



## IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATERI TAJWID DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

DEDY NOVRIADI<sup>1</sup>, DESI FIRMASARI<sup>2</sup>

<sup>1</sup>dedynovriadi@umb.ac.id, <sup>2</sup>desybk181@gmail.com

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Bengkulu  
Jl. Adam Malik, Bengkulu Indonesia.

Received: November 16<sup>th</sup>, 2022    Accepted: December 22<sup>nd</sup> 2022    Published: December 30<sup>th</sup> 2022

### Abstract: Implementation of Multimedia-Based Learning Media on Tajwid Material in Improving Student Learning Outcomes

The development of technology brought about a change in the world of education. The change was followed by the development of learning media, previously using conventional methods developed with multimedia, one of which is Macromedia Flash Player 7, to improve student learning outcomes in the Reading and Writing Al-Qur'an Subject by making the learning process more interactive and interesting. The study employed classroom action research, with three cycles of implementing Macromedia Flash Player 7 multimedia attended by 35 students, with each cycle evaluated to determine the level of student understanding after using Flash Player 7. The findings revealed that after completing the learning process in three cycles, student learning outcomes improved because the learning process was more active and interesting.

**Keyword:** Tajwid, flash player 7, learning outcomes

### Abstrak: Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Perkembangan teknologi membawa perubahan bagi dunia pendidikan. Perubahan itu diikuti dengan perkembangan media pembelajaran, yang sebelumnya menggunakan metode konvensional berkembang dengan multimedia salah satunya Macromedia Flash Player 7, agar proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Baca Tulis al-Qur'an. Penelitian dilakukan dengan classroom action research, menggunakan tiga siklus penerapan multimedia Macromedia Flash Player 7 yang diikuti oleh 35 siswa, masing-masing siklus dievaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan Flash Player 7. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan tiga siklus hasil belajar siswa menjadi meningkat karena proses pembelajaran lebih aktif dan menarik.

**Kata Kunci:** tajwid, flash player 7, hasil belajar

To cite this article:

Novriadi, D., & Firmasari, D. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 21(2), 147-163.  
<http://dx.doi:10.29300/atmipi.v21.i2.8417>

## A. PENDAHULUAN

Tahap keempat revolusi industri telah dimulai. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia. Dengan bantuan teknologi digital, akses yang mudah dan inovasi yang terus berkembang dengan mudah diperoleh. Pelayanan untuk mendapatkan Informasi dan akses lebih cepat dan lebih efisien (Ghufron, 2018). Revolusi industri ditandai dengan peningkatan sistem digital, konektivitas, dan interaksi yang dapat mendidik seni visual dan virtual. Karena proses pembelajaran semakin aktif dan menarik, hubungan antara teknologi, manusia, dan mesin yang semakin kompleks dan meningkat berdampak pada semua sektor, termasuk pendidikan. (Rahman & Nuryana, 2019). Kemajuan teknologi membuka jalan bagi pendidikan untuk terus berkembang dan berinovasi dengan segala fasilitas yang ada. Teknologi memberikan kemudahan untuk mengeksplor pengetahuan dan menjadi alat dalam mentransfer berbagai ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dunia pendidikan.

Peningkatan kualitas layanan dalam pendidikan Islam yang saat ini mencapai nilai 7,8 akan terus ditingkatkan melalui pengembangan ilmu pengetahuan dan media pembelajaran sebagai bentuk support terhadap dunia pendidikan (Hayadin, 2018). Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi kajian yang menarik, karena pendidikan menjadi bagian terpenting dalam pembangunan sebuah negara. Karena itu mengemas sistem pembelajaran dengan serangkaian kurikulum dan media pembelajaran akan mendorong daya tarik siswa dan keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018) agar memperoleh hasil yang maksimal, salah satunya melalui penyediaan akses pembelajaran multimedia sebagai strategi peningkatan kualitas pendidikan (Abdulrahman et al., 2020). Multimedia merupakan kombinasi lebih dari satu jenis media seperti teks (abjad atau numerik), simbol, gambar, audio, video, dan animasi biasanya digunakan dengan bantuan teknologi untuk tujuan meningkatkan pemahaman atau hafalan (Guan et al., 2018). Kemampuan guru untuk mengaplikasikan multimedia sangat dituntut mengembangkan media pembelajaran (Tafonao & Ristiono, 2020) karena guru sebagai aktor kunci dalam keberhasilan pendidikan (Mu'arif, 2019).

