

Pengembangan Media Kartu Tajwid Berbasis TTS dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Ibtidaiyah

**Itsnayni Aniyah Firdaus^{1✉}, Nadlir^{2✉}, Novi Ernawati^{3✉},
Tsalista Lathivatuz Zahroh^{4✉}**

¹²³⁴Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Email: itsnaaniyah@gmail.com¹, nadlir@gmail.com², noviernwtt@gmail.com³,
la.thiva03@gmail.com⁴

Received: 2023-12-02; Accepted: 2024-01-27; Published: 2024-02-14

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kartu tajwid dengan berbasis teka-teki silang (TTS), melalui penggunaan media kartu tajwid ini untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait pembelajaran tajwid. Metode yang digunakan pada penelitian ini diantaranya, yaitu metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Pada pengembangan produk, kami memilih subjek penelitian uji cobanya adalah ahli media dan ahli materi serta 10 siswa sebagai uji coba keefektifan media kartu tajwid TTS.

Adapun Teknik pengumpulan yang peneliti gunakan yakni observasi, wawancara, dan angket. Sebagaimana instrument ini digunakan untuk mencari kevalidan media dan materi pada produk media, yaitu dengan menggunakan instrument ahli media dan ahli materi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media kartu tajwid berbasis TTS ini mendapatkan nilai presentase kevalidan materi 82%, dan mendapatkan nilai presentase media 86%, kemudian uji coba pada siswa mendapatkan nilai rata-rata 70. Dengan hal ini, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu tajwid berbasis TTS ini dinyatakan efektif.

Kata Kunci : *Media Kartu; Kartu Berbasis TTS; Pemahaman Tajwid Siswa*

Abstract

This study aims to develop tajweed card media based on crossword puzzles (TTS), through the use of this tajweed card media to provide understanding to students related to tajweed learning. The methods used in this study include the Research and Development (R&D) research method with the ADDIE model. In product

development, we chose the test research subjects to be media experts and material experts as well as 10 students as a test of the effectiveness of tajweed TTS card media. The collection techniques that researchers use are observation, interviews, and questionnaires. As this instrument is used to find the validity of the media and material on media products, namely by using the instrument of media experts and material experts.

The results showed that this TTS-based tajweed card media product received a material validity percentage value of 82%, and received a media percentage value of 86%, then the trial on students received an average score of 70. With this, it can be concluded that this TTS-based tajweed card media is declared effective.

Keyword : *Card Media; TTS Based Card; Students' Tajweed Understanding*

LATAR BELAKANG MASALAH

Hakikat pendidikan yaitu menyediakan dan mempersiapkan setiap siswa dalam mengembangkan bakat, minat. Peran pendidikan bagi pengembangan kualitas siswa sangat penting yang mencakup dari segi kognitif, psikomotorik, atau afektif. Selain itu, peran pendidikan bagi kualitas siswa yaitu dapat memberikan siswa pemahaman terkait pembelajaran di luar sekolah, yaitu bersosial dengan masyarakat. Mudiyaraharjo, mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan pengalaman belajar secara langsung yang dapat mempengaruhi pertumbuhan individu siswa. Pendidikan juga disebut suatu usaha dalam merencanakan dan mewujudkan pembelajaran siswa secara aktif dalam mengembangkan potensi diri siswa menjadi pribadi yang memiliki kekuatan akhlak mulia, spiritual keagamaan, cerdas.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman, pemahaman, atau keterampilan baru melalui berbagai metode, interaksi, dan pengalaman belajar. Pembelajaran dapat berlangsung dalam berbagai suasana, seperti di dalam kelas, di luar kelas, online, atau di lingkungan kerja. Tujuan kegiatan pendidikan adalah untuk mendukung pertumbuhan pribadi setiap peserta didik dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran spesifiknya.

Pengajaran dapat berlangsung dalam berbagai suasana, baik resmi maupun informal. Tergantung pada tujuan dan konteksnya, pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dapat mempunyai berbagai bentuk. Tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pertumbuhan pribadi siswa siswi, sehingga mereka dapat menjadi lebih kompeten dalam berbagai bidang kehidupannya, baik dalam ranah akademik, profesional, maupun sehari-hari.

