



Submitted : July, 15th2024
Revised : July, 15th2024
Accepted : July, 15th2024
Published : September, 20th 2025

**IMPLEMENTASI METODE *FUN LEARNING* MELALUI APLIKASI *SECIL TAJWID*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *TAJWID* PESERTA DIDIK DI
MTS AT-TAQWA DDI JAMPUE PINRANG**

Zulkifli ¹

Zulkifli981201@gmail.com

Sitti Jamilah Amin ²

stjamilahamin@iainpare.ac.id

Firman ³

firman@iainpare.ac.id

Hj. Darmawati ⁴

darmawati@iainpare.ac.id

Muh. Akib D. ⁵

muhakibdollae@gmail.com

Abstrak

Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan metode face to face, menyeter bacaan dengan penyampaian materi Ilmu tajwid yang konvensional. Akibatnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada implementasi metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid di kelas VII MTs Attaqwa DDI Jampue. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif Eksperimen dengan desain Quasi Eksperimen (semu eksperimen) dengan bentuk Non-Equivalent Control Group Design. Serta pengumpulan data instrumen yang dilakukan dengan menggunakan tes (pilihan ganda), treatment, observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial (uji persyaratan analisis dan uji hipotesis). Hasil analisis menyimpulkan implementasi metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid secara sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Metode Fun Learning, Hasil Belajar, Aplikasi Secil Tajwid

¹ IAIN Parepare

² IAIN Parepare

³ IAIN Parepare

⁴ IAIN Parepare

⁵ IAIN Parepare

IMPLEMENTATION OF FUN LEARNING METHOD THROUGH SECILE TAJWID APPLICATION IN IMPROVING STUDENTS' TAJWID LEARNING OUTCOMES AT MTS AT-TAQWA DDI JAMPUE PINRANG

Abstract

The current learning trend is still teacher-centered using the face-to-face method, providing reading material by delivering conventional Tajwid science material. As a result, students' level of understanding of the material becomes low. The aim of this research is to analyze whether there is an increase in student learning outcomes in the implementation of the fun learning method through the application of a small tajwid in class VII MTs Attaqwa DDI Jmapue. This research uses a quantitative approach with the type of quantitative research Experiment with a Quasi-Experimental (quasi-experimental) design in the form of Non -Equivalent Control Group Design. As well as instrument data collection carried out using tests (multiple choice), treatment, observation and documentation. The analysis technique used is descriptive analysis and inferential analysis (testing analysis requirements and testing hypotheses). The results of the analysis conclude that the implementation of the fun learning method through the small tajwid application is very effective in improving student learning outcomes.

Keywords: *Fun Learning Method, Learning Results, Small Tajwid Application*

A. PENDAHULUAN

Mencapai tujuan pendidikan bukanlah tugas yang sederhana, karena masih banyak tantangan yang dihadapi, terutama di Indonesia. Salah satu isu utama dalam sistem pendidikan Indonesia adalah ketidakmerataan, ketidakrelevanan, kurangnya efisiensi, dan kurangnya efektivitas dari pendidikan itu sendiri.

Tujuan pendidikan dalam Islam sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yang bertujuan untuk mengembangkan manusia secara menyeluruh, baik secara jasmani maupun rohani, serta intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar aktif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Muhammad S.A. Ibrahim dalam Afiful (2014) mengemukakan bahwa esensi pendidikan Islam adalah sistem pendidikan yang memungkinkan individu untuk mengarahkan kehidupannya sesuai dengan nilai-nilai Islam, sehingga dapat mewujudkan kehidupan yang sesuai dengan ajaran Islam dengan mudah.

Salah satu bahan pelajaran penting dalam pendidikan Islam adalah Al-Qur'an.