Menurut Mu'arif (2019) guru memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas peserta didik secara simultan dan maupun parsial, artinya guru memiliki peran sentral dalam memberikan pendidikan agar memiliki siswa memiliki kualitas dan prestasi akademik serta akhlak baik. Kemampuan guru untuk mengasai kelas agar menjadi kelas yang menarik dan siswa aktif dalam proses pembelajaran mesti dirangsang melalui media pembelajaran yang bervariasi dan berkembang mengikuti kebutuhan dan perkembangan teknologi. Kemampuan mengembangkan media pembelajaran akan memberikan dampak pada tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam menguasai pengetahuan yang disampaikan

Pendidikan yang efektif dan modern harus didukung oleh fasilitas teknologi dan media pembelajaran yang menunjang untuk memaksimalkan peran guru dalam menyampaikan pelajaran agar lebih menarik dan berkualitas. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi yang menunjang kegiatan pembelajaran seperti kompetensi pedagogic, professional, kepribadian dan sosial (Wijaya, 2018). Hasil dari proses pembelajaran akan mengukur tingkat kemampuan siswa dalam menguasai ilmu yang diperoleh. Merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan digital dan menerapkan perangkat pendidikan yang terintegrasi teknologi dan informasi akan memberikan efek positif pada motivasi belajar dibandingkan pembelajaran secara tradisional (Lin et al., 2017) dan teknologi pembelajaran yang dikembangkan secara digital akan meningkatkan prestasi belajar (Susanto et al., 2020) sebagai bagian dari tujuan pendidikan.

Pemilihan media dan strategi pembelajaran menjadi perhatian para guru, karena menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar (Abdullah, 2017). Kemampuan guru

dalam mentranfer materi, memberi efek signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar anak dan perubahan sikap (Kleebbua & Siriparp, 2016). Menurut Hamalik (2002), sikap seseorang akan terlihat berubah setelah menerima pelajaran, dari sebelumnya belum memiliki pengetahuan akan terisi dengan banyak ilmu, sikap dan perilaku terdiri dari unsur subjektifitas (rohaniyah) dan motorik (jasmaniah). Sikap motorik akan terlihat dengan jelas ketika berfikir, sedangkan jasmani hanya ada dalam jiwa seseorang. Komponen sikap pada hasil belajar terlihat pada ketrampilan, hubungan sosial dan pengetahuan.

Belajar al-Qur'an yang berisikan pengetahuan dalam membaca dan menulis akan lebih menarik bila disajikan dalam metode yang bervariasi. Inovasi media pembelajaran dilakukan akan materi dapat diserap dengan baik dan mampu meningkatkan konsentrasi siswa selama proses belajar berlangsung. Materi al-Quran akan menarik dipelajari bila siswa interaktif karena akan mempengaruhi penguasaan siswa terhadap materi yang ada. Bila proses pembelajaran tidak menarik, maka proses pembelajaran akan fasif dan capaian pembelajaran tidak terpenuhi. Untuk mengatasi kondisi tersebut guru dapat melakukan pengembangan media pembelajaran melalui penggunaan multimedia dalam pembelajaran, karena multimedia dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti gambar, audio, animasi dan video yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta prestasi belajar siswa.

