

# PENERAPAN APLIKASI INTERACTY DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN ILMU TAJWID KELAS 8 SMPIT KYAI HAJI RADEN MA'MUN NAWAWI CIBOGO.

Andini Halimatussadiyah (2025)



ANDINI

HALIMATUSSADIYAH

PENERAPAN APLIKASI INTERACTY DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN ILMU TAJWID KELAS 8 SMPIT KYAI HAJI RADEN MA'MUN NAWAWI CIBOGO

2025

## ABSTRAK

*Andini Halimatussadiyah. Penerapan Aplikasi Interacty Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta 2025.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media digital Interacty dalam pembelajaran Ilmu Tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VIII SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Tajwid, khususnya melalui pendekatan berbasis teknologi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Interacty digunakan secara efektif oleh guru dalam menyampaikan materi Tajwid seperti makharijul huruf, hukum bacaan nun sukun, dan mad, melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, audio bacaan, serta permainan edukatif. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mendorong pembelajaran yang lebih mandiri dan menyenangkan. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media Interacty, yang ditunjukkan melalui skor evaluasi harian. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat digital, koneksi internet, dan kesiapan guru dalam menyusun konten digital yang berkualitas.

Dengan demikian, Interacty dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mendukung peningkatan kualitas pemahaman Ilmu Tajwid di tingkat SMP. Diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar pemanfaatan media ini dapat berjalan optimal.

**Kata Kunci:** Media Digital, Interacty, Ilmu Tajwid, Pembelajaran PAI, Teknologi Pendidikan

**SKRIPSI**  
**PENERAPAN APLIKASI *INTERACTY* DALAM**  
**MENINGKATKAN PEMAHAMAN ILMU TAJWID**  
**KELAS 8 SMPIT KYAI HAJI RADEN MA'MUN NAWAWI**  
**CIBOGO**

Disusun untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar  
Sarjana Strata Satu (S1) dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Disusun Oleh:

**ANDINI HALIMATUSSADIAH**

**19130176**

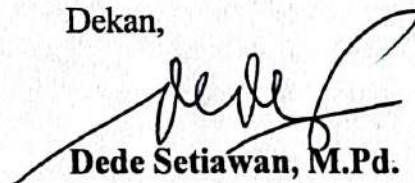
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA**  
**JAKARTA 2025**

## LEMBARAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Aplikasi *Interacty* Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo” yang disusun oleh Andini Halimatussadiyah, Nomor Induk Mahasiswa 19130176 telah diujikan dalam sidang munaqasah pada program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 24 Juni 2025 dan direvisi sesuai saran tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Jakarta, 24 Juni 2025

Dekan,


  
Dede Setiawan, M.Pd.

### TIM PENGUJI:

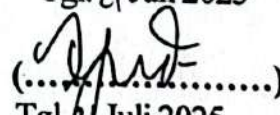
1. Dede Setiawan, M.Pd  
(Ketua/penguji 1)

  
(.....)  
Tgl. Juli 2025

2. Saiful Bahri, M.Ag  
(Sekretaris sidang)

  
(.....)  
Tgl. 21 Juli 2025

3. Yudril Basith, M.A  
(Penguji 2)

  
(.....)  
Tgl. 2 Juli 2025

4. Nur Fitriyani Fatihah, Lc, M.Pd  
(Pembimbing)

  
(.....)  
Tgl. 16 Juli 2025

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul “*Penerapan Aplikasi Interacty Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8 Smpit Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo*” yang disusun oleh Andini Halimatussadiyah Nomor Induk Mahasiswa 19130176 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang munaqasah.

Jakarta, 17 Juni 2025  
Pembimbing,



**Nur Fitriyani Fatihah, Lc, M.Pd**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Andini Halimatussadiah

Nim: 19130176

Tempat/tanggal lahir : Bogor, 10 Juni 1999

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Aplikasi Interacty Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8 di SMPIT Kh Raden Ma'mun Nawawi Cibogo” adalah hasil karya asli penulis bukan hasil plagiasi, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk para pembimbing. Jika di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 17 Juni 2025



Andini Halimatussadiah

## **MOTTO**

“Jangan pernah menyerah pada impianmu. Walaupun gagal, setidaknya engkau telah berusaha dan belajar banyak dari proses tersebut.”

*(Ali bin Abi Thalib)*

“ Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan, dan kesuitan bersama kemudahan.”

*(HR Tirmidzi)*

## **KATA PENGANTAR**

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, hidayah, dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan umatnya.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu langkah yang harus ditempuh dalam rangka meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia. Sebagai karya ilmiah yang memerlukan ketekunan dan perjuangan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Keterbatasan ilmu dan kemampuan penulis menjadi alasan utama dalam proses penyusunan ini. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati memohon maaf jika ada kekurangan, dan berharap agar karya ini tetap dapat memberi manfaat meskipun tidak lepas dari kekhilafan.

Banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Tanpa bantuan mereka, tentu saja skripsi ini tidak akan selesai dengan baik. Dengan penuh rasa terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Syahrizal Syarif MPH, Ph.D, selaku PLT Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, yang telah memberikan dukungan dan inspirasi selama masa studi penulis.
2. Bapak Dede Setiawan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, atas bimbingan dan dukungan yang sangat berarti.
3. Bapak Saiful Bahri, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, yang senantiasa memberikan motivasi dan arah yang jelas.
4. Nur Fitriyani Fatihah, Lc, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang dengan sabar memberikan

bimbingan, masukan berharga, serta arahan yang sangat membangun. Penulis merasa beruntung dapat dibimbing oleh beliau.

5. Seluruh jajaran SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo, termasuk kepala sekolah, guru-guru, staf, serta seluruh siswa kelas VIII yang telah memberikan kesempatan, kerjasama, dan dukungan selama proses penelitian ini berlangsung. Kehadiran dan kontribusi Bapak/Ibu serta para siswa sangat berarti bagi kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.
6. Diri sendiri, "Andini Halimatussadiyah" terima kasih telah bertahan dan terus berjuang hingga mencapai titik ini. Semangatmu adalah kekuatanmu. Jangan pernah sia-siakan setiap momentum, karena perjalanan ini baru saja dimulai. Teruslah melangkah dan menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya.
7. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah menjadi sumber semangat, tempat berbagi cerita,

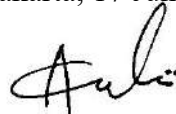
dan saling mendukung dalam suka dan duka selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

8. Yang tak kalah penting, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga tercinta kedua orang tua, saudara-saudara, dan seluruh keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan moral dan material, serta cinta yang tak ternilai. Tanpa mereka, penulis tidak akan mampu melalui setiap tantangan dalam proses studi dan penyusunan skripsi ini.

Setiap langkah penulis selalu didasari oleh doa dan harapan yang mereka tanamkan. Penulis berdoa semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan cinta kasih mereka. Semoga semua dukungan ini membawa keberkahan dan bermanfaat bagi masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Jakarta, 17 Juni 2025



**Andini Halimatussadiyah**

**19130176**

## ABSTRAK

**Andini Halimatussadiyah. Penerapan Aplikasi *Interacty* Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta 2025.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media digital *Interacty* dalam pembelajaran Ilmu Tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VIII SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Tajwid, khususnya melalui pendekatan berbasis teknologi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Interacty* digunakan secara efektif oleh guru dalam menyampaikan materi Tajwid seperti makharijul huruf, hukum bacaan nun sukun, dan mad, melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, audio bacaan, serta permainan edukatif. Media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta mendorong pembelajaran yang lebih mandiri dan menyenangkan. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media *Interacty*, yang ditunjukkan melalui skor evaluasi harian. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat digital, koneksi internet, dan kesiapan guru dalam menyusun konten digital yang berkualitas.

Dengan demikian, *Interacty* dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mendukung peningkatan kualitas pemahaman Ilmu Tajwid di tingkat SMP. Diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar pemanfaatan media ini dapat berjalan optimal.

**Kata Kunci:** Media Digital, *Interacty*, Ilmu Tajwid, Pembelajaran PAI, Teknologi Pendidikan

## **ABSTRACT**

***Andini Halimatussadiah. The Implementation of the Interacty Application in Enhancing the Understanding of Tajwid for Eighth Grade Students at SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo. Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Indonesia University, Jakarta, 2025.***

*This study aims to examine the utilization of Interacty digital media in the teaching of Tajwid in the Al-Qur'an Hadith subject for eighth-grade students at SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo. The research is grounded in the importance of innovation in teaching methods that can enhance students' understanding of Tajwid, particularly through technology-based approaches. This study employs a qualitative method with a case study approach. Data collection techniques include observation, interviews, documentation, and testing.*

*The results of the study show that Interacty was effectively used by teachers to deliver Tajwid material, such as articulation points (makharijul huruf), the rules of nun sukun, and mad, through interactive features including quizzes, audio recitations, and educational games. This media has been proven to enhance students' motivation and engagement, encourage more independent and enjoyable learning, and improve learning outcomes, as evidenced by higher daily evaluation scores following its implementation. Challenges encountered include limited access to digital devices, unstable internet connectivity, and teachers' readiness in developing high-quality digital content.*

*Therefore, Interacty can serve as an alternative digital learning medium that supports improved comprehension of Tajwid at the junior high school level. Support from schools and ongoing training for teachers are essential to optimize the use of this media.*

***Keywords:*** Digital Media, Interacty, Tajwid, Islamic Education, Educational Technology

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Penelitian .....	11
C. Pertanyaan Penelitian .....	11
D. Tujuan Penelitian .....	12
E. Manfaat Penelitian .....	12
F. Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>16</b>
A. Kajian Teori .....	16
1. Media Pembelajaran .....	16
2. Aplikasi Interacty .....	21
3. Ilmu Tajwid .....	25
B. Kerangka Berfikir .....	30
C. Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>

A. Metode Penelitian .....	35
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	36
C. Deskripsi Posisi Peneliti .....	37
D. Informan Penelitian .....	38
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	41
G. Teknik Analisis Data .....	43
H. Validasi Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
A. Deskripsi Data .....	48
1. Deskripsi Tempat Penelitian .....	48
B. Temuan Penelitian .....	50
C. Pembahasan .....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>74</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan bentuk investasi jangka panjang untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Secara umum, pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang dilakukan oleh individu dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses ini dilakukan melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian oleh seluruh unsur pendidikan, baik guru, peserta didik, maupun orang tua. Pendidikan berperan dalam meningkatkan kecerdasan, membentuk akhlak mulia, mengembangkan kepribadian, serta menumbuhkan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat (Muhardi, 2004 , p. 480)

Salah satu lembaga yang berperan penting dalam pendidikan adalah Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT). Lembaga ini tidak hanya berfokus

pada pendidikan umum, tetapi juga memberikan pengetahuan agama yang kuat, termasuk kemampuan membaca Al-Qur'an dengan benar. Oleh karena itu, penguasaan ilmu tajwid sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik sejak dini.

Ilmu tajwid adalah cabang ilmu yang mempelajari cara pelafalan huruf-huruf Arab dalam Al-Qur'an dengan tepat sesuai dengan kaidah-kaidah yang diajarkan oleh Rasulullah SAW. Tujuan utamanya adalah agar bacaan Al-Qur'an terdengar jelas, indah, dan sesuai dengan makna yang diinginkan. Ini mencakup pemahaman tentang panjang-pendeknya bacaan, cara meleburkan huruf (idgham), hingga aturan-aturan penting lainnya.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Dalam kurikulum terbaru, guru dituntut untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran demi menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif.

Penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas pembelajaran. Namun, pada praktiknya, pembelajaran tajwid di madrasah masih cenderung menggunakan metode ceramah dan belum banyak memanfaatkan media digital. Metode ceramah, meskipun mudah, sering kali kurang efektif dalam membangun pemahaman mendalam dan partisipasi aktif peserta didik (Nurpita Sari, 2022 , p. 487).

Padahal metode ini sudah cukup kuno dan tidak sesuai dengan karakter peserta didik zaman ini. Terlebih dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadist terdapat banyak praktik dan tuntutan pada peserta didik untuk memiliki kemampuan membaca A-Qur'an dengan kadhah kaidah yang ada. Maka tercipta kejenuhan dan ketidakpahaman peserta didik pada masing masing individu untuk menangkap dan mengerti pemahaman pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist sehingga membuat peserta didik tidak lagi memperhatikan dan lebih memilih untuk mencontek atau mengabaikan kegiatan belajar mengajar tersebut.

Dari perubahan pola social di kelas terhadap mata pelajaran yang di ampu membuktikan bahwa sang guru di tuntutan untuk lebih interaktif dan lebih inovatif agar menarik bagi peserta didik demi menciptakan pembelajaran yang efektif, efisiensi dan kualitas pada pembelajaran.

Media pembelajaran yang interaktif dapat di gunakan untuk menciptakan suasana yang antusias dan menyenangkan serta menarik perhatian bagi para peserta didik serta memotivasi mereka. Bila hal ini dapat di eksplor lagi dengan memanfaatkan teknologi informasi yang telah berkembang dan dapat di akses dengan mudah maka hal ini bisa di wujudkan apalagi pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist memiliki banyak sub praktek dalam pembelajarannya guna memudahkan peserta didik untuk memahaminya.

Untuk mengatasi masalah tersebut, di perlukan media pembelajaran yang interaktif dan memotivasi peserta didik untuk mamapu memahami pembelajaran

dengan baik serta memicu partisipasi peserta didik dalam mendalami ilmu tajwid. Salah satu alternatif yang bisa digunakan para guru adalah aplikasi Interacty yang menggunakan teknologi smartphone maupun laptop ataupun device sebagai alat bantu atau alat peraga dalam pembelajaran untuk membantu aktivitas media pembelajaran.

Aplikasi Interacty adalah platform pengembangan berbasis web yang memungkinkan untuk membuat konten interaktif yang menarik. Aplikasi ini membantu penerbit dan merek membuat kuis, cerita foto, permainan memori, dan format interaktif lainnya. Interacty menyediakan alat bantu bercerita online gratis, melibatkan guru atau tenaga pendidik dan mengejutkan peserta didik dengan format yang unik. Aplikasi ini dapat memungkinkan untuk membuat materi yang menarik untuk melengkapi kurikulum yang dilengkapi dengan berbagai permainan, tes, kuis serta berbagai media lainnya yang dapat diakses dengan berbagai device juga dilengkapi dengan lembar

kerja dan pembelajaran interaktif juga memiliki fitur audio dengan cara merekam suara lalu di dengarkan kapanpun serta memiliki system yang bisa mencetak dan mengakumulasi materi pembelajaran dan hasil para peserta didik. Lebih dari 20 blok aktivitas interaktif yang tersedia memungkinkan guru dapat membuat permainan dan pembelajaran yang menarik dengan topik manapun sehingga peserta didik tidak akan bosan. Di antara media interaktif nya adalah teks, gambar, audio, trivia, memori, gambar interaktif, membalik kartu, objek tersembunyi, perburuan harta karun, media sebelum dan sesudah, garis waktu, kepribadian, kartu interaktif, horoskop, formulir, temukan dan pasang, teka-teki, cocokan, tayangan slide dan berbagai media lainnya yang bisa di akses secara gratis. Beberapa permainan memiliki fitur khusus untuk dimainkan melalui Zoom. Contohnya, guru dapat memberi nomor pada bagian belakang kartu Memori sehingga peserta didik dapat menamai pasangan yang mereka anggap benar. Dalam aplikasi ini memiliki fitur

papan peringkat yang memungkinkan peserta didik dapat terlihat kemampuannya dalam pembelajaran dan tes yang di berikan. Peringkat memungkinkan memotivasi peserta didik untuk memainkan game dan membuktikan hasil. Lebih bagus lagi adalah karena aplikasi ini tidak perlu di instal pada masing - masing device yang di miliki oleh siswa karena aplikasi ini bisa langsung di akses pada web interact.me sehingga peserta didik dapat mengaksesnya tanpa harus membuat akun karena sudah masuk dalam ruang guru yang memiliki akun sehingga cukup dengan membagikan link atau kode QR kepada peserta didik. Aplikasi ini juga menyediakan fitur template sehingga lebih memudahkan guru untuk membuat suatu media pembelajaran. Keunggulan lainnya adalah lembar kerja interaktif adalah cara yang efektif untuk mengatur kegiatan belajar mandiri siswa. Interacty memungkinkan guru untuk menyusun lembar kerja interaktif dengan mudah dan cepat dari blok-blok yang sudah jadi. Misalnya, guru dapat menambahkan judul, blok teks,

video penjelasan atau tayangan slide, blok dengan permainan untuk memperkuat materi, dan kuis untuk menguji pengetahuan di bagian akhir. Segera setelah materi siap, guru dapat mempublikasikannya dengan satu klik, dan sistem akan memberi tautan, kode LMS, dan kode QR. Fitur lainnya yang sangat interaktif adalah Pelajaran audio memungkinkan siswa untuk mendengar suara guru bahkan ketika guru tidak ada di tempat. Pelajaran audio bermanfaat untuk belajar mandiri di rumah. Misalnya, guru dapat membacakan bagian teks dalam bahasa asing dan mengundang siswa untuk memeriksa bagaimana mereka mempelajari materi tersebut dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tes. Interacty memungkinkan guru merekam audio secara langsung di editor. Tidak diperlukan program tambahan. Lalu fitur lainnya yang menarik adalah pelajaran video yang bisa di gunakan popularitas konten video untuk tujuan pendidikan. Semua orang menyukai video. Selain video pendidikan, ada banyak video musik, acara TV, dan

cuplikan film di internet yang dapat guru gunakan untuk mempelajari kata-kata baru atau memulai diskusi. Interacty memungkinkan guru menambahkan video YouTube ke lembar kerja dan menggabungkannya dengan jenis konten lain, seperti kuis fitur lainnya adalah bank soal, membuat bank soal khusus untuk menguji siswa dan dengan cepat membuat kuis tentang topik tertentu. Bank pertanyaan memungkinkan guru membuat kuis trivia, di mana jumlah pertanyaan yang diperlukan dipilih secara acak dari daftar yang telah dibuat sebelumnya. Pertanyaan yang disimpan di bank soal dapat digunakan kembali dalam Kuis Trivia yang berbeda. Menggunakan bank soal memungkinkan guru untuk menguji pengetahuan siswa secara lebih objektif karena setiap kali guru mengikuti tes, pertanyaannya akan berubah, sehingga menghilangkan kemungkinan untuk mengetahui jawaban yang benar sebelumnya. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai gambar gratis untuk guru Integrasi dengan dua galeri gambar gratis terbesar, Unsplash dan Pixabay,

memungkinkan guru untuk selalu memiliki gambar yang tepat sehingga guru tidak perlu memikirkan di mana mendapatkan gambar untuk proyek dan pelajaran. Tidak ada galeri berbayar atau akses berlangganan. Semua gambar tersedia langsung di editor, dimulai dengan versi gratis. Cari, pilih, dan tambahkan gambar berlisensi gratis berkualitas dalam beberapa klik. (Interacty.me, 2020)

Dengan aplikasi ini di harapkan para peserta didik dapat termotivasi untuk belajar sehingga memungkinkan untuk memiliki perubahan yang baik dalam hasil belajar peserta didik dalam meningkatkan pemahaman ilmu tajwid. (Interacty.me, 2020)

Maka dari itu, penelitian ini berjudul “Penerapan Aplikasi *Interacty* Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8 Smpit Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo” Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan informasi yang berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran tajwid di madrasah, sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa

terhadap ilmu tajwid dan pembacaan Al-Qur'an dengan baik dan benar.

## **B. Rumusan Penelitian**

Pada dasarnya, pembelajaran harus dilakukan dengan memaksimalkan media yang ada. Namun, pada kenyataannya, para guru sering kali tidak memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara efektif, sehingga menjadi salah satu penyebab kegagalan peserta didik dalam memahami pembelajaran Ilmu Tajwid. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui peran media digital Interacty dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada materi Ilmu Tajwid di kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo, dengan beberapa rancangan penelitian yang disusun berdasarkan kajian teori dan metode pendukung penelitian.

## **C. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana penerapan media digital Interacty dalam pembelajaran Ilmu Tajwid pada mata pelajaran Al-

Qur'an Hadis di kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo?

2. Apa saja peran media digital Interacty dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Ilmu Tajwid di kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media digital Interacty dalam pembelajaran Ilmu Tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo.
2. Untuk menganalisis peran media digital Interacty dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Ilmu Tajwid di kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi guru:

Penelitian ini memberikan wawasan dan referensi baru bagi guru dalam menerapkan media

pembelajaran digital, khususnya aplikasi Interacty, sebagai alat bantu yang efektif dalam mengajarkan Ilmu Tajwid secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2. Manfaat bagi siswa:

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik kelas 8 dalam memahami materi Ilmu Tajwid secara lebih mudah dan menyenangkan, dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dan mendukung berbagai gaya belajar, sehingga meningkatkan pemahaman serta hasil belajar mereka.

3. Manfaat bagi sekolah:

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan inovasi dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi di SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo, serta mendukung program digitalisasi pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan agama Islam, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

## **F. Sistematika Penulisan**

Secara umum sistematika skripsi ini disusun dengan tujuan memberikan gambaran kepada pembaca mengenai isi skripsi secara sistematis. Berikut ini merupakan sistematika penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab satu terdiri dari latar belakang, rumusan penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II KAJIAN TEORI**

Dalam bab dua berisi mengenai kajian teori, kerangka berpikir, penelitian terdahulu.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab tiga berisi mengenai metode apa yang digunakan dalam melakukan penelitian ini, tempat waktu penelitian, subjek objek penelitian, sumber data, teknik pengambilan data, pemeriksaan keabsahan data dan analisis data.

### **BAB IV HASIL PEMBAHASAN**

Pada bab empat ini berisi mengenai deskripsi data tempat penelitian, temuan penelitian dan pembahasan.

## **BAB V PENUTUP**

Pada Bab lima berisi kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media**

Media adalah bentuk jamak dari kata latin "medium", yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Tugas media adalah menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima (Refni, 2019, p. 188)

Menurut Gerlach, media adalah semua orang, bahan, peralatan, dan kegiatan yang menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arif S. Sudriman, Yudhi Munandhi, and Oemar Hamalik, 2016) . Dalam arti ini, media pembelajaran atau media pendidikan bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, slide, dan bahan cetak, tetapi juga meliputi orang atau

manusia sebagai sumber belajar. Mereka juga dapat berupa kegiatan seperti diskusi, seminar, perjalanan, dan pendidikan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang proses berpikir siswa, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar pada diri siswa.

## **b. Pembelajaran**

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pembelajaran adalah bentuk jamak dari kata "ajar" dan kata dasar dari "belajar", yang berarti "memberi petunjuk kepada orang supaya diketahui (diikuti), dan "belajar" berarti upaya untuk memperoleh kepandaian atau ilmu (Sari, 2024) . Istilah yang dipelajari lebih menggambarkan usaha

guru atau pendidik untuk membuat para peserta didik melakukan proses belajar.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Junaidi, 2019).

Pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang sehingga mendapatkan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran (Setiawati, 2016) . Menurut beberapa teori, pembelajaran adalah proses berpikir tentang pengalaman, pelajaran, dan kegiatan lain yang dilakukan berulang kali, yang menghasilkan proses belajar bagi siswa.

### **c. Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Aslam, 2022) . Secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi (Astuti, 2019).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima (Chartier, 1972). Dalam hal ini, media ini berfungsi sebagai proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk mendorong proses belajar.

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu

yang dapat berperan dalam proses belajar mengajar.

#### **d. Peran Pembelajaran**

Peran media digital dalam pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, karena dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Media digital berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Listiadi, 2022).

Media digital tidak hanya menyediakan akses terhadap berbagai sumber belajar, tetapi juga memungkinkan adanya personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Peran ini mencakup penyampaian materi yang lebih variatif, peningkatan motivasi belajar, serta penguatan pemahaman konsep melalui visualisasi dan praktik langsung secara digital (Mustofa, 2017).

Dengan demikian, media digital memiliki peran strategis dalam pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Peran tersebut dapat tercermin dari antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta ketercapaian kompetensi yang diharapkan melalui penyajian materi yang relevan dan bermakna.

## **2. Aplikasi Interacty**

### **a. Pengertian Aplikasi**

Aplikasi adalah program yang memberi perintah untuk melakukan pengolahan data. Proses transformasi data manual ke komputer dengan membuat sistem atau program untuk membuat pengolahan data lebih efisien (KHAYAT, 2021).

Aplikasi adalah penerapan atau penyimpanan data ke dalam sarana atau media yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan masalah

yang ada sehingga berubah menjadi bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai dasar dari data atau masalah pekerjaan itu sendiri (Fitrayanti, 2021, p. 67).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah atau melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

#### **b. Pengertian Aplikasi Interacty**

Aplikasi Interacty adalah platform pengembangan berbasis web yang memungkinkan untuk membuat konten interaktif yang menarik. Kami membantu penerbit dan merek membuat kuis, cerita foto, permainan memori, dan format interaktif lainnya (Bahar, 2023). Aplikasi ini dapat memungkinkan untuk membuat materi yang menarik untuk menyempurnakan kurikulum

karena di lengkapi dengan berbagai permainan, tes, kuis serta berbagai media lainnya yang dapat di akses dengan berbagai device juga di lengkapi dengan lembar kerja dan pembelajaran interaktif juga memiliki fitur audio dengan cara merekam suara lalu di dengarkan kapanpun serta memiliki system yang bisa mencetak dan mengakumulasi materi pembelajaran dan hasil para peserta didik.

### **c. Kelebihan Aplikasi Interacty**

#### 1) Fitur yang lengkap

Aplikasi Interacty memiliki fitur yang lebih kaya dibandingkan platform lain sejenis. Ini tidak hanya memungkinkan game menjadi interaktif, tetapi juga memungkinkan guru untuk memasukkan materi ke dalam kurikulum. Hal ini dibuktikan dengan berbagai fitur intransitif yang membantu belajar, seperti permainan, tes, quiz, lembar kerja,

pembelajaran interaktif, dan pembelajaran audio, antara lain.

## 2) Template yang melimpah

Jika teman-teman perlu bantuan dalam membuat game pendidikan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, template di Interacty adalah pilihan yang bagus. Mereka siap pakai dengan tata letak yang menarik, sehingga mereka dapat digunakan sebagai dasar atau hanya mengubah informasi yang diperlukan.

## 3) Sumber Pustaka

Selain itu, jutaan gambar dan ilustrasi tersedia dari Pixabay, dan editor yang mudah digunakan akan secara otomatis menyesuaikan proyek dengan perangkat apa pun, seperti komputer, tablet, atau ponsel siswa.

## 4) Pengelolaan yang mudah

Cara kerja intracity seperti bermain konstruktor untuk anak-anak. Saat teman-teman membuka Interacty, akan ada banyak blok siap pakai, termasuk lebih dari dua puluh blok interaktif, yang memungkinkan kita untuk membuat pembelajaran lebih menarik dalam berbagai topik atau pelajaran. Jenis blok ini bervariasi dari yang statis seperti teks, gambar, audio, dan video hingga yang interaktif seperti tayangan, slide, permainan sebelum dan sesudah slider, Timeline, dan berbagai permainan.

### **3. Ilmu Tajwid**

#### **a. Pengertian Ilmu Tajwid**

Lafadz Tajwid menurut Bahasa yaitu mengeluarkan setiap huruf dari tempatnya dengan memberi hak dan mustahaknya (Others, 2021, p. 1). Sifat yang selalu bersama dengan huruf, seperti AI Jahr, Isti'la', istifal, adalah yang dimaksud

dengan hak huruf, sedangkan mustahak huruf adalah sifat yang terjadi sesekali, seperti tafkhim, tarqiq, ikhfa', dan sebagainya.

Ilmu Tajwid adalah pengetahuan tentang kaidah dan metode terbaik untuk membaca Al-Quran. Menurut bahasa (etimologi), pengertian Tajwid adalah memperindah sesuatu (Abdul Khamid , 2020, p. 45) . Ilmu Tajwid dapat didefinisikan yaitu kegiatan yang penting untuk dapat memahami Al-Qur'an melalui berbagai cara baik secara digital ataupun metode lama.

#### **b. Hukum mempelajari Ilmu Tajwid**

Hukum mempelajari Ilmu Tajwid secara teori adalah fardhu kifayah, sedangkan hukum membaca Alquran sesuai dengan kaidah ilmu tajwid adalah fardhu 'ain. Oleh karena itu, sangatlah rasional apabila Al-Qur'an dapat porsi yang besar untuk dijadikan bahan pengajaran disetiap jenjang pendidikan bagi umat islam di

Indonesia. Allah telah menegaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Muzammil ayat 4

yaitu :

أَوْ زِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

Artinya:“Atau lebih dari seper dua itu. Dan bacalah al-Qur'an itu dengan tartil”. (Q.S Al Muzzammil : 4)

Tidak ada perbedaan pendapat bahwa (mempelajari) Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu Kifayah, sementara mengamalkan (ketika membaca Al-Qur'an) hukumnya Fardhu Ain bagi setiap muslim dan muslimah yang telah mukallaf.

### **c. Tujuan mempelajari ilmu tajwid**

Mempelajari ilmu tajwid dimaksudkan untuk menjaga lisan agar tidak salah membaca Al-Qur'an. Manfaat tambahan adalah memperbaiki intonasi bahasa arab. Seperti yang disampaikan dalam satu kaidah :

صَوْنُ اللِّسَانِ عَنِ اللِّحْنِ فِي كَلَامِ اللَّهِ تَعَالَى

Artinya : Menjaga lidah dari kesalahan (lahn) disaat membaca Alquran

Namun, untuk mempelajari ilmu ini, siswa harus belajar dan mendengar langsung dari guru yang menguasai bacaan dan hukum-hukumnya. Guru-guru ini juga mendapatkan pengetahuan mereka secara langsung dari ahli-ahli Al-Qur'an, bukan hanya menghafal hukum-hukum tajwid dari buku panduan mereka.

#### **d. Pembahasan dalam Ilmu Tajwid**

Secara garis besar ilmu tajwid dibagi menjadi dua bagian yaitu Haqqul Harf (hak-hak huruf) dan Mustahaqqul Harf ( hukum- hukum huruf ). Secara rinci ada enam cakupan masalah yaitu:

- 1) Makharijul huruf, membahas tentang tempat keluarnya huruf.
- 2) Shifatul huruf, membahas tentang sifat huruf.
- 3) Ahkamul huruf , membahas tentang hukum-hukum yang lahir dari hubungan antar huruf,

seperti hukum bacaan nun mati dan tanwin, mim mati, lam fi'il, Al-ta'rif, hukum idghom, dan sebagainya.

- 4) Ahkamaul maddi wal qashr, membahas tentang hukum- hukum memanjangkan atau memendekkan bacaan.
- 5) Ahkamul waqfi wal ibtida', membahas tentang menghentikan atau memulai bacaan.
- 6) Al- khat-thul ustmani, membahas tentang bentuk tulisan mushaf ustmani (Aso Sudarjo, 2015).

Selain hal-hal di atas masih terdapat dua hal yang berkaitan dengan pembagian dalam ilmu tajwid yaitu :

- 1) Maratibul qiroah, yaitu berkaitan dengan tempo bacaan atau ukuran cepat atau lambatnya bacaan ayat- ayat Al-Qur'an.
- 2) Lahn yaitu kesalahan- kesalahan dalam membaca Al-Qur'an

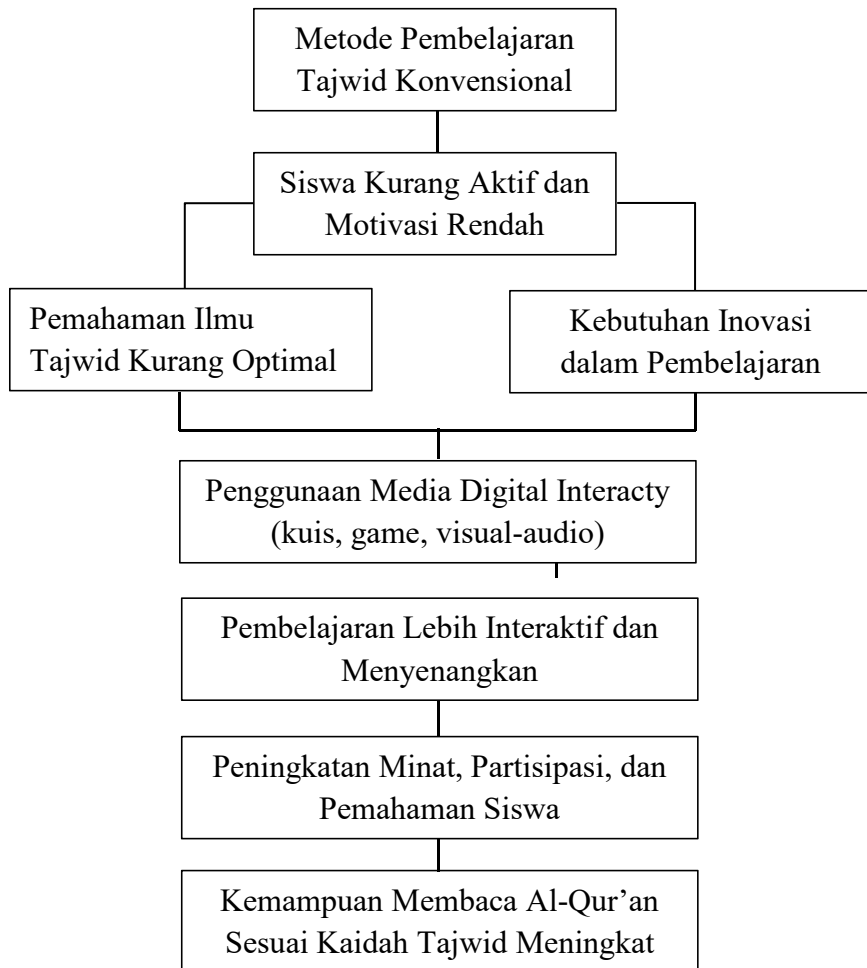
Selain hal-hal di atas juga masih ada hukum bacaan yang ghorib seperti:

- 3) Tashil yaitu cara membaca dua huruf hamzah yang berada dalam satu kalimat dan dalam keadaan hidup.
- 4) Roum yaitu mewafofkan kalimat yang huruf akhirnya hidup (Herlina, 2023).

## **B. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran ilmu tajwid di tingkat SMP masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah metode penyampaian materi yang kurang menarik dan bersifat konvensional. Hal ini membuat siswa merasa bosan, kurang aktif, dan kesulitan memahami konsep-konsep tajwid secara mendalam. Situasi ini menuntut adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi menjadi peluang yang sangat potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah

aplikasi *Interacty*, yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis, game edukatif, serta latihan berbasis visual dan audio. Media ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Guru dapat mengintegrasikan aplikasi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan materi tajwid secara lebih aplikatif dan komunikatif. Dengan pendekatan interaktif ini, diharapkan siswa lebih tertarik, lebih mudah memahami hukum-hukum tajwid, serta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam membaca Al-Qur'an sesuai dengan kaidah yang benar. Maka dari itu, penerapan media digital *Interacty* dipandang sebagai salah satu alternatif yang tepat untuk meningkatkan pemahaman ilmu tajwid di kalangan siswa SMP.



### **C. Tinjauan Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelusuran dari literatur yang ada, penulis telah menemukan hasil penelitian yang relevan, hasil penelitian tersebut antara lain:

Pertama, penelitian dilakukan oleh Siti Nurhasanah pada tahun 2022 dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang berjudul “Pembelajaran Baca Tulis al-Qur’an dengan Menggunakan Aplikasi Iqro Berbasis Multimedia pada Siswa Tunagrahita di SLB Negeri 01 Jakarta di Masa Pandemi Covid-19” bahwa hasil penelitian menunjukkan : (1). Aplikasi Iqro berbasis multimedia dianggap telah sesuai penggunaannya dan memberi kemudahan karena dengan aplikasi Iqro ini minimal siswa bisa menyebutkan huruf dan bacaan yang benar, selain itu siswa bisa mengetahui panjang dan pendek bacaan huruf hijaiyah dan memiliki suara atau audio yang dapat didengar. (2). Terdapat perbedaan dalam pemahaman ilmu tajwid antara pembelajaran

menggunakan aplikasi dan tidak menggunakan aplikasi. Hal tersebut juga dibuktikan dengan uji pretest dan posttest yang menunjukkan kesesuaian dengan pemahaman ilmu tajwid.

Kedua, penelitian dilakukan oleh Edwin Arif pada tahun 2021 dari Institut Agama Islam Negeri Parepare, Fakultas Tarbiyyah yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 7 Pinrang” bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan membaca Al-Qur’an pada peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk memahami secara mendalam suatu fenomena dalam konteks alami dan berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu untuk mengeksplorasi pemanfaatan media digital Interacty dalam pembelajaran ilmu tajwid di tingkat SMP.

Menurut (Sugiyono, 2017) metode penelitian kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti objek yang berada dalam kondisi alami, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Proses analisis dilakukan secara induktif

dan menekankan makna dari temuan-temuan yang diperoleh.

Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggali secara komprehensif pengalaman dan pandangan para guru serta siswa dalam penggunaan media digital *Interacty* tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Data disajikan dalam bentuk uraian naratif yang mencerminkan realitas lapangan secara objektif.

## **B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Sesuai dengan judul penelitian, penulis memilih lokasi penelitian SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo. Terletak di Jl. Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi, Kp, Jl. Cibogo Kaum No.03/01, Sindangmulya, Kec. Cibarusah, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17340.

Pemilihan Lokasi penelitian ini berdasarkan pada keadaan SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo yang selaras dengan tujuan penelitian pada skripsi yang di tempuh oleh peneliti serta memerlukan

pembaruan pada metode pengajaran yang telah dilakukan hingga saat ini.

### **C. Deskripsi Posisi Peneliti**

Pentingnya peran manusia sebagai alat penelitian karena penelitian kualitatif menekankan temuan peneliti. Bahkan dalam penelitian kualitatif, peran peneliti adalah instrumen kunci. Dengan demikian, kebenaran dan validitas data kualitatif sangat bergantung pada kemampuan metodologis, kepekaan, dan integritas peneliti sendiri.

Sebagai observasi, peneliti mengamati dengan cermat obyek penelitian. Peneliti langsung terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data penelitian. Salah satunya dianggap sebagai alat penting sesuai dengan karakteristik pendekatan kualitatif.

Dengan itu peneliti di lapangan sangat mutlak hadir atau terjun langsung dalam melakukan penelitian. Berkenaan dengan hal tersebut, dalam mengumpulkan data peneliti berusaha menciptakan hubungan yang baik

dengan informan yang menjadi sumber data agar data-data yang diperoleh betul-betul valid.

#### **D. Informan Penelitian**

Informan penelitian yaitu subjek penelitian yang mana dari mereka data penelitian dapat diperoleh, memiliki pengetahuan luas dan mendalam mengenai permasalahan penelitian sehingga memberikan informasi yang bermanfaat. Jadi, informan dalam penelitian harus memahami masalah penelitian dan bersedia memberikan informasi kepada peneliti. Ini karena informan sangat penting dalam penelitian kualitatif.

Peneliti menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih semua informan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data yang menunjukkan keadaan subjek penelitian serta tujuan dan masalah penelitian.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan untuk proses penelitian. Teknik pengumpulan data adalah

bagian paling penting dalam penelitian dikarenakan tujuan utama dari sebuah penelitian ialah mendapatkan informasi atau data-data yang diperlukan.

Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

- 1) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti melihat sesuatu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dan mencatatnya pada alat observasi..

Dalam observasi langsung ini, peneliti tidak hanya bertindak sebagai pengamat penuh yang dapat melihat proses di dalam situasi yang sebenarnya yang diamati secara langsung oleh pengamat, tetapi juga bertindak sebagai aktor atau partisipan dalam proses pembelajaran Qur'an Hadits.

## 2) Wawancara

Wawancara (interview) yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada informan. Peneliti menggunakan Teknik wawancara terencana-tidak terstruktur yang dimana peneliti sudah menyusun rencana wawancara yang matang tetapi tidak menggunakannya dengan urutan yang baku seperti apa yang telah disiapkan namun masih sesuai dengan pedoman.

Dengan tujuan selama wawancara berlangsung pihak sekolah tidak merasa canggung maupun keberatan untuk menceritakan atau menjelaskan informasi yang dibutuhkan peneliti.

## 3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data sekunder dengan cara mencari data dari sejumlah dokumen instansi yang dianggap

penting dan mempunyai relevansi dengan masalah yang diteliti.

Dokumentasi dapat berupa gambar, foto, kutipan atau bahan referensi lainnya yang dijadikan sebagai bukti nyata dalam masalah penelitian.

#### 4) Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi Qur'an Hadits setelah penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

### **F. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data untuk

membuat prosesnya lebih mudah dan menghasilkan hasil yang lebih baik. Instrumen penelitian didefinisikan sebagai lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah.

Pada penelitian ini, peneliti merancang beberapa

No	Tujuan Penelitian	Data yang di butuhkan	Teknik
1.	Mendeskripsikan penerapan media digital Interacty dalam pembelajaran Ilmu Tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas 8	1) Proses pembelajaran Ilmu Tajwid yang menggunakan aplikasi Interacty 2) Materi dan media pembelajaran yang digunakan guru 3) Aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan Interacty 4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait	Observasi, Dokumentasi, Wawancara
2.	Menganalisis peran media digital Interacty dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Ilmu Tajwid	1) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Interacty 2) Tanggapan siswa terhadap penggunaan Interacty 3) Keterlibatan siswa saat proses pembelajaran 4) Perubahan perilaku belajar siswa setelah penggunaan aplikasi	Observasi, dokumentasi, wawancara

instrumen penelitian berupa:

## G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dengan lebih banyak bersifat uraian dari hasil wawancara dan studi dokumentasi. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif.

Menurut definisi, analisis data adalah “proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan uraian dasar”. Ini menunjukkan seberapa penting analisis data dari perspektif tujuan penelitian. Menemukan teori dari data adalah dasar penelitian kualitatif.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Ahmad Rijali yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan studi dokumentasi.

## 2) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, membuat tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan.

## 3) Display Data

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang

memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajiannya juga dapat berbentuk matrik, diagram, tabel dan bagan.

#### 4) Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan. Selanjutnya data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendiskripsikan fakta yang ada di lapangan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kemudian diambil intisarinnya saja.

### **H. Validasi Data**

Ukuran kualitas penelitian terletak pada validitas atau kesahihan data yang dikumpulkan selama penelitian. Untuk penelitian kualitatif, ini tergantung pada waktu

yang dihabiskan para peneliti turun kelapangan untuk mengumpulkan data dan pada lamanya proses.

Analisis interpretatif triangulasi data adalah teknik pengumpulan data yang bermacam-macam digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memastikan validitas data penelitian. Pengumpulan data ini dilakukan berulang kali sampai data terisi lengkap.

Analisis triangulasi yaitu menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya dengan data empiris (sumber data lainnya) yang tersedia. Disini jawaban subjek di cross-check dengan dokumen yang ada atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi sumber. Disini penulis membandingkan hasil dari dokumentasi yang penulis amati dengan analisis data yang penulis lakukan.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Deskripsi Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo, sebuah sekolah Islam terpadu yang berlokasi di kawasan Cibogo, yang memiliki fokus pada penguatan pembelajaran agama Islam secara integral dengan pendekatan teknologi dan digitalisasi pendidikan. Sekolah ini memiliki visi untuk mencetak generasi Islam yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan berakhlak mulia. Salah satu strategi yang digunakan dalam mencapai visi tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan media digital interaktif seperti Interacty, Meskipun hingga saat ini belum terdapat data resmi yang menunjukkan bahwa SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo secara spesifik telah

menggunakan media digital Interacty, namun komitmen sekolah dalam menerapkan pendekatan teknologi dalam pembelajaran agama Islam dapat menjadi dasar kuat bagi penerapan media ini.

Secara struktural, sekolah ini dipimpin oleh kepala sekolah yang dibantu oleh para wakil kepala sekolah dan koordinator bidang studi. Dalam konteks penelitian ini, peneliti berinteraksi secara langsung dengan Waka Kurikulum (Heri Susanto, S.Pd), guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Ahmad Sadeli, S.Pd), dan beberapa siswa kelas 8 (AK, TM, dan SN) yang menjadi informan utama dalam proses wawancara dan observasi. Kegiatan pembelajaran Ilmu Tajwid termasuk dalam pelajaran Al-Qur'an Hadis yang diajarkan secara terstruktur sesuai kurikulum. Pembelajaran dijadwalkan dua jam per minggu dengan durasi 80 menit, serta didukung program keislaman seperti tahfidz dan tadarus pagi. Materi tajwid diajarkan secara bertahap meliputi pengertian, makharijul huruf, hukum bacaan nun sukun

dan tanwin, mim sukun, mad, qalqalah, dan ghunnah. Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan latihan langsung masih digunakan, dengan evaluasi lisan dan tertulis.

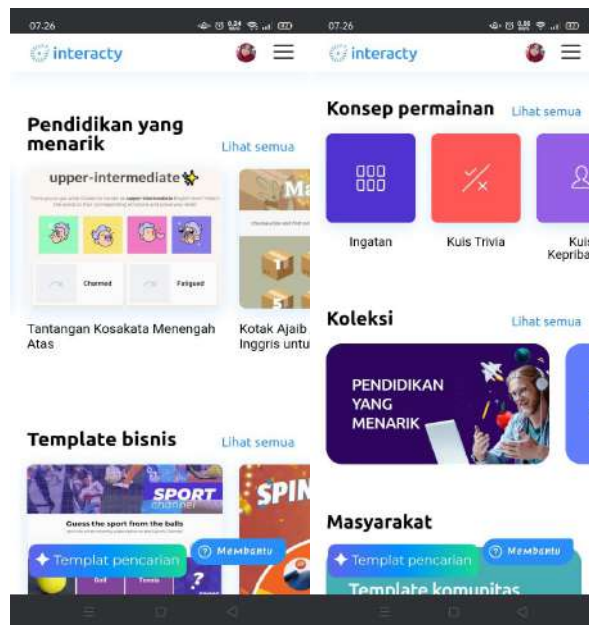
Namun, guru mengamati metode ini kurang menarik minat siswa, sehingga banyak yang kesulitan dan bosan. Untuk itu, penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan media digital interaktif, seperti aplikasi *Interacty*, yang menawarkan kuis dan latihan audio visual agar pembelajaran tajwid lebih menarik dan efektif.

## **B. Temuan Penelitian**

### **1. Penggunaan Media *Interacty* dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid**

Media *Interacty* digunakan sebagai alat pembelajaran digital interaktif yang membantu siswa memahami Ilmu Tajwid secara lebih menarik dan aplikatif. Dalam penggunaannya, guru terlebih dahulu membuat materi tajwid dalam bentuk modul interaktif di aplikasi *Interacty*, yang mencakup teks, gambar, audio

bacaan, serta kuis interaktif. Siswa kemudian mengakses materi tersebut melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone. Fitur-fitur yang tersedia di *Interacty* meliputi kuis interaktif yang digunakan untuk latihan soal hukum tajwid seperti idzhar, idgham, dan mad; audio interaktif yang memungkinkan siswa mendengarkan contoh bacaan yang benar; visualisasi huruf dan makharijul huruf dalam bentuk gambar dan animasi yang menjelaskan tempat keluarnya huruf; serta latihan langsung di mana siswa dapat membaca dan merekam suara mereka sendiri untuk evaluasi mandiri. Materi tajwid yang cocok disajikan menggunakan *Interacty* meliputi pengenalan makharijul huruf, hukum bacaan nun sukun dan tanwin, mim sukun, mad, serta hukum qalqalah dan ghunnah. Penyajian materi ini dilakukan secara bertahap dengan bantuan media visual dan audio sehingga memudahkan pemahaman siswa.



(Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Interacty* dan Kuis Tajwid)

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media

### *Interacty*

Penggunaan media *Interacty* dalam pembelajaran Ilmu Tajwid memiliki sejumlah kelebihan. Media ini mampu membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa. Kombinasi antara tampilan visual, audio bacaan, dan latihan langsung membantu siswa memahami materi tajwid secara lebih menyeluruh. Selain itu, *Interacty* juga mendukung pembelajaran mandiri di luar kelas karena siswa dapat mengakses materi dengan mudah melalui perangkat digital kapan saja dan di mana saja.

Namun demikian, terdapat pula beberapa kekurangan dalam penggunaan *Interacty*. Penggunaan aplikasi ini memerlukan perangkat digital dan koneksi internet yang memadai, sehingga menjadi kendala bagi siswa yang memiliki keterbatasan akses teknologi. Di sisi lain, guru juga perlu meluangkan waktu lebih banyak serta memiliki keterampilan khusus dalam merancang dan menyusun materi interaktif yang berkualitas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan optimal.

### **3. Penerapan Media Digital *Interacty* dalam Pembelajaran Ilmu Tajwid**

Berdasarkan hasil observasi langsung di kelas VIII SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo, guru

Pendidikan Agama Islam (PAI) mulai menerapkan media digital *Interacty* sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi Ilmu Tajwid. Dalam hal ini, peneliti juga berperan langsung sebagai pengajar di kelas VIII, sehingga memiliki akses penuh untuk merancang, mengimplementasikan, sekaligus mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media interaktif tersebut. Peran ganda ini memberikan keuntungan dalam menggali data lapangan secara mendalam dan langsung dari praktik pembelajaran.

Kelas VIII yang menjadi subjek penelitian terdiri dari 25 siswa dengan latar belakang kemampuan membaca Al-Qur'an yang beragam. Dalam penerapannya, *Interacty* dipilih karena memiliki berbagai fitur interaktif seperti kuis, permainan kata, dan aktivitas penempatan huruf dalam kalimat. Fitur-fitur ini memungkinkan siswa untuk memahami materi tajwid, seperti makharijul huruf, hukum bacaan nun sukun, dan mad, melalui visualisasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Proses

pembelajaran berlangsung di ruang kelas yang telah dilengkapi proyektor dan koneksi internet, sehingga memudahkan guru dalam menampilkan materi *Interacty* secara langsung di depan siswa dan melibatkan mereka dalam aktivitas pembelajaran digital yang menyenangkan.

Guru Ahmad Sadeli, S.Pd menyampaikan:

*"Dengan Interacty, saya bisa membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis. Materi yang awalnya monoton, seperti hukum bacaan nun sukun dan mim sukun, kini bisa dijelaskan lewat game interaktif yang langsung dimainkan oleh siswa."*

Dalam kegiatan belajar, guru menampilkan materi melalui proyektor yang terhubung dengan akun *Interacty*, dan siswa diminta untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab soal yang tersedia dalam format digital.

Waka Kurikulum, Heri Susanto, S.Pd, juga menegaskan dukungan terhadap penggunaan media digital:

*"Kami mendorong para guru untuk adaptif terhadap perkembangan teknologi. Interacty ini salah satu platform yang relevan dengan generasi Z. Selain mempermudah guru, juga membuat siswa lebih antusias."*

Selain itu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan sudah memuat kolaborasi antara pendekatan konvensional dan digital. Guru mengintegrasikan penggunaan Interacty dalam fase kegiatan inti pembelajaran sebagai bentuk penguatan dan pengayaan.

#### **4. Peran Interacty dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid**

Temuan dari wawancara dengan siswa dan siswi kelas 8 menunjukkan bahwa penggunaan Interacty berdampak positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi Ilmu Tajwid. AK (Aji Kusnaedi), salah satu siswa, menyatakan:

*"Biasanya saya susah bedain antara idgham dan ikhfa. Tapi waktu main kuis di Interacty, jadi lebih ngerti karena ada contoh bacaan langsung dan jawabannya dikasih tahu setelah salah."*

TM (Tiara Maulida), siswi lainnya, menambahkan:

*"Belajar jadi lebih asyik, nggak ngantuk lagi. Apalagi kalau pakai game matching atau cari pasangan hukum bacaan, itu bikin semangat."*

Selain itu, hasil dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata ulangan harian pada materi Ilmu Tajwid setelah penggunaan Interacty dibandingkan dengan sebelumnya. Hal ini menjadi indikator awal bahwa media digital ini berkontribusi dalam memperdalam pemahaman siswa.

Dalam observasi, terlihat adanya peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih aktif bertanya, mencoba, dan mengevaluasi jawaban mereka sendiri melalui fitur umpan balik dari aplikasi. Aktivitas pembelajaran menjadi dua arah dan tidak lagi hanya guru-sentris.

Lebih jauh lagi, perubahan perilaku belajar juga dapat diamati, di mana siswa mulai lebih terbuka terhadap pembelajaran digital dan menunjukkan keinginan untuk mengakses materi tambahan melalui perangkat pribadi di rumah.

### **C. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital Interacty dalam pembelajaran Ilmu Tajwid memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Interacty sebagai media pembelajaran interaktif memiliki fitur yang memungkinkan guru menciptakan pembelajaran berbasis permainan edukatif (gamifikasi), kuis interaktif, teka-teki silang, dan berbagai bentuk latihan lainnya yang bersifat menarik dan menantang bagi siswa.

Pada dasarnya, materi Ilmu Tajwid sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian peserta didik, terutama ketika penyampaiannya hanya berbasis ceramah atau metode konvensional. Peserta didik kesulitan membedakan jenis-jenis hukum bacaan, pelafalan huruf hijaiyah, serta tidak memahami penerapan hukum Tajwid dalam bacaan Al-Qur'an. Dalam konteks

ini, media Interacty hadir sebagai solusi yang tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Seperti yang dijelaskan oleh Suyanto (2016), media digital memiliki potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran dari yang bersifat pasif menjadi aktif dan partisipatif. Hal ini diperkuat oleh Vygotsky (1978) dalam teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan dukungan alat bantu seperti media digital. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Tajwid, penggunaan Interacty mendukung prinsip ini karena siswa tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuannya melalui latihan, kuis, serta refleksi diri.

Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran berbasis Interacty terbukti mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Sebagaimana dinyatakan dalam penelitian oleh Hasan & Othman (2020), media digital yang bersifat interaktif dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran, memperkuat ingatan, serta mempercepat proses internalisasi konsep-konsep penting. Dalam hal ini, peserta didik merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar, karena pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan lebih bersifat dialogis dan menyenangkan.

Selain itu, kehadiran media Interacty memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar sesuai kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Pendekatan ini sangat selaras dengan teori belajar kognitif dari Piaget (1950), yang menekankan bahwa setiap anak memiliki tahapan perkembangan berpikir yang berbeda-beda, sehingga metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan masing-masing individu. Dengan

menggunakan Interacty, siswa dapat mengulang materi, mencoba kuis berulang kali, dan menyesuaikan proses belajarnya sesuai kebutuhan.

Dalam hal peningkatan motivasi belajar, penggunaan media digital seperti Interacty juga berperan besar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pelajaran Ilmu Tajwid saat menggunakan media ini. Bahkan beberapa siswa yang sebelumnya merasa kesulitan dan kurang percaya diri, menunjukkan peningkatan antusiasme dan keberanian untuk mencoba. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dalam pembelajaran.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh studi dari Adawiyah dan Febriyanti (2021), yang menunjukkan bahwa media digital berbasis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, karena mampu menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Mereka menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pengajaran, khususnya pada materi-materi yang memerlukan pemahaman mendalam seperti Ilmu Tajwid.

Namun demikian, pemanfaatan media Interacty tidak terlepas dari tantangan. Beberapa guru mengeluhkan keterbatasan jaringan internet, kurangnya keterampilan dalam mengoperasikan media digital, serta belum tersedianya pelatihan khusus dalam penggunaan platform ini. Hal ini selaras dengan penelitian dari Sarnoto et al. (2023) yang menemukan bahwa salah satu hambatan utama dalam integrasi media digital di sekolah adalah kurangnya kompetensi guru dan sarana penunjang yang memadai. Oleh karena itu, untuk mendukung keberhasilan implementasi Interacty secara optimal, dibutuhkan pelatihan guru secara berkelanjutan serta dukungan infrastruktur dari pihak sekolah.

Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi nilai manfaat dari media digital Interacty. Justru hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan dukungan yang tepat, media digital mampu menjadi jembatan dalam menyampaikan materi keagamaan seperti Ilmu Tajwid yang sebelumnya sulit dipahami. Interacty bukan hanya sekadar alat bantu teknis, melainkan juga sarana pedagogis yang mampu mengubah cara siswa memaknai proses belajar mereka.

Terakhir, penting untuk dicatat bahwa keberhasilan penggunaan media digital sangat bergantung pada kreativitas dan inisiatif guru. Guru perlu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks materi, serta mampu membangun interaksi yang bermakna di dalam kelas. Dalam hal ini, guru bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pengarah dalam proses belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan.

Dengan demikian, pemanfaatan media digital *Interacty* dalam pembelajaran Ilmu Tajwid tidak hanya efektif dari segi kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif dari segi afektif dan psikomotorik. *Interacty* berhasil mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, memahami konsep lebih mendalam, serta merasa lebih dekat dengan materi Al-Qur'an Hadis yang mereka pelajari. Ini merupakan bukti bahwa teknologi, bila digunakan dengan bijak dan terencana, dapat menjadi mitra strategis dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam pengajaran Ilmu Tajwid di tingkat SMP.

Untuk mendukung pernyataan bahwa pemanfaatan media digital *Interacty* dalam pembelajaran Ilmu Tajwid memberikan dampak positif tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik, peneliti juga mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan evaluasi hasil belajar siswa kelas VIII. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan

*Interacty*, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi tajwid.

Sebelum penggunaan *Interacty*, hasil ulangan harian menunjukkan bahwa hanya 56% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Setelah penggunaan *Interacty* selama tiga pertemuan, persentase siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi 84%. Selain itu, dari hasil wawancara singkat dengan siswa, mayoritas menyatakan bahwa pembelajaran dengan *Interacty* terasa lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan membuat mereka lebih percaya diri dalam membaca ayat Al-Qur'an dengan kaidah tajwid yang benar.

Secara afektif, siswa menunjukkan peningkatan minat terhadap pelajaran Al-Qur'an Hadis, terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam mengikuti kuis dan diskusi. Dari aspek psikomotorik, kemampuan siswa dalam membaca Al-Qur'an dengan memperhatikan hukum tajwid mengalami peningkatan, terutama pada pelafalan

huruf-huruf yang sebelumnya sering keliru, seperti huruf *dhad*, *'ain*, dan *ghain*. Hal ini menunjukkan bahwa *Interacty* tidak hanya efektif sebagai media belajar kognitif, tetapi juga mampu menjembatani aspek afektif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran Ilmu Tajwid.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media digital Interacty dalam pembelajaran Ilmu Tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas 8 SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun Nawawi Cibogo, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media Interacty dilakukan secara sistematis dan inovatif. Guru menggunakan fitur seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan soal digital untuk menyampaikan materi hukum bacaan Al-Qur'an, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif.
2. Media Interacty mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap Ilmu Tajwid. Hal ini terlihat dari meningkatnya minat belajar, keterlibatan siswa, dan hasil evaluasi yang menunjukkan pemahaman lebih

baik dalam mengenali dan menerapkan hukum bacaan Al-Qur'an.

3. Interacty juga meningkatkan motivasi dan suasana belajar. Desain visual dan interaktif mendorong siswa untuk lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
4. Namun, masih terdapat kendala dalam penerapannya, seperti keterbatasan jaringan internet, kurangnya keterampilan guru dalam teknologi, dan waktu tambahan yang dibutuhkan untuk menyiapkan media. Dukungan dari pihak sekolah menjadi kunci untuk mengatasi kendala ini.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Guru:**

Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media digital seperti Interacty sebagai strategi utama dalam pembelajaran Ilmu Tajwid. Pelatihan digital perlu dilakukan agar guru lebih siap dan terampil.

### **2. Bagi Sekolah:**

Sekolah perlu menyediakan dukungan fasilitas seperti jaringan internet, perangkat teknologi, serta pelatihan rutin bagi guru dalam penggunaan media digital secara efektif.

### 3. Bagi Peserta Didik:

Siswa diharapkan memanfaatkan media digital secara aktif dan bertanggung jawab, serta tetap semangat belajar meski menggunakan metode daring.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini dapat menjadi dasar studi lanjutan tentang efektivitas Interacty, termasuk pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa dalam jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khamid. (2020). Impelementasi pembelajaran Tajwid dan Keterampilan membaca AL-Quran dalam Materi AL-Quran Hadost. *Attractive: Inovative Education Journal*, 2(2), 45.
- Adawiyah, R., & Febriyanti, E. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 6(1), 56–66.
- Arif S. Sudriman, Yudhi Munandhi, & Oemar Hamalik. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta:
- Aslam, N. M. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Aplikasi WordWall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BasicEdu*, 6(4), 5794–5800.
- Aso Sudarjo, A. R. (2015). Makhrojul Huruf Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2), 54–60.
- Astuti, S. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Program Prezi Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Al-Tarbawi Al-Haditsah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 91–113.
- Bahar, A. (2023, Februari 2). Mengenal Interacty, Platform Bagi Guru Untuk Membuat Game Edukasi dan Lembar Kerja Interaktif. *Ahzaa Net, Media Info Belajar*.
- Chartier, M. R. (1972). Learning Effect. *Simulation and Games*, 3(2), 203–218.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Fitrayanti, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267.
- Hasan, S., & Othman, N. (2020). The effect of digital media tools on students' engagement and academic performance in Islamic studies. *Journal of Education and Practice*, 11(12), 22–30.
- Herlina. (2023). Konsep Pendidikan Keluarga Dalam Perspektif Al-Quran dan Hadist. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan dan Konseling Keluarga*, 6(1), 427–437.
- Interacty.me. (2020, Juni Rabu). *Interacty*, v1.0.2. Retrieved Juni 5, 2024,
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 54–56.
- KHAYAT, Z. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring di MTs Negeri 2 Purbalingga Tahun Pembelajaran 2020/2021. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 1–10.
- Listiadi, S. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126.
- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Al Maqsud*, XX(4), 478–492.

- Mustofa, A. S. (2017). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia Pada RA Al A'raaf. *Protekinfo: Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika*, 1, 68–70.
- Nurpita Sari, D. W. (2022). Relevansi Penggunaan Metode Ceramah pada Pembelajaran Abad 21 melalui Analisis Hubungan Tanggapan Peserta Didik dengan Hasil Belajar Kognitif. *International Conference on Islamic Studies (ICoIS)*, 3(1), 487. E-ISSN: 2830-2451.
- Others, A. K. (2020). Implementasi Pembelajaran Tajwid dan Keterampilan Membaca Al-Quran dalam Materi Hadist. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(2), 45.
- Others, R. A. (2021). Pembelajaran Tajwid dan Tahsin Quran dengan Metode Qiea'ati di Rumah Belajar Mahasiswa KKN Desa Hambuku Hulu. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1.
- Piaget, J. (1950). *The psychology of intelligence*. Routledge.
- Refni, W. (2019). Media Pembelajaran Tajwid Berbasis Android untuk Siswa Tingkat Dasar (Studi Kasus: MDTA Murussalam Pekanbaru). *Jurnal Ilmu Komputer (Computer Science Journal)*, 8(1), 188–222.
- Sarnoto, A. Z., Nugroho, H., & Fitriani, F. (2023). The Challenges of Digital Learning Media in Religious Education: A Case Study of Indonesian Islamic Schools. *Journal of Digital Education*, 5(2), 112–126.
- Sari, R. W. (2024, Mei 19). Berbagai Hal yang Berkaitan dengan Kata Ajar. *Scientia*.

Setiawati, N. (2016). Kolam Bening Sebagai Media Pembelajaran Sebab Akibat Benda Terapung Dan Tenggelam. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1), 48–52.

Suyanto, S. (2016). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

# LAMPIRAN

## Lampiran I

### SURAT BIMBINGAN SKRIPSI



**SURAT KEPUTUSAN**  
**DEKAN FAKULTAS ILMU HUMAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS SAHLEHATI ULAMA INDONESIA**  
**No. 121/DK.FKIP/100.03.14/IV/2024**  
**Tentang**  
**PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI**  
**di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sahlehati Ulama Indonesia**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sahlehati Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta, dengan mengahap Riba Al-Hab SWT, setelah,

Menimbang : a. Bahwa salah satu syarat untuk memperoleh  *Gelar Sarjana Pendidikan* pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi;  
 b. Bahwa untuk menyusun skripsi tersebut perlu mendapatkan bimbingan dari dosen yang memenuhi kualifikasi;

Mengingat : 1. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
 2. UU RI No. 49 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Tinggi;  
 3. PP. No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
 4. PP. No. 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan;  
 5. Keputusan Masyarakat RI No. 052-A/2002 tentang Keaktifan dan Pendidikan Tinggi;

Mengingat pula : Keputusan rapat Pimpinan UNUSIA dan Masyarakat Pimpinan Fakultas FKIP dan Prodi PAI pada tanggal 1 April 2024

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan : 1. Mengangkat dan menetapkan mereka yang namanya tersebut pada lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Kesua : 1. Keputusan ini berlaku 2 (dua) semester atau 1 (satu) tahun akademik.

Ketiga : 1. Keputusan ini akan ditinjau kembali apabila terdapat kekhawatiran.

Ditetapkan di : Jakarta  
 Pada Tanggal : 1 April 2024

Dekan FKIP  
  
 Dede Setiawan, M.Pd.  
 NIDN. 3110118201

dituangkan / : 121/DK.FKIP/100.03.14/IV/2024  
 ter / : 1 April 2024  
 tang / : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

NAMA	NIM	JUDUL	PEMBIMBING
Andini Halimatussadiyah	19130176	Efektivitas Aplikasi Interactivity dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tawhid pada Mata Pelajaran Al-Quran dan Hadis Kelas 9 SMPIT Ribu Mariman Negeri Cibogo	Nur Furqani Faridah, Lc., M.Pd.
Muhammad Shofwan	2013027	Peran Pondok Pesantren dalam Membentuk Karakter Sosial Santia Ek Pondsok Pesantren Qur'anicum Al-Ibtidaiyy Al-Madrasah Bogor	Dedi Winarno, M.Si
Nila Auliani Fadhil	2013179	Strategi Eltern PAI dalam Mengatasi Anak <i>Minor Learner</i> Pada Mata Pelajaran RFIQ Kelas 7 SMPPI Al-Husna Pangrehang	Thea Iriyanti, M.Pd.I
Salman Al Farizi	2013168	Pengaruh Monev'ah terhadap Konsentrasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI Kelas IX SMPN 9 Jakarta Selatan	Nur Kabiludoh, M.Pd
Wandani Jannah	2013026	Adaptasi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Transformasi Pembelajaran di Era Digital (Studi di SMK Al-Husna Tangerang)	Dede Setiawan, M.Pd
Baham Zidane	2013060	Merode <i>Bole Phytia</i> dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI Pada Materi Akidah Abadi 99 As. Al-Mushalliyah	Iri Widyana, M.Pd
Hukika Mochammad	2013117	Praktek PAI dalam Memanfaatkan Sifat Nasionanisme pada Siswa di MTs Jakarta Pusat	Fahira Yuniq, M.Pd
Nani Kurnia	2013102	Implementasi Pendidikan Ekologi di MTs. Darul Munawwir Parang Bogor	Karnawati Rahmah, M.Pd.

## Lampiran II

## SURAT IZIN PENELITIAN



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Terusan Anwar Hamzah No.5 Jakarta 10330  
021 390 6001 - 021 210 6004  
fkip@unma.ac.id - www.unma.ac.id

Nomor : 230/DK.FKIP/100.02.14/V/2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
**Bpk/Ibu, Kepala Sekolah SMPIT KHR Ma'mun Nawawi Cibogo**  
Di Tempat

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi, Wabarokatuh.*

Salam silaturahmi kami sampaikan kepada Bapak/Ibu selaku Kepala Sekolah SMPIT KHR Ma'mun Nawawi Cibogo, semoga Bapak/Ibu senantiasa dalam lindungan Allah SWT serta sehat selalu hingga dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan baik. Aamiin.

