tersebut dimanfaatkan untuk memperkuat landasan teoritis penelitian serta membantu proses analisis dan interpretasi temuan secara lebih menyeluruh.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui empat metode utama, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, yang disesuaikan dengan fokus penelitian. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses penggunaan aplikasi dalam kegiatan pendidikan, interaksi siswa dengan aplikasi, serta peran guru dalam memberikan bimbingan selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dimanfaatkan sebagai cara untuk menelusuri secara lebih mendalam pandangan guru dan pengalaman siswa mengenai manfaat, kendala, dan pengaruh penggunaan aplikasi terhadap pemahaman materi tajwid. Untuk mendapatkan informasi dari siswa, peneliti juga menyebarkan angket yang bertujuan memperoleh informasi tambahan mengenai tanggapan mereka, tingkat motivasi belajar, serta keterlibatan selama penggunaan aplikasi. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran saat menggunakan aplikasi serta hasil pengisian angket juga dimanfaatkan sebagai sumber data tambahan yang berfungsi mempertegas keabsahan temuan penelitian.

Model analisis kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data melalui

tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Hidayati et al., 2025). Dalam proses reduksi data, peneliti menyeleksi serta memusatkan data yang dianggap penting sehingga sesuai dengan fokus permasalahan dalam penelitian. Selanjutnya, tahap penyajian data dilakukan melalui penyusunan deskripsi naratif secara sistematis sehingga memudahkan proses pemaknaan data. Pada tahap akhir, peneliti melakukan penarikan kesimpulan secara bertahap serta diperiksa kembali melalui triangulasi sumber dan teknik agar keabsahan data dapat terjamin. Melalui penerapan model analisis tersebut, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana aplikasi permainan edukatif tajwid dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran tajwid yang interaktif di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan Aplikasi Game Edukasi Tajwid Berbasis Mobile

Penerapan aplikasi game edukasi tajwid berbasis mobile dilakukan sebagai salah satu bentuk inovasi dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darussalam. Kegiatan pembelajaran ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, tanpa menghilangkan peran utama guru sebagai fasilitator dan pembimbing selama proses pembelajaran berlangsung.

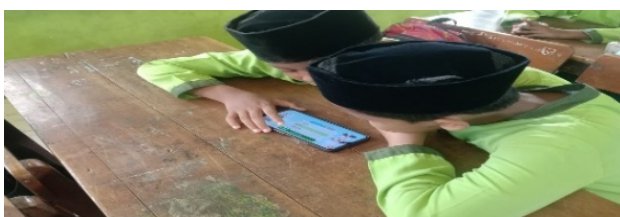
Salah satu guru menyampaikan bahwa sebelum memanfaatkan aplikasi tersebut,

pembelajaran tajwid masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, serta praktik membaca Al-Qur'an secara bergiliran di depan kelas. Metode tersebut dinilai cukup efektif dalam melatih kebiasaan membaca Al-Qur'an. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pembelajaran serta adanya perbedaan kemampuan membaca di antara siswa yang cukup signifikan. Guru menjelaskan bahwa sebagian siswa menunjukkan kepercayaan diri ketika membaca di depan kelas, sedangkan siswa yang kemampuan membacanya masih terbatas cenderung merasa ragu dan kurang berani tampil.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, penerapan aplikasi dalam pembelajaran dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu sehingga siswa tidak mengalami kesulitan saat menggunakannya. Guru terlebih dahulu memberikan penjelasan singkat mengenai materi tajwid yang akan dipelajari, kemudian memperkenalkan cara penggunaan aplikasi kepada siswa sebelum mereka mencoba mengoperasikannya secara mandiri. Langkah ini bertujuan agar siswa memahami tujuan pembelajaran serta dapat memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi secara optimal.

Guru juga menegaskan bahwa penggunaan aplikasi tersebut tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran, melainkan sebagai media pendukung yang membantu penyampaian materi. Guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan arahan, penjelasan tambahan, serta membantu siswa

yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tajwid. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru juga aktif berkeliling di dalam kelas untuk memantau penggunaan aplikasi serta memastikan siswa tetap fokus pada aktivitas belajar. Berikut ini gambar siswa kelas IV madrasah ibtidaiyah darussalam sedang menggunakan aplikasi game edukasi tajwid berbasis mobile dalam kegiatan pembelajaran al-quran hadis.



