



## Implementasi Metode Sambung Ayat Alquran Juz 30 dalam Media Pembelajaran Tahfiz

Mira Maisura<sup>1</sup>, Muhammad Hazaqil Afif<sup>2</sup>, Khairan<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

<sup>3</sup> Teknologi Informasi, Fakultas Sain dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry  
[mira.maisura@ar-raniry.ac.id](mailto:mira.maisura@ar-raniry.ac.id)

### Abstract

*Al-Qur'an learning in children is important because religion is one of the foundations that must be built from an early age. This study focuses on developing learning media that can help students memorize the Al-Quran by using the verse-connecting method using the R&D (Research and Development) research method, and taking the subject of teaching staff at TPQ Al-Jihad Montasik. The results of this study on the application of learning media were based on the validation of media experts and material experts with very valid criteria with a presentation of 100% media experts and 92% material experts. Then the results of the learning media trial with good criteria with a percentage of 68%. The results of the study indicate that in terms of the use and use of learning media can be applied and feasible to help learning in TPQ.*

*Keywords : learning media, quran, r&d*

### Abstrak

Pembelajaran Al-Qur'an pada anak sangatlah penting karena agama merupakan salah satu pondasi yang harus dibangun sejak usia dini. Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu santri dalam menghafal Al-Quran dengan metode sambung ayat dengan menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*,) dan mengambil subjek tenaga pengajar di TPQ Al-Jihad Montasik. Hasil penelitian penerapan media pembelajaran ini berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi dengan kriteria sangat valid dengan presentase ahli media 100% dan ahli materi 92%. Kemudian hasil dari uji coba kelayakan media pembelajaran dengan kriteria baik dengan presentase 68%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari sisi kelayakan dan penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dan layak dipakai untuk membantu pembelajaran di TPQ.

Kata kunci: media pembelajaran, alquran, r&d

### 1. Pendahuluan

Pembelajaran Al-Qur'an pada anak usia dini sangatlah penting karena agama merupakan salah satu pondasi yang harus dibangun sejak usia dini. Karena masa kanak-kanak inilah merupakan masa yang tepat untuk membiasakan perilaku religius, seperti kebiasaan disiplin mendirikan shalat lima waktu, kebiasaan membaca kitab suci Al-Quran, pembiasaan berdoa, berbakti kepada orang tua, dan lain-lain.

Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) adalah lembaga nonformal yang berperan besar dalam membangun kemampuan spiritual masyarakat sejak dini. Dengan hadirnya TPQ ini memudahkan anak-anak untuk meningkatkan kemampuan memahami, menulis, mengamalkan dan membaca Al Quran.[1]

Selama ini proses pembelajaran Al-Qur'an yang ditemui masih tradisional, seperti siswa membaca

kemudian guru menyimak atau guru terlebih dahulu membaca kemudian diulangi atau disusul oleh siswanya. Kondisi seperti ini sangat membosankan dan menjenuhkan, sehingga menyebabkan anak-anak atau murid malas mempelajari Al Qur-an. Hal yang terjadi sekarang yaitu semakin sedikitnya anak-anak yang mengikuti TPQ (Taman Pendidikan Al-Quran) juga menjadi salah satu faktor kurangnya minat tentang belajar dan menghafal Al-Quran. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan pembuatan media pembelajaran yang menarik yang mengandung unsur pendidikan yang dapat menunjang pembelajaran, mengasah logika berpikir dan menghafal.

Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan dasar Al-Quran, mengasah logika berpikir dan melatih daya ingat ayat-ayat Al-Quran untuk siswa-siswi TPQ Al-Jihad Montasik

## 2. Metode Penelitian

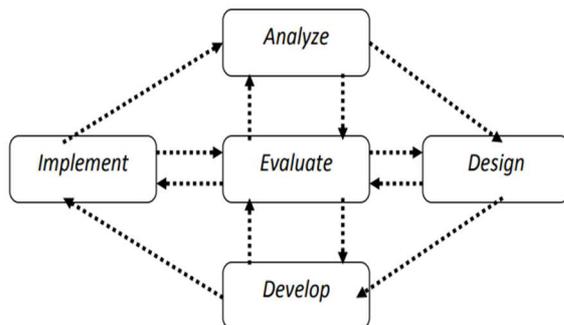
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.[2]

Penelitian dan pengembangan ini melibatkan pengumpulan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif dalam hubungannya dengan pengembangan produk atau kegiatan manufaktur, dan kemudian memverifikasi kelayakan produk.

