

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Al-Qur'an adalah petunjuk hidup yang diturunkan oleh Allah SWT kepada seluruh umat manusia. Muhammad Ali Al-Shabuni berpendapat bahwa Al-Qur'an yaitu firman Allah merupakan mu'jizat yang didapat oleh Nabi Muhammad SAW melalui perantaraan malaikat Jibril namun lafal dan artinya dari Allah SWT secara mutawatir dan bagi yang membacanya akan mendapat amal ibadah (Gafur et al., 2023). Selain itu membaca Al-Qur'an akan menentramkan jiwa dan hati kita serta mampu memberikan energi positif dalam menjalankan aktifitas kita sehari-hari (Akbar, 2022). Untuk merasakan kebesaran Al-Qur'an, tentu seseorang tidak bisa membacanya secara asal. Ada tata cara dan kaidah yang ditetapkan agar setiap huruf dan kalimat dibaca dengan benar, sehingga makna dan keindahan Al-Qur'an dapat dipahami dan diterima dengan penuh kekhusyukan dan penghormatan. Ilmu yang mempelajari tata cara membaca Al-Qur'an kemudian dinamakan dengan sebutan ilmu tajwid (Ishaq & Nawawi, 2017).

Ilmu tajwid meliputi makharijul huruf, yaitu tempat keluarnya setiap huruf hijaiyah dan sifat-sifat huruf, seperti tebal, tipis, jelas, atau samar (Khozin & Abror, 2020). Dengan mempelajari dan menerapkan ilmu tajwid, pembaca dapat menjaga lidah dari kesalahan saat melafalkan ayat-ayat suci. (Munawaroh, 2024). Kesalahan dalam pelafalan Al-Qur'an dapat berbahaya karena dapat mengubah makna ayat yang dibaca, yang berpotensi menyesatkan pemahaman dan penghayatan terhadap isi Al-Qur'an. (Rizky, 2022). Pembelajaran tajwid sangat penting untuk diajarkan sejak kecil, karena pada usia ini, anak-anak memiliki daya serap yang tinggi terhadap ilmu dan kebiasaan baru. (Agustin & Budiwan, 2021) Dengan mengajarkan tajwid sejak kecil, mereka dapat terbiasa membaca Al-Qur'an dengan cara yang benar sesuai dengan kaidah yang ditetapkan, sehingga bacaan mereka menjadi lebih fasih dan sesuai dengan aturan.

Pembelajaran tajwid di taman pendidikan Al-qur'an (TPQ) menjadi salah satu fondasi utama bagi anak-anak untuk mempelajari dan memahami Al-Qur'an secara baik dan benar. Menurut As'ad Humam penyusun buku Iqra, Taman Pendidikan Al-Qur'an yang disingkat TPQ atau TPA merupakan lembaga pendidikan yang mengajarkan Al-Qur'an kepada anak-anak usia SD (7 hingga 12 tahun), dengan tujuan agar santri dapat membaca Al-Qur'an dengan lancar dan benar serta menjadikannya pedoman hidup (Devi, 2024). Pembelajaran tajwid yang dimulai sejak kecil akan membuat anak terbiasa dengan aturan-aturan tajwid yang akan mempermudah mereka dalam membaca Al-Qur'an secara fasih dan benar. Oleh karena itu, pembelajaran tajwid perlu dikelola dengan sebaik mungkin agar bisa menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa secara konsisten. Sebab, jika siswa tidak berminat, mereka akan kurang memperhatikan pelajaran dan akhirnya merasa bosan saat belajar.

Menurut Indra dalam (Marti'in, 2019) minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Peserta didik yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang hasil belajar semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar peserta didik yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. (Rusmiati, 2017). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada Jumat, 24 Maret 2025 di TPQ Bustanul Qur'an Bekasi, salah satu pengajar menyampaikan bahwa pembelajaran tajwid di TPQ tersebut belum berjalan secara maksimal, semangat dan antusias siswa dalam mempelajari tajwid masih sangat rendah. Pernyataan ini sejalan dengan hasil angket minat belajar awal yang diperoleh peneliti, yaitu sebesar 60.75% yang termasuk dalam kategori rendah.