Studi sebelumnya menjelaskan bahwa media pembelajaran multimedia mampu meningkatkan belajar siswa seperti penelitian Rusanganwa (2013) bahwa pengaruh multimedia terhadap pembelajaran bahas Inggris mampu membantu siswa dalam mengingat kembali konsep sebelumnya dengan hasil yang lebih besar yaitu *Cohen's d* 0.95. Penelitian (Umairah et al., 2020) bahwa penggunaan media game dalam pembelajaran al-Qur'an yang memiliki nilai valid dengan persentase 93.75% dan nilai praktis dengan 92%. Penelitian Munir (2017) dalam pembelajaran tajwid menggunakan multimedia terbukti dapat memberikan dampak pada peningkatan kemampuan siswa dalam *qiraat* al-Qur'an dan memberikan respon positif dalam proses pembelajaran. Penelitian Uyun (2019) yang meneliti tentang penggunaan *software Adobe Flash CS 5.5 Action Scribt 2.0* kemudian melakukan inovasi melalui model pengembangan Dick dan Carey dalam membantu siswa menghafal ayat-ayat pendek, memiliki efektifitas yang sangat tinggi dalam mencapai tujuan pelajaran al-Quran Hadits. Mikromedia Flayer dengan bantuan suara, gambar dan video dapat membantu siswa untuk berfikir kritis (Hermawan et al., 2018). Teknologi multimedia berpengaruh positif terhadap siswa karena memiliki kekuatan dalam menjelaskan materi dan terlihat actual (Park et al., 2019) sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Heo & Toomey, 2020). Namun dalam studi yang lain disebutkan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran tetapi juga dipengaruhi kualitas sekolah madrasah, sikap religious tenaga pendidik, keterlibatan orang tua dalam mendidik anak (Sumarni, 2013) dan kompetensi guru (Nainggolan & Pasaribu, 2021).

Fokus penelitian penggunaan media pembelajaran multimedia menjadi kajian yang telah banyak dilakukan peneliti sebelumnya, tetapi penggunaan multimedia yang difokuskan pada Macromedia Flash Player 7 pada pembelajaran tajwid perlu menjadi kajian yang komprehensif, karena Macromedia Flash Player 7 merupakan multimedia dengan program yang dikembangkan melalui aplikasi standar *authoring tool* Produk Macromedia untuk membuat animasi yang luar biasa untuk tujuan mengembangkan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain teks dan gambar, multimedia merupakan gabungan dari teks, grafik atau gambar, audio, animasi atau suara, dan video. Adobe Flash Tool digunakan untuk membuat gambar vektor dan animasi, Adobe Captivate digunakan untuk mendemonstrasikan perangkat lunak, dan UML digunakan untuk analisis dan desain. (Wardiana & Iskandar, 2007), karena mata pelajaran tajwid bisa membosankan dengan metode yang sama digunakan selama ini, maka dikembangkanlah desain yang khusus untuk media pembelajaran baca tulis Al Quran. Selama ini metode dan media pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran

papan tulis masih monoton dan kurang menarik. Siswa harus dirangsang dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat merangsang fisik, intelektual, dan emosional untuk mengatasi hal tersebut. Bentuk pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif ketika menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7. Media pembelajaran ilmu tajwid secara interaktif dengan memakai teknologi lebih mempermudah dan lebih menyenangkan bagi siswa yang ingin belajar membaca Al-Qur'an dengan ilmu tajwid (Mustafidah & Nurhidayah, 2010) dan kemampuan pedagogic akan lebih efektif diperoleh dengan menggunakan multimedia (Wang et al., 2023)

Gambaran secara umum bahwa proses pembelajaran Al Quran di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu, masih menggunakan metode konvensional, guru lebih dominan dalam pembelajaran melalui ceramah, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan hanya papan tulis. berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Baca Tulis Al Quran dengan metode tersebut, masih ditemukan sebanyak 25 orang siswa dari 35 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu yang belum mencapai standar ketuntasan belajar yang ditetapkan sebesar 70. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan penelitian dengan tujuan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan tajwid macromedia Flash Player 7 agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