Produk yang diciptakan tidak dapat langsung diuji terlebih dahulu, melainkan harus diubah terlebih dahulu menjadi barang. Setelah suatu produk dinilai layak oleh ahli media dan ahli materi maka kemudian dilakukan pengujian pengguna terbatas yaitu siswa yang menjadi pengguna produk yang dikembangkan.[3]

Desain produk yang telah dibuat tidak akan langsung bisa diuji coba terlebih dahulu, melainkan harus dihasilkan menjadi barang terlebih dahulu. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yaitu *Analysis, Design, Development, implementation* dan *Evaluation*.[4]

Adapun langkah-langkahnya adalah dapat dijabarkan seperti pada gambar 1 [5]



Gambar 1 : Skema Model ADDIE

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian.[6] Populasi di penelitian ini diambil dari subjek tes media pembelajaran yang diteliti yaitu seluruh tenaga pengajar di TPQ Al-Jihad Montasik. Sedangkan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.[7]

## 3. Hasil dan Pembahasan

Tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan terdapat di dalam nya yaitu analisa dari masalah, desain

produk, validasi desain, revisi desain, pengumpulan data, uji coba dari produk, revisi produk, implementasi dari produk, dan analisis data. Adapun langkah-langkah menurut model *ADDIE*, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan media pembelajaran, uji coba media pembelajaran, dan evaluasi.

Tahapan penelitian ini berlangsung secara teratur dan terarah agar peneliti mudah dalam melakukan penelitian, berikut penjelasannya :

### 3.1 *Analysis* (Analisis)

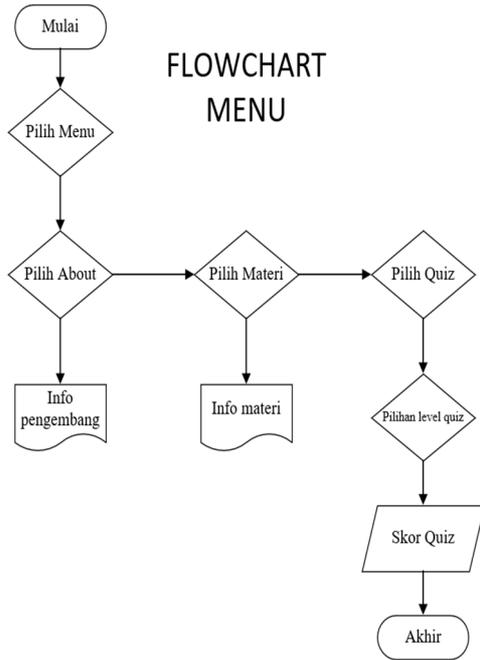
Tahap ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi terkait pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan santri dan santriwati. Analisis dilakukan dengan melakukan langsung, dimana didapatkan bahwa media pembelajaran berbasis web desktop ini dapat dijadikan sebagai tambahan media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran Al-Quran dan quiz seperti sambung ayat sehingga dapat menarik minat santri kedepannya.

