

**Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Implementasi Pembelajaran Al-
Qur'an Hadist dan Fiqih Berbantuan *Android Games*
(Studi Kasus di SD. Mursyidah Surabaya)**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelas Magister dalam Program
Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

ARZAQILLAH MUBAROKAH

NIM. F02318074

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis berjudul *Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dan Fiqih Berbasis Android Games (Studi Kasus di SD. Mursyidah Surabaya)* yang ditulis oleh Arzaqillah Mubarakah (F02318074) ini telah diuji pada tanggal 8 Juni 2020.

Tim Penguji:

1. Dr. Amir Maliki Abitolkha, M. Ag
2. Dr. Syihabuddin, M. Pd
3. Prof. Dr. Hj. Zumrotul Mukaffa, M. Ag
4. Dr. M. Yunus Abu Bakar, M. Ag

Surabaya, 31 Agustus 2020



Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag
NIP. 196004121994031001

ABSTRACT

Arzaqillah Mubarakah, (2020). “Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Implementasi Pembelajaran Qurdist dan Fiqih Berbantuan Android Games (Studi Kasus di SD. Mursyidah Surabaya).”

Keywords: Teacher's perception, students' perception, learning implementation, and Android games

Since the advancement of technology nowadays, there are many aspects of life have been changed including education. The leaning process does not only focus on the use of book but also integrate the technology such as gadgets and internet connection use. To put it more detailed, educative android games (Tajwid Petualangan game and Fiqih Marbel Sholat game) were used in teaching Al-Quran Hadits (Quridits) and Fiqih.

The aim of this research is to describe both teacher and students' perception for the implementation of those two educative games in SD Mursyidah Surabaya. Qualitative technique is used in this research so that the data gained by the researcher can be described deeper and more detailed.

After conducting the interview, it can be concluded that the implementation of Tajwid Petualangan games in teaching Quridits and Marbel Sholat games in teaching Fiqih gave many benefits for both sides especially for students; their interest and motivation in learning increased, the learning process became more communicative and fun, and the students' outcome increased. Additionally, teacher also had new challenges in this implementation in how to use them effectively, and how to guide the students to choose educative games outside the class.

DAFTAR ISI

x

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Download Aplikasi di Playstore.....	32
Gambar 2.2 Menginstal Games Tajwid Petualangan.....	32
Gambar 2.3 Tampilan awal saat membuka Games Tajwid Petualangan	33
Gambar 2.4 Tampilan kedua Games Tajwid Petualangan	33
Gambar 2.5 Tampilan ketiga Games Tajwid Petualangan.....	33
Gambar 2.6 Penjelasan Materi Sebelum Berpetualang.....	33
Gambar 2.7 Tampilan Bermain Game Tajwid Petualangan.....	33
Gambar 2.8 Download Game Marbel Sholat di Playstore	34
Gambar 2.9 Menginstal Games Marbel Sholat	34
Gambar 2.10 Tampilan Memilih Waktu Sholat yang Ingin Dipelajari.....	35
Gambar 2.11 Tampilan Bermain Game Marbel Sholat	35
Gambar 3.1 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.....	48
Gambar 3.2 Triangulasi Sumber Pengumpulan Data.....	48
Gambar 4.2 Angka Kenaikan Nilai Tugas 2 Tajwid.....	80
Gambar 4.3 Angka Kenaikan Nilai Tugas 2 Fiqih.....	83

Daftar Lampiran

Lampiran 3.1 Pedoman Obseervasi dan Wawancara.....	96
Lampiran 3.2 Daftar Dokumentasi.....	98
Lampiran 3.3 Instrumen Observasi	100
Lampiran 3.4 Instrumen Wawancara Guru PAI SD.Mursyidah... ..	108
Lampiran 3.5 Instrumen Wawancara Peserta Didik SD.Mursyidah... ..	113
Lampiran 4.1 Hasil Observasi.....	106
Lampiran 4.2 Transkrip Wawancara Guru PAI SD.Mursyidah.....	109
Lampiran 4.3 Transkrip Wawancara Peserta Didik SD.Mursyidah.....	114
Surat Tugas Dosen Pembimbing.....	116
Surat Izin Penelitian.....	117
Surat Keterangan Penelitian.....	118
Kartu Konsultasi Tesis	119

Mengingat pentingnya Alqur'an bagi kaum muslim, Baca tulis Al-Qur'an merupakan hal pokok yang semestinya diketahui bagi seorang muslim karena bagi seorang muslim pengamalan Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari yakni sholat lima waktu, membaca Al-Qur'an dan sunnah nabi lainnya. Bagi umat muslim yang bergerak dalam wilayah Al- Qur'an mendapatkan penghargaan dari Allah swt. Dalam Sakhiih Al- Bukhari, disebutkan riwayat dari Ustman Bin Affan bahwa Nabi bersabda:³

2

Namun, dalam realitas kehidupan masyarakat dijumpai masih banyak yang belum mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Jangankan untuk memahami atau menghayati Al-Qur'an dengan baik, membacanya pun terkadang bagi sebagian besar umat Islam masih mengalami kesulitan. Dalam mengantisipasi kesulitan tersebut, beberapa kalangan yang menggunakan huruf latin dalam menuliskan ayat-ayat Al-Qur'an agar lebih mudah dibaca oleh orang-orang yang tidak bisa membaca huruf arab. Akan tetapi sebenarnya penggunaan huruf latin dapat menimbulkan masalah, karena tempat keluarnya huruf arab (makhraj) dan latin berbeda-beda.⁴

Meskipun begitu, masih banyak orang yang tidak merasa penting untuk mempelajari tajwid. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan sedikitnya orang yang bisa membaca Al-Qur'an tanpa menggunakan kaidah yang benar,⁵ Padahal dalam surat Al-Muzammil, Allah telah berfirman kepada hambanya untuk membaca alqur'an dengan Tartil. 'Ali bin Abi Tālib menjelaskan arti tartil dalam ayat ini yaitu mentajwidkan huruf-hurufnya dan mengetahui tempat-tempat waqaf.⁶

⁶ Abdul Aziz Abdul Rauf Al-Hafizh, *Pedoman Daurah Alqur'an* (Cet. XIX; Jakarta Timur: alMarkas Al-Ouran, 2010), 18.

[illegible]

modern, salah satunya dengan menggunakan android games untuk materi tajwid dan sholat di sekolah. Selain menggunakan media berupa buku panduan Qur'an Hadist dan Fiqih yang memuat materi tajwid pada kelas IV tentang hukum nun mati tanwin, dan materi sholat, peserta didik atau santri juga memakai kitab *Syifaul Jinan* pada waktu *diniyyah*. Selain itu guru menggunakan media berbantuan *android games* dan sekolah menunjang media lainnya seperti laptop, LCD dan proyektor.

Berdasarkan observasi awal, hal ini berawal dari kemajuan teknologi dan tuntutan zaman yang membuat para guru untuk mengembangkan media mereka hingga penggunaan game android dalam pembelajaran. Berdasarkan dari hal tersebut, penulis tertarik menjadikan SD. Mursyidah Surabaya ini sebagai lokasi penelitian dalam rangka mengkaji pengaplikasian media android games dalam pembelajaran ilmu tajwid dan tata cara sholat demi meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an yang baik dan benar sesuai dengan kaidah tajwid dan praktik sholat dengan baik dan benar.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih mengarah dan tidak menimbulkan kekeliruan, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan diteliti agar fokus dalam penelitian ini tidak melebar luas, antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan di SD. Mursyidah Surabaya
2. Penerapan pembelajaran Qurdist (Tajwid) dengan Games Tajwid Petualangan dan Fiqih (Sholat) dengan Games Marbel Sholat di SD. Mursyidah Surabaya

Dari uraian latar belakang tersebut di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- [illegible]

2. Secara Praktis

games menjadi salah satu media pembelajaran akutansi yang inovatif, kreatif, interaktif dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.¹⁰

5. Skripsi oleh Fauzan Hidayat (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017) dengan judul “Pengembangan Game Tajwid Berbasis Android”.¹²

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan merancang game tajwid berbasis android, serta ingin mengetahui respon anak-anak dalam menggunakan game tajwid berbasis android dan mengembangkan game dengan rating rendah sehingga bisa membuat game tersebut lebih disukai oleh anak-anak. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan. Game tajwid berbasis android game ini dikembangkan dengan mode System Development Life Circle (SDLC). Penelitian ini bersubjek di Masjid Kunti Andong Boyolali. Data yang dikumpulkan dari 14 anak yang sedang mempelajari hukum tajwid nun mati dan tanwin yang sudah menggunakan game tajwid berbasis android. Penelitian ini dirancang menggunakan metode Contrast 2 yang mudah dalam pembuatan dan penggunaan game karena tidak menggunakan bahasa khusus. Contrast 2 merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan game 2 dimensi. Hasil dari penelitian ini adalah game yang direncanakan membuat anak-anak semakin mudah belajar dengan dibuktikan dari hasil kuisioner yaitu mencapai 88%.