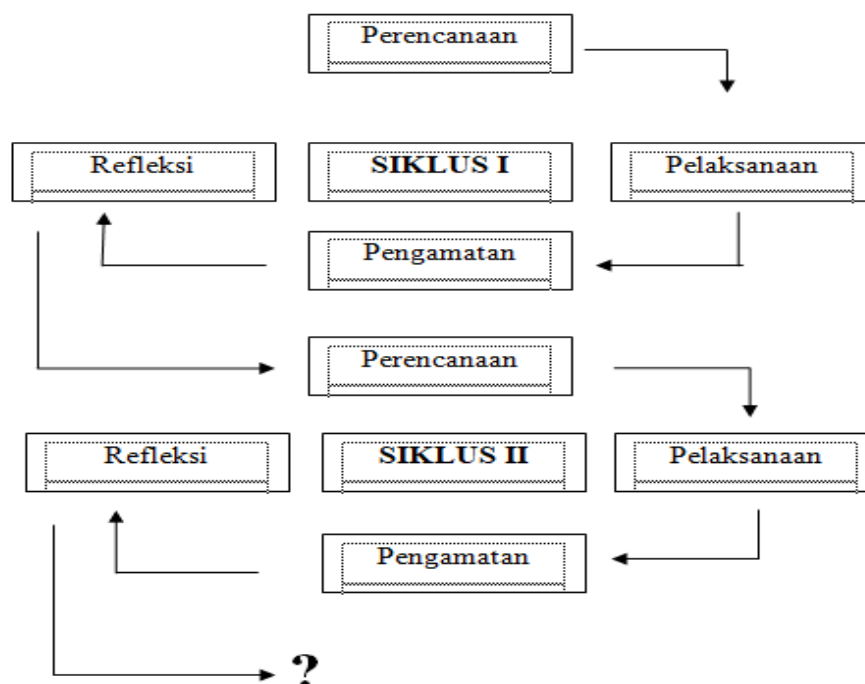
## B. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*) (Susilo, 2007) mengatakan, Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang praktekkan di dalam kelas oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kemampuan siswa melalui praktik dalam proses pembelajaran. *Class action research* merupakan usaha kolaborasi dalam menerapkan suatu metode dan media pembelajaran agar diperoleh professional guru dan kualitas pembelajaran yang diharapkan dapat meningkat (Baswori, 2008).

*Setting research* dilakukan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu, sebanyak 35 siswa dari kelas XI menjadi subjek penelitian ini. Siklus penelitian ini dimulai dengan tahapan yaitu *pertama* perencanaan yaitu membuat rencana penggunaan multimedia menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7 yang akan diterapkan pada proses pembelajaran dan menyiapkan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran, mencari referensi yang relevan dengan materi pembelajaran, kemudian mendiskusikan media yang akan digunakan, menyiapkan skenario yang akan dikukuhkan dalam pembelajaran dan menyiapkan instrumen penelitian, seperti menyiapkan buku catatan untuk mencatat data lapangan berupa perubahan-perubahan yang telah dicapai selama melakukan penelitian tindakan kelas dilaksanakan. *Kedua*, tahap pelaksanaan yaitu melakukan sosialisasi tentang penggunaan tajwid Macromedia Flash Player 7 dalam pembelajaran, menjelaskan materi, tujuan dan memulai proses pembelajaran sebagaimana biasa dan menggunakan tajwid Macromedia Flash Player 7 dalam menjelaskan materi pelajaran. Dalam prosesnya siswa dengan kemampuan yang lebih dimotivasi untuk mendukung teman lainnya melalui penjelasan materi agar lebih dimengerti dan bila dirasa jawaban siswa belum sempurna, maka dapat dilanjutkan penjelasannya melalui guru di kelas. Tahap selanjutnya pada siklus I yaitu melakukan *post test* dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan dan selanjutnya memberikan tugas kepada siswa yang akan dikerjakan di rumah.