Memahami betapa pentingnya Al-Qur'an dalam kehidupan manusia menuntut pengenalan yang mendalam terhadapnya. Ilmu tajwid diperlukan agar seseorang mampu membaca Al-Qur'an dengan benar. Namun, pembelajaran ilmu tajwid sering kali membuat peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan tidak tertarik, dengan banyak alasan untuk tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Hal ini disebabkan oleh fokus pembelajaran yang masih terpusat pada guru, menggunakan metode tatap muka konvensional yang kurang menarik. Akibatnya, pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi rendah karena kurangnya minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Saat ini, banyak penelitian mengenai penerapan metode Fun learning dalam pengajaran Ilmu Tajwid. Siti Sarah (2022) mengungkapkan hasil penelitiannya sebagai berikut: 1) Implementasi pendekatan Fun learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) meliputi: a) merancang rencana pembelajaran PAI untuk anak usia dini, b) menggunakan pendekatan Fun learning dan metode edutainment dalam tiga tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. 2) Dampak positif dari implementasi ini terhadap perkembangan emosional anak, seperti: a) peningkatan durasi fokus belajar, b) meningkatnya minat belajar, c) keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, dan d) meningkatnya kesadaran terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Sarah menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan pengalaman pembelajaran PAI melalui pendekatan Fun Learning.

Moch Tohet dan Fildah Zahrona Alfaini (2023) mengeksplorasi metode Fun learning dalam penelitiannya. Mereka menyimpulkan berdasarkan data pretest dan posttest bahwa di kelas IX.3 dengan jumlah 24 siswa, nilai skor pretest terendah adalah 20, nilai tertinggi adalah 84, dan nilai rata-rata adalah 49,38 dengan nilai median 57 serta deviasi standar sebesar 18,34. Setelah mengimplementasikan metode tersebut, pada tahap posttest, nilai terendah yang dicapai adalah 60, nilai tertinggi 100, rata-rata mencapai 80,00 dengan median 77 dan deviasi standar 13,188. Dengan hasil ini, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, menunjukkan bahwa model Fun learning dengan Super Memory memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IX.3 pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari pada tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan tinjauan penelitian tersebut, terdapat kesamaan dalam variabel yang

menitikberatkan pada penerapan metode Fun Learning, meskipun menggunakan media yang berbeda. Mereka menggunakan media Secil Tajwid dengan desain penelitian Quasi Experiment Design. Mengamati berbagai masalah yang telah diungkapkan sebelumnya mengenai proses pembelajaran ilmu tajwid, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menerapkan Metode Fun learning berbasis aplikasi Secil Tajwid, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar tajwid peserta didik di MTs At-Taqwa DDI Jampue.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan desain penelitian eksperimen dengan Quasi Experiment (semu eksperimen) dalam bentuk Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian terdiri dari seluruh peserta didik kelas VII 1 dan kelas VII 2 di Madrasah Tsanawiyah At-Taqwa DDI Jampue. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik pengambilan sampel acak sederhana, yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi bagian dari sampel penelitian. Dalam teknik ini, disebut juga simple random sampling, jumlah sampel penelitian adalah 40 peserta didik, dengan 21 peserta didik di kelas eksperimen dan 19 peserta didik di kelas kontrol.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan. Pertama, penggunaan tes yang terdiri dari pre-test, treatment, dan post-test. Kedua, observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati objek penelitian menggunakan indera manusia, dengan catatan atau rekaman sebagai metode pencatatan. Ketiga, pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu mencatat dokumen seperti buku, jurnal, surat kabar, majalah, laporan kegiatan, dan notulen rapat sebagai sumber informasi untuk penelitian ini.

Peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tajwid dengan implemetasi metode *fun learning* melalui aplikasia secil tajwid peserta didik kelas VII MTs DDI Attaqqwa Jampue dengan menggunakan uji *Paired Sample T-tes* dan Uji *Independent Sample T-Test*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hasil dari uji paired sample test, yang merupakan bagian dari statistik parametrik dengan distribusi normal. Berikut adalah hasil uji paired sample yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 22. Berikut hasil uji data penelitian :

Tabel 1
Paired Sample Test Kelas Eksperimen

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pai	Pretest	-			-	-	-			
r 1	Posttest	49.76190	9.67938	2.11221	54.16791	45.35590	23.559	20	.000	

Dari tabel paired sample test, ditemukan perbedaan mean = 49.76190, yang mencerminkan selisih skor hasil belajar tajwid sebelum dan sesudah diberikan treatment dengan metode fun learning melalui aplikasi Secil Tajwid. Selain itu, diperoleh nilai std.error mean sebesar 2.11221, yang mengindikasikan nilai kesalahan standar dari perbedaan rata-rata tersebut. Nilai statistik t yang dihasilkan adalah 23.559 dengan derajat kebebasan (df) = 20, dan nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0.000.

Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji paired sample test yaitu apabila nilai Sig. (2 tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre-test dan post-test. Akan tetapi jika nilai Sig. (2 tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan antara hasil data pre-test dan post-test.

Berdasarkan hasil dari uji paired sample diketahui bahwa nilai Sig. (2 tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_a diterima dan H₀ ditolak, dengan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar tajwid peserta didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan treatment metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid.

Adapun hasil dari uji peningkatan antara hasil belajar sebelum dan sesudah peserta didik yang menggunakan metode fun learning melalui aplikasi secil tajwid dapat dilihat pada tabel uji N-Gain Skor sebagai berikut berikut.

Tabel 2

Deskriptif N-Gain Skor

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	eksperimen	Mean	76.1974	2.29844	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	71.4030	
			Upper Bound	80.9919	
		5% Trimmed Mean		75.7083	
		Median		75.0000	
		Variance		110.939	
		Std. Deviation		10.53278	
		Minimum		61.54	
		Maximum		100.00	
		Range		38.46	
		Interquartile Range		14.34	
		Skewness		.584	.501
		Kurtosis		-.176	.972
		kontrol	Mean	56.1492	3.04253
			95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.7571
	Upper Bound			62.5413	
	5% Trimmed Mean		56.0917		
	Median		58.3333		
	Variance		175.883		
	Std. Deviation		13.26209		
	Minimum		33.33		
	Maximum		80.00		
	Range		46.67		
Interquartile Range			21.21		
Skewness			-.121	.524	
Kurtosis			-.875	1.014	

Berdasarkan hasil tabel di atas diperoleh bahwa rata-rata Gain pada kelas eksperimen ialah 76.1974 yang berarti rata-rata Gain skor berada pada rentan 56 - 75 yaitu efektif. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai Gain skor ialah 56.1492 yang berada pada rentan 56-75 yaitu cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan kelas eksperimen memperoleh Gain yang lebih besar dari kelas kontrol.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji independent T test.

Tabel 3

Independent Sample Test

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Hasil Belajar Tajwid	Equal variances assumed	.069	.794	5.022	38	.000	-12.18045	2.42556	-	17.09073	7.27017
	Equal variances not assumed			4.997	36.537	.000	-12.18045	2.43778	-	17.12197	7.23893

Berdasarkan tabel hasil uji *independent sample test* dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar antara peserta didik yang menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional yang telah diperoleh. Dimana nilai rata-rata kelas eksperimen pada pre-tes 34.52 dan nilai rata-rata post-tes 84.29 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol pre-tes 36.00 dan nilai rata-rata post-tes 72.11 dari hasil tersebut dapat diperoleh bahwa nilai kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Serta uji homogenitas varians dengan $F = 0.69$ dan nilai sig. $0.794 > \alpha = 0.05$ berarti varians kedua kelompok sama atau homogen. Karena varians data homogen, maka dipilih pada baris *Equal Variance* dimana pada kolom *t-test for Equality of Means* harga $t = 5.022$ dengan $df = 38$ serta sig.(2-tailed) = $0.000 < \alpha$ maka $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada peserta didik yang menerapkan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid lebih tinggi dari pada konvensional.

Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional ialah didapati beberapa peserta didik tidak semangat dan merasa bosan saat proses pembelajaran akan dimulai. Hal ini dikarenakan peserta

didik sudah terlalu merasa kekenyangan dan kurang motivasi, minat dan rasa ingin tahu terhadap pelajaran yang akan dilaksanakan. Dan pada saat proses pembelajaran metode konvensional yang digunakan hanya metode ceramah, dan hafalan. Hal tersebut membuat peserta didik merasa jenuh karena tidak adanya media serta metode yang lebih kreatif yang digunakan pendidik sehingga peserta didik merasa jenuh dan cepat bosan serta mengesampingkan pembelajaran tajwid.

Penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dijadikan sebagai alternatif oleh peneliti dalam menerapkan pembelajaran ilmu tajwid yang dapat menampilkan fitur audio-visual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid diperoleh peningkatan hasil belajar setelah dilakukan post-test yaitu nilai tertinggi 100 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen berjumlah 84,29.