6. Jurnal Pendidikan Matematika yang ditulis oleh Fachri Ridho (Universitas Islam Negeri Intan Lampung, 2019) dengan judul “Aplikasi Android Construct 2 untuk Media E-Learning Pada Materi Peluang”¹³

¹² Fauzan Hidayat, “Pengembangan Game Tajwid Berbasis Android”. (Skripsi--Universitas Muhammadiyah Surakarta, Solo, 2017), 1.

¹³ Fachri Ridho, “Aplikasi Android Construct 2 untuk Media E-Learning Pada Materi Peluang”. *Jurnal Informatika*, Vol. 2, No.2 (Oktober. 2019),1.

7. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer yang ditulis oleh Hendy Cahya Lesmana (Universitas Diponegoro, 2016) dengan judul “Perancangan Aplikasi Android “Sholat Yuk” Sebagai Media Pembelajaran Sholat Anak-Anak”.¹⁴

¹⁴ Hendy Cahya Lesmana. “Perancangan Aplikasi Android “Sholat Yuk” Sebagai Media Pembelajaran Sholat Anak-Anak”. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Vol. 4, No. 4, (April, 2016).

pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan distribusi (*distribution*). Hasil dari penelitian ini adalah (1) aplikasi yang dibuat dari construct 2 dan berdasarkan hasil pengujian aplikasi ini berjalan dengan baik pada system android very 4.1 (2) hasil dari pengujian aplikasi ini menggunakan metode kotak hitam yang memperoleh fungsi dari menu dan tombol aplikasi ini berjalan dengan baik sesuai dengan fungsionalnya (3) aplikasi “Sholat Yuk” akan sedikit bermasalah jika digunakan di HP di bawah RAM 1 GB (4) kualitas suara berjalan dengan lancar sesuai dengan kapasitas aplikasi ini jika digunakan di HP (5) kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa aplikasi “Sholat Yuk” dapat berjalan dengan lancar dan diharapkan menjadi aplikasi yang bermanfaat dalam lingkup pendidikan.

Dari beberapa penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaannya adalah bahwa aplikasi game android atau aplikasi android sama sama bisa dijadikan media pembelajaran yang bisa diteliti dalam lingkup pendidikan. Namun titik yang membedakan dari penelitian yang akan kami lakukan adalah penelitian yang menguji aplikasi yang dibuat sendiri, dikembangkan atau masih diuji coba sedangkan dalam penelitian ini adalah studi kasus aplikasi android game tajwid petualangan dan marbel sholat yang sudah diimplementasikan di sekolah dasar.

G. Definisi Konseptual

Agar diperoleh gambaran yang jelas dan menghindari salah dalam dalam memahami judul penelitian ini. Judul Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Implementasi Pembelajaran Qurdist dan Fiqih Berbantuan *Android Game* disini adalah pendapat dan respon dari pendidik dan peserta didik yang sudah mengimplementasikan android game selama pembelajaran dikelas terhadap implementasi pembelajaran Qurdist dan Tajwid yang menggunakan Game Tajwid Petulangan dan Marbel Sholat yang dapat mendukung proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan variatif.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman dalam penulisan tesis ini, maka diperlukan sistematika penulisan. Adapun sistem penulisan dapat digambarkan sebagai berikut:

BAB I terdiri atas pendahuluan berisi tentang gambaran umum dari penelitian ini, didalam pendahuluan terdapat latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, definisi konseptual dan sistematika penulisan.

BAB II merupakan kajian teori yang meliputi Persepsi Guru dan Peserta Didik Terhadap Implementasi Pembelajaran Qur'dits dan Fiqih Berbantuan Android Game dengan studi kasus di SD. Mursyidah Surabaya'

BAB V adalah penutup yang berisi tentang simpulan dan saran

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Persepsi

Menurut Joseph A. Devito persepsi adalah proses dimana seseorang menjadi sadar terhadap stimulus yang mempengaruhi indera seseorang tersebut. Persepsi mempengaruhi rangsangan atau suatu pesan yang diserap dan makna apa yang seseorang berikan kepada orang lain saat orang lain mencapai kesadaran.¹⁵ Sedangkan menurut Robbins persepsi diartikan sebagai proses dimana seseorang mengorganisasikan dan menginterpretasikan impresi sensorinya agar dapat memberikan arti kepada lingkungan sekitar.¹⁶ Jalaluddin Rakhmad mendefinisikan bahwa persepsi bahwa persepsi adalah pengalaman yang menyimpulkan objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dari menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.¹⁷

Persepsi guru merupakan suatu analisis mengenai kesan bagaimana cara mengintegrasikan penerapan hal-hal di sekeliling individu atau konsep yang sudah ada disuatu pendidikan. Persepsi guru merupakan suatu proses bagaimana guru menyeleksi, mengatur dan mengimplementasikan

¹⁷ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung; PT. Rosda Karya, 2007), 143.

1. Implementasi program atau kebijaksanaan tidak mungkin dilaksanakan pada ruang hampa. Oleh karena itu factor lingkungan (fisik, sosial, daya dan politik) akan mempengaruhi proses implementasi program pada umumnya.
2. Target group yaitu kelompok yang menjadi sasaran dan dihapkan akan menerima manfaat dari pogram tersebut.
3. Adanya program yang dilaksanakan.
4. Unsur pelaksanaan atau implementer, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengolaan, pelaksanaan dan pengwasan implementasi tersebut.

Para ulama tafsir Al Qur'an dalam berbagai kitab 'ulumul qur'an, ditinjau dari segi bahasa (lughawi atau etimologis) bahwa kata Al Qur'an merupakan bentuk mashdar dari kata qoro'a – yaqro'uu – qiroo'atan – wa qor'an – wa qur'aanan. Kata qoro'a berarti menghimpun dan menyatukan; Al Qur'an pada hakikatnya merupakan himpunan hurufhuruf dan kata-kata yang menjadi satu ayat, himpunan ayat-ayat menjadi surat, himpunan surat menjadi mushaf Al Qur'an. Di samping itu, mayoritas ulama mengatakan bahwa

[illegible]

Jika hati terisi dengan Al Qur'an, maka Al Qur'an akan mendorong kita untuk menerapkannya dan memasyarakatkannya. Hal tersebut terjadi pada diri Rasulullah SAW, ketika Al Qur'an diturunkan kepada beliau. Ketika A'isyah ditanya tentang akhlak Nabi SAW, beliau menjawab: Kaana khuluquhul qur'an; akhlak Nabi adalah Al Qur'an. Al Qur'an disampaikan secara mutawatir. Al Qur'an dihafalkan dan ditulis oleh banyak sahabat. Secara turun temurun Al Qur'an itu diajarkan kepada generasi berikutnya, dari orang banyak

²⁸ *Ibid.*, 35

Ruang lingkup mata pelajaran Qur'an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah meliputi;³²

- ## 2. Materi Tajwid

³² Saidatur Rofiah, “Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur’an Hadits Berbasis Game di MI MA’ARIF NU Nogosari Pasuruan”, Tesis, (Malang: Universitas Maulana Malik Ibrahim, 2016). 39.

dan perubahan serta memelihara lisan dari kesalahan me
Mempelajari Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu Kifayah, membaca
dengan baik sesuai dengan Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu ‘
Ilmu Tajwid ini sangat penting bagi para pembaca al-Qur’a
pengantar membaca al-Qur’an yang benar, karena tanpa ilmu ta
membaca al-Qur’an akan seenaknya sendiri seperti membaca ba
lain semisal syair. Untuk menghindari kesalahan dalam me
Qur’an maka dibutuhkan pemahaman ilmu tajwid.