Pembelajaran Al-Qur'an-Hadist adalah mendidik peserta didik sejak lahir agar dapat memahami, mampu melaksanakan, mampu mengkomunikasikan makna teks melalui kegiatan pendidikan. Tujuan pembelajaran Al-Qur'an-Hadist di Madrasah Ibtidaiyah adalah agar siswa mampu membaca, menulis, memahami, mengaplikasikan, dan merenungkan makna kandungan Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menjadi berbudi luhur dan taat kepada Allah Swt. Sifat mendasar ini mencakup kejujuran dalam kehidupan pribadi, sosial, masyarakat, dan kebajikan.

Dalam sebuah proses pembelajaran baik di luar sekolah maupun di dalam sekolah pastinya terdapat sebuah hambatan yang mampu mempengaruhi proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Hambatan sendiri ialah sesuatu yang dapat menyebabkan pelaksanaan yang sedang diselenggarakan menjadi

terganggu sehingga dapat pelaksanaan tersebut tidak dapat dilakukan dengan baik dan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. (Sofyani et al., 2021)

Begitu juga dalam mata pelajaran Qur'an Hadits, dalam mata pelajaran ini pastinya memiliki banyak sekali hambatan yang dimiliki siswa dalam mempelajarinya, hal itu dikarenakan dua faktor, faktor internal dan faktor eksternal. (Nurhidayah, 2017) Faktor internal ada karena siswa tersebut sendiri seperti; malas, tidak ada motivasi yang membangun siswa, kurangnya kesadaran mengenai betapa pentingnya mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. Sedangkan dalam aspek faktor eksternal, hal ini terjadi karena; lingkungan sekolah, kurangnya materi yang diberikan, waktu yang dimiliki terbatas atau keadaan siswa yang tidak mendukung siswa pada saat di rumah.

Setelah mengetahui hambatan yang dimiliki oleh siswa, maka guru akan membuat strategi agar mampu meningkatkan kemampuan dalam mempelajari tajwid. Secara garis besar, strategi memiliki kemampuan dalam garis-garis besar guna mencapai tujuan yang diinginkan, guru diharuskan untuk menguasai strategi dalam pembelajaran guna mengajar atau menyajikan bahan pelajaran di dalam kelas agar pembelajaran yang diberikan lebih mudah untuk dipahami dengan baik oleh peserta didik. Strategi menurut Zarkasyi salah satunya ialah klasik individual, yakni guru menggunakan sebagian waktunya untuk menerangkan pelajaran setelah itu guru akan membacanya bersama dengan siswa dan dinilai prestasinya. (Syaifullah et al., 2022)

Strategi ini, biasanya digunakan oleh guru agama dengan menggunakan metode pembiasaan, keteladanan, ceramah, tanya jawab atau dengan menggunakan metode praktik. Metode yang digunakan itu berguna dalam meningkatkan kemampuan dalam membaca dan menulis Al-Qur'an dan ketika memasuki materi ajar Al-Qur'an maka guru akan menggunakan metode pembelajaran yang mampu memudahkan siswa dalam memahami materi tajwid. (Fitriani et al., 2021) Selain itu, strategi yang dapat digunakan dalam mempelajari tajwid yakni dengan mengenalkan huruf hijaiyah terlebih dahulu, lalu memberikan pembelajaran secara mandiri dan pada akhir pembelajaran memberikan permainan yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik. Solusi lain yang dapat diberikan dengan cara: yaitu 1) Memberikan motivasi kepada siswa secara terus menerus agar mereka dapat selalu rajin dan bersemangat dalam proses pembelajaran di kelas; 2) Memberikan pemahaman dengan berulang kepada siswa bahwa ilmu tajwid itu wajib dipelajari; 3) Meningkatkan pertamanan dalam sesama murid agar semangat belajar Al-Qur'an mereka tidak luntur. (Marta, 2022)

Media pembelajaran sangat penting digunakan ketika pembelajaran berlangsung hal ini bertujuan agar mampu merangsang pola dalam pembelajaran agar mampu menunjang sebuah keberhasilan melalui proses belajar mengajar sehingga kegiatan dalam belajar mengajar mampu berjalan dengan baik dan efektif. (Winangsih & Harahap, 2023) Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang berfungsi agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media juga mampu mengasah, menganalisis, menemukan dan mampu sebagai hiburan bagi siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. (Dinata & Hikmah, 2020)

Media pembelajaran sendiri merupakan faktor yang termasuk penting dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran digunakan oleh guru untuk perantara dalam menyampaikan materi agar dapat tersampaikan dengan baik oleh peserta didik selain itu, dengan menggunakan media dalam pembelajaran juga mampu mengembangkan minat dan keinginan untuk belajar dan juga jika menggunakan media pembelajaran siswa akan memiliki motivasi untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist diperlukan karena mampu membuat siswa lebih semangat dan dapat lebih mengerti materi yang diajarkan. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits sangat banyak dan salah satunya yaitu media Flashcard yang berbentuk teka-teki. (Wulandari et al., 2023)

Media pembelajaran Flashcard teka teki diartikan sebagai salah satu media yang berbentuk visual yang mampu membantu guru dalam mewujudkan visualisasi huruf-huruf hijaiyah yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media Flashcard diberikan kepada siswa dalam bentuk gambar, foto atau animasi dan bisa juga pada bagian belakang diberikan keterangan yang memuat informasi dari gambar tersebut. Sedangkan, teka teki silang adalah sebuah permainan dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga nantinya akan membentuk sebuah kata dan diisi sesuai dengan petunjuk atau pertanyaan yang ada. (Mardiana et al., 2023)

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk Flashcard teka teki dapat membuat siswa lebih giat dalam belajar dan lebih fokus dalam melakukan pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat dan memuaskan, selain itu siswa juga dapat bekerja sama dengan kelompok yang nantinya akan mampu melatih kekompakan mereka pada saat proses kegiatan belajar dilakukan dan mampu meningkatkan cara berpikir siswa agar mampu lebih kritis pada saat pembelajaran. (Fauziyah et al., 2023)

Dengan demikian penjelasan latar masalah di atas, perlunya pengembangan media pembelajaran yang memuat materi tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an

Hadist dengan secara jelas. Terdapatnya media pembelajaran juga diharapkan tidak menjadikan siswa menjadi bosan dalam mempelajarinya, dan dapat dipahami lebih mudah. Oleh sebab itu, penulis melakukan tindakan yaitu pengembangan media pembelajaran media kartu berbasis TTS (Teka-teki silang) pada materi tajwid di kelas 4 MI Surabaya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dengan subjek siswa jenjang sekolah dasar (SD). Menurut Herlinda, metode *Research and Development* yaitu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk media tertentu serta menguji keefektifan produk media. (Azizah et al., 2022) Metode *Research and Development* ini dipilih oleh peneliti, karena peneliti mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran. Produk media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti ini merupakan sebuah media yang akan dikembangkan pada pembelajaran tajwid jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Prosedur pengembangan media kartu berbasis teka-teki silang (TTS) ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluate*). (Wahyudi et al., 2022) Validator pada penelitian ini adalah guru ahli media dan ahli materi tajwid. Sasaran produk penelitian ini yaitu media kartu berbasis teka- teki silang (TTS) pada 10 siswa Madrasah Ibtidaiyah di Surabaya. Selanjutnya, peneliti meminta para ahli untuk memberikan nilai serta saran terhadap hasil proyek yang telah dikembangkan tersebut, apakah sudah dapat dikatakan layak proyek yang telah dibuat.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Kemudian, instrument pengumpulan data ini, peneliti menggunakan instrument ahli media dan ahli materi, sebagaimana instrument ini digunakan untuk mencari kevalidan media dan materi pada produk media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media kartu berbasis teka-teki silang ini menggunakan lima tahap yakni: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media ini untuk melihat pemahaman siswa serta

Jurnal Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam, volume 5 (1), tahun 2024 | 77
kelayakan media dalam aspek kevalidan, keefektifan produk yang berdasarkan pada tahap ADDIE tersebut. (Lina, 2023)

Sebagaimana menurut dari Eva Betty yang menjelaskan, bahwa media pembelajaran adalah kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran, selain itu media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dipergunakan dengan berulang-ulang dapat di simpan di tempat yang layak tanpa menghabiskan banyak ruang. Produk media ini praktis untuk dibawa didalam kelas maupun diluar kelas. (Simanjuntak et al., 2021)

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini ialah analisis, dalam tahap ini peneliti akan meneliti hambatan-hambatan yang dimiliki oleh siswa pada saat mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada materi tajwid.

Pada saat penelitian berlangsung, 1 orang siswa berpendapat bahwasanya materi tajwid yang dipelajari sulit, yang lain juga berpendapat bahwa materi tajwid yang diajarkan membingungkan antara *idgham bigunnah* dan *idgham bilagunnah*. Selain itu, ada juga yang berpendapat bahwa pembelajaran ini membuatnya mengantuk dan membosankan, dan ada juga yang berpendapat bahwa pada saat pembelajaran dirinya bingung mengenai huruf hijaiyah yang digunakan antara tajwid satu dengan yang lainnya.

Setelah bertanya kepada peserta didik mengenai hambatan yang dimiliki pada saat mempelajari tajwid, maka peneliti menyimpulkan bahwa kesulitan yang dimiliki siswa yakni, pada saat pembelajaran guru cenderung monoton pada saat menjelaskan sehingga membuat siswa bosan dan mengantuk, selain itu pembelajaran tajwid juga membuat peserta didik bingung pada saat membedakan antara *idgham bigunnah* dan *idgham bilagunnah*, dan juga peserta didik juga bingung menentukan huruf hijaiyah mana yang termasuk dalam *idgham bigunnah*, *idgham bilagunnah* dan *iqlab*.

B. Tahap Desain (*Design*)

Di tahap kedua dari penelitian ini, tujuannya adalah untuk merancang desain sebuah media flashcard yang menggabungkan elemen-elemen dari teka teki silang. Flashcard adalah kartu pendidikan yang biasanya berisi gambar dan informasi pendek yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Sementara itu, teka-teki silang adalah permainan huruf yang disusun secara mendatar dan menurun. Menurut Wulan, teka-teki silang adalah permainan dimana kotak-kotak kosong diisi dengan huruf-huruf untuk membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. (Wulan, 2019) Selain menjadi hiburan yang menyenangkan, mengisi teka-teki silang atau TTS membantu dalam mengingat kosa kata yang umum digunakan dan meningkatkan

pengetahuan secara santai. Aktivitas ini mendorong kita untuk berpikir dalam mencari jawaban, dan jika kita belum menemukannya, hal itu menimbulkan rasa ingin tahu yang mendorong kita untuk mencari solusinya. (Lina, 2023)

Pada tahap perancangan media flashcard yang menggabungkan flashcard dengan teka-teki silang untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Al-Qur'an dan Hadits, peneliti mengembangkan konsep desain dari tampilan hingga konten media tersebut. Proses perancangan ini mencakup penataan visual serta struktur isi dari media tersebut. Peneliti menggunakan aplikasi Canva dalam proses perancangan tampilan dan isi dari media Flashcard tersebut. (Fira, 2022)

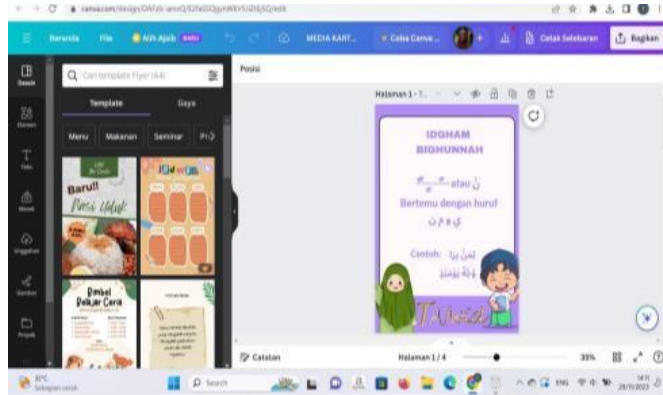
Desain media kartu tajwid yang akan menampilkan penjelasan dan contoh konkret tentang *idgham bighunnah*, *idgham bilaghunnah* dan *iqlab* adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa dalam pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Dengan demikian, siswa dapat memahami prinsip-prinsip *idgham* dan *iqlab* tersebut dengan lebih mudah melalui representasi visual dan penjelasan yang disediakan di kartu tajwid tersebut.

Menurut Permana & Indihadi, gambar yang dimasukkan dalam media pembelajaran harus memiliki daya tarik visual yang kuat, mudah terlihat dengan jelas, dan berperan dalam memperjelas materi yang disampaikan baik secara lisan, tulisan, maupun rekaman. (Permana & Indihadi, 2018) Dalam konteks media ini, gambar-gambar yang digunakan bertujuan untuk memberikan penjelasan yang lebih visual terkait konsep tajwid yang dipaparkan pada bagian depan dari media tersebut.

Adapun beberapa dari gambar atau foto yang disertakan dalam media kartu tajwid dan teka-teki silang dirancang untuk menampilkan konsep *idgham bigunnah*, *idgham bilagunnah* dan *iqlab* sebagai berikut.

1. Desain Media Kartu Tajwid

Desain media kartu ini di desain menjadi 3 macam media kartu yang terdiri dari media kartu *idgham bigunnah*, media kartu *idgham bilagunnah* dan media kartu *iqlab*. Masing-masing terdiri dari penjelasan dan contoh mengenai *idgham bigunnah*, *idgham bilagunnah* dan *iqlab*. Berikut terlampir tahapan desain media kartu tajwid.



Gambar 1. Tahapan Desain Media Kartu Tajwid Pada Aplikasi Canva

Kartu pertama ini berfokus pada media tajwid yang membahas *idgham bighunnah*, yang menjelaskan ketika terjadi pertemuan antara nun sukun atau tanwin dengan huruf hijaiyah tertentu, seperti nun, mim, wawu, dan ya'. Kartu ini juga menyajikan contoh-contoh konkret dari situasi tersebut yang dapat ditemukan dalam Al-Qur'an. Berikut terlampir gambar desain media kartu tajwid *idgham bighunnah*.



Gambar 2. Desain Media Kartu Tajwid *Idgham Bighunnah*

Kartu kedua pada media tajwid yang membahas tentang *idgham bilaghunnah* ini, menjelaskan ketika terjadi pertemuan antara nun sukun atau tanwin dengan huruf hijaiyah tertentu, seperti lam dan ra' beserta contoh-contohnya yang dapat ditemukan dalam Al-Qur'an.



Gambar 3. Desain Media Kartu Tajwid *Idgham Bilaghunnah*

Kartu ketiga pada media tajwid yang membahas tentang *iqlab* ini, menjelaskan ketika terjadi pertemuan antara nun sukun atau tanwin dengan huruf hijaiyah yaitu ba' beserta contoh-contohnya yang dapat ditemukan dalam Al-Qur'an.



Gambar 4. Desain Media Kartu Tajwid *Iqlab*

2. Desain Media Teka-Teki Silang Tajwid

Desain teka-teki silang ini berisi jawaban-jawaban yang terkait dengan prinsip-prinsip tajwid seperti *idgham bigunnah*, *idgham bilagunnah*, dan *iqlab*. Berikut terlampir desain media teka-teki silang tajwid *idgham bigunnah*, *idgham bilagunnah*, dan *iqlab*.



Gambar 5. Desain Teka-Teki Silang Tajwid

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah melakukan tahap perencanaan desain produk, selanjutnya yakni tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan validitas terhadap produk dengan menggunakan ini validasi materi dan validasi media kartu berbasis teka-teki, hal ini bertujuan sebagai penentuan valid atau layaknya media ini digunakan. Validasi tersebut akan disajikan pada tabel berikut, sebagaimana kategori penilaiannya sebagai berikut. Nilai 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = kurang baik, 1= tidak baik.

Tabel 1. Persentase Validasi Media

Tahap	Aspek		Skor	Presentase (%)	Ket
	Tampilan	Penyajian			
1	11	28	39	78%	Sangat valid
2	14	29	43	86%	Sangat valid

Proses validasi media ini dilakukan dengan tujuan agar memperoleh nilai persentase dari kelayakan media serta memperoleh komentar saran masukan dari para ahli. Pada validasi tahap ini, produk media kartu berbasis teka-teki silang ini mendapatkan skor 78% dari penjumlahan penilaian aspek.

Produk ini mendapatkan saran perbaikan dalam segi font penulisan. Sebagaimana pendapat ahli media, bapak Mudhofar menyatakan “sebaiknya penulisan contoh-contoh dari lafadz materi tajwid ini agak diperjelas kembali, dibesarkan sedikit”, kemudian itu berdasarkan saran yang diberikan kami memperbaiki kembali. Validasi media yang kedua kami memperoleh hasil persentase 86%, yang mana pada tahap pertama dan kedua ada kenaikan.

Tabel 2. Presentase Validasi Materi

Skor	Presentase (%)	Ket
41	82%	Sangat layak
Materi dalam media kartu dinyatakan layak		

Melalui validasi dari ahli materi, diketahui pada tahap validasi ini memperoleh nilai persentase 82% dengan keterangan sangat layak. Materi pada media ini telah dinyatakan layak, namun ada beberapa saran dari para ahli.

Sebagaimana yang disampaikan oleh bapak Jaswadi selaku validator dari validasi materi yang menyatakan “nanti kalau penyampaian media ini jangan lupa lebih ditegaskan, karena terkadang materi ini samar-samar membikin salah paham antara *idgham* dengan hukum tajwid yang lain”.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ke-4 yang dilakukan ialah tahap implementasi. Tahap implementasi ialah tahap yang digunakan dalam mengimplementasikan rancangan yang sudah dikembangkan dengan keadaan yang benar-benar terjadi pada saat di kelas. Tujuan dalam tahapan ini ialah: (1) Membimbing siswa agar mencapai pada tujuan pembelajaran; (2) Dapat memecahkan masalah mengenai persoalan yang dimiliki siswa pada saat pembelajaran sebelumnya sedang berlangsung, dan; (3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa pada saat evaluasi pembelajaran. (Cahyadi, 2019)

Setelah melihat hasil analisis yang penulis tuliskan, maka peneliti memberikan media yang sudah dibuat kepada guru guna mengimplementasikan pada saat pembelajaran tajwid (*idgham bigunnah*, *idgham bilagunnah* dan



Gambar 6. Guru mengimplementasikan media

Selanjutnya, maka siswa akan menjawab soal yang sudah disiapkan dalam bentuk teka-teki silang, siswa diharapkan mampu menjawab 1 soal yang sudah diberikan oleh guru yang bertujuan untuk mengetahui apakah media yang digunakan mampu memahamkan siswa atau tidak, selain itu diharapkan dengan menggunakan media kartu berbasis teka teki silang siswa-siswi tidak akan bingung lagi dalam membedakan huruf hijaiyah yang termasuk dalam *idgham bighunnah*, *idgham bilaghunnah* dan *iqlab*, dan dengan tujuan agar pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak akan bosan atau mengantuk.

E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Sebagaimana tahap setelah implementasi, yaitu tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan media kartu berbasis teka-teki silang. Menurut Sugihartini, bahwa tahap evaluasi ini tahap akhir yang menjelaskan apakah produk media yang dikembangkan ini dapat dinyatakan berhasil sesuai dengan tujuan atau belum. Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan uji coba agar mengetahui kepraktisan dan keefektifan penggunaan produk ini. Dalam mengetahui kepraktisan produk, peneliti menggunakan

angket respon siswa sebagai alat ukurnya. Selanjutnya, dalam mengetahui pemahaman materi siswa pada media ini atau keefektifan dari produk media ini, peneliti menggunakan hasil test yang berupa soal teka-teki silang yang dilakukan secara individu.

Subjek kami pada 10 siswa Sekolah Dasar Sederajat yang telah memahami dan telah mempelajari bacaan tajwid. Pada teka -teki silang ini terdapat 10 soal yang harus dijawab oleh siswa dengan benar dan tepat. Ketentuan hasil tes pemahaman diri siswa diukur dari nilai paling rendah 70. Dengan nilai >70 dapat dinyatakan siswa tersebut tuntas atau lulus dalam pemahaman materi *Idgham* dan *Iqlab*, sedangkan siswa yang menerima nilai <70 dinyatakan belum lulus. Ketentuan nilai tersebut berdasarkan dari penelitian terdahulu, yang mana menyatakan bahwa nilai KKM dalam pemahaman materi tajwid melalui teka-teki silang ini minimal 70. (Lina, 2023)

Adapun hasil nilai dari siswa yang telah melaksanakan evaluasi test teka-teki sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Test Pemahaman Siswa