### 3.2 *Design* (Desain)

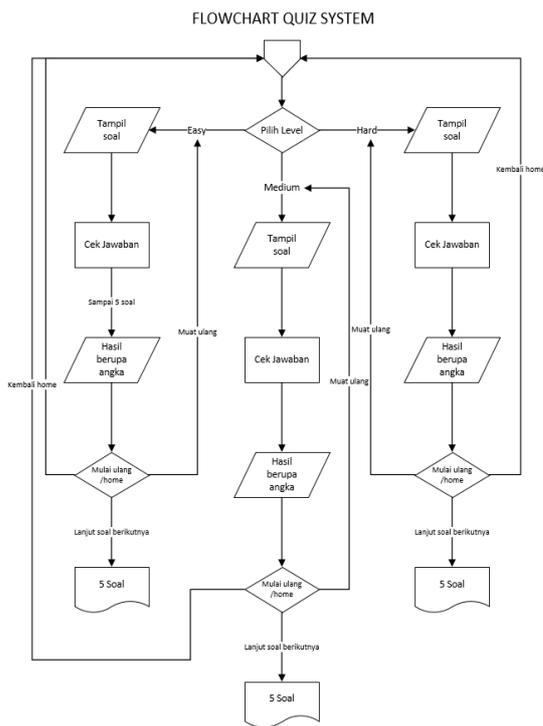
Di dalam tahapan desain ini terdapat beberapa hal yaitu perancangan desain dan sistem dari media pembelajaran sendiri. Perancangan desain awal dibuat dengan menggunakan balsamiq mockup untuk membuat mockup dari media pembelajaran yang akan dibangun. Dan flowchart sebagai alur untuk sistem dari media pembelajarannya. Kemudian menggunakan bantuan photoshop, Illustrator, dan berbagai media yang terdapat di internet untuk bahan sebagai isi dari media pembelajaran. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Di Perancangan media pembelajaran terdapat penjelasan-penjelasan tentang perancangannya antara lain: Genre media pembelajaran yang akan digunakan yaitu bersifat quiz. Materi dapat disampaikan dengan soal berupa potongan ayat Al-Quran kemudian santri akan menyambungkan ayat Al-Quran tersebut sebagai jawaban. *Tool* yang akan dipakai : Construct digunakan untuk pengembangan media [12][13], Adobe Photoshop dan Illustrator untuk desain dari animasi yang terdapat pada media

Untuk mengilustrasikan tahapan-tahapan proses dari sistem aplikasi media pembelajaran ini menggunakan flowchart sistem seperti yang tampak pada Gambar 2 dan Gambar 3



Gambar 2 : Flowchart Menu



Gambar 3 : Flowchart Quiz System

### 3.3 Development (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

Media pembelajaran ini memiliki beberapa tampilan yaitu:



Gambar 4 : Tampilan Halaman Utama

Halaman utama berisi tema media pembelajaran dengan latar belakang (background) berwarna biru langit dan ada gambar dua santri. Animasi terdapat pada tema media pembelajaran dan pada gambar kedua santri. Kemudian terdapat input nama sebagai syarat masuk untuk memulai media pembelajaran, tombol mulai untuk masuk ke dalam media pembelajaran dan tombol keluar sebagai keluar dari media pembelajaran. Kemudian di iringi musik (backsound) pada media pembelajaran untuk menarik perhatian user, musik akan diputar dan diulang terus menerus, dan user bisa mematikannya di tombol musik dengan tampilan musik: off.



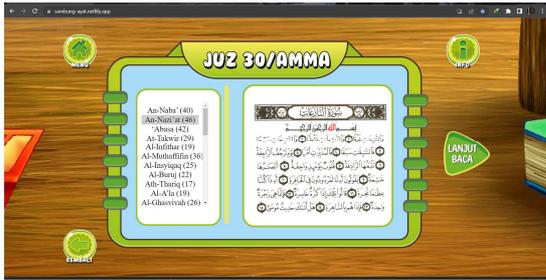
Gambar 5 : Tampilan Halaman Menu

Pada halaman menu terdapat tampilan menu yang pertama yaitu juz 30 sebagai materi atau tampilan Al-Quran berisi juz 30 saja. Kemudian terdapat quiz, quiz disini berfungsi sebagai soal sambung ayat Al-Quran. Untuk lebih lanjut tentang quiz, user bisa klik pada ikon merah yang terdapat disamping quiz



Gambar 6 :Tampilan Halaman Juz 30

Pada juz 30 terdapat surat An-naba hingga surat An-nas.