Ada beberapa penyebab yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa, di antaranya yang pertama adalah waktu belajar yang sangat singkat, yaitu hanya sekitar 1 jam dan hanya dilaksanakan satu kali dalam seminggu, yakni setiap hari Jumat khusus materi tajwid. Waktu yang terbatas ini membuat

penyampaian materi menjadi kurang mendalam. Penyebab kedua yang ditemukan dalam proses pembelajaran tajwid di TPQ Bustanul Qur'an adalah keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran yang tersedia. Fasilitas yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hanya berupa papan tulis, meja untuk menulis, serta buku materi yang hanya dimiliki oleh guru. Buku tersebut menjadi satu-satunya media pembelajaran utama yang digunakan setiap hari. Adapun isi dari buku tersebut bersifat ringkas dan hanya memuat beberapa contoh bacaan tajwid yang disajikan dalam tampilan hitam putih. Selain kurang menarik secara visual, buku ini juga tidak dilengkapi dengan soal-soal latihan yang beragam.

Hal tersebut berdampak pada respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Yang mana sejak dimulainya kegiatan belajar tajwid, peserta didik tidak menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi. Melalui hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran, terlihat bahwa sebagian siswa lebih aktif mengobrol dengan teman sebaya, sebagian melamun, serta tidak menunjukkan partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi tajwid menjadi terbatas dan tujuan pembelajaran pun sulit tercapai secara optimal. Hal ini selaras dengan pendapat (Rahma et al., 2024) yaitu pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar. Kondisi ini semakin memperkuat perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi mereka.

Dalam era pendidikan modern, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa (Evandri, 2024). Media pembelajaran terbagi menjadi 2 yaitu media digital dan konvensional (Yuniarti et al., 2023). Pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ), penerapan media digital dalam pembelajaran sering kali mengalami kendala akibat keterbatasan sarana dan prasarana, seperti tidak tersedianya perangkat komputer, laptop, proyektor, maupun akses internet yang

memadai. Selain itu, mayoritas kegiatan pembelajaran di TPQ masih mengandalkan metode tradisional, yakni interaksi langsung antara guru dan murid serta praktik membaca Al-Qur'an secara berulang. Dalam kondisi tersebut, media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, buku Iqra, dan Al-Qur'an tetap menjadi pilihan utama dalam penyampaian materi

Maka dari itu agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, diperlukan media konvensional yang interaktif yang dapat membuat siswa tertarik dan semangat ketika belajar. Melihat usia santri di TPQ Bustanul Qur'an kelas B yang berkisar antara 9–12 tahun, serta karakteristik mereka yang cenderung aktif namun kurang fokus saat proses belajar berlangsung, maka dibutuhkan pendekatan yang mampu menyalurkan energi mereka ke dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan media permainan edukatif sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan edukatif merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar (Sinaga et al., 2025). Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif diharapkan bukan hanya minat belajar saja yang meningkat namun juga meningkatkan hasil belajar siswa. (Fatimah et al., 2023).

Penelitian oleh (Fadlilah et al., 2020) menjelaskan tentang penggunaan media permainan edukatif yaitu sebuah tajwid putar menunjukkan bahwa penggunaan media tajwid putar dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar ilmu tajwid. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Syamsiah et al., 2024) penelitian ini menunjukkan pemanfaatan media kartu domino tahsin (DOTA) sangat cocok dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran tahsin Alquran karena media ini menarik, memudahkan santri untuk mengingat materi makharijul huruf dan sifatul huruf.

Dari berbagai media di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Saat ini, pembelajaran tajwid di TPQ Bustanul Qur'an masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan hafalan yang minim interaksi. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa

serta kurangnya partisipasi aktif dalam memahami hukum-hukum tajwid. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak menjadi sangat dibutuhkan, Salah satu bentuk media yang dianggap sesuai untuk pembelajaran adalah permainan Ular Tangga yang diintegrasikan dengan materi tajwid. Permainan ini dipilih peneliti karena sudah sangat dikenal oleh anak-anak, sehingga mereka tidak membutuhkan waktu lama untuk memahami cara memainkannya. Dengan menyisipkan materi tajwid dalam setiap langkah permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pemahaman menjadi lebih natural dan tidak terasa membebani. Berdasarkan permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan edukatif Ular Tangga Tajwid sebagai upaya meningkatkan minat belajar tajwid di TPQ Bustanul Qur'an Bekasi. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi solusi atas kejenuhan belajar yang dialami siswa, sekaligus meningkatkan keaktifan dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar dan antusias siswa saat pembelajaran tajwid berlangsung.
2. Keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran di TPQ yaitu hanya tersedia papan tulis, meja dan buku ajar yang kurang interaktif
3. Keterbatasan perangkat dan akses internet menghambat penggunaan media digital dalam pembelajaran.
4. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran konvensional berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan minat belajar siswa di TPQ
5. Media Pembelajaran Ular Tangga menjadi salah satu Solusi permainan edukatif untuk meningkatkan minat belajar tajwid di TPQ.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan fokus. Penelitian ini hanya akan membahas Pengembangan media pembelajaran permainan edukatif berupa Ular Tangga Tajwid sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar tajwid di TPQ Bustanul Qur'an Bekasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas B yang sedang belajar tajwid dasar. Dan materi yang digunakan terbatas pada Nun sukun dan Tanwin.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan utama yang menjadi fokus kajian yaitu *“Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Tajwid untuk meningkatkan minat belajar siswa di TPQ Bustanul Qur'an Bekasi?”* Untuk menjawab pertanyaan utama tersebut, peneliti merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran *Ular Tangga Tajwid* untuk meningkatkan minat belajar tajwid pada siswa di TPQ Bustanul Qur'an Bekasi?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran Ular Tangga Tajwid?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Tajwid?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran Ular Tangga Tajwid?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran Ular Tangga Tajwid ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan edukatif Ular Tangga Tajwid untuk meningkatkan minat belajar tajwid di TPQ Bustanul Qur'an Bekasi. Adapun tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran Ular Tangga Tajwid untuk meningkatkan minat belajar di TPQ Bustanul Qur'an Bekasi.

2. Merancang model media pembelajaran Ular Tangga Tajwid untuk meningkatkan minat belajar siswa di TPQ Bustanul Qur'an Bekasi.
3. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran Ular Tangga Tajwid
4. Melakukan implementasi media pembelajaran Ular Tangga Tajwid untuk meningkatkan minat belajar tajwid di TPQ Bustanul Qur'an Bekasi.
5. Mengevaluasi kendala, solusi serta kelemahan dan kelebihan yang terdapat pada media pembelajaran Ular Tangga Tajwid

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, berikut manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran tajwid melalui media permainan edukatif. Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori bahwa penggunaan media permainan sebagai alat bantu pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar, dan keterlibatan aktif siswa, khususnya pada tingkat pendidikan dasar di lembaga nonformal seperti TPQ.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi siswa**

Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam belajar tajwid, serta memberikan pengalaman belajar yang baru melalui media yang dapat memudahkan mereka dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Membantu guru agar mudah membangun komunikasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Serta menjadi alternatif media pembelajaran tajwid.

c. Bagi Lembaga

Sebagai bahan referensi penerapan suatu media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat memberikan ketertarikan pada siswa terhadap materi yang akan di ajarkan dilembaga tersebut.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi pada penelitian selanjutnya untuk dikembangkan sebagai bahan kajian lebih lanjut.

### **G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan media pembelajaran Ular Tangga yaitu sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa sebuah permainan edukatif Ular Tangga dimana terdiri dari beberapa komponen :

a) Papan Permainan

Berukuran A2 dengan bahan dasar hardcover/boardcover agar tidak mudah rusak serta tahan air, dengan desain tata letak seperti ular tangga tradisional

b) Bidak (Pion)

Bidak kecil berbahan plastic berwarna-warni

c) Dadu

Dadu berisi angka 1-6 berbahan plastik

d) Kartu Tajwid

Kartu yang berisikan materi dan soal untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap hukum-hukum tajwid melalui berbagai bentuk pertanyaan yang menarik dan interaktif.

e) Panduan Instruksi dan Petunjuk Permainan

Sebuah buku yang berisi deskripsi cara bermain yang mudah dipahami oleh guru maupun siswa. Atau penjelasan singkat tentang aturan tajwid yang ada di dalam permainan

2. Media Pembelajaran didesain dengan menarik, colourfull dan menggunakan bahasa yang lebih ringkas sehingga mudah dipahami oleh anak