Selubungan dengan hal tersebut pimpinan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia dengan ini menerangkan hal-hwa :

Nama : **Andini Halimatussadiyah**  
NIM : 19130176  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jenjang Pendidikan : (S1) Strata Satu

Adalah mahasiswa/i Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, mohon diperkenankan untuk melaksanakan penelitian pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin guna mendapatkan data yang diperlukan, sebagai bahan dalam penyusunan skripsi yang berjudul:

**"Penerapan Aplikasi Interacty Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8 SMPIT KHR Ma'mun Nawawi Cibogo"**

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami ucapkan terimakasih

*Wallahu Muwafiq Illa Aqamith Thoriq  
Wassalamu'alaikum Warohmatullahi, Wabarokatuh.*

Jakarta, 14 Mei 2025  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dede Setiawan, M.Pd.**  
NIDN. 2110118201

*Knowledge Faith Wisdom*

**Lampiran III**

## TRANSKIP WAWANCARA

Tabel 1: Tujuan Penelitian, Data yang Dibutuhkan, dan Teknik Pengumpulan Data

No	Tujuan Penelitian	Data yang Dibutuhkan	Teknik
1	Mendeskripsikan penerapan media digital Interacty dalam pembelajaran Ilmu Tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas 8	1) Proses pembelajaran Ilmu Tajwid yang menggunakan aplikasi Interacty 2) Materi dan media pembelajaran yang digunakan guru 3) Aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan Interacty 4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait	Observasi, Dokumentasi, Wawancara
2	Menganalisis peran media digital Interacty dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap Ilmu Tajwid	1) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Interacty 2) Tanggapan siswa terhadap penggunaan Interacty 3) Keterlibatan	Observasi, Dokumentasi, Wawancara

		siswa saat proses pembelajaran 4) Perubahan perilaku belajar siswa setelah penggunaan aplikasi	
--	--	---	--

Tabel 2: Wawancara dengan Guru (AS)

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan Interacty dalam pembelajaran Tajwid?	Interacty membuat pembelajaran lebih hidup dan siswa lebih tertarik.
Apa fitur Interacty yang paling membantu dalam memahami materi Tajwid?	Fitur kuis interaktif sangat membantu dalam menjelaskan hukum bacaan.
Apakah Interacty membuat Anda lebih aktif saat belajar Tajwid?	Ya, siswa jadi lebih aktif dan semangat menjawab soal.
Bagaimana perbedaan belajar sebelum dan sesudah menggunakan Interacty?	Sebelumnya monoton, sekarang siswa lebih fokus dan mudah paham.
Apakah Anda ingin terus menggunakan Interacty dalam pelajaran ke depan?	Ya, karena sangat membantu dan mudah digunakan.

Tabel 3: Wawancara dengan Waka Kurikulum (HS)

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan Interacty dalam pembelajaran Tajwid?	Penggunaan teknologi seperti Interacty sangat mendukung pembelajaran modern.
Apa fitur Interacty yang paling membantu dalam memahami	Game interaktif dan visualisasi huruf dalam kalimat.

materi Tajwid?	
Apakah Interacty membuat Anda lebih aktif saat belajar Tajwid?	Interacty mendorong partisipasi aktif siswa.
Bagaimana perbedaan belajar sebelum dan sesudah menggunakan Interacty?	Sebelumnya pasif, sekarang siswa antusias ikut serta.
Apakah Anda ingin terus menggunakan Interacty dalam pelajaran ke depan?	Tentu, akan kami dukung penggunaannya ke depan.

Tabel 4: Wawancara dengan Siswa (AK)

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan Interacty dalam pembelajaran Tajwid?	Lebih seru dan gampang dimengerti daripada ceramah biasa.
Apa fitur Interacty yang paling membantu dalam memahami materi Tajwid?	Kuis yang langsung kasih tahu jawaban benar.
Apakah Interacty membuat Anda lebih aktif saat belajar Tajwid?	Iya, saya jadi lebih berani menjawab dan tidak takut salah.
Bagaimana perbedaan belajar sebelum dan sesudah menggunakan Interacty?	Dulu bingung bedain hukum bacaan, sekarang lebih jelas.
Apakah Anda ingin terus menggunakan Interacty dalam pelajaran ke depan?	Iya banget, pengen terus pakai!

Tabel 5: Wawancara dengan Siswi (TM)

<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan Interacty dalam pembelajaran Tajwid?	Belajar jadi nggak ngantuk karena lebih asyik.

Apa fitur Interacty yang paling membantu dalam memahami materi Tajwid?	Matching game buat cari pasangan hukum bacaan.
Apakah Interacty membuat Anda lebih aktif saat belajar Tajwid?	Saya lebih semangat dan aktif ikut main.
Bagaimana perbedaan belajar sebelum dan sesudah menggunakan Interacty?	Dulu bosan, sekarang malah ditunggu-tunggu pelajarannya.
Apakah Anda ingin terus menggunakan Interacty dalam pelajaran ke depan?	Iya dong, semoga tiap pelajaran bisa pakai.

Tabel 6: Wawancara dengan Siswa (NF)

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan Interacty dalam pembelajaran Tajwid?	Lebih gampang paham dan nggak bikin bosan.
Apa fitur Interacty yang paling membantu dalam memahami materi Tajwid?	Drag and drop huruf ke hukum bacaan yang tepat.
Apakah Interacty membuat Anda lebih aktif saat belajar Tajwid?	Saya lebih semangat dan bisa belajar bareng teman.
Bagaimana perbedaan belajar sebelum dan sesudah menggunakan Interacty?	Sekarang lebih ngerti dan ingat materinya lebih lama.
Apakah Anda ingin terus menggunakan Interacty dalam pelajaran ke depan?	Iya, saya dukung banget pakai Interacty terus.

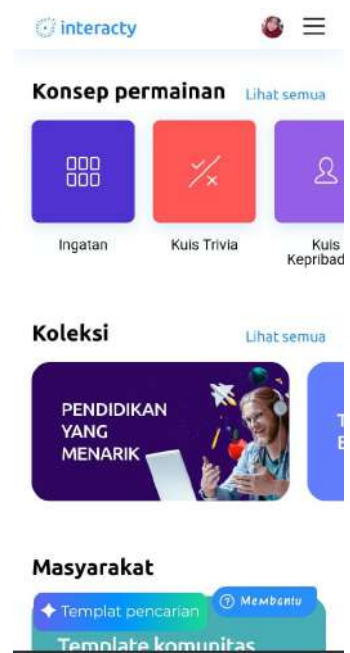
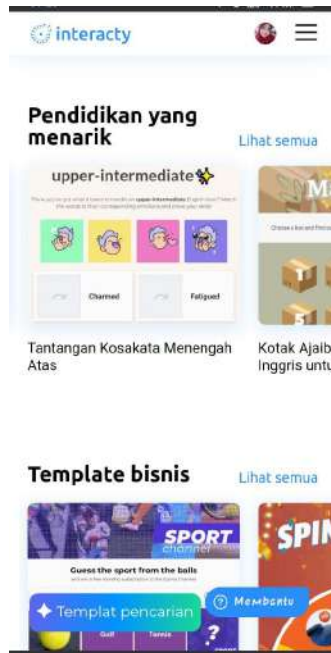
#### *Lampiran IV*

## DOKUMENTASI WAWANCARA

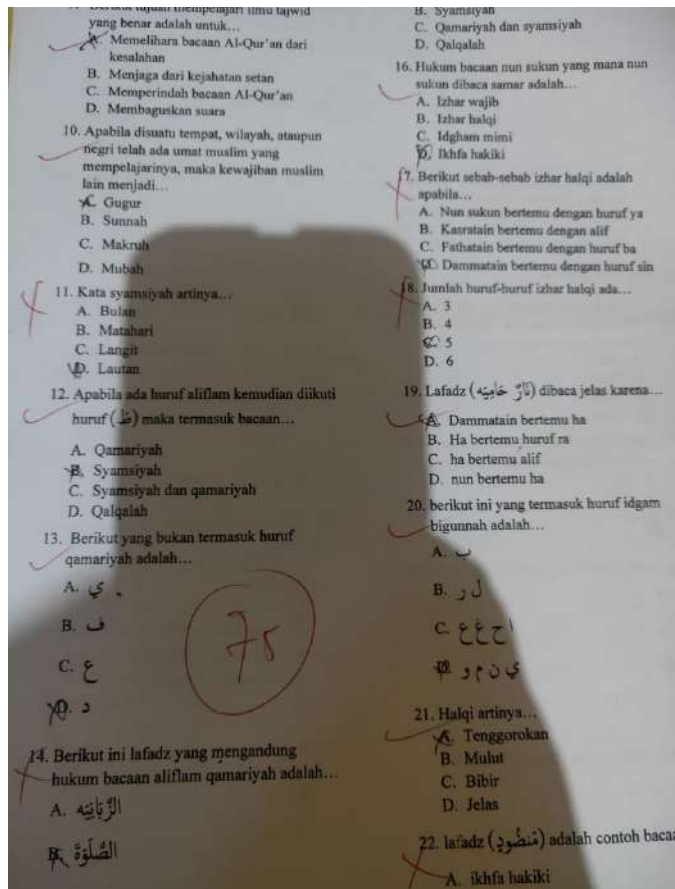


*Lampiran V*

## DOKUMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI *INTERACTY*



*Lampiran VI*



## HASIL TES MATERI AL QU'RAN HADITS

A. Rongga mulut  
 B. Tengah tenggorokan  
 C. Dua bibir  
 D. Saluran hidung

36. Lafaz (الْمَأْعُونِ) termasuk hukum bacaan alif lam qamariyah, karena...  
 A. Huruf alif lam bertemu huruf mim  
 B. Huruf alif lam bertemu 'ain  
 C. Huruf alif lam bertemu wau  
 D. Huruf alif lam bertemu nun

37. Apabila ada huruf alif lam kemudian diikuti huruf (ظ) maka termasuk bacaan...  
 A. Qamariyah  
 B. Syamsiyah  
 C. Syamsiyah dan qamariyah  
 D. Qalqalah

38. Hukum mempelajari ilmu tajwid itu adalah...  
 A. Fardu 'ain  
 B. Fardu kifayah  
 C. Sunnah muakkad  
 D. Haram

39. Kata tajwid secara Bahasa artinya...  
 A. Memendekkan  
 B. Memperindah  
 C. Melembutkan  
 D. Memanjangkan

40. Huruf hijaiyah urutan ke-8 sampai ke-10 adalah...  
 A. ح ح ح

41. Tanda baca pada huruf hijaiyah diantaranya berikut ini, kecuali...  
 A. Dhammah  
 B. Tasydid  
 C. Sukun  
 D. Tahsin

42. Makharrijul huruf adalah tempat keluarnya...  
 A. Bunyi  
 B. Huruf  
 C. Kata  
 D. Ucapan

43. Salah satu tempat keluarnya huruf yang disebut halqi adalah...  
 A. Dua bibir  
 B. Pangkal tenggorokan  
 C. Rongga mulut  
 D. Hidung

44. Berikut yang tidak termasuk dalam macam-macam ilmu tajwid adalah...  
 A. Mad thabi'i  
 B. Qalqalah  
 C. Hal nun sukun  
 D. Alif lam mim

45. Lafadz (عَزَّالْمَغْضُوبِ) dibaca...  
 A. Ghairil magdhuubi  
 B. 'airil magdhuubi  
 C. Khairil magdubi  
 D. Qairil magdubi