Tahap *kedua* yaitu pengamatan dan evaluasi. Kegiatan Pengamatan dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kegiatan pengamatan ini dilaksanakan

sendiri dan guru yang mengajar. Keempat tahap refleksi yaitu dengan mengidentifikasi tujuan yang sudah tercapai dan belum tercapai sebagai bahan kajian dalam melakukan tindakan perbaikan pada siklus ketiga. Untuk gambarannya terlihat pada siklus dibawah:



**Gambar 1 Siklus Penelitian**

Pengumpulan data dilakukan secara observasi dan dokumentasi serta tes. Tes dilakukan untuk memperoleh data mengenai pengetahuan, sikap, keterampilan dan mengukur hasil belajar dengan berbagai prosedur penilaian yaitu penilaian *performance test*. Momen-momen refleksi dalam setiap siklus tindakan merupakan analisis dalam penelitian tindakan kelas ini. Peneliti dapat melakukan refleksi dari data yang ada untuk mendapatkan wawasan (Kunandar, 2009). Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran baca tulis al-Qur'an menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7 digunakan presentase.

**Tabel 1 Skor Presentase**

No	Penilaian	Skor
1	Sangat tinggi	80% - 100%
2	Tinggi	70% - 80%
3	Sedang	60% - 70%
4	Rendah	40% - 60%
5	Sangat rendah	0% - 40%

Skor penilaian diukur melalui baik, cukup dan kurang. Penilaian baik mulai dari skor 7-10, penilaian cukup mendapat skor 6 dan kurang mendapat skor 4 sampai 5.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan penerapan pembelajaran menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7 pada tiga siklus, maka dilakukan pengukuran awal kemampuan siswa dalam memahami tajwid dan hasil pengukuran pertama diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Pembelajaran Siswa Sebelum Diadakan Tindakan Kelas**

No	Bentuk Penilaian	IZ	IQ	IDG	IDG	IKH	Jumlah
	Jenis Penelitian	KCB	KCB	KCB	KCB	KCB	Nilai
	Inisial						
1	AT	8	8	7	8	8	39
2	AM	7	7	8	8	8	38
3	AR	5	5	6	6	5	27
4	ATS	5	6	5	6	5	27
5	CW	6	6	6	6	6	30
6	DAD	8	8	7	8	8	39
7	DMS	7	8	8	8	8	39
8	DMP	7	7	7	8	8	37
9	DA	8	8	7	8	8	39
10	HJ	7	8	7	8	8	35
11	HAM	8	8	7	8	8	39
12	J	6	6	6	6	6	30
13	JS	5	5	4	5	4	23
14	KJE	6	6	6	6	6	30
15	KHS	5	5	5	5	5	25
16	L	5	5	4	5	5	24
17	M	5	6	4	4	6	25
18	MR	7	8	7	8	8	35
19	MY	7	7	8	8	8	35
20	NAP	5	5	4	5	5	24
21	NA	6	6	6	6	6	30
22	NH	5	5	5	5	5	35
23	PE	6	6	6	6	6	30
24	RJP	5	5	4	5	5	24
25	RAY	6	5	5	5	5	26
26	RTS	6	6	6	6	6	36
27	RA	6	5	4	5	4	24
28	SHA Asari	6	5	5	5	5	26
29	SR	5	5	5	5	5	25
30	SA	6	6	6	6	6	30
31	UDM	8	8	7	8	8	39
32	YD	4	5	4	5	6	24
33	YM	4	5	5	5	5	24
34	ZRM	8	8	7	8	8	39
35	ZS	6	6	6	6	6	30

Pada tabel 2 penilaian terdiri dari lima komponen tajwid yaitu Izhar (IZ), iqlab (IQ), Idgham bighunnah (IDG), Ikhfa' (IKH) dan Idgham bila ghunnah (IDG). Berdasarkan data



hasil tes pada tabel diatas, maka kemampuan praktek pembelajaran hukum nun mati dan tanwin sebelum diterapkan media pembelajaran multimedia adalah:

**Tabel 3 Persentase Hasil Praktek Sebelum Diadakan Tindakan**

No	Jenis Penilaian	Jumlah	Persentase
1	Baik	10	31%
2	Cukup	8	24%
3	Kurang	17	45%
	Jumlah Siswa	35	100%

Berdasarkan tabel 3 bahwa penilaