

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TAJWID DALAM MENEMUKAN NAMA HUKUM BACAAN BERBASIS GAME WORD SEARCH

Ruzain Zarir Syaifullah ¹, Raosan Ma'ruf Rifa'i ², Mukhlis Ardi Pratama ³,
Firman Syah ⁴

Program Studi Ilmu Al Qur'an Dan Tafsir, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Correspondence

Email: ¹g100200052@studentums.ac.id,

No. Telp:

²g100200003@studentums.ac.id,

³g100211014@studentums.ac.id,

⁴g100200078@studentums.ac.id

Submitted 10 Januari 2024

Accepted 17 Januari 2025

Published 18 Januari 2025

ABSTRACT

Learning media is very important to continue to be innovated in order to improve students' understanding of Tajweed material, along with its laws. Tajweed is an important aspect in reading the Qur'an correctly, but there are still students who have difficulty in learning and memorizing the laws of Tajweed. Therefore, the use of innovative learning media such as interactive learning videos, mobile applications, and educational games can be an alternative solution. One of the games that can be used is a Word Search-based game. This journal proposes the use of the Word Search game as a medium for learning and memorizing the names of the laws of Tajweed readings. The method used in this development is a qualitative method to be able to deeply understand students' difficulties in learning Tajweed. The main question raised is how the Word Search game can be used to teach the laws of Tajweed effectively and enjoyably. The results of the application of this concept are expected to help students to be able to understand and memorize the laws of Tajweed correctly in a more enjoyable way, while strengthening their involvement in learning Tajweed.

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat penting untuk terus diinovasi dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Tajwid, beserta hukumnya. Tajwid adalah aspek penting dalam membaca Al-Qur'an dengan benar, akan tetapi masih dijumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menghafal hukum-hukum Tajwid. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti video pembelajaran interaktif, aplikasi mobile, dan permainan edukatif dapat menjadi alternatif solusi. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan berbasis Word Search. Jurnal ini mengusulkan penggunaan permainan Word Search sebagai media untuk mempelajari dan menghafal nama-nama hukum bacaan Tajwid yang. Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode kualitatif untuk dapat memahami secara mendalam kesulitan siswa dalam belajar Tajwid. Pertanyaan utama yang diangkat adalah bagaimana permainan Word Search dapat digunakan untuk mengajarkan hukum-hukum Tajwid secara efektif dan menyenangkan. Hasil dari penerapan konsep ini diharapkan dapat membantu siswa peserta didik untuk dapat memahami dan menghafal hukum-hukum Tajwid dengan benar dengan cara yang lebih menyenangkan, sekaligus memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran Tajwid.

Keywords: Word Search, Media Pembelajaran, Tajwid.

PENDAHULUAN

Al-Quran adalah kitab suci yang menjadi pedoman hidup bagi umat Islam, baik dalam urusan yang bersifat *ukhrawi* maupun *duniawi*. Maka setiap orang yang beragama Islam idealnya mampu untuk membaca Al Qur'an dengan baik dan benar (Rahmawati, S. T., & Melnea, 2022). Satu satunya cara agar seseorang dapat membaca Al-Quran dengan baik dan benar adalah dengan mempelajari ilmu *Tajwid*. Belajar bacaan Al-Qur'an harus dilandasi dengan *Tajwid*, yakni cara pengucapan yang benar.(Nirwana AN et al., 2023) Pembelajaran *Tajwid*, khususnya hukum - hukum bacaan al qur'an, memiliki peranan penting dalam kemampuan membaca Al-Qur'an dengan benar (Rahman, Z. K., Nurrohim, A., & Daffa Alhafidz, 2023);(Hafid, R. A., Nurrohim, A., Kurniawan, A., Abdullah, M. Y., Al, M. F., Putra

& S., & Hakim, 2023); (Shahbal, A. A., & Nurrohim, 2023). Meskipun demikian, proses pembelajaran *Tajwid* sering kali dianggap sulit dan monoton oleh sebagian besar siswa, terutama dalam menghafal dan memahami hukum-hukum *Tajwid* yang banyak dan kompleks. Selain itu, perlu adanya perhatian dalam pengucapan huruf-huruf dalam Al-Qur'an dari segi makhraj dengan menjaga sifat-sifatnya dari segi *haqq* dan *mustahaqqal-harf*. (Chalimatus Sa'dijah, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Indriyani, 2019); (Umam, 2021).