Fiqh

Fiqh adalah ilmu yang mempelajari syari’at islam yang mempelaj

dan perubahan serta memelihara lisan dari kesalahan me
Mempelajari Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu Kifayah, membaca
dengan baik sesuai dengan Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu ‘
Ilmu Tajwid ini sangat penting bagi para pembaca al-Qur’a
pengantar membaca al-Qur’an yang benar, karena tanpa ilmu ta
membaca al-Qur’an akan seenaknya sendiri seperti membaca ba
lain semisal syair. Untuk menghindari kesalahan dalam me
Qur’an maka dibutuhkan pemahaman ilmu tajwid.

Fiqh

Fiqh adalah ilmu yang mempelajari syari’at islam yang mempelaj

dan perubahan serta memelihara lisan dari kesalahan me
Mempelajari Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu Kifayah, membaca
dengan baik sesuai dengan Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu ‘
Ilmu Tajwid ini sangat penting bagi para pembaca al-Qur’a
pengantar membaca al-Qur’an yang benar, karena tanpa ilmu ta
membaca al-Qur’an akan seenaknya sendiri seperti membaca ba
lain semisal syair. Untuk menghindari kesalahan dalam me
Qur’an maka dibutuhkan pemahaman ilmu tajwid.

Fiqh

Fiqh adalah ilmu yang mempelajari syari’at islam yang mempelaj

dan perubahan serta memelihara lisan dari kesalahan me
Mempelajari Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu Kifayah, membaca
dengan baik sesuai dengan Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu ‘
Ilmu Tajwid ini sangat penting bagi para pembaca al-Qur’a
pengantar membaca al-Qur’an yang benar, karena tanpa ilmu ta
membaca al-Qur’an akan seenaknya sendiri seperti membaca ba
lain semisal syair. Untuk menghindari kesalahan dalam me
Qur’an maka dibutuhkan pemahaman ilmu tajwid.

Fiqh

Fiqh adalah ilmu yang mempelajari syari’at islam yang mempelaj

dan perubahan serta memelihara lisan dari kesalahan me
Mempelajari Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu Kifayah, membaca
dengan baik sesuai dengan Ilmu Tajwid hukumnya Fardhu ‘
Ilmu Tajwid ini sangat penting bagi para pembaca al-Qur’a
pengantar membaca al-Qur’an yang benar, karena tanpa ilmu ta
membaca al-Qur’an akan seenaknya sendiri seperti membaca ba
lain semisal syair. Untuk menghindari kesalahan dalam me
Qur’an maka dibutuhkan pemahaman ilmu tajwid.

Fiqh

Fiqh adalah ilmu yang mempelajari syari’at islam yang mempelaj

dilepaskan dari teks dan konteks pada saat teks tersebut dipahami dan disesuaikan dengan *social-cultural*, dinamika dan perkembangan masyarakat pada saat fiqih tersebut ditetapkan sebagai hukum.³⁵

pat menyelesaikan pelajarannya lebih cepat dari masa belajar yang ditentukan. Jadi kelas akselerasi adalah kelas yang diperuntukan bagi siswa belajarnya dipercepat sesuai dengan tingkat pemahaman materi sehingga ia menempuh waktu studinya lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan pada masa.⁴⁰ Jadi belajar akselerasi adalah belajar yang dilakukan dengan waktu pendek tanpa mengurangi materi yang seharusnya dipelajari.

Jika program akselerasi diperuntukan untuk siswa yang memiliki kemampuan belajar diatas rata-rata maka *android game* akan sangat membantu siswa tersebut untuk bisa mendapatkan materi pelajaran lebih cepat dan melakukan e-learning dari game itu sendiri. Tidak hanya itu, mereka juga dapat belajar dengan cepat dan tidak terbatas serta dapat dilakukan kapanpun

pat menyelesaikan pelajarannya lebih cepat dari masa belajar yang ditentukan. Jadi kelas akselerasi adalah kelas yang diperuntukan bagi siswa belajarnya dipercepat sesuai dengan tingkat pemahaman materi sehingga ia menempuh waktu studinya lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan pada masa.⁴⁰ Jadi belajar akselerasi adalah belajar yang dilakukan dengan waktu pendek tanpa mengurangi materi yang seharusnya dipelajari.

Jika program akselerasi diperuntukan untuk siswa yang memiliki kemampuan belajar diatas rata-rata maka *android game* akan sangat membantu siswa tersebut untuk bisa mendapatkan materi pelajaran lebih cepat dan melakukan e-learning dari game itu sendiri. Tidak hanya itu, mereka juga dapat belajar dengan cepat dan tidak terbatas serta dapat dilakukan kapanpun

pat menyelesaikan pelajarannya lebih cepat dari masa belajar yang ditentukan. Jadi kelas akselerasi adalah kelas yang diperuntukan bagi siswa belajarnya dipercepat sesuai dengan tingkat pemahaman materi sehingga ia menempuh waktu studinya lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan pada masa.⁴⁰ Jadi belajar akselerasi adalah belajar yang dilakukan dengan waktu pendek tanpa mengurangi materi yang seharusnya dipelajari.

Jika program akselerasi diperuntukan untuk siswa yang memiliki kemampuan belajar diatas rata-rata maka *android game* akan sangat membantu siswa tersebut untuk bisa mendapatkan materi pelajaran lebih cepat dan melakukan e-learning dari game itu sendiri. Tidak hanya itu, mereka juga dapat belajar dengan cepat dan tidak terbatas serta dapat dilakukan kapanpun

pat menyelesaikan pelajarannya lebih cepat dari masa belajar yang ditentukan. Jadi kelas akselerasi adalah kelas yang diperuntukan bagi siswa belajarnya dipercepat sesuai dengan tingkat pemahaman materi sehingga ia menempuh waktu studinya lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan pada masa.⁴⁰ Jadi belajar akselerasi adalah belajar yang dilakukan dengan waktu pendek tanpa mengurangi materi yang seharusnya dipelajari.

Jika program akselerasi diperuntukan untuk siswa yang memiliki kemampuan belajar diatas rata-rata maka *android game* akan sangat membantu siswa tersebut untuk bisa mendapatkan materi pelajaran lebih cepat dan melakukan e-learning dari game itu sendiri. Tidak hanya itu, mereka juga dapat belajar dengan cepat dan tidak terbatas serta dapat dilakukan kapanpun

Tidak hanya itu, agar tercipta pendidikan yang berkualitas, *android game* sendiri juga memerlukan pengembangan seperti pendukung bahasa isyarat bagi siswa yang berkubutuhan khusus atau *dissability*. Karena jika dilihat, *android game* saat ini hanya diperuntukan untuk peserta didik yang memiliki kemampuan normal. Sehingga bagi peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus tidak akan bisa mengikuti kursus yang tersedia disana. Oleh karenanya, *android game* masih perlu pengembangan berkelanjutan dimasa yang akan datang.

Pada pembahasan kali ini, kami akan membahas aplikasi educational android games yang bernama *Games Tajwid Petualangan* dan *Marbel (Mari Belajar) Sholat*. Pemakaian games ini untuk anak anak, remaja maupun dewasa dan termasuk offline games. Game dengan genre petualangan, dimana pemain diajak untuk berjalan kesuatu tempat. Disepanjang perjalanan pemain menemukan berbagai hal dan peralatan yang akan disimpa. Peralatan ini akan

Game Tajwid petualangan adalah salah satu platform android game yang berbasis edukasi untuk anak-anak dengan materi tajwid didalamnya. Materi tajwid yang dibahas adalah hukum nun mati dan tanwin. Sebelum memasuki step untuk berpetualangan ada tampilan penjelasan materi dimana permainan ini seperti berpetualang mencari huruf dari hukum bacaan yang kita pilih dengan menghadapi musuh yang ada didepan. Selain itu ada pertanyaan tajwid yang harus dijawab agar bisa melanjutkan perjalanannya. Game tajwid merupakan salah satu game favorit dikarenakan bisa digunakan saat offline. Dimana guru tidak kesusahan menggunakan media ini sebagai media pembelajaran dikelas jika kondisi tidak memungkinkan untuk terhubung internet.

pelajaran disekolah semakin menarik apalagi android game ini uuntuk mengajar anak-anak tajwid dan fiqih yang ditemukan di *android game* juga dapat digunakan untuk menginspirasi kreativitas, meminta siswa memilih materi yang diinginkan dan kemudian menjawab soal yang sudah disediakan, bermain dengan offline. Menggunakan Fitur pencarian *android game*, peserta didik juga dapat mencari permainan lain dengan disesuaikan materi pelajaran yang mereka inginkan dan menemukan foto untuk membantu mereka mempelajari lebih lanjut tentang topik tertentu atau untuk digunakan sebagai bagian dari laporan atau proyek penelitian.