Gambar 1.1 siswa menggunakan aplikasi game edukasi tajwid dalam pembelajaran di kelas IV madrasah ibtidaiyah darussalam

Berdasarkan hasil observasi di kelas, terlihat bahwa siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi ketika menggunakan aplikasi tersebut. Ketika fitur materi dibuka, siswa membaca penjelasan singkat yang disertai dengan ilustrasi huruf hijaiyah serta contoh bacaan. Fitur audio pelafalan menjadi salah satu bagian yang paling sering dimanfaatkan oleh siswa. Beberapa siswa terlihat memutar ulang audio beberapa kali, kemudian mencoba menirukan pelafalan secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan adanya proses belajar reflektif yang terjadi secara spontan pada diri siswa.

Secara keseluruhan, penerapan aplikasi game edukasi tajwid berbasis mobile di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif, antusias, serta memiliki

kepercayaan diri yang lebih baik dalam mempelajari tajwid. Proses pembelajaran yang berlangsung tidak lagi bersifat satu arah, melainkan melibatkan interaksi yang lebih dinamis antara guru, siswa, dan media pembelajaran yang digunakan.

Pengalaman Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Game Edukasi Tajwid

Penggunaan aplikasi game edukasi tajwid dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tajwid yang sebelumnya mereka terima. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan belajar berlangsung, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media pembelajaran berbasis digital tersebut. Sejak awal kegiatan, siswa tampak tertarik dengan tampilan aplikasi serta segera mencoba berbagai fitur yang tersedia setelah mendapatkan penjelasan dari guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup.

Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya membaca materi yang tersedia dalam aplikasi, tetapi juga aktif memanfaatkan fitur audio yang menyajikan contoh pelafalan ayat sesuai kaidah tajwid. Beberapa siswa terlihat mengulang pemutaran audio secara berkali-kali untuk memastikan pelafalan yang mereka tirukan sudah tepat. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya keterlibatan belajar yang cukup tinggi, karena siswa secara mandiri berusaha memperbaiki cara membaca mereka. Hal ini berbeda dengan pembelajaran

yang hanya mengandalkan penjelasan guru di kelas, di mana kesempatan siswa untuk berlatih secara individual relatif terbatas.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa keberadaan fitur suara dalam aplikasi sangat membantu mereka memahami cara membaca Al-Qur'an dengan benar. Siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah membedakan berbagai hukum bacaan, terutama pada materi yang berkaitan dengan nun mati dan tanwin maupun mim mati. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa setelah berlatih melalui aplikasi, mereka merasa lebih berani ketika diminta membaca di depan kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman sekaligus rasa percaya diri siswa.

Data dokumentasi pembelajaran turut mendukung temuan tersebut. Dokumentasi berupa foto kegiatan kelas serta rekaman hasil kuis dalam aplikasi memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengikuti latihan yang diberikan dengan cukup baik. Beberapa tangkapan layar hasil kuis juga menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah siswa mengulang materi yang tersedia dalam aplikasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap proses belajar siswa.

Selain berdampak pada pemahaman materi, penggunaan aplikasi juga memunculkan interaksi sosial di antara siswa. Dalam beberapa kesempatan, terlihat siswa

saling membantu teman yang mengalami kesulitan ketika mengoperasikan aplikasi atau memahami materi yang ditampilkan. Walaupun pada awalnya terdapat beberapa kendala teknis dalam penggunaan smartphone, melalui arahan guru dan kerja sama antar siswa, kendala tersebut dapat diatasi secara bertahap. Hasil triangulasi data yang bersumber observasi, wawancara, serta dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game edukasi tajwid mampu meningkatkan partisipasi belajar, motivasi, kemandirian, serta kepercayaan diri siswa dalam mempelajari tajwid.

Persepsi Guru terhadap Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Tajwid

Hasil dari wawancara dengan guru Al-Qur'an Hadis kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam menunjukkan bahwa guru memiliki pandangan yang positif terhadap penggunaan aplikasi game edukasi tajwid dalam pembelajaran. Guru menilai bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi merupakan langkah inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dipandang sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar sekaligus menyesuaikan proses pendidikan dengan perkembangan zaman.