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran berbasis permainan, dimana permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan konsep-konsep yang telah diajarkan. Dalam meningkatkan kemampuan siswa guru harus mempunyai strategi tertentu. Sehingga apabila tidak ada strategi yang dirancang oleh guru maka pembelajaran itu akan sulit mencapai tujuan. (Kadri & Kirin, 2022) Pembelajaran berbasis *games* ini dapat dikatakan sebagai strategi guru dalam rangka menyukseskan proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran guru dapat menyediakan beberapa materi sekaligus *games* interaktif untuk meningkatkan antusias belajar peserta didik. *Games* tersebut dapat memancing peserta didik agar aktif di kelas. (Diba & Rusdiah, 2022) Salah satu contoh permainan yang dapat dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran *Tajwid* adalah permainan *Word Search*. Dalam permainan ini, peserta didik hanya diminta untuk mencari satu kata yang merupakan hukum bacaan *tajwid*. Tentunya teks nama hukum bacaan *tajwid* sangatlah pendek sehingga akan mudah menarik atensi, karena pemuatan teks yang terlalu panjang sebagai perhatian utama dikhawatirkan tidak menarik. (Sulistiyono, 2016) Strategi menemukan kata-kata yaitu dengan melewati puzzle kiri ke kanan (atau sebaliknya) dan mencari huruf pertama dari kata (untuk kata yang telah disediakan), dengan melihat huruf kapital dan terakhir dengan mencari huruf ganda. (Wahyuni, 2018) Permainan ini membutuhkan tingkat ketelitian yang tinggi untuk menemukan kata yang dicari dalam sekumpulan huruf acak pada tabel. Semakin besar ukuran tabel dan semakin pendek ukuran kata yang dicari maka tingkat kesulitannya bertambah. (Sholeh et al., 2019) Dalam permainan ini, kata - kata yang dimainkan akan menggunakan aturan-aturan *Tajwid*, yang dapat membantu siswa memahami dan menghafal hukum-hukum *Tajwid* tersebut dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Laily, F. N., & Maesurah, 2021).

Pentingnya inovasi dalam pembelajaran *Tajwid* mendorong pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga mengintegrasikan unsur-unsur permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Nurrita, 2018). Konsep permainan *Word Search Tajwid* ini bertujuan untuk memperkenalkan hukum – hukum bacaan al quran dalam konteks yang lebih mudah dipahami dan diingat, sambil tetap mempertahankan prinsip - prinsip dasar dalam pembelajaran *Tajwid* yang benar (Cholid, 2024). Dengan demikian, melalui media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan, siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap hukum – hukum bacaan Al Quran, sekaligus meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam mempelajari Al-Qur'an (Lestari Anggreini & Perdana Putra, 2022) (Khusnul, K. I., & Istanto, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengembangkan konsep media pembelajaran hukum *Tajwid* yang berbasis permainan *Word Search* sebagai media pembelajaran inovatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah pada pengembangan konsep dan teori pembelajaran. Peneliti melakukan analisis terhadap

struktur dan aturan permainan *Word Search* serta mengidentifikasi elemen-elemen yang dapat disesuaikan dengan hukum *Tajwid*. Proses analisis ini melibatkan pemilihan hukum-hukum *Tajwid* yang relevan, seperti hukum bacaan Nun Sukun/Tanwin dan madd, untuk diinput ke dalam elemen-elemen permainan. Setelah memperoleh informasi dari analisis konsep, peneliti akan mengembangkan prototipe media pembelajaran berupa permainan *Word Search* yang dimodifikasi. Prototipe ini akan menggambarkan desain visual, aturan permainan, serta cara penggunaan game *Word Search* untuk mempelajari hukum *Tajwid*. Prototipe ini belum diuji secara langsung di lapangan, namun akan disusun secara rinci untuk menggambarkan bagaimana permainan ini dapat digunakan dalam konteks pembelajaran *Tajwid*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Word Search Game adalah permainan berbasis kata di mana pemain harus mencari dan menemukan kata-kata yang tersembunyi di dalam kumpulan huruf acak yang disusun dalam bentuk grid atau kotak. (Ismail, 2006) Kata-kata tersebut dapat disusun secara horizontal, vertikal, diagonal, bahkan terbalik. Permainan ini sering digunakan sebagai hiburan sekaligus alat pendidikan untuk meningkatkan keterampilan membaca, konsentrasi, dan kosakata. *Word Search Game* dapat digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran *Tajwid* dengan memanfaatkan elemen permainan yang menyenangkan untuk membantu peserta didik memahami dan menghafal aturan *Tajwid* dengan lebih efektif (Kustandi, C., & Darmawan, 2020). *Word Search game Tajwid* bersifat single player. Selain itu, pada game yang akan dibangun terdapat 12 Nama *Tajwid* yang akan di jadikan data. Data tersebut diambil dari hukum bacaan.