Peneliti membuat lingkaran posting hasil belajar peserta didik dalam data koleksi dari Ronan Kelly yang melakukan penelitian berjudul "An Eksplorasi Instagram untuk Mengembangkan Keterampilan Bermain Pembelajaran". Ia hanya melakukan penelitian dalam tiga siklus. Dalam siklus itu, Ronan Kelly meminta para peserta memperbarui *android game* di setiap pertemuan. Kemudian, dia memberikan umpan balik tentang permainan mereka. Dalam pertemuan terakhir, ia mewawancarai para peserta tentang penggunaan *android game* dalam menulis teks deskriptif. Namun, dalam hal ini kasus, peneliti melakukan penelitian dalam lima siklus. Kemudian, peneliti menambahkan aktivitas lain seperti permainan untuk membuat siswa antusias dalam belajar menulis teks deskriptif di kelas.

Namun karena penelitian ini sudah jelas fokus masalahnya sehingga peneliti bisa mengembangkan instrumen dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti sendiri guna mendapatkan data, informasi untuk menganalisis dan membuat kesimpulan saat dilapangan. sedangkan pendekatan yang dilakukan oleh peneliti adalah pendekatan subjektif yang diarahkan kepada informan yaitu guru dan peserta didik untuk menjawab rumusan masalah satu dan dua.

Sumber data dalam penelitian ini disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Dalam penelitian kualitatif, seperti yang digunakan dalam penelitian ini peneliti memilih sumber data dan mengutamakan perspektif emic, artinya mementingkan pandangan informan, yakni bagaimana mereka memandang dan menafsirkan dunia dari pendiriannya.⁴⁶ Peneliti tidak dapat

[illegible]

1. Data primer adalah data lapangan yang didapat dari sumber pertama, seperti hasil wawancara, observasi dan angket. Untuk memperoleh data primer ini, peneliti melakukan wawancara dan menyebarkan angket kepada Guru yang menerapkan games tajwid petualangan, serta peserta didik yang menggunakannya.
2. Data sekunder berupa dokumenter yang bersumber dari buku-buku, hasil-hasil penelitian, jurnal, majalah, media cetak, dan dokumen-dokumen lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini yang diperoleh dengan cara penelusuran arsip dari berbagai perpustakaan.
3. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari video wawancara dan hasil angket yang diperoleh selama proses observasi didalam pelaksanaan pembelajaran tajwid berbantuan android games.

Teknik pengumpulan data menurut J.R. Raco bahwa data penelitian dapat berupa teks, foto, angka, cerita, gambar, artifacts. Data penelitian kualitatif biasanya berbentuk teks, foto, cerita, gambar dan artifacts dan bukan berupa

Observasi sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah mengamati suatu kejadian atau peristiwa melalui pancaindra atau dengan memakai alat elektronik.⁴⁸ Observasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa fakta-fakta secara detail dilapangan dari dua sumber yaitu dari guru dan peserta didik. Sehingga diharapkan peneliti dapat mengetahui pengaplikasian games Tajwid petualangan didalam pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran tajwid di kelas.

⁴⁷J.R.Raco, *Metode Penelitian Kualitatif; Jenis, Karakter dan Keunggulannya* (Jakarta:Grasindo, 2010), 108.

[illegible]

Wawancara atau interview adalah sebuah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dan bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (guide) wawancara.⁴⁹ Wawancara atau interview dalam penelitian ini dilakukan kepada informan yang benar-benar dapat memberikan data relevan berkaitan dengan rumusan masalah ke satu dan dua, seperti mengenai persepsi guru dan peserta didik terhadap pembelajaran tajwid dengan menggunakan media berbantuan *Android Games Tajwid Petualangan* dengan menggunakan *power mirroring*.

Wawancara bertujuan untuk menjawab rumusan masalah kesatu dan kedua yaitu mencari informasi tentang bagaimana persepsi guru dan peserta didik yang telah mengimplementasikan pembelajaran Qurdist dan Fiqih berbasis *android game*. Wawancara yang peneliti

[illegible]

Dokumentasi dimaksudkan menjadi titik awal untuk memulai pemerolehan data pada awal penelitian. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dari sumber non insani. Sumber dokumentasi ini terdiri dari dokumen-dokumen dan data rekaman.⁵⁰ Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dokumentasi untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga yaitu mengumpulkan hasil nilai dari pembelajaran tajwid peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Games Tajwid Petualangan*, selain itu terkait data lokasi dan teori pustaka yang digunakan. Dari tiga metode yang digunakan menurut peneliti dirasa

[illegible]

cukup untuk menggambarkan dan mendeskripsikan seluruh fakta yang terjadi dan memperoleh data sebanyak-banyaknya.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesa kerja atau ide seperti yang disarankan oleh data.⁵¹ Untuk itu proses yang akan dilalui peneliti dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Edit Data

Edit data merupakan proses meneliti data yang diperoleh, terutama dari kelengkapan jawaban, keterbacaan tulisan, kejelasan makna, kesesuaian, dan relevansinya dengan data yang lain.⁵² dalam penelitian ini proses edit data adalah pada hasil wawancara terhadap guru dan peserta didik yang mengalami proses pembelajaran Tajwid berbantuan android games yang dalam hal ini adalah games tajiwd petualangan.

2. Klasifikasi

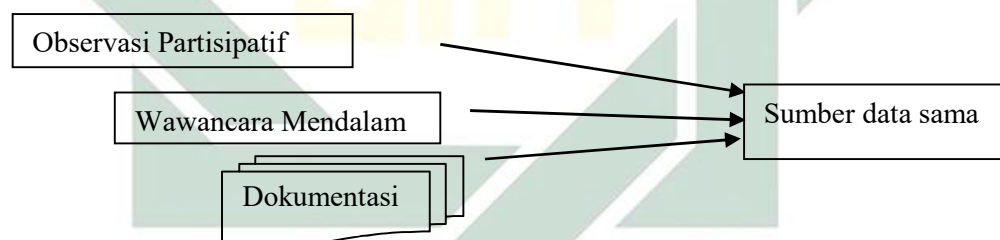
Klasifikasi adalah proses pengelompokan data baik yang berasal dari wawancara dengan subyek penelitian, pengamatan dan pencatatan

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2002), 280.

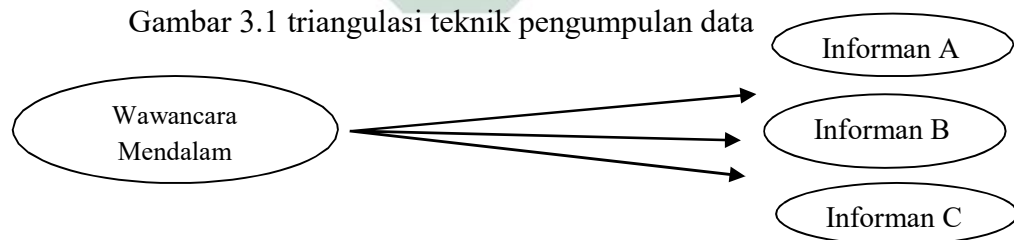
⁵² Abu Achmadi dan Cholid Narkubo, *Metode Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), 85.

didalam situasi yang relevan dengan peristiwa yang dicari kemudian difokuskan dalam penelitian dengan rinci untuk melakukan ketekunan pengamatan mendalam.

Maka dalam hal ini peneliti diharapkan mampu menguraikan dan mendeskripsikan secara detail dan rinci berkesinambungan terhadap proses penelitian yang dilakukan. Selain itu terdapat cara yakni triangulasi. Dimana peneliti menggunakan triangulasi sumber dan tringaluasi teknik. Tringaluasi sumber berarti membandingkan dan pengecekan ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda.⁵⁶ Tringaluasi Teknik, berarti peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data yang berbeda beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama secara serempak.



Gambar 3.1 triangulasi teknik pengumpulan data



Gambar 3.2: triangulasi sumber pengumpulan data

⁵⁶ *Ibid.*, 56.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Nama Sekolah	: SD. Mursyidah
Alamat	: Jln. Tambak Osowilangun no III/20
Kecamatan	: Benowo
Kota	: Surabaya
No. Tlp	: 031-7483627
Nomor Statistik Madrasah	104056012030
Nomor Pokok Sekolah National	20533096
Akreditasi	: B

Visi SD. Mursyidah adalah menjadi Lembaga Pendidikan yang berprestasi, religius, berbudaya literasi dan berwawasan lingkungan. SD. Mursyidah merupakan sekolah maarif NU yang masih berdiri dan berupaya keras untuk selalu lebih baik dan unggul. Sedangkan Misi SD. Mursyidah adalah:

1. Melaksanakan pengembangan kurikulum
2. Melaksanakan pengembangan proses pembelajaran
3. Melaksanakan pengembangan/peningkatan standar ketuntasan dan kelulusan
4. Melaksanan pengembangan pendidik dan tenaga kependidikan
5. Melaksanakan pengembangan sarana dan prasarana kependidikan
6. Melaksanakan pengembangan kelembagaan dan manajemen sekolah
7. Melaksanakan pengembangan penilaian
8. Melaksanakan kegiatan keagamaan
9. Membangun karakter dasar, di antaranya religius, santun, jujur, sportif, mandiri, kasih sayang, demokratis, kebinekaan, kompetitif, dan bertanggung jawab.

Dalam hal Pendidikan, banyak sekali hal yang bias mempengaruhi hasil peserta didik yang mana salah satu factor penentunya adalah si guru tersebut. Apakah sang guru sudah memfasilitasi siswa dengan proses pembelajaran yang aktif, efisien dan menyenangkan? Atau para guru hanya menyampaikan informasi tanpa melibatkan siswa nya. Banyak hal yang terjadi jika para murid bosan dan malas belajar seperti menurunnya semangat belajar, rendahnya nilai akhir bahkan hilangnya rasa hormat pada guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru sangat dianjurkan untuk bisa memberikan kegiatan belajar yang menarik dan berbeda dengan berbagai media pembelajaran sebagai sarannya. Dengan maraknya murid-murid yang mempunyai telepon pintar dan seringnya mereka bermain *games*, maka tidak ada salahnya jika guru mencoba dan mempraktikkan penggunaan media elektronik tersebut untuk membantu meningkatkan efisiensi dan semangat belajar. Berikut peneliti akan menyajikan hasil penelitian tentang persepsi guru terhadap pembelajaran Tajwid dan Fiqih Sholat menggunakan Android Games (Games Tajwid Petualangan dan Games Marbel Sholat). Diawali dengan pertanyaan bagaimana menurut informan mengajar tajwid dengan menggunakan media *Games Tajwid Petualangan*?

“Saya sangat senang, ..., anak-anak terlihat enjoy, menikmati dan dengan media Games Tajwid Petualangan ini, saya merasa terbantu

“Sama seperti games Tajwid Petualangan *mbak*, media games android ini selain mudah di akses karena offline dan media Games Marbel sholat ini lebih komplit *mbak*, karena selain games, diaplikasi ini disajikan bacaan adzan, suara adzan, bacaan sholat beserta suara lafadz dan gerakannya. Lalu yang terakhir ada gamesnya. Jadi media ini sangat menarik perhatian anak-anak buat *kepo* istilahnya *mbak*. Dan bacaannya sesuai untuk sekolah SD. Mursyidah yang mengikuti sekolah Ma’arif NU”⁶²

Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa masih ada beberapa tantangan yang harus dilewati dan diatasi dalam pengaplikasian media

[illegible]

“Jadi kalau games marbel sholat itu hanya games tebak, gambar, bacaan dan sof sholat. Berbeda dengan games tajwid petualangan yang gamesnya itu seperti memecahkan masalah dengan banyak musuh, dan stepnya banyak. Jadi kadang kalau games marbel sholat itu kalau di ulang, membuat anak-anak sedikit bosan. Karena merasa sudah tau.”⁶³

Untuk bisa memberikan fasilitas pembelajaran dan menghadapi kesulitan yang mungkin terjadi di kelas, para pengajar perlu mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik. Dimulai dari pembuatan rencana pembelajaran, media pembelajaran, cara penyampaian bahkan pemilihan sumber untuk materi-materi yang diajarkan. Penggunaan buku atau sumber belajar lebih dari satu sumber akan sangat membantu para siswa untuk memperkaya pengetahuan yang akan mereka dapat nantinya. Seperti apa yang

[illegible]

“... selain buku pegangan guru dari maarif, ada juga kitab syifaul jinan, buku panduan tajwid, LKS”⁶⁴

Setelah beberapa kali mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media belajar tersebut, pastinya akan ada perbedaan yang dirasakan oleh pengajar sendiri. Untuk mengetahui hal tersebut, berikut kutipan dari informan ketika ditanya tentang perbedaan menggunakan media Android games dan media manual lainnya.

“...kalau pakai media android games ini sangat membantu karena selain tidak repot anak-anak juga senang dengan desain aplikasinya, materi di aplikasinya juga jelas. Kalau media manual itu kebanyakan ribet dan perlu mengeluarkan uang. Lah kalau berbasis teknologi gini kan tinggal memanfaatkan yang ada saja”⁶⁵

Melihat penjelasan informan diatas, sangat terlihat jika perbedaan yang signifikan antara media pembelajaran

⁶⁵ M.Imron, *Wawancara*, Surabaya, 14 Maret 2020

manual/tradisional and modern adalah pada kemudahan dan fiturnya. Pada media pembelajaran yang tradisional dari kertas dan sejenisnya, pasti dibutuhkan banyak bahan dan tenaga untuk mendesign dan membuat materi didalamnya sesuai dengan keperluan pembelajaran. Kreativitas yang tinggi juga dibutuhkan untuk membuatnya menarik. Belum lagi jika biaya pembuatan media nya dibebankan pada guru pengampu, maka akan sangat memberatkan pekerjaan guru tersebut. Sedangkan penggunaan media belajar modern seperti *games android* ini akan sangat memudahkan pengajar. Guru hanya perlu mengunduh games tersebut yang bias dioperasikan secara offline.

Guru juga tidak perlu mendesign materi dan bersusah payah untuk membuat media nya, mereka hanya perlu mempersiapkan aktifitas belajar yang sesuai dan alat-alat elektronik seperti laptop dan speaker. Materi nya pun lengkap yang dikemas dengan fitur, warna dan gambar yang sangat menarik untuk para siswa SD. Oleh karena itu, bias disimpulkan bahwa penggunaan games android ini sangat dirasa mudah dan menarik perhatian siswa yang sekarang ini sudah terbiasa mempunyai HP dan mengakses berbagai macam permainan game android seperti mobile legend.