Jika dibandingkan dengan nilai pre-test sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid pada peserta didik nilai tertinggi hanya diperoleh 50 dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik pada saat pre-test kelas eksperimen hanya 34,52. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari baik menjadi sangat baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu tajwid menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang dicapai dalam penelitian ini mencakup capaian kognitif, sikap, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Menurut Sujana dalam Sri (2023), hasil belajar merujuk pada kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengalami proses belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang masih berada di bawah nilai standar KKM yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa kelas VII.1 di MTs At-Taqwa DDI Jampue dapat ditingkatkan secara signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional mengalami peningkatan nilai, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 35.00 dan nilai post-test sebesar 72.11. Sementara itu, peserta didik dalam kelas eksperimen yang menggunakan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid memiliki rata-rata nilai pre-test sebesar 34.52 dan nilai post-test sebesar 84.29. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional.

Kedua metode tersebut menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Namun, untuk menilai efektivitas masing-masing kelas eksperimen dan kontrol, dilakukan pengolahan data dengan menghitung nilai N-Gain Skor peserta didik. Setelah dianalisis menggunakan SPSS, ditemukan bahwa kelas eksperimen memiliki N-Gain Skor sebesar 76,19. Berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain, nilai N-Gain skor kelas eksperimen 76,19 berada pada interval >76 , yang berarti dikategorikan sebagai efektif. Dengan demikian, penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII.1 di MTs At-Taqwa DDI Jampue.

Sementara itu, kelas kontrol memperoleh N-Gain Skor sebesar 56,14, yang berada pada interval 56-75. Berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain Skor, kelas kontrol dikategorikan sebagai cukup efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang berada pada kategori cukup efektif.

Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa jurnal menjelaskan bahwa metode pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dengan mengutip beberapa indikator sebagai berikut. Indikator-indikator yang mendukung efektivitas penerapan metode *fun learning* melalui aplikasi Secil Tajwid dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII.1 di MTs At-Taqwa DDI Jampue adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik merasa *high interest* atau memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran ilmu tajwid.

- b. Proses pembelajaran ilmu tajwid tidak membosankan hal ini disebabkan karena metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid merupakan metode yang menarik, serta metode yang digunakan pendidik tidak hanya metode ceramah (konvensional) yang cenderung monoton dan membosankan.
- c. Aplikasi secil tajwid dapat dikatakan mudah dioperasikan, karena pembelajaran ilmu tajwid menggunakan aplikasi berbasis digital yang lebih praktis. Hal tersebut dikarenakan secil tajwid bisa digunakan melalui gadget atau pc.
- d. Peserta didik dapat ikut aktif terlibat dalam pembelajaran dikarenakan terdapat banyak fitur dari aplikasi secil tajwid yang membutuhkan keterlibatan peserta didik yaitu berupa quis serta tes audio yang serupa dengan games.
- e. Memudahkan pendidik dalam proses transfer ilmu kepada peserta didik, dikarenakan jika pendidik sedang tidak dalam keadaan fit, aplikasi secil tajwid dapat membantu pendidik dan sangat efisien digunakan serta hal tersebut membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

Meningkatnya pemahaman dan prestasi belajar peserta didik, karena semakin tinggi pemahaman materi pembelajaran dan prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid sangat efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di MTs Attaqwa DDI Jampue. Hal ini dibuktikan dengan nilai efektifitas yang dihitung melalui SPSS 22 dengan menggunakan uji N-Gain Score. Kelas eksperimen memiliki N-gain score berjumlah 76.19 berkategori sangat efektif. Dan kelas kontrol memiliki N-gain Score 56.14 berkategori cukup efektif. Jadi Penggunaan metode *fun learning* melalui aplikasi secil tajwid jauh lebih efektif jika dibandingkan dengan metode konvensional.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dijelaskan, peneliti mengajukan rekomendasi yang bermanfaat, yaitu untuk menggunakan sebagai

alternatif peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan metode fun learning melalui aplikasi khusus tajwid, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka pendidik perlu untuk meningkatkan kualitas mengajarnya dengan menggunakan berbagai media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Diantaranya ialah menggunakan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil Tajwid dalam proses pembelajaran al-Qur'an (ilmu tajwid).
2. Penggunaan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil tajwid, dan kemampuan pendidik sangat menentukan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Seperti kemampuan dan teknik dalam pemilihan instrumen pembelajaran dengan menggunakan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil tajwid.
3. Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah kurang maksimalnya penerapan dari penggunaan aplikasi secil tajwid kepada peserta didik dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan baik di Madrasah, hal tersebut dikarenakan sekolah yang ditempati peserta didik termasuk dalam lingkup Madrasah, sehingga Madrasah harus terikat aturan salah satunya yaitu tidak boleh membawa alat elektronik. Jadi diharapkan kepada calon peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian yang dapat memaksimalkan penerapan dari penggunaan metode *funlearning* berbasis aplikasi secil tajwid.