Guru menjelaskan bahwa sebelum penggunaan aplikasi, kegiatan pembelajaran tajwid di kelas cenderung berlangsung secara konvensional dengan variasi metode yang terbatas. Kondisi tersebut

membuat suasana belajar terkadang terasa monoton meskipun materi telah disampaikan secara sistematis. Setelah aplikasi mulai digunakan, guru merasakan adanya perubahan dalam dinamika kelas. Proses pembelajaran berlangsung dengan keterlibatan siswa yang lebih aktif disertai tingkat antusiasme yang meningkat.

Berdasarkan pengamatan guru, salah satu kelebihan utama aplikasi adalah kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Melalui kombinasi materi, contoh pelafalan, serta latihan soal interaktif, siswa dapat belajar secara lebih mandiri. Guru menilai pendekatan tersebut cocok diterapkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah karena mereka cenderung menyukai tampilan visual serta aktivitas yang bersifat permainan.

Dokumentasi kegiatan pembelajaran juga memperlihatkan adanya peningkatan partisipasi siswa ketika aplikasi digunakan. Foto kegiatan kelas dan hasil kuis dalam aplikasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menuntaskan latihan yang diberikan dengan lancar. Selain itu, guru juga mengamati adanya peningkatan rasa percaya diri pada siswa yang sebelumnya kurang aktif saat diminta membaca Al-Qur'an di depan kelas.

Meskipun demikian, guru mengakui bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memiliki tantangan tersendiri,

khususnya dalam mengawasi penggunaan smartphone agar tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru menekankan pentingnya pengelolaan kelas yang baik serta pendampingan yang intensif ketika media digital digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, guru berpendapat bahwa aplikasi game edukasi tajwid dapat menjadi media pendukung yang efektif dalam pembelajaran tajwid. Dengan pengelolaan yang tepat serta keterlibatan aktif guru sebagai fasilitator, aplikasi tersebut mampu membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Aplikasi Game Edukasi Tajwid

Implementasi aplikasi game edukasi tajwid pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam dipengaruhi oleh sejumlah kondisi yang berkaitan dengan lingkungan belajar di madrasah tersebut. Kondisi tersebut meliputi aspek yang mendorong keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital maupun aspek yang menjadi kendala selama proses penerapannya. Faktor-faktor tersebut berkaitan dengan karakteristik siswa, kesiapan tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi, ketersediaan fasilitas pembelajaran, serta kebiasaan belajar yang berkembang di lingkungan sekolah.

Oleh karena itu, identifikasi terhadap berbagai faktor tersebut diperlukan untuk memahami tingkat keberhasilan implementasi aplikasi sebagai media pembelajaran tajwid. Beberapa faktor pendukung dan penghambat penerapan aplikasi game edukasi tajwid di madrasah ibtidaiyah darussalam dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.2 faktor pendukung dan penghambat madrasah ibtidaiyah darussalam

Berdasarkan keterangan dari guru yang mengajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, salah satu kendala utama dalam penggunaan aplikasi adalah tidak semua siswa memiliki perangkat smartphone pribadi. Kondisi ini menyebabkan penggunaan aplikasi tidak dapat dilakukan secara individual oleh seluruh siswa. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, guru menerapkan sistem kerja kelompok sehingga beberapa siswa dapat menggunakan satu perangkat secara bersama. Cara ini tidak hanya memungkinkan semua siswa tetap mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi juga mendorong interaksi dan kerja sama antar peserta didik.

Selain keterbatasan perangkat, kondisi jaringan internet di lingkungan sekolah juga menjadi tantangan dalam penggunaan media

pembelajaran berbasis aplikasi. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, koneksi internet yang tidak stabil terkadang memperlambat proses pengunduhan ataupun pembaruan aplikasi. Meskipun demikian, aplikasi tetap dapat digunakan tanpa koneksi internet setelah proses instalasi selesai dilakukan. Hal ini memungkinkan kegiatan belajar tetap berjalan meskipun akses jaringan tidak selalu tersedia.