Dengan adanya media pembelajaran diatas, pengajar mengharapkan adanya perubahan yang signifikan terhadap peserta didik. Informan menjelaskan bahwa ada tiga hal yang berubah yaitu

“...Jika saya mengajar dengan media games android respon anak-anak senang karena pembelajaran bersifat tidak monoton. Apalagi berbasis teknologi pasti anak-anak atau peserta didik semakin senang, ibarat kata di ajak untuk berkeliling mengetahui apa yang tidak ada di kelas atau sekolah, dengan kata lain membuat meningkatkan keponya anak-anak...”⁶⁶

“...mengajar dengan tambahan media itu jauh lebih terbantu dibandingkan tanpa media, anak-anak lebih mudah memahami dari media android ini...”⁶⁷

⁶⁶ M.Imron, *Wawancara*, Surabaya, 14 Maret 2020

[illegible]

Berbicara tentang dorongan dibalik penerapan media tersebut, ada beberapa hal pula yang mendasari guru di SD. Mursyidah Surabaya ini untuk menggunkan media pembelajaran baru ini Pertama, sesuai apa yang dikutip dari hasil wawancara bahwa MI dengan kurikulum Ma'arif sudah mulai ditinggalkan peminatnya yang beralih ke sekolah negeri. Hal ini dikuatkan juga atas tekad pengajar untuk terus meningkatkan kualitas peserta didiknya agar tidak ketinggalan dengan sekolah yang lain. Mengetahui bahwa pembelajaran fiqih dan tajwid yang didominasi dengan menghafal dan praktek, informan juga menyadari bahwa hal tersebut bukan sesuatu yang bagus dan bahkan sangat membosankan. Oleh karena itu, informan berkreasi dan mulai mencari media pembelajaran lain yang sesuai dengan minat anak anak sekarang, yakni bermain games android. Hal tersebut terlihat dalam jawaban informan seperti dalam kutipan dibawah ini:

[illegible]

android sendiri perlu waktu dan beberapa pertimbangan tentang terkait dengan efektifitas dan kesesuaian materi didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti mendapatkan banyak informasi bahwa dalam penggunaan games tajwid pada android dan games marbel sholat: (1) Dapat membantu proses pembelajaran di kelas, (2) Meningkatkan minat belajar siswa, (3) Memberikan motivasi positif dalam pemahaman dan nilai belajar siswa, (4) Guru mempersiapkan diri dan aktifitas belajar dengan baik, (5) Pengetahuan guru masih berperan penting.

2. Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Games (Games Tajwid Petualangan)

android sendiri perlu waktu dan beberapa pertimbangan tentang terkait dengan efektifitas dan kesesuaian materi didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti mendapatkan banyak informasi bahwa dalam penggunaan games tajwid pada android dan games marbel sholat: (1) Dapat membantu proses pembelajaran di kelas, (2) Meningkatkan minat belajar siswa, (3) Memberikan motivasi positif dalam pemahaman dan nilai belajar siswa, (4) Guru mempersiapkan diri dan aktifitas belajar dengan baik, (5) Pengetahuan guru masih berperan penting.

2. Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Games (Games Tajwid Petualangan)

android sendiri perlu waktu dan beberapa pertimbangan tentang terkait dengan efektifitas dan kesesuaian materi didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti mendapatkan banyak informasi bahwa dalam penggunaan games tajwid pada android dan games marbel sholat: (1) Dapat membantu proses pembelajaran di kelas, (2) Meningkatkan minat belajar siswa, (3) Memberikan umpan balik positif dalam pemahaman dan nilai belajar siswa, (4) Dapat meningkatkan persiapan diri dan aktifitas belajar dengan baik, (5) Peran guru masih berperan penting.

2. Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Games (Games Tajwid Petualangan)

android sendiri perlu waktu dan beberapa pertimbangan tent
terkait dengan efektifitas dan kesesuaian materi didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti me
banyak informasi bahwa dalam penggunaan games tajwid p
dan games marbel sholat: (1) Dapat membantu proses per
dikelas, (2) Meningkatkan minat belajar siswa, (3) Memberik
positif dalam pemahaman dan nilai belajar siswa, (4) C
mempersiapkan diri dan aktifitas belajar dengan baik, (5) Penj
guru masih berperan penting.

**2. Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Tajwid B
Android Games (Games Tajwid Petualangan)**

android sendiri perlu waktu dan beberapa pertimbangan tentang terkait dengan efektifitas dan kesesuaian materi didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti mendapatkan banyak informasi bahwa dalam penggunaan games tajwid pada android dan games marbel sholat: (1) Dapat membantu proses pembelajaran di kelas, (2) Meningkatkan minat belajar siswa, (3) Memberikan motivasi positif dalam pemahaman dan nilai belajar siswa, (4) Guru mempersiapkan diri dan aktifitas belajar dengan baik, (5) Pengetahuan guru masih berperan penting.

2. Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Tajwid Berbasis Android Games (Games Tajwid Petualangan)

android sendiri perlu waktu dan beberapa pertimbangan tent
terkait dengan efektifitas dan kesesuaian materi didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti me
banyak informasi bahwa dalam penggunaan games tajwid p
dan games marbel sholat: (1) Dapat membantu proses per
dikelas, (2) Meningkatkan minat belajar siswa, (3) Memberik
positif dalam pemahaman dan nilai belajar siswa, (4) C
mempersiapkan diri dan aktifitas belajar dengan baik, (5) Penj
guru masih berperan penting.

**2. Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Tajwid B
Android Games (Games Tajwid Petualangan)**

Pertama-tama, ketika ditanya bagaimana perasaan mereka ketika belajar tidak hanya menggunakan media buku pembelajaran, semua siswa menjawab dengan jawaban yang hamper sama, yatiu senang. Mereka menyebutkan bahwa pembelajaran terasa sangat menyenangkan karena sangat berbeda dari kegiatan yang mereka lakukan biasanya: menghafal. Banyak dari mereka juga menyebutkan bahwa pembelajaran dengan buku sering membuat mereka bosan.

Bisa disimpulkan bahwa penggunaan media android games ini sangat menarik minat siswa dan memberikan mereka pengalaman baru karena berbeda dari biasanya; membaca, mengerjakan soal dan menghafal. Hal ini juga dikuatkan oleh informan ketika di tanya pertanyaan kedua tentang pendapat mereka belajar tajwid menggunakan *Games Tajwid Petualangan*.

⁶⁹ Selma, *Wawancara*, Surabaya, 14 Maret 2020

⁷⁰ Ricky, *Wawancara*, Surabaya, 14 Maret 2020

mereka yang tidak menyukai games tersebut. Penggunaan games marbel sholat benar-benar disukai siswa karena siswa berpikir bahwa mereka sedang bermain games, bukan belajar. Bisa ditarik kesimpulan, bahwa belajar suatu materi yang dilakukan dan dibungkus dengan aktifitas yang menyenangkan dan tanpa tekanan, sangat disukai siswa dan bisa meningkatkan minat belajar mereka. Games marbel sholat ini juga sangat membantu guru untuk memfasilitasi berbagai kebutuhan siswa, mulai dari *visual*, hingga *auditory*. Fitur audio yang disediakan dalam games tersebut banyak menjadi part favorit siswa ketika aktifitas belajar menggunakan media games marbel sholat.

“Iya *kak*, suka soalnya kan gamesnya menyenangkan dan ada suaranya kalau semisal bacaan ruku bacaan sujud gitu”⁷²

“Kesulitan nya pas bermain terus ada waktunya, soalnya aku sering habis waktunya”⁷⁴

⁷⁴ Selma, *Wawancara*, Surabaya, 14 Maret 2020

Di pertanyaan terakhir, peneliti meminta informan untuk membayangkan jika guru mereka berhenti menggunakan games android ini untuk mengajar fiqih dan tajwid, bagaimana kah pendapat mereka. Hampir sama dengan jawaban pada soal-soal awal, bahwa mereka tidak akan senang jika guru mereka hanya mengajar dengan buku tanpa media games ini. Hal ini dikarenakan mereka tidak mau kembali ke kegiatan yang menurut mereka membosankan dan melelahkan; menghafal. Seperti yang bisa dilihat dalam kutipan berikut ini:

“Iya tidak enak *kak*, soalnya nanti di suruh menghafalkan terus. Enak pakai games tidak di suruh menghafalkan”⁷⁵

[illegible]

Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam suatu materi, para guru bisa menggunakan beragam macam format tes untuk mengukur kemampuan siswa seperti menggunakan soal pilihan ganda, mengisi informasi, mencocokkan atau *open-ended* question atau essay. Sedangkan untuk mengetahui kemampuan psikomotor mereka, ujian praktik seperti menghafal, presentasi, project dan role-play sangat sering

