



PENGARUH MEDIA *DIGITAL GAME* (APLIKASI SECIL TAJWID) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR TAJWID PADA SISWA SMPN 1 JALANCAGAK

Iis Istiqomah¹, Irma Fauziah Anshori², Ahmad Yusuf³

STAI Riyadhul Jannah^{1,2,3}

istiqomahiis736@gmail.com¹, irmafauziahansori@gmail.com², yusufahmad0857@gmail.com³

Abstract

This study aims to determine the effect of using digital game media, specifically the Secil Tajwid application, on improving students' tajwid learning ability in class VIII J at SMPN 1 Jalancagak. The research method applied was a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest-posttest design. The sample consisted of 32 students selected through purposive sampling. The research instrument was a tajwid achievement test administered before and after the treatment. Data analysis was conducted descriptively and inferentially with the assistance of SPSS. The results revealed a significant improvement in students' learning outcomes, with the mean score increasing from 47.19 in the pretest to 85.94 in the posttest. The paired sample t-test yielded a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating that the use of the Secil Tajwid application had a significant positive effect on students' tajwid learning ability.

Keyword: *Digital Game, Secil Tajwid, Learning Ability, Tajwid*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media digital game, khususnya aplikasi Secil Tajwid, terhadap peningkatan kemampuan belajar tajwid siswa kelas VIII J SMPN 1 Jalancagak. Metode yang digunakan yakni pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa yang dipilih secara purposive sampling. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar tajwid yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar siswa, dari 47,19 pada pretest menjadi 85,94 pada posttest. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Secil Tajwid berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan belajar tajwid siswa

Keyword: *Media Digital Game, Secil Tajwid, Kemampuan Belajar, Tajwid*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang dirancang menciptakan lingkungan dan proses belajar yang menjadikan peserta didik mengembangkan potensi diri mereka sendiri. Sebagai ilmu tajwid, sebagai landasan untuk membaca Al-Qur'an secara baik dan benar, mengajarkan cara melafalkan setiap huruf dalam kitab Al-Qur'an. Oleh karena itu, melafalkan Al-Qur'an harus tepat dan sesuai aturan tajwid, karena kesalahan dalam pengucapan bisa mengubah makna ayat (Febriyanti et al., 2022).

Mempelajari ilmu tajwid adalah fardhu kifayah yang berarti kewajiban ini gugur jika sudah kelompok orang suatu wilayah yang mahir dan dapat mengajarkan ilmu tersebut. Namun saat seseorang membaca Al-Qur'an hukumnya berubah menjadi fardhu ain. Ini berarti setiap individu memiliki kewajiban untuk membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan aturan ilmu tajwid (Najati, 2023).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) mempunyai peranan yang sangat penting untuk membentuk karakter dan kualitas religious seorang peserta didik, khususnya pada aspek keterampilan membaca Al-Qur'an dengan akidah tajwid yang benar. Tetapi kenyataannya masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami hukum tajwid sehingga hasil belajar mereka belum mencapai kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan perlu adanya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi tajwid. Seiring perkembangan teknologi digital, berbagai media pembelajaran berbasis aplikasi mulai digunakan dalam dunia pendidikan (Saputra, 2020). Salah satunya adalah aplikasi Secil Tajwid yang dirancang khusus untuk membantu siswa belajar hukum bacaan tajwid secara interaktif melalui pendekatan *game-based learning* (Irfan et al., 2025).

Penggunaan game dalam pembelajaran mampu agar meningkatkan konsentrasi, motivasi dan adanya keterlibatan aktif peserta didik di dalam proses pembelajaran. Maka aplikasi Secil Tajwid diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman tajwid siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital memiliki kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Saputra & Nurseha, 2023) membuktikan bahwa penggunaan aplikasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Sementara itu, (Nurseha, 2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, penelitian terkait penggunaan aplikasi Secil Tajwid pada mata pelajaran PAI masih belum ada yang menggunakan, khususnya di tingkat SMP, sehingga penting untuk dilakukan kajian lebih mendalam.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menguji pengaruh media digital game Secil Tajwid terhadap kemampuan belajar tajwid siswa kelas VIII J SMPN 1 Jalancagak. Penelitian ini bisa diharapkan agar dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran PAIBP, dan akan menjadi rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di generasi digital.

METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain eksperimen yang dipilih adalah *Pre-experimental design* dengan model *one group pretest-posttest*. Di dalam desain ini siswa diberikan tes awal (Pretest) sebelum perlakuan, kemudian setelah perlakuan berupa penggunaan media digital game aplikasi secil tajwid, siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar tajwid (Rukminingsih et al., 2020)

b. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 03 September 2025, penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Jalancagak Subang.

c. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jalancagak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII J yang berjumlah 31 orang (Sugiyono, 2020).

d. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar tajwid untuk mengukur kemampuan belajar tajwid siswa sebelum dan sesudah perlakuan serta dokumentasi untuk mendukung data penelitian.

e. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes hasil belajar (Pretest dan Posttest) serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

f. Teknik Analisis data

Data analisis dengan menggunakan analisis statistik dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar siswa, sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 (Abigail Soesana, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Jalancagak pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah memberikan soal pretest kepada siswa. Pemberian pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran tajwid sebelum diberi perlakuan menggunakan media digital game aplikasi Secil Tajwid.

Sebelum eksperimen dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan materi tajwid, menyiapkan bahan ajar, serta menyusun instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest. Selain itu, dokumentasi juga dipersiapkan untuk mendukung keabsahan data penelitian. (Arikunto, 2019).

1. Hasil analisis deskriptif

a. Pretest

1) Nilai Statistik Hasil Belajar Pretest

Berdasarkan hasil *pretest*, sebelum diberikan perlakuan, nilai tertinggi hasil belajar siswa adalah 90 dan nilai terendah 20. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 47,19 dengan standar deviasi 20,038. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam pembelajaran tajwid masih tergolong rendah sebelum menggunakan media digital game *Secil Tajwid*.

Tabel 1. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar (*Pretest*)

N	Valid	32
	Missing	0
Mean		47.19
Std. Deviation		20.038
Minimum		20
Maximum		90

2) Interval belajar

Frekuensi Hasil

Interval frekuensi ini nilai hasil belajar pretest kelas VIII J dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Nilai Interval Kemampuan Membaca Tajwid

Interval	Nilai	<i>Frequenc</i> y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-31	12	37.5	37.5	37.5
	32-43	5	15.6	15.6	53.1
	44-55	5	15.6	15.6	68.8
	56-67	1	3.1	3.1	71.9
	68-79	6	18.8	18.8	90.6
	80-90	3	9.4	9.4	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

3) Ketuntasan Kemampuan Belajar Tajwid

Tabel 3. Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar

Kategorisasi	Frekuensi	Persentase %
Tidak Tuntas	29	90,63%
Tuntas	3	9,38%
Jumlah	32	100%

Berdasarkan Tabel 3, ketuntasan hasil belajar pretest siswa sebelum diterapkannya media digital game pada pembelajaran tajwid menunjukkan bahwa dari total 32 siswa, sebanyak 29 siswa (90,63%) berada pada kategori tidak tuntas, sedangkan hanya 3 siswa (9,38%) yang mencapai kategori tuntas. Jika dikaitkan dengan indikator Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pembelajaran tajwid, yaitu nilai ≥ 75 , maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar pretest siswa kelas VIII J SMPN 1 Jalancagak belum memenuhi standar ketuntasan belajar yang ditetapkan.

b. Posttest

1) Nilai Statistik Hasil Belajar Posttest

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada posttest adalah 100 dan nilai terendah 50. Rata-rata skor hasil belajar meningkat menjadi 85,94 dengan standar deviasi 14,997 dari 32 siswa yang mengikuti tes. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan saat pretest.

Tabel 4. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar (Posttest)

N	Valid	Missing
	32	0
Mean	85.94	
Std. Deviation	14.997	
Minimum	50	
Maximum	100	

2) Interval Frekuensi Hasil Belajar

Interval frekuensi nilai hasil belajar Posttest kelas VIII J dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Interval Frekuensi Nilai hasil belajar siswa (posttest)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 50	1	3.1	3.1	3.1
60	3	9.4	9.4	12.5
70	4	12.5	12.5	25.0
80	4	12.5	12.5	37.5
90	8	25.0	25.0	62.5
100	12	37.5	37.5	100.0
Total	32	100.0	100.0	

3) Ketuntasan Kemampuan Belajar Tajwid

Tabel 6. Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar

Kategorisasi	Frekuensi	Persentase %
Tuntas	29	90,63%
Tidak Tuntas	3	9,38%
Jumlah	32	100%

Berdasarkan hasil posttest, tingkat ketuntasan belajar siswa menunjukkan bahwa sebanyak 29 siswa (90,63%) telah mencapai kategori tuntas, sedangkan hanya 3 siswa (9,38%) yang masih berada pada kategori tidak tuntas. Jika dibandingkan dengan indikator Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu nilai ≥ 75 , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tajwid siswa kelas VIII J SMPN 1 Jalancagak setelah menggunakan media digital game telah memenuhi standar ketuntasan belajar yang ditetapkan (Fitri et al., 2023).

2. Hasil analisis inferensial

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika Asymp. Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal (Nuryadi et al., 2017).