Keterbatasan waktu pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis juga menjadi salah satu pertimbangan dalam penerapan aplikasi. Waktu belajar yang relatif singkat menuntut guru untuk mengatur kegiatan pembelajaran secara efisien. Dalam hal ini, aplikasi dimanfaatkan sebagai sarana tambahan yang digunakan untuk latihan singkat maupun penguatan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Dengan demikian, penggunaan aplikasi tidak menggantikan metode pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya, tetapi berfungsi sebagai pelengkap yang membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Perbedaan kemampuan belajar siswa juga menjadi salah satu tantangan dalam penerapan media berbasis teknologi. Tidak semua siswa pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah memiliki kemampuan yang seimbang dalam memahami materi tajwid maupun dalam mengoperasikan perangkat digital. Oleh karena itu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru memberikan pendampingan secara langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan. Guru juga berperan menjelaskan kembali materi

yang belum dipahami serta memastikan penggunaan aplikasi tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

pemanfaatan *smartphone* sebagai alat belajar juga berpotensi menimbulkan gangguan apabila tidak diawasi dengan baik. Oleh sebab itu, guru menetapkan aturan penggunaan perangkat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Akses siswa dibatasi hanya pada aplikasi yang berkaitan dengan kegiatan belajar, serta guru memberikan penjelasan mengenai cara menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Pengawasan yang dilakukan secara konsisten membantu menjaga agar penggunaan perangkat tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa.

Secara umum, berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat penggunaan aplikasi game edukasi tajwid di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam menunjukkan adanya proses penyesuaian terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Keberhasilan penerapan aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan siswa, peran guru dalam mengelola proses pembelajaran, serta dukungan fasilitas yang tersedia di sekolah. Dengan perencanaan yang tepat dan pendampingan yang berkelanjutan, berbagai kendala yang muncul dapat diatasi sehingga aplikasi tersebut berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami kaidah tajwid.

C. Pembahasan

Penerapan Aplikasi dalam Perspektif Strategi Pembelajaran

Penerapan aplikasi game edukasi tajwid berbasis mobile di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam menunjukkan perubahan pendekatan pembelajaran menuju model yang lebih berorientasi pada aktivitas siswa. Melalui fitur materi, contoh pelafalan berbasis audio, serta kuis interaktif, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan mereka. Pola ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif di sekolah dasar sebagaimana dijelaskan oleh (Hidayah et al., 2025). Selain itu, keberadaan fitur pengulangan audio juga mendukung proses latihan membaca Al-Qur'an secara berkelanjutan, yang menurut (Syafirin et al., 2021) berperan penting dalam meningkatkan ketepatan dan kelancaran bacaan siswa.

Analisis Pengalaman Siswa: Keterlibatan Kognitif dan Afektif

Penggunaan aplikasi game edukasi tajwid terbukti mendorong keterlibatan siswa baik dari aspek kognitif maupun afektif. Dari sisi kognitif, siswa aktif memanfaatkan fitur audio untuk menirukan pelafalan serta mengerjakan kuis sebagai bentuk evaluasi mandiri, yang mencerminkan adanya proses pengelolaan belajar secara mandiri (*self-regulated learning*). Temuan ini sejalan dengan penelitian (Habibullah & Nihayah, 2023) serta (Fajar & Kasianto, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis

audio-visual mampu meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman siswa. Selain itu, unsur permainan dalam aplikasi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam mempelajari tajwid, sebagaimana dijelaskan oleh (Nazri & Ismail, 2025)

Analisis Persepsi Guru: Transformasi Peran dan Literasi Digital

Guru memandang penggunaan aplikasi game edukasi tajwid sebagai inovasi pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar tanpa menggantikan peran utama guru. Dalam praktiknya, guru tetap memberikan pengantar materi, arahan penggunaan aplikasi, serta pengawasan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan adanya transformasi peran guru dari sumber utama informasi menjadi fasilitator yang membimbing proses belajar siswa. Pandangan ini sejalan dengan (Mahmud et al., 2025) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat memperkuat fungsi guru sebagai pendamping belajar, serta konsep literasi digital menurut (Adawiyah, 2022) yang menekankan pentingnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara pedagogis.

Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan

Penerapan aplikasi game edukasi tajwid di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam didukung oleh beberapa

faktor, seperti antusiasme siswa terhadap media digital, tampilan audio-visual yang menarik, kemampuan aplikasi digunakan secara offline, serta pendampingan aktif dari guru selama proses pembelajaran. Di sisi lain, terdapat beberapa kendala yang ditemukan, antara lain keterbatasan kepemilikan smartphone pada sebagian siswa, kondisi jaringan internet yang tidak selalu stabil, keterbatasan waktu pembelajaran, serta potensi distraksi penggunaan perangkat digital. Meskipun demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui strategi pembelajaran yang adaptif, seperti belajar berkelompok dan pengawasan yang konsisten, sehingga sesuai dengan pendapat (Suprihno et al., 2025) bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital sangat bergantung pada pengelolaan kelas dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, penerapan aplikasi game edukasi tajwid berbasis mobile dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darussalam mampu memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media digital tersebut membantu kegiatan belajar menjadi lebih interaktif serta menarik perhatian siswa. Melalui gabungan materi pembelajaran, contoh pelafalan berbasis audio, serta latihan dalam bentuk kuis interaktif, aplikasi berperan sebagai media

pendukung yang memudahkan guru menyampaikan materi tajwid agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penerapan aplikasi juga berpengaruh terhadap meningkatnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan ketertarikan belajar yang lebih tinggi, tingkat rasa ingin tahu yang bertambah, serta kepercayaan diri yang lebih baik ketika mempraktikkan bacaan Al-Qur'an sesuai dengan aturan tajwid, khususnya untuk materi nun sukun, tanwin, dan mim sukun. Dari sudut pandang guru, pemanfaatan aplikasi dipandang sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik masa kini. Walaupun demikian, implementasinya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian siswa, kondisi jaringan internet yang belum stabil, keterbatasan waktu belajar di kelas, serta kemungkinan terjadinya distraksi ketika smartphone digunakan.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan dilakukan kajian lanjutan dengan pendekatan campuran (mixed methods) atau eksperimen yang melibatkan lebih banyak madrasah guna menguji efektivitas aplikasi secara kuantitatif terhadap peningkatan hasil belajar tajwid dalam jangka panjang. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengembangkan fitur aplikasi yang lebih variatif, seperti sistem level bertahap, pelaporan progres belajar, serta integrasi umpan balik otomatis terhadap kesalahan bacaan, sehingga aplikasi tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan, tetapi juga memberikan penguatan kompetensi tajwid secara lebih terukur dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. (2022). Peran literasi digital dalam pembelajaran al-qur'an hadis. Penerbit Nem.
- Hidayah, H., Suwarningsih, T., Judijanto, L., Janah, R., Pujowati, M., Apriyanto, A., Widuri, R., Nurbayani, N., & Efitra, E. (2025). Strategi pembelajaran di sekolah dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alriyadi, M. I. G., & Hassan, A. A. (2025). Implementasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Huruf Hijaiyah untuk Siswa Sekolah Dasar Swasta Muhammadiyah Labuan. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 6(3), 1874–1883. <https://doi.org/10.63447/jimik.v6i3.1619>
- Anggreini, N. L., & Putra, I. P. (2022). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(1), 44–49. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.300>
- Azzah, A. N., Nadila, W. N., Azizah, W., Suandi, D. R., Ermawati, L., Ardiansyah, S., Rosyqoh, M., Al Kharimah, L., Syahrurromadhon, N., & Al Husna, R. H. (2025). Pendampingan Penggunaan Aplikasi Cinta Qur'an Pada Program Ngaji Gaul Dalam Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) DI TPQ As-Syifa Dusun Kemloko, Desa Bumiayu, Kecamatan Selopampang, Kabupaten Temanggung. *Sevaka: Hasil Kegiatan Layanan Masyarakat*, 3(1), 69–82.
- Baiti, L. N., Puspitasari, T., & Mustofa, I. (2022). Peran Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Berdasarkan