Daftar Pustaka

- Afiful, Ikhwan. "Integrasi Pendidikan Islam (Nilai-Nilai Islami dalam Pembelajaran)." *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 2.2. 2014.
- Afrilia, Nurma. "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung". Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2021.
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Anni, Faridah and Titen Darlis Santi. "Praktikalitas dan Efektivitas Pengembangan Mobile Learning Berbasis Moodle pada Mata Pelajaran Annisa, Kurnia, and Itriyah Itriyah. "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9.17 2023.
- Antony, Putra Ary. "Konsep Pendidikan Agama Islam Perspektif Imam Al-Ghazali." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1.1. 2016).
- Arifin, Zaenal. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan* 4. No. 1, 2017.
- Aso ,Sudiarjo, Arnie Retno Mariana, and Wahyu Nurhidayat. "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Waqaf dan Makharijul Huruf Berbasis Android." *Jurnal Sisfotek Global* 5.2 2015.
- Attamimi, Irfan Fauzan, Maelina Kamaliyah, Sri Nurjanah dan Tanti Dewinggih. "Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbang". Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. 2021.
- Audihani, Abiola Lucky, Fitria Fatichatul Hidayah, and Dwi Anggraeni Ristanti. "Analisis Kesiapan Belajar Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Kimia Materi Hidrokarbon." *EDUSAINTEK* 3 2019.
- Auliyah, Khairul. "Inovasi Metode Pendidikan Agama Islam Melalui Active Learning." *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 7.1 2022.
- Baharun, Hasan. "Penerapan Pembelajaran active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah". *Jurnal Pendidikan Pedagogik*, Vol. 1No. 1, Januari-Juni 2015.
- Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan hasil belajar siswa". *Jurnal Education and development* 8.2 2020.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016
- Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013)
- Fildah Zahrona Alfaini, Moch Tohet. "Pembelajaran Hybrid: Integritas Pembelajaran Berbasis Teknologi dengan Konvensional untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid" *At-tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, Vol.07, No.02, Desember 2023.

- Habibi, Rozak. "Implementasi Metode Pembelajaran Tahsin Al-Qur'an Siswa MTs Al-Munawwarah Binjai Kelurahan Nangka Kecamatan Binjai Utara
- Hakim, Yasin. *Pendidikan Toleransi Beragama Dalam Al-Qur'an*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, 2019.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hambali, Fathor Rozi, and Nor Farida. "Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual." *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 5.2. 2021.
- Hasanah, Nurul. "Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1.2 2020.
- Hendarman, Et. Al., Eds., *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2015.
- Iskandar, Putra, Ketut Udy Ariawan, and Wayan Sutaya. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio video CD Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman web di jurusan multimedia SMK Negeri 3 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6.1 2017.
- Khaerul. "Penggunaan Digital Risalah Ilmu Tajwid Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Peserta Didik SMA Negeri 4 Pinrang, Tesis. Stain Parepare, 2017.
- Komaruddin dan Yooke Tjuparman s. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah* (Cet. VI; Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Kota Binjai Provinsi Sumatera Utara", *Tesis Medan*: UIN Sumatera Utara Medan, 2020.
- Kurniawan, Machful Indra. "Mendidik untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar: studi analisis tugas guru dalam mendidik siswa berkarakter pribadi yang baik." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 4.2 2015.
- Kuswanto, Edi. "Peranan Guru PAI dalam Pendidikan Akhlak di Sekolah." *Mudarrisa: jurnal kajian pendidikan islam* 6.2 .2014.
- Ladaria, Yessi H, Juliana Lumintang, and Cornelius J. Paat. "Kajian sosiologi tentang tingkat kesadaran pendidikan pada masyarakat desa labuan kapelak kecamatan banggai selatan kabupaten Banggai Laut." *HOLISTIK, Journal of Social and Culture* 2020.
- Lembaga IKIP Malang. *Dasar-dasar Metodologi Pendidikan*. Malang: Lembaga Pendidikan IKIP, 2016.
- Maharani, N. (Nanik). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Bagi Siswa Kelas VI Sdn 4 Ngraho Kedungtuban Blora." *Elementary School*, 2018.