- B. 2  
C. 3  
D. 4
13. Lafadz (الذ) artinya...  
A. Makhluk  
B. Setan  
C. Malaikat  
D. Manusia
14. Sifat tercela yang harus di jauhi dalam surat Al-Falaq adalah...  
A. Dengki  
B. Sombong  
C. Pelit  
D. Riya'
15. *Wamin syarri gaasiqin idzaa...*  
A. Fil 'uqad  
B. Waqab  
C. Khulaq  
D. Hasad
16. Terjemah surah al falaq ayat ketiga adalah...  
A. Dari kejahatan makhluk-Nya  
B. Dan dari kejahatan malam apabila telah gelap gulita  
C. Dan dari kejahatan pendengki bila ia dengki  
D. Katakanlah: "aku berlindung kepada Tuhan Yang Meguasai subuh"
17. Dalam surat al falaq dijelaskan terdapat bayak kejahatan sehingga kita harus berlindung kepadanya. Kejahatan tersebut, kecuali...  
A. Kejahatan malam  
B. Kejahatan sihir  
C. Kejahatan orang-orang yang hasad  
D. Kejahatan hati
18. Washal artinya...  
A. Menyambung  
B. Memutus  
C. Berhenti  
D. bertasydid
19. hukum bacaan washal terdapat dalam ilmu...  
A. tajwid  
B. fikih  
C. hadis  
D. hukum
- A. peristiwa dari alam  
B. diciptakannya manusia  
C. diciptakannya alam semesta  
D. kisah para nabi
23. lafadz "اليسير" artinya...  
A. Mudah  
B. Sukar  
C. tinggi  
D. rendah
24. orang yang menerima catatan amal sebelah kanan maka dia akan...  
A. berteriak "celakalah aku"  
B. masuk neraka  
C. diperiksa dengan pemeriksaan ya  
D. lolos dari pemeriksaan
25. peristiwa kiamat yang diceritakan di al-insyiqaq yaitu...  
A. langit terbelah  
B. manusia kebingungan  
C. gunung-gunung bertabrakan  
D. bumi dibalikan
26. orang yang menerima catatan a belakng maka a akan...  
A. diperiksa dengan pemeriksaan  
B. dikembalikan kepada kaum gembira  
C. lolos dari pemeriksaan  
D. masuk neraka
27. dalam definisi mad shilah q Bahasa, shilah artinya...  
A. Panjang  
B. Pengganti  
C. Bersambung  
D. Memantul
28. Apabila syarat-syarat berikut ad bacaan maka disebut mad : kecuali...  
A. Sebelum ha damir ada huruf  
B. Sebelum ha damir bukan sukun  
C. Ha damir tidak bersambung berikutnya  
D. Ha damir yang tidak berhuruf hamzah
29. Dalam definisi mad iwad sec artinya...  
A. Panjang  
B. Pengganti
- 92

1. Huruf hijaiyah ditinjau dari segi Bahasa, berasal dari Bahasa arab *hajaah-yahjuu-hijaa'an* yang artinya...

A. Tulisan  
B. Bacaan  
C. Huruf  
D. Ejaan

2. Huruf hijaiyah apabila tidak ada tambahan alif lam maka jumlahnya adalah...

A. 26  
B. 27  
C. 28  
D. 29

3. Huruf hijaiyah ke 10 adalah...

A. ج  
B. د  
C. ر  
D. ل

4. Huruf hijaiyah dari "ma ri qa" adalah...

A. م ر ي  
B. ش ر ي  
C. م ر ك

5. Huruf hijaiyah sebelum nun adalah...

A. م  
B. ك  
C. ل  
D. و

6. Berikut ini tempat-tempat keluarnya kecuali...

A. Al-khaisyum  
B. Al-halq  
C. Al-jauf  
D. Al-mubah

7. Berikut adalah huruf-huruf yang keluarnya dibibir, kecuali...

A. و  
B. م  
C. ن  
D. ب

86

- A. Pemimpin umat Islam  
 B. Penggali parit  
 C. Muhajirin dan anshar  
 D. Yang hijrah
32. Surah al-buruj terdiri dari... ayat  
 A. 15  
 B. 18  
 C. 20  
 D. 22
33. Mad asli disebut dengan mad...  
 A. Far'i  
 B. Farq  
 C. Lazim  
 D. Thabi'i
34. Apabila ada lafal yang berharakat fathatain yang diwaqafkan harus dibaca...  
 A. 1 harakat  
 B. 2 harakat  
 C. 3 harakat  
 D. 4 harakat
35. Mad layyin boelh dibaca Panjang dengan syarat...  
 A. Disempurnakan  
 B. Di tengah kata  
 C. Di waqafkan  
 D. Di awal kata
36. Mad yang berfungsi membedakan hamzah istifham dengan hamzah khabar adalah...  
 A. Mad farq  
 B. Mad layyin  
 C. Mad badal  
 D. Mad lazim mukhaffaf kilmi
37. Mad wajib muttasil ialah apabila ada mad thobi'i bertemu dengan hamzah dalam...  
 A. Satu kata  
 B. Dua kata  
 C. Kata yang berbeda  
 D. Satu kalimat
38. Apabila terdapat ha damir di akhir kata bertemu dengan huruf hidup selain hamzah disebut...  
 A. Mad shilah thawilah  
 B. Mad lazim mukhaffaf kilmi  
 C. Mad lazim mukhaffaf kilmi  
 D. Mad shilah thawilah
39. Hukum bacaan (المطاب) disebut dengan mad.  
 A. Layyin  
 B. Tarkin  
 C. Farid liisukun  
 D. Jaiz munfasil
40. Berikut ini yang keseluruhannya merupakan huruf mad lazim harfi mukhaffaf adalah.  
 A. ط ه ز  
 B. ي و ا  
 C. ع ح ي  
 D. ه ط ن
41. Pada lafadz (غزوة) terdapat hukum b...  
 A. Ra tarqiq  
 B. Mad jaiz munfasil  
 C. Mad tarkin  
 D. Mad iwad
42. Contoh bacaan mad jaiz munfasil y adalah...  
 A. وما لنا  
 B. بلاتين  
 C. لوجاه  
 D. شهاده
43. Cara membaca bacaan bergaris b adalah dibaca...  
 ولا الثلاثة ولا اثنين  
 A. Dipanjangkan dua harakat  
 B. Dipendekkan dua harakat  
 C. Dipanjangkan enzm harakat  
 D. Tidak dipanjangkan
44. Tanda waqaf (صلى) maksudny  
 A. Harus berhenti  
 B. Diutamakan diteruskan  
 C. Dilarang berhenti  
 D. Boleh berhenti atau mer
45. Tanda waqaf (هـ) maksudny  
 A. Harus berhenti  
 B. Diutamakan diteruskan  
 C. Dilarang berhenti  
 D. Diutamakan berhenti




1. Huruf qalqalah terdiri dari 5 huruf. Berikut yang tidak termasuk huruf qalqalah adalah...
  - A. ج
  - B. ط
  - C. ب
  - D. م
2. Pada lafadz (في جديها خبلٌ من مسند) terdapat hukum bacaan qalqalah...
  - A. Sugra
  - B. Kubro
  - C. Sugra dan kubro
  - D. Sagir dan Kabir
3. Ayat-ayat berikut yang termasuk contoh bacaan qalqalah kubro adalah...
  - A. هل في ذلك قسمٌ لذي خبْر
  - B. خَلِقَ مِنْ مَّاءٍ ذَلِيقٍ
  - C. سَلَّمَ هِيَ حَتَّىٰ مُطْمَعِ الْفَجْرِ
  - D. عَزَبْنَا إِذَا صَلَّيْنَا
4. Pada lafadz (فرئق) terdapat hukum bacaan...
  - A. Ra tarqiq
  - B. Ra tafkhim
  - C. Lam tarqiq
  - D. Lam tafkhim
5. Saktah adalah berhenti sejenak...
  - A. Dan mengambil nafas
  - B. Tanpa mengambil nafas
  - C. Kemudian lanjut
  - D. Untuk mengambil nafas
6. Upaya memindahkan bacaan ayat-ayat Al-Qur'an dengan cara memindahkan harakat atau membuang huruf tertentu disebut dengan...
  - A. Tashil
  - B. Qath'u
  - C. Naql
  - D. Imalah
7. Berikut ini yang bukan ba' adalah...
  - A. Isyamm
  - B. Tashil
  - C. Naql
  - D. Qath'u
8. Mengakhiri suatu bacaan niat tidak melanjutkan K dengan...
  - A. qadhbu
  - B. ghadbu
  - C. qath'u
  - D. naql
9. dalam surat Al-Buruj / dengan menyebut hal- /
  - A. langit yang terdapat
  - B. hari yang dijanjikan
  - C. bulan purnama
  - D. yang menyaksikan
10. mad yang berfungsi r hamzah istifham den adalah...
  - A. mad farq
  - B. mad badal
  - C. mad layyin
  - D. mad silah thawi
11. Arti yang benar dan

**Lampiran VII****FORM BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama	: Andini Halimatussadiyah
Judul	: Penerapan Aplikasi Interacty Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8
Pembimbing	SMPIT Kyai Haji Raden Ma'mun : Nawawi Cibogo

No	Hari / tanggal	Perbaikan	Paraf pembimbing
1	05 Juni 2024	BAB I	
2	25 Juni 2024	BAB I dan BAB II	
3	23 Agustus 2024	BAB II dan BAB III	
4	19 N0vember 2024	BAB III	
5	25 Desember 2024	ACC Proposal	
6	10 Mei 2025	Perbaikan metode, perbaikan judul, perbaikan pertanyaan penelitian	

**Lampiran VIII****SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

	<p><b>YAYASAN AL-BAQIYATUSSHOLIHAT KHR. MA'MUN NAWAWI</b>  <b>SMP IT KHR. MA'MUN NAWAWI</b>          IZIN OPERASIONAL: 503.15/026/V/SK-SMP/BPMPPT/2016; NPSN: 69949799          Sekretariat : Kp. Cibogo Kaum 02/01 Ds Sindangmulya Ksc. Cibarusuh Kab. Bekasi 17340          email: smpit.yak@gmail.com</p>
<b>SURAT KETERANGAN</b>	
Nomor : B /SMPIT/YAK/VI/2025	
<p>Sesuai Surat Permohonan Penelitian Tugas Akhir/Skripsi dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Nomor: 230/DK.FKIP/100.02.14/V/2025</p>	
<p>Tanggal 15 Mei 2025 maka dengan ini kami menerangkan bahwa:</p>	
Nama	: ANDINI HALIMATUSSADIAH
NIM	: 19130176
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Durasi	: 3 hari
Semester	: 14 (empat belas)
Judul Penelitian	: Penerapan Aplikasi Interacty Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8 SMPIT KH Raden Ma'mun Nawawi Cibogo.
<p>Telah melaksanakan kegiatan dimaksud dimadrasah yang kami pimpin.</p> <p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Bekasi, 30 Mei 2025</p> <p>Kepala Sekolah,</p>   <b>BARKAH, S.Pd</b>	

### **BIODATA PENULIS**



Andini Halimatussadiyah adalah nama penulis skripsi yang berjudul “Penerapan aplikasi interactivity dalam meningkatkan pemahaman ilmu tajwid kelas 8 di SMPIT KH RADEN MA’MUN NAWAWI CIBOGO”. Penulis dilahirkan di Bogor pada tanggal 10 Juni 1999, anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan bapak Agus Sugandi dan ibu Kartini. Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari SDN SUKAMAJU 04 pada tahun 2007, setelah itu melanjutkan sekolah menengah pertama di MTs Jonggol pada tahun 2012 dan melanjutkan sekolah menengah atas di SMAI Riyadatul Jannah pada tahun 2015. Hingga akhirnya bisa melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA), Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Dengan ketekunan dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan pekerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini mampu berkontribusi untuk Pendidikan di Indonesia. Akhir kata penulis mengucapkan syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah Swt yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Penerapan Aplikasi Interactivity Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Kelas 8 di SMPIT Kh Raden Ma’mun Nawawi Cibogo”***