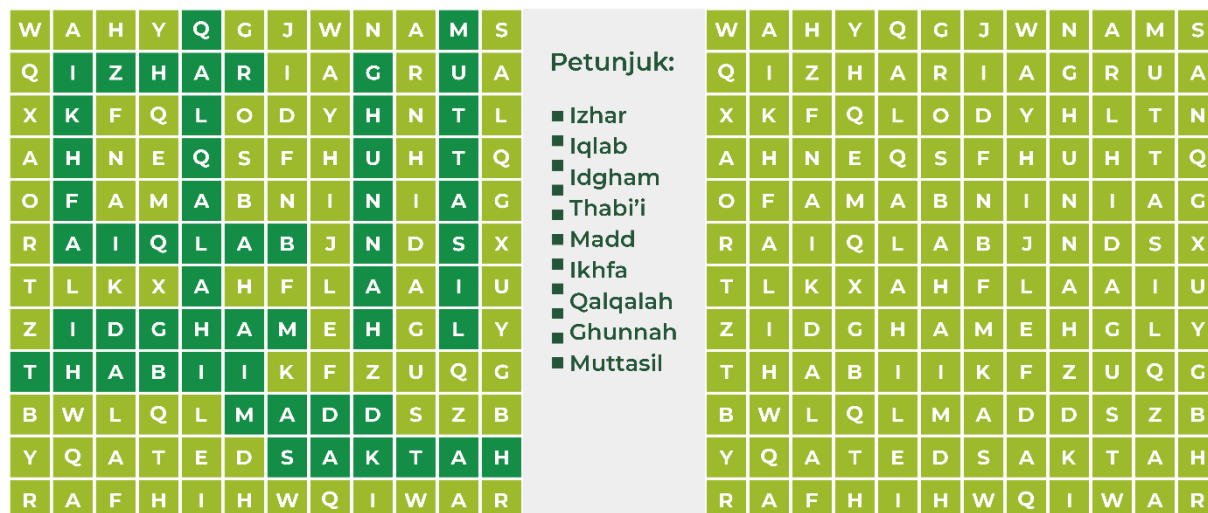
Tujuan dibuatnya *Word Search game* sebagai pengembangan media pembelajaran *Tajwid* adalah untuk menciptakan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam mengajarkan aturan *Tajwid* kepada peserta didik. (Hidayat, F. K., & Priyawati, 2017). *Word Search game* dapat membantu mengurangi kebosanan dalam proses belajar *Tajwid* yang kadang terasa repetitif. Dengan memanfaatkan permainan, peserta didik dapat lebih menikmati pembelajaran sambil tetap memahami konsep *Tajwid* dengan cara yang lebih menarik. (Kustiawan, 2016) Dengan melibatkan peserta didik dalam permainan, mereka dapat belajar secara aktif dan berinteraksi dengan teman atau pengajar. Ini mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif dan mengurangi kesan monoton. (Mukarromah, A., & Andriana, 2022) Dengan mengadaptasi *Word Search game* untuk mengenal hukum-hukum bacaan *Tajwid*, dapat melatih diri untuk lebih fokus dan jeli dalam menemukan kata, juga dapat sebagai media pengingat yang seru dan menyenangkan.

Permainan *Word Search Tajwid* menjadi sebuah ide kreatif untuk melatih daya ingat peserta didik terhadap nama-nama hukum bacaan *Tajwid* yang digabungkan dengan daya fokus dalam menemukan kata secara acak. Dengan bertujuan untuk membuat pembelajaran hukum *Tajwid* dapat lebih diingat dalam memories peserta didik yang dikemas dalam permainan. Pada jalannya permainan terbagi menjadi dua tingkatan level, jika peserta didik memilih level mudah, maka penampakkannya seperti gambar 1.0, dimana pada area permainan terdapat 10 nama hukum bacaan *Tajwid* yang diacak berdasarkan huruf ejaan abjad bahasa Indonesia, sedangkan untuk penampakan pemilihan level susah dapat dilihat pada gambar 2.0, yang pada tampilan permainan terdapat 12 nama hukum bacaan *Tajwid* yang dikemas acak berdasarkan huruf ejaan hijaiyah. Tentunya ini merupakan contoh level yang masih perlu untuk ditambah lagi level-level lainnya. Adapun untuk memudahkan pemain dalam mencari kata, terdapat petunjuk kata yang harus dicari dalam permainan tersebut. Mekanisme permainan *Word Search Tajwid* ini peserta diarah mencari kata-kata di grid secara horizontal, vertikal, diagonal, atau terbalik. Apabila telah menemukan kata yang dicari, dapat ditandai dengan garis atau sorot pada kata yang ditemukan, serta peserta harus memberikan penjelasan singkat dari hukum

Tajwid tersebut. Upaya ini dapat efektif sebagai pengingat hukum *Tajwid* yang telah diajarkan. Untuk batasan melihat waktu dalam menyelesaikan permainan ini tidak ada batasan, artinya tergantung seberapa cepat peserta dalam menemukan kata yang benar.



Gambar 1.0 *Level Mudah*



Gambar 2.0 *Level Susah*

Cara bermain *Word Search Tajwid* ini dapat dikatakan hampir sama dengan *Word Search* pada umumnya, namun terdapat beberapa tambahan unsur modifikasi. Pada level mudah hanya sekedar menuntut pemain agar dapat menemukan nama hukum bacaan *Tajwid* berdasarkan penamaan abjad. Namun pada level susah, lebih menantang pemain agar dapat menemukan kata nama hukum bacaan *Tajwid* berdasarkan ejaan huruf penamaan bahasa arab yang benar. Ketika sudah menemukan kata yang dicari pada *grid* permainan, pemain harus memberikan penjelasan singkat dari hukum *Tajwid* tersebut. Tentunya pemain tidak dapat melanjutkan permainan sebelum memberikan penjelasan singkat. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menggabungkan unsur daya ingat dan fokus pemain dalam mengingat nama hukum bacaan *Tajwid* yang dikemas dalam konsep belajar sambil bersenang-senang. (Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, 2023) Dengan adanya unsur modifikasi

permainan, menjadikan *Word Search Tajwid* sebagai pembelajaran efektif untuk mengenal *Tajwid* dengan cara yang menyenangkan dan menantang.

KESIMPULAN

Permainan *Word Search* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran *tajwid*. Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan konsep media pembelajaran hukum-hukum *Tajwid* berbasis permainan *Word Search*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini berpotensi meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenali dan menerapkan hukum *Tajwid* (Pengabdian, 2021). Dengan mengajarkan ilmu *Tajwid*, siswa diharapkan bisa memahami dan mengaplikasikan ilmu *Tajwid* tersebut dalam membaca Al-Qur'an sehari-hari. (Mohamad Nasirudin, Salim Ashar, Siti Sulaikho, Dawam Cahya, 2021) Selain dari arah pengajaran, beberapa faktor harus diperhatikan sehingga dapat menciptakan suasana nyaman, salah satunya adalah minat siswa. Minat terhadap suatu kegiatan memang mempengaruhi kelancaran dan kesuksesan dalam suatu kegiatan tersebut, karena minat siswa dalam pembelajaran *Tajwid*. (Abdurroozzaq & Abidin, 2022) Permainan *Word Search* yang dikenal dengan karakteristik interaktif dan menyenangkan, diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Media ini dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengasah kemampuan identifikasi hukum-hukum *Tajwid* melalui pendekatan yang lebih kreatif, dinamis dan mudah diterima oleh peserta didik.

Media ini memungkinkan siswa lebih mudah mengingat hukum-hukum *Tajwid* serta lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka (Hanafiah, D. P., 2023) (Fitria, L. A., Nurrohim, A., & Faradiella, 2023). Adanya unsur kompetisi dan kolaborasi dalam permainan *Word Search* juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan semangat belajar siswa. Tampilan media pembelajaran sebenarnya tidak harus bagus untuk dapat digunakan, melainkan cukup dengan tampilan yang sederhana dan menarik. (Maulana & Nasir, 2022) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menguji langsung media pembelajaran berbasis permainan *Word Search* dalam konteks kelas yang lebih besar dan bervariasi, baik di sekolah dasar maupun sekolah menengah dan jenjang selanjutnya, untuk melihat efektivitasnya di berbagai tingkat pendidikan secara langsung. Dengan demikian, akan lebih terlihat sejauh mana pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Word Search* ini terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, peneliti diharapkan juga dapat mengevaluasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Word Search* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai potensi media pembelajaran ini dalam meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai tingkatan sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang lebih konkret bagi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *Word Search* di sekolah-sekolah, yang tidak hanya terbatas pada materi pembelajaran *tajwid* saja, melainkan juga pada bidang ilmu yang lain. Namun selain perluasan cakupan materi, penelitian selanjutnya juga perlu mengarah pada evaluasi pengaruh jangka panjang dari penggunaan media ini, misalnya dalam hal kemampuan siswa untuk mengaplikasikan hukum-hukum *Tajwid* dalam pembacaan Al-Qur'an, serta apakah peningkatan motivasi yang terjadi dalam jangka pendek dapat bertahan dalam jangka panjang. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi, pengembangan permainan digital seperti ini harus terus dievaluasi dan dikembangkan sesuai zamannya. Sehingga siswa dapat belajar secara mandiri yang tentunya dapat memperluas jangkauan media pembelajaran tersebut. Maka sebaiknya dilakukan studi perbandingan antara penggunaan

permainan *Word Search* dengan metode pembelajaran lainnya, guna mengukur kelebihan dan kekurangan media ini dalam konteks pembelajaran hukum *Tajwid* secara lebih objektif (Mubarak, F., Martanti, F., Ulumuddin, I. K., n.d.) (Zuhri et al., 2022). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penggunaan permainan *Word Search* dalam pembelajaran hukum *Tajwid*. Dengan demikian, guru dan pembuat kurikulum dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan permainan ini ke dalam metode pembelajaran mereka. Selain itu, hasil studi perbandingan ini juga dapat memberikan panduan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurroozzaq, N., & Abidin, J. (2022). Konsep Pembelajaran Ilmu *Tajwid* Dalam Kitab Hidayatus Shibyan. *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 9(2), 148–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.31102/alulum.9.2.2022.148-154>
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). *Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 48.
- Chalimatus Sa'dijah. (2021). Pembelajaran Ilmu *Tajwid* dalam Meningkatkan Kualitas Bacaan Al-Qur'an. *Jurnal Qiroah*, 11(2), 100–123. <https://doi.org/10.33511/qiroah.v11n2.100-123>
- Cholid, N. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran. books.google.com. Firdaus, I. A., Nadlir, N., Ernawati, N., & ... (2024). Pengembangan Media Kartu *Tajwid* Berbasis TTS dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Ibtidaiyah. Permata <https://www.jurnal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/Permata/Article/View/1965>, 71–87.
- Diba, I. F., & Rusdiyah, E. F. (2022). Implementasi Pembelajaran Daring Terintegrasi Digital Melalui Model Assure pada Materi *Tajwid*. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1075–1085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2127>
- Fitria, L. A., Nurrohim, A., & Faradiella, E. (2023). *Implementation of Fammi Bi Syauqin in Strengthening the Memorization of PPTQ Al-Rasyid Students. Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*.
- Hafid, R. A., Nurrohim, A., Kurniawan, A., Abdullah, M. Y., Al, M. F., Putra, D., & S., & Hakim, Q. A. (2023). *Introduction of Halqi Letters in Tajweed Science Through Song Media at TPQ Nilasari Gonilan Sukoharjo*. 2163–2172.
- Hanafiah, D. P., & dkk. (2023). *Teori dan Prinsip Media Pembelajaran (Issue December)*.
- Hidayat, F. K., & Priyawati, S. T. D. (2017). *Pengembangan game Tajwid berbasis android*.
- Indriyani, L. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Ismail, A. (2006). *Education Game*. Pilar Media.
- Kadri, R. M., & Kirin, A. (2022). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Dan Menghafal Al-Quran Di Sd Sabbihisma Padang Sumatra Barat. *QiST: Journal of Quran and Tafseer Studies*, 1(2), 238–247. <https://doi.org/10.23917/qist.v1i2.1051>
- Khusnul, K. I., & Istanto, S. P. I. (2022). Upaya Sekolah Dalam Meningkatkan Kemampuan Bta (Baca Tulis Al-Qur'an) Di Smp Muhammadiyah 7 Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/98634%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/98634/1/NAS PUB.Pdf>.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. books.google.com

- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Pengembangan media pembelajaran anak usia dini
- Laily, F. N., & Maesurah, S. (2021). *Strategi Peningkatan Kemampuan Dan Pemahaman Siswa Tpq Atas Pelafalan Makhoriul Huruf Dan Ilmu Tajwid Di Desa Baureno, Jatirejo, Mojokerto*. *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial*
- Lestari Anggreini, N., & Perdana Putra, I. (2022). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal InformaSI Dan Komputer*, 10(1), 2022.
- Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1756–1765. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2280>
- Mohamad Nasirudin, Salim Ashar, Siti Sulaikho, Dawam Cahya, S. A. B. (2021). *Menjaga Generasi Islam Bangsa untuk Cerdas Membaca Al Qur'ansesuai Tajwid*. 75–81. https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_agama/article/view/1777
- Mubarok, F., Martanti, F., Ulumuddin, I. K., & . . . (n.d.). *Guru, P., Ibtidaiyyah, M., Islam, F. A., Wahid, U., & Semarang*,. 3 1,2,3. 55.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science And*.
- Nirwana AN, A., Nurrohim, A., Ash-Shiddiqi, I. J., Azizi, M., Agus, M., Lovely, T., Mas'ud, I., & Akhyar, S. (2023). Pelatihan Metode Tajdied Untuk Peningkatan Membaca Al-Qur'an Siswa Sd Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat. *Jurnal Pema Tarbiyah*, 2(1), 50. <https://doi.org/10.30829/pema.v2i1.2361>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. In *Jurnal misykat*. pdfs.semanticscholar.org.
- Pengabdian, J. (2021). J., Negeri, M. U., Kemasan, D., Umkm, P., Ringan, M., Daya, P., Konsumen, B., Singkong, K., Dewanti, R. P., Ningsih, H., Paryanto, E., & Yudhanto, S. H. 1(2), 50–56.
- Rahman, Z. K., Nurrohim, A., & Daffa Alhafidz, A. (2023). *Development of Tahfidz Learning Method Selected Letters with Flash-Qu Media (Qur'an Flashcard)*. 2048–2052.
- Rahmawati, S. T., & Melnea, B. (2022). *Implementasi Pembelajaran Al- Qur ' an Braille Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al- Qur ' an Implementation of Braille Al- Qur ' an Learning in Improving the Ability To Read the Qur ' an*. 1–7.
- Shahbal, A. A., & Nurrohim, A. (2023). *Introducing the Letters of Qalqalah in Tajweed using Card Sort in Qur ' an Learning*. 684–688.
- Sholeh, M., Fakiah, E., & Adi P, G. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adu Cepat Membaca Menggunakan Permainan Multiplayer Word Search Puzzle. *Jurnal Gaung Informatika*, 11(2), 123–135.
- Sulistiyono, Y. (2016). *Penyusunan Media Pembelajaran Poster Berbasis Teks: Studi Kasus Media Pembelajaran Poster Karya Mahasiswa Semester 5 Pendidikan Bahasa Indonesia UMS*. *Jurnal VARIDIKA*, 27(2), 208–215. <https://doi.org/10.23917/varidika.v27i2.1402>
- Umam, Z. N. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Baca Tulis Al- Qur ' An Santri Di Yayasan Griya Qur ' An Universitas Muhammadiyah Surakarta 2021 M / 1442 H*. Tesis.
- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 336–342. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Zuhri, K., Ikhwan, A., Sukri, H., & Ependi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.57084/jeda.v3i1.986>