Nama	Hasil Test	Nilai	Ket
Aqila Jeysa P. E	6	60	"Tidak Lulus"
Andien Putri Anggun	7	70	"Lulus"
Amera Rohmata M.	7	70	"Lulus"
Miftahul A	8	80	"Lulus"
Ahmad Marzuki	8	80	"Lulus"
Alysa Fatih Azzahra	7	70	"Lulus"
Akhmad Anggara J	9	90	"Lulus"
Gladis Vania A	6	60	"Tidak Lulus"
Ammar Muhammad	5	50	"Tidak Lulus"
Muhammad Ramadani	7	70	"Lulus"
Σ	70	700	
M		70	

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada uji coba individu dengan jumlah siswa 10 orang dengan memperoleh hasil test rata-rata pemahaman dari 70

Jurnal Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam, volume 5 (1), tahun 2024 | 85
dengan presentase 100%. Maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa media berdasarkan hasil uji test dinyatakan sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media kartu berbasis teka-teki silang untuk pemahaman materi tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist yang dilakukan di tingkat Sekolah Dasar sederajat ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

Langkah-langkah dalam pengembangan produk media kartu teka-teki silang ini bertujuan sebagai pemahaman siswa dalam materi tajwid. Sebagaimana dalam pengembangan media ini menggunakan model penelitian RND ADDIE, yang meliputi yaitu analisis (*analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluate*).

Kevalidan media kartu berbasis teka-teki silang ini telah dinilai oleh para ahli materi dan ahli media juga. Adapun pemerolehan nilai validasi dari ahli media yakni 86% yang dinyatakan sangat valid, kemudian penilaian dari ahli materi memperoleh nilai validasi 82%, Dengan keterangan sangat layak. Dengan demikian, produk media kartu berbasis teka-teki ini dapat dinyatakan efektif dalam penggunaan, penerapan

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., Suryanti, S., & Suprpto, N. (2022). Penerapan Media Aplikasi Permainan Apollo Comet untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7188-7195.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3440>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dinata, N. T., & Hikmah, K. (2020). Meningkatkan Kosakata Siswa Kelas 4 SD melalui Teka- Teki Silang: Sebuah Studi Eksperimen Kuantitatif. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 13(1), 1–12.
<https://doi.org/10.21070/ijis.v12i1.1696>
- Fauziyah, L., Iskandar, H. D., & Saud, A. M. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 1(3),

Fira, Y. P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Teka-Teki Silang Berbasis Aplikasi Android Tema 4 pada Peserta Didik Kelas V di SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Fitriani, W., Umar, A. B., & Fahmi, I. (2021). Strategi Guru Baca Tulis Qur'an dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Al-Qur'an pada Siswa Kelas VIII di MTs Al Fatimiyah Karawang. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 112-116.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2059>

Lina, M. (2023). *Pengembangan Media Flashcattes (Flashcard Teka-Teki Silang) untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).

Mardiana, L., Witono, H., Fauzi, A., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Flashcattes (Flashcard Teka-Teki Silang) untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue).

Marta, K. A. (2022). Open Ended: Inisiatif Model Pembelajaran Tajwid di Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 169-181. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9757](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9757)

Nurhidayah, E. (2017). *Strategi Pembelajaran Guru Al-Qur'an Hadits dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri Trenggalek* (Doctoral dissertation, UIN SATU Tulungagung).

Simanjuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 5(2), 70-76.
<https://doi.org/10.24114/js.v5i2.32717>

Sofyani, D. M., Sulistiani, I., & Mustafida, F. (2021). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Hasanudin Semarang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 6(7), 161-168.

- Syaifullah, M., Tahria, F., Yasir, M., Fadillah, N., & Nurhalizah, S. (2022). Strategi Guru Agama dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Sesuai Hukum Tajwid Siswa Kelas VI MI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 544-552.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5282>
- Wahyudi, W., Santoso, T. N. B., Winanto, A., Kuriniawan, K., Lucky, D., Hermiyanto, H., & Agustine, F. (2022). Pendampingan Pengembangan Aktivitas dan Sumber Belajar Kreatif untuk Mengatasi Defisit Waktu dan Kualitas Belajar Ptm Terbatas Pasca Pandemi dengan Blended Learning di SMP Kristen 01 Surakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan (JPM-IKP)*, 5(2), 91-101.
<https://doi.org/10.31326/jmp-ikp.v5i2.1426>
- Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 452–461. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4433>
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 7(1), 66-74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.20009>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>