Gambar 7 :Tampilan Surat Juz 30

Pada tampilan surat ini user bisa memilih surat apa saja yang terdapat pada juz 30 kemudian bisa melanjutkan membaca dengan cara klik pada ikon lanjut baca



Gambar 8: Tampilan salah satu surat Juz 30

Pada tampilan ini user bisa membaca dan juga mendengarkan surat, untuk mendengarkan dengan cara klik pada ikon play dan untuk jeda bacaan user bisa klik ikon jeda.



Gambar 9 : Tampilan Quiz dan Petunjuk

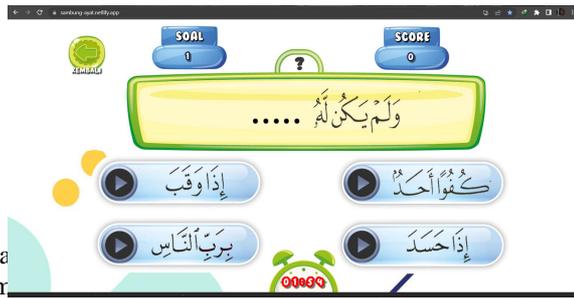
Pada petunjuk ini user bisa melihat langsung cara atau aturan yang terdapat pada quiz



Gambar 10 : Tampilan Level Quiz

Pada tampilan quiz ini user bisa memilih level mudah, sedang dan sulit. Pada level mudah berisi soal dengan surat pendek atau mudah. Pada level sedang berisi soal dengan surat yang lumayan panjang atau menengah.

Pada level sulit berisi soal dengan surat panjang yang terdapat pada juz 30



Gambar 11 : Tampilan soal Quiz

Pada tampilan quiz terdapat soal untuk sambung ayat, kemudian user bisa langsung menjawab pertanyaan diatas. User bisa juga mendengarkan jawaban dengan cara klik pada ikon play pada jawaban. pada quiz ini juga tersedia waktu menjawab yaitu 2 menit.



Gambar 12 : Tampilan Skor

Pada tampilan skor ini user bisa melihat hasil yang sudah dijawab dengan mengecek nama user.

### 3.4 Validasi Produk

Media pembelajaran yang sudah dirancang dan dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh dosen dan guru ahli untuk mendapatkan masukan dan saran dari validator agar pengembang dapat mengetahui media pembelajaran yang dibuat sudah layak digunakan atau tidak di lingkungan TPQ. Seperti yang disampaikan oleh Arikuonto, bahwa baik atau buruknya, instrument ini mempengaruhi keefektifan data yang dikumpulkan dan menentukan juga kualitas hasil penelitian.[10]

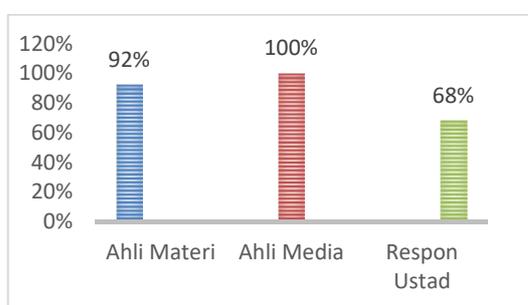
Validasi dilakukan oleh validator yaitu ahli materi dan ahli media.

Validasi dari ahli materi ini perlu dilakukan untuk memvalidasi tentang materi-materi yang digunakan dalam media pembelajaran. Hasil validasi yang didapatkan dari penilaian ahli materi yang ditinjau dari aspek kemudahan dan materi yang ditampilkan, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 51 dan rata-rata nya adalah 4,63. Kemudian dikonversikan pada tabel skala 5 diperoleh kriteria nya yaitu sangat baik.