1. Perubahan nilai peserta didik sebelum dan sesudah implementasi games Tajwid Petualangan dan Marbel Sholat.

Untuk mata pelajaran Qurdis dan Fiqih, guru di SD Mursyidah Surabaya mengaplikasikan dua tes berbeda untuk menilai peserta didik yang berjumlah 37. Berikut penjabarannya pada setiap mata pelajarannya:

Berikut data nilai materi tajwid sebelum menggunakan android game;

DATA NILAI TAJWID SEMESTER 1
TAHUN PELAJARAN 2019/2020
SEKOLAH DASAR (SD)

Nama Sekolah : 20533096 - SD MURSYIDAH SURABAYA
 Alamat Sekolah : Jl. TAMBAK OSO WILANGUN III /2 SURABAYA
 Kelas / Wali : 4.1 – RUCHAINI
 Mapel / Guru : **4. Taiwid - M. IMRON**

No	Nama	mapel_id	npsn	kelas	rombel	id_siswa	tugas_1	praktek_1
1	ACHMAD FAISAL ABDILLAH	4	20533096	4	1	3508501	83	A
2	ALMAS ATHIYYAH LIHASNA`	4	20533096	4	1	3508608	90	B
3	AMIR FAHAT MAULANA	4	20533096	4	1	3508618	80	A
4	ASYRAF HIDAYAT	4	20533096	4	1	3508630	86	A
5	ATHALANGIT ZAIDAN `ALY	4	20533096	4	1	3509066	90	B
6	DEA NOVITA NURAINI	4	20533096	4	1	3511731	92	B
7	GITA AMANDA MEALITA	4	20533096	4	1	3508643	78	B
8	HAFID ILHAM ROSYIDI	4	20533096	4	1	3508847	86	A
9	HELEN AULIA RAHMAH	4	20533096	4	1	3508860	90	A
10	KEN `IZZA NADIA	4	20533096	4	1	3508871	84	A
11	LINTANG NOVBIANSYAH PUTRA	4	20533096	4	1	3509041	78	A
12	MAULANA MUQTADI BINNABI	4	20533096	4	1	3509042	86	B
13	MOCH.ALIF LUQMANUDIN	4	20533096	4	1	3509063	94	A
14	MOHAMMAD FAJRUL FAWAIZ AL HAKIM	4	20533096	4	1	3509061	84	B
15	MUHAMMAD AKMAL FARUQ ARIYANTO	4	20533096	4	1	3509058	94	A
16	MUHAMMAD FAISAL ANANG	4	20533096	4	1	3509060	88	A
17	MUHAMMAD FAUWAZ NIZAM HASANI	4	20533096	4	1	3509052	90	A
18	MUHAMMAD FIRMANSYAH	4	20533096	4	1	3479164	78	B
19	MUHAMMAD MAULIDIN ICHSAN	4	20533096	4	1	3511734	86	B
20	MUHAMMAD RAIHAN HUSNI ALI	4	20533096	4	1	3509057	84	A
21	MUHAMMAD RIZQY NUR SALAM	4	20533096	4	1	3509045	82	B

DATA NILAI TAJWID SEMESTER 1

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

SEKOLAH DASAR (SD)

Nama Sekolah : 20533096 - SD MURSYIDAH SURABAYA
 Alamat Sekolah : Jl. TAMBAK OSO WILANGUN III /2 SURABAYA
 Kelas / Wali : 4.1 – RUCHAINI
 Mapel / Guru : [4. Tajwid - M. IMRON](#)

No	Nama	mapel_id	npsn	kelas	rombel	id_siswa	tugas_2	praktek_2
1	ACHMAD FAISAL ABDILLAH	4	20533096	4	1	3508501	86	A
2	ALMAS ATHIYYAH LIHASNA'	4	20533096	4	1	3508608	94	B
3	AMIR FAHAT MAULANA	4	20533096	4	1	3508618	82	A
4	ASYRAF HIDAYAT	4	20533096	4	1	3508630	80	A
5	ATHALANGIT ZAIDAN 'ALY	4	20533096	4	1	3509066	88	B
6	DEA NOVITA NURAINI	4	20533096	4	1	3511731	98	A
7	GITA AMANDA MEALITA	4	20533096	4	1	3508643	80	B
8	HAFID ILHAM ROSYIDI	4	20533096	4	1	3508847	82	B
9	HELEN AULIA RAHMAH	4	20533096	4	1	3508860	92	A
10	KEN 'IZZA NADIA	4	20533096	4	1	3508871	94	A
11	LINTANG NOVBIANSYAH PUTRA	4	20533096	4	1	3509041	80	A
12	MAULANA MUQTADI BINNABI	4	20533096	4	1	3509042	88	A
13	MOCH.ALIF LUQMANUDIN	4	20533096	4	1	3509063	96	A
14	MOHAMMAD FAJRUL FAWAIZ AL HAKIM	4	20533096	4	1	3509061	86	A
15	MUHAMMAD AKMAL FARUQ ARIYANTO	4	20533096	4	1	3509058	96	A
16	MUHAMMAD FAISAL ANANG	4	20533096	4	1	3509060	90	A
17	MUHAMMAD FAUWAZ NIZAM HASANI	4	20533096	4	1	3509052	92	A
18	MUHAMMAD FIRMANSYAH	4	20533096	4	1	3479164	80	A
19	MUHAMMAD MAULIDIN ICHSAN	4	20533096	4	1	3511734	88	A
20	MUHAMMAD RAIHAN HUSNI ALI	4	20533096	4	1	3509057	86	A
21	MUHAMMAD RIZQY NUR SALAM	4	20533096	4	1	3509045	84	A
22	MUTI'AH AKHLAQIAH AZZA	4	20533096	4	1	3509064	92	A
23	NADINE FATIMA AZZAHRA	4	20533096	4	1	3509047	94	A
24	NAJIYATUT DINIYAH	4	20533096	4	1	3509043	88	A
25	NAJWA AUNILLAH CHOLID	4	20533096	4	1	3509062	80	B
26	NELA ZIYADATUR RACHMAH	4	20533096	4	1	3509053	94	A
27	NESYYAH NABILA NUKHBAH	4	20533096	4	1	3509044	94	B
28	NIKKI ABDILLAH	4	20533096	4	1	3509050	84	B

Dalam tugas 1 fiqih ini, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal-soal yang ada di buku kerja siswa (LKS), dimana format tes nya berupa pilihan ganda dan juga essay tentang materi yang sudah diajarkan guru tanpa media games. Sedangkan praktik 2 ini, adalah praktik sholat, dimana siswa diminta untuk mempraktikan satu sholat secara menyeluruh dari takbiratul ihram sampai dengan salam.

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Nama Sekolah	: 20533096 - SD MURSYIDAH SURABAYA
Alamat Sekolah	: Jl. TAMBAK OSO WILANGUN III /2 SURABAYA
Kelas / Wali	: 4.1 – RUCHAINI
Mapel / Guru	: <u>4. Fiqih Sholat - M. IMRON</u>

[illegible]