Tabel 7. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		64
Normal Parameters ^{a,b}		
Mean		.0000000
Std. Deviation		.09532362
Most	Extreme	Absolute
		.157
Differences		Positive
		.123
		Negative
		-.157
Test Statistic		.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.073 ^d
99% Confidence Interval		Lower Bound
		.066
		Upper Bound
		.080

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai **Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000** dengan koreksi Lilliefors, yang berarti data awal tidak berdistribusi normal. Namun, dengan menggunakan metode *Monte Carlo*, diperoleh nilai signifikansi sebesar **0,073**, yang lebih besar dari 0,05 dengan tingkat kepercayaan 99% (R. Cyrus & R. Nitin, 2020). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data residual dalam penelitian ini berdistribusi normal, sehingga memenuhi salah satu prasyarat analisis inferensial.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang sama atau tidak antar kelompok. Pengujian dilakukan menggunakan **Levene's Test of Homogeneity of Variances**. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika Sig. $\leq 0,05$ maka data tidak homogen (Santoso, 2017).

Tabel 8. *Test of Homogeneity of Variances*

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Unstandardized Residual	Based on Mean	2.440	1	62	.123
	Based on Median	.785	1	62	.379
	Based on Median and with adjusted df	.785	1	43.292	.380
	Based on trimmed mean	1.958	1	62	.167

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi **0,123 (berdasarkan Mean)**, **0,379 (berdasarkan Median)**, **0,380 (berdasarkan Median dengan adjusted df)**, dan **0,167 (berdasarkan Trimmed Mean)**. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini bersifat **homogen**, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis inferensial lebih lanjut.

c. Uji paired Samples Test

Uji *Paired Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media digital game tajwid. Berdasarkan hasil analisis pada Tabel di atas, diperoleh nilai selisih rata-rata (*Mean Difference*) sebesar **-38,750** dengan standar deviasi **25,368** dan standar error **4,485**. Interval kepercayaan 95% menunjukkan rentang antara **-47,896 hingga -29,604 (Nuryadi et al., 2017)**.

Tabel 9. Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Pottest	-38.750	25.368	4.485	-47.896	-29.604	-8.641	31	.000

Nilai *t hitung* sebesar **-8,641** dengan derajat kebebasan (df) 31, sedangkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah **0,000**. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan kata lain, penggunaan media digital game tajwid berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII J SMPN 1 Jalancagak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media digital game Secil Tajwid dalam pembelajaran tajwid di kelas VIII J SMPN 1 Jalancagak, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami hukum bacaan tajwid masih rendah dengan rata-rata 47,19, serta sebagian besar siswa (90,63%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Secil Tajwid, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil posttest dengan rata-rata nilai 85,94, dan sebagian besar siswa (90,63%) telah mencapai ketuntasan belajar.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi

Secil Tajwid. Dengan demikian, media digital game ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar tajwid siswa.

REFERENSI

- Febriyanti, M., Hindun, H., & Juliana, R. (2022). Implementasi Program Metode Pembiasaan Tadarus Al-Qur'an Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Islamic Education Studies: An Indonesia Journal*, 5(1), 15–29. <https://doi.org/10.30631/ies.v5i1.36>
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Aziz, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D. N., HUatgaol, K., & Anugrah, N. E. (2023). Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian. In *Yayasan Kita Menulis*. Yayasan Kita Mneulis. [https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa %2C Buku Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20Buku%20Dasar-dasar%20Statistika%20untuk%20Penelitian.pdf)
- Irfan Syafei Siregar, Ahmad Dairoby Lubis, & Gusmanelli Gusmanelli. (2025). Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 245–252. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1484>
- Najati, S. (2023). Pembelajaran Al Qur'an Dengan Aplikasi Tajwid Berbasis Android. *Kalangan: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 30–42.
- Nurseha, A. (2023). Implementasi Metode Yanbu ' a Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Baca Al-Qur ' an di SMP Negeri 2 Jalancagak. *Jurnal Keislaman*, 7, 21243–21248.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- R. Cyrus, & R. Nitin. (2020). IBM SPSS Exact Tests. *ResearchGate*, January 1996, 1–236. <http://www.spss.co.jp/medical/tutorial/04.html> ???
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Saputra, A. (2020). Jurnal Keislaman PENGGUNAAN METODE SOROGAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BACAAN AL-QUR'AN. *Jurnal Keislaman*, 2, 186–195.
- Saputra, A., & Nurseha, A. (2023). Upaya Guru PAI Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Baca Tulis Al-Quran. *Journal Of Internasional Multqdisciplinary Research*.
- Soesana, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (D. D. Pratama (ed.); cetakan 1). Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Penerbit Alfabeta.