Validasi dari aspek media yang dilakukan di dapat kualitas dari tampilan dan program dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kualitas dari tampilan dan program dari media pembelajaran yang dikembangkan. Warna, grafis, penyajian animasi, pemilihan huruf, ukuran teks, pemilihan teks, kejelasan petunjuk, gambar pendukung, suara, kemudahan penggunaan media, dan penempatan tombol adalah aspek media yang dimaksud. Skor yang diperoleh yaitu 115 dari 23 soal dan rata-rata nya yaitu 5. Kemudian dikonversikan menjadi skala 5, dan didapatkan kriteria sangat valid, tetapi terdapat bagian yang diubah berdasarkan masukan dan saran dari ahli media. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.

Data yang didapat dari hasil uji coba pada tenaga pengajar kemudian dilakukan analisis lebih lanjut sehingga didapatkan skor rata-rata 3,41, yang kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus kelayakan dan setelah dikonversikan didapatkan hasil kriteria "Baik". Sehingga secara keseluruhan media pembelajaran ini tidak perlu direvisi kembali.

Berdasarkan hasil penjabaran penelitian validasi di atas, dapat disimpulkan seperti yang tampak pada grafik hasil penelitian di bawah ini



Gambar 13 : Grafik Hasil Penelitian

Dapat dilihat pada grafik di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan merujuk ke hasil yang positif, diantaranya ahli materi yang memperoleh nilai dengan persentase 92%, ahli media dengan persentase 100% dan respon dari tenaga pengajar dengan persentase 68%.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan perihal Rancang bangun media pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran di TPQ Aljihad, maka dapat disimpulkan:

Media Pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran ini layak untuk digunakan, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media didapatkan persentase ahli materi

92% dengan kriteria sangat valid kemudian ahli media dengan persentase 100% dengan kriteria sangat valid.

Kemudian untuk respon dari tenaga pendidik terhadap media pembelajaran Sambung Ayat Al-Quran di TPQ Aljihad didapatkan nilai dengan persentase 68% dengan kategori baik. Rata-rata setuju dengan adanya media pembelajaran tetapi harus didampingi, tidak boleh diserahkan langsung kepada santri dan santriwati melainkan dijadikan sebagai media pembelajaran.

#### Daftar Rujukan

- [1] S. PRAMUDANA, "PENERAPAN PEMBELAJARAN AL-QUR'AN MELALUI METODE YANBU'A DI TPQ AL-MUBAROKAH BORO KEDUNGWARU TULUNGAGUNG TAHUN 2015/2016," Bab Ii Kaji. Pustaka 2.1, no. 2004, pp. 6-25, 2015.
- [2] I. S. Satria Adhi, Isa Akhlis, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Parabola Untuk Siswa SMA," UPEJ Unnes Phys. Educ. J., vol. 6, no. 3, pp. 38-43, 2017.
- [3] S. Koriaty and M. D. Agustani, "Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak," J. Edukasi, vol. 14, no. 2, pp. 277-288, 2016.
- [4] B. K. Sari, "Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw," Pros. Semin. Nas. Pendidik., pp. 87-102, 2017.
- [5] I. N. P. T. Tegeh, I Made; Jampel, "Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie," J. Dimens. Pendidik. Dan Pembelajaran, vol. 3, no. 1, pp. 24-29, 2015.
- [6] R. Susilana, Modul Populasi dan Sampel. 2015.
- [7] H. Mustika and L. Buana, "Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa," MES (Journal of Math. Educ. Sci., vol. 2, no. 2, p. 32, 2017.
- [8] P. ELA, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CONSTRUCT 2 UNTUK SISWA KELAS V. Diss. UIN RADEN INTAN LAMPUNG,," 2022.
- [9] B. Djo and H. Suhendi, "Perancangan Game Tambang Batu Bara Menggunakan Scirra Construct 2 Di Pt. Aluna Kusumah Lestari," eProsiding Tek. Inform., vol. 2, no. 1, pp. 307-312, 2021.
- [10] D. Destiana, Y. Suchyadi, and F. Anjaswuri, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar," J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar, vol. 3, no. 2, pp. 119-123, 2020.