- Ilmu Tajwid Dengan Metode Joyful Learning Di Mi Mathla'Ul Anwar Margosari. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 32–37. www.stitpringsewu.ac.id
- BZ, Z. B., Nuzulah, F., Muarifah, L., Zakiyah, Z. U., Ummah, W. R., Alfina, A. T., & Rozikin, D. A. (2024). Teacher Mentoring to Enhance Quran Reading Skills Using Card-Shot Hijaiyah Letter Media at Islamic Education of Qur'an. *Education and Sociedad Journal*, 2(1), 22–32. <https://doi.org/10.61987/edsojou.v2i1.558>
- Dhaniswara, E., Larisu, Z., Sanjaya, F., Kurniasari, N., Megavitry, R., & Marlina. (2023). Analisis Peran Game Edukasi Berbasis Mobile Dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 24–30. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/17586/12987/55105>
- Fajar, D. H., & Kasianto, K. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Memahami Pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 2(1), 37–43.
- Fatah, A., & Hidayatullah, M. (2021). Penerapan Metode Yanbu ' a Dalam Meningkatkan Kefasihan Membaca. *Jurnal Penelitian*, 15(1), 169–206. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jurnalPenelitian>
- Feriska Listrianti, & Wina Amalia. (2025). The Ecosystem of Quranic Literacy: Exploring Management Dynamics in Tartila Method. *Journal of Educational Management Research*, 4(3), 1174–1189. <https://doi.org/10.61987/jemr.v4i4.1096>
- Habibullah, M. R., & Nihayah, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tajwid Digital berbasis Audio, Visual, dan Website di Madrasah Diniyah (Development of Audio, Visual and Website-based Digital Tajwid Teaching Materials at Madrasah Diniyah). *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 611–618.
- Hidayati, S., Ikrar, I., & Syamsiar, S. (2025). Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Tajwid Siswa Kelas VII di SMPIT Daarul Hikmah Boarding School Bontang. ... *Pendidikan Islam*, 3(September). <https://ejournal.stitsyambtg.ac.id/index.php/nabawi/article/view/180%0Ahttps://ejournal.stitsyambtg.ac.id/index.php/nabawi/article/download/180/107>
- Huda, U. N., & Huda, U. N. (2022). Implementasi Metode Qira ' ati Dalam Meningkatkan Ketepatan Membaca Al- Qur ' an Di T PQ Manba ' ul Ulum Desa Sukaraja Tahun 2022 Dhea Fitria Marlina *Pendahuluan Secara etimologi Al- Qur ' an diambil dari kata* □. 01, 1–17.
- Mahmud, S., Pranajaya, S. A., Emawati, E., & Ainiah, N. (2025). Penguatan Peran Guru Mengaji melalui Inovasi Teknologi Pembelajaran Al-Qur'an Digital di Komunitas Perkotaan. *Jurnal Kolaborasi Akademika*, 2(2), 148–161.
- Maskur, Anwar, M. K., & Trianah. (2021). Implementasi Pembelajaran Blended Learning Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Magistra*, 12(2), 120–133. <https://doi.org/10.31942/mgs>
-

- Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1756–1765.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2280>
- Mohd Rosyid, R. B. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Quran Pada Siswa Melalui Pembelajaran Inovatif dengan Strategi dan Metode yang Efektif. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 2(1), 142–148.
- Mugiyono, & Sutan Aldi Ramadan. (2024). Pemahaman Ilmu Tajwid untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an secara Tartil pada Murid Kelas X SMKN 16 Jakarta. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 5(1), 58–74.
<https://doi.org/10.55623/au.v5i1.265>
- Nadawiyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis aplikasi Android. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 26–40.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.32661>
- Nazri, N. A. F. M., & Ismail, A. (2025). Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Tajwid Menggunakan Gamifikasi. *Applied Information Technology And Computer Science*, 6(1), 1360–1376.
- Ndona, Y., & Kalkautsar, M. (2025). Jurnal mudabbir. *Jurnal Research and Education Studies*, 3(1), 11–20.
- Nimim Ali, Jumahir, & Mursyidi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Al-Qur'an dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 7(2), 163–174.
<https://doi.org/10.32529/al-ilm.v7i2.3637>
- Suprihno, S., Khaeir, M., & Hasanah, S. N. H. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital. *Literadimas: Jurnal Literasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–13.
- Syafirin, M., Musabbihin, M., Ermawati, E. E. E., Nurhakikah, U., Salpiana, S., & Herawati, N. S. (2021). Program Tahsin Al Tilawah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak-anak di TPQ Maqom Mahmud NW Dusun Timba Bune Timuk Desa Lenek Daya. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 1–14.