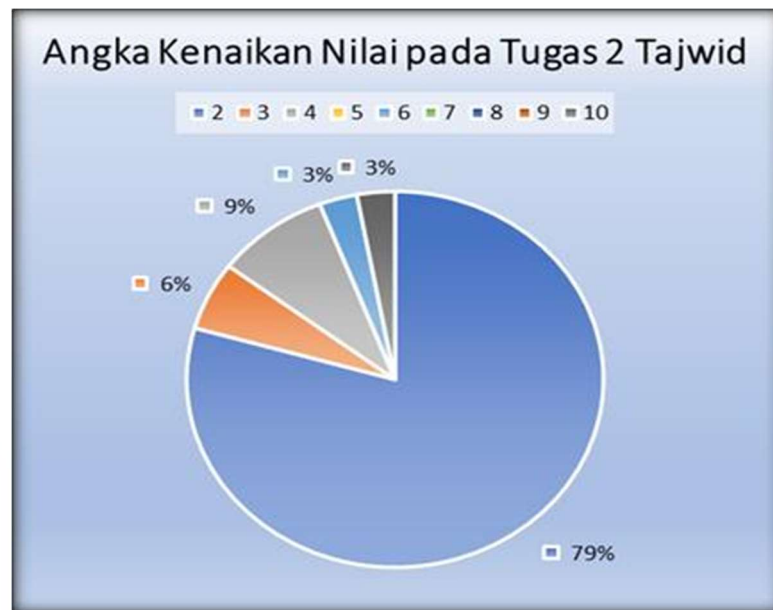
No	Nama	mapel_id	npsn	kelas	rombel	id_siswa	tugas_2	praktek_2
1	ACHMAD FAISAL ABDILLAH	4	20533096	4	1	3508501	90	A
2	ALMAS ATHIYYAH LIHASNA`	4	20533096	4	1	3508608	96	A
3	AMIR FAHAT MAULANA	4	20533096	4	1	3508618	84	B
4	ASYRAF HIDAYAT	4	20533096	4	1	3508630	80	B
5	ATHALANGIT ZAIDAN `ALY	4	20533096	4	1	3509066	86	A
6	DEA NOVITA NURAINI	4	20533096	4	1	3511731	96	A
7	GITA AMANDA MEALITA	4	20533096	4	1	3508643	84	B
8	HAFID ILHAM ROSYIDI	4	20533096	4	1	3508847	85	B
9	HELEN AULIA RAHMAH	4	20533096	4	1	3508860	92	A
10	KEN `IZZA NADIA	4	20533096	4	1	3508871	94	A
11	LINTANG NOVBIANSYAH PUTRA	4	20533096	4	1	3509041	80	B
12	MAULANA MUQTADI BINNABI	4	20533096	4	1	3509042	88	A
13	MOCH.ALIF LUQMANUDIN	4	20533096	4	1	3509063	95	A
14	MOHAMMAD FAJRUL FAWAIZ AL HAKIM	4	20533096	4	1	3509061	90	A
15	MUHAMMAD AKMAL FARUQ ARIYANTO	4	20533096	4	1	3509058	94	A
16	MUHAMMAD FAISAL ANANG	4	20533096	4	1	3509060	96	A
17	MUHAMMAD FAUWAZ NIZAM HASANI	4	20533096	4	1	3509052	90	A
18	MUHAMMAD FIRMANSYAH	4	20533096	4	1	3479164	80	B
19	MUHAMMAD MAULIDIN ICHSAN	4	20533096	4	1	3511734	88	A

Untuk mengetahui perbandingan nilai siswa setelah menggunakan games android dalam proses pembelajaran, berikut data ditampilkan dalam tabel dibawah ini:

No	Kategori (Sesudah penggunaan media games Tajwid Petualangan)	Frekuensi		Presentase
1)	Nilai tajwid peserta didik dalam tugas 2	>85	26 peserta didik	70,2%
		< 85	11 peserta didik	29,7 %
2)	Nilai tajwid peserta didik dalam praktik 2	A	26 peserta didik	70,2 %
		B	11 peserta didik	29,7%

Tabel 4.5

Melalui tabel diatas, dapat dilihat bahwa setelah proses pembelajaran dengan media games Tajwid petualangan, ada lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 85 yakni 70%; meningkat 10% dari presentasi sebelum penggunaan media tersebut. Nilai tertinggi yang didapat siswa pun mencapai 96, sedangkan nilai terendah sudah mencapai angka 80. Dengan adanya kenaikan pada jumlah diatas, maka ada pula penurunan pada jumlah siswa yang mendapatkan nilai dibawah 85. Yang awalnya ada 15 peserta didik, setelah penggunaan media jumlah tersebut menurun menjadi 11 peserta didik. Peningkatan nilai yang dialami siswa sangat beragam mulai dari naik 2 poin sampai 10 poin yang dirangkum dalam chart dibawah ini:



Figur 4.2

Figur diatas menunjukkan bahwa hampir 80% siswa mengalami kenaikan 2 poin pada nilai mereka. Beberapa dari mereka mengalami kenaikan sebanyak 3, 4, 6 dan 10 poin. Ada 2, 3 dan 1 orang siswa yang mengalami kenaikan sebanyak 3, 4 dan 6 poin. Ada pula seorang siswa yang bisa menaikkan nilainya hingga 10 poin dari 84 menjadi 94 setelah pengajar menggunakan media games Tajwid Petualangan ini. Tidak ada dari mereka yang tidak mengalami kenaikan, namun sangat disayangkan, ada 3 siswa yang mengalami penurunan dalam nilai tugas 2 mereka. Namun, poin penurunannya tidak signifikan hanya 2-6 poin yang mana salah satu nilai terendah mereka adalah 80.

Sedangkan untuk nilai praktik 2 tajwid (lihat table 4.2), peningkatan jumlah siswa dengan nilai A pun meningkat mencapai 26 siswa dari 37 siswa. Yang berarti ada 7 siswa yang mengalami

peningkatan dalam praktik mencari hukum bacaan melalui games Tajwid Petualangan.

3. Nilai Fiqih Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Games Marbel Sholat

Sama halnya seperti yang dilakukan pada pembelajaran Tajwid, sebelum menggunakan games marbel sholat, pengajar menggunakan media pembelajaran biasa untuk setiap proses belajar disekolah. Pengajar menggunakan buku dan kitab sebagai sumber belajar siswa. Begitu pula untuk tugas 1 fiqh sendiri, yang mana guru menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas di buku kerja mereka dengan materi tata cara sholat. Berikut adalah tabel nilai peserta didik pada tugas 1 dan praktek 1 fiqh sebelum penerapan games Marbel Sholat:

No	Kategori (Sebelum penggunaan media games Marbel Sholat)	Frekuensi		Presentase
1)	Nilai fiqih peserta didik dalam tugas 1	>85	23 peserta didik	62,1%
		< 85	14 peserta didik	37,8 %
2)	Nilai fiqih peserta didik dalam praktik 1	A	19 peserta didik	51,3 %
		B	15 peserta didik	40,5%
		C	3 peserta didik	8,1 %

Tabel 4.6

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hanya ada sekitar 60% siswa yang mendapatkan nilai >85 . Dari 23 siswa tersebut, nilai

Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa implementasi games android berupa Tajwid Petualangan dan Marbel Sholat membawa perubahan yang lebih baik berupa peningkatan skor tes mereka baik berupa ujian tulis maupun ujian praktik dalam mata pelajaran Tajwid dan Fiqih.

h. Para siswa juga menjelaskan bahwa jika menggunakan games diatas mereka tidak akan diminta untuk menghafalkan materi Tajwid atau fiqih sholat. Oleh karena itu banyak siswa menyatakan ketidaksukaan mereka jika pengajar berhenti menggunakan media Games Tajwid Petualangan dan Marbel Sholat.

- a. Hasil nilai tajwid peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Games Tajwid Petualangan menunjukkan bahwa hampir 80% siswa mengalami kenaikan 2 poin pada nilai mereka
- b. Hasil nilai fiqih peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Games Marbel Sholat mengalami peningkatan sekitar 30% pada jumlah siswa yang mendapatkan nilai A dari 40,5% menjadi 72,9% setelah siswa belajar menggunakan Games Marbel Sholat.

[illegible]

Kemudian, pengajaran menggunakan media games Tajwid Petualangan dan Marbel Sholat hendaknya bisa lebih efektif lagi sehingga peningkatan nilai pada tugas siswa bisa lebih merata. Bagi peneliti lain, kiranya dapat di tindaklanjuti ke dalam model yang lebih luas dalam penelitian ini, dimana dapat digunakan objek penelitian yang lebih banyak dengan menggunakan parameter dan indikator yang lebih banyak agar mendapatkan data dan *setting* lokasi dan waktu yang berbeda.

Fachri Ridho, “Aplikasi Android Construct 2 untuk Media E-Learning Pada Materi Peluang”. *Jurnal Informatika*, Vol. 2, No.2 (Oktober, 2019).

Rivai Veithzal. “Kepemimpinan Dan Perilaku Organisasi”, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2002.

S. Bachri, Bachtiar, “Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif”, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, 2010.

Singaribun Mari, Sofyan. *Metode Penelitian Survey*, Jakarta: LP3ES, 1997.

Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2008.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.

Usman Husaini, Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*, Cet. IV; Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