- Marisa, Siti. "Pengaruh motivasi dalam pembelajaran siswa upaya mengatasi permasalahan belajar." *Jurnal Taushiah* 9.2 2019.
- Maulana, Muh Abdillah. "Efektivitas Pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi pada konsep biodiversitas di kelas X IPA MA Muhammadiyah Salaka Kabupaten Takalar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 1.1 2021.
- Maulana, Muhammad Ryan dan Muhammad Nasir. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid", dalam *Jurnal Basicedu*, Indonesia: Sekolah Tinggi Ilmu Qur'an (STIQ), Volume 6, No. 2, 2022.
- Midjiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Musyaropah, S.Pd.I, wawancara dengan penulis , MTs at-tqwa DDI Jampue, 7 januari 2023.
- Muttaqin, Ahmad Izza, Muhammad Endy Fadlullah, Putri Sofiatu Rohma dalam penelitian mereka yang berjudul "Pengaruh Model Fun Learning Dengan Super Memori Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di Mts Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari". (Kajian Pendidikan Islam, Vol.5 no. 2, 2021.
- Nirbita, Betanika dkk. " Fun Learning Sebagai Solusi dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar". Seminar Nasional Pendidikan: Malang, 2017.
- Novriadi, Dedy dan Desi Firmasari dalam penelitiannya yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Universitas Muhammadiyah Bengkulu, 2022.
- Nurfitrianan, " Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minatbelajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa". Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016.
- Nurfitrianan, " Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap minatbelajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa" (Skripsi UIN Alaudin Makasar, Makasar, 2016.
- Nuryadi, et al., eds.,. *Dasar-Dasar Penelitian*. Cet. I; Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Ovan dan Anduka Saputra. *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Cet. 1; Taklar Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2022.
- Pengetahuan Bahan Makanan di Sekolah Menengah Kejuruan." *Edukatif: Jurnal ilmu Pendidikan* 3.5 2021.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Celeban Timur, Yogyakarta: Pustaka Belajar, Cetakan VII, 2018.
- Rahmatiah, Sri. "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Group Resume untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Materi Fluida Statik (Hukum Pascal dan Hukum Archimedes) Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Soromandi Semester 1 Tahun



- Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 3.1 2023.
- Raihan, Abdullah, Et Al. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Multimedia." *Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika*; Vol 10 No 1 2023.
- Roozaq, Novandi Abdur and Jaenal Abidin. "Konsep Pembelajaran Ilmu Tajwid Dalam Kitab Hidayatus Shibyan." *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman* 9.2 2022.
- Sanjaya, Ilham. "Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah". Skripsi UNILA, Lampung , 2019.
- Sarah Siti. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam(PAI) Dengan Pendekatan Fun Learning dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa". *Institute Ilmu Al-qur'an (IIQ) jakarta*, 2022.
- Setyawan Dodiet Aditya. *Pentunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*. Cet. I; Surakarta: Tahta Media (Grup Penerbit CV Tahta Media Group), 2021
- Standar Nasional Pendidikan.Peraturan Pemerintah RI Nomor:19 tahun 2005.Jakarta:Depdiknas
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. 1; Jakarta: Kencana (Divisi Dari Prenadamedia Group), 2016.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Sugiono. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2017.
- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi." *Jurnal komunikasi pendidikan* 2.2 2018.
- Sahrul, Syamsinar. "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa." *Jurnal Konfiks* 3.1. 2016.
- Tasya, Nabillah and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa." *Prosiding Sesiomadika* 2.1c 2020.
- Viska, Mutiawani. "KepoTajwid: Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Web Interaktif." *Indonesian Journal of Applied Informatics*; Vol 2, No 2 2018.
- Wahyuddin, Wawan. "Pendidikan Sepanjang Hayat Menurut Perspektif Islam: Kajian Tafsir Tarbawi". *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 3.02 2016.



Winarni, Endang Widi. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Cet. I, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.

Yulianti, Hesti, Cecep Darul Iwan, and Saeful Millah. "Penerapan metode giving question and getting answer untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL]* 6.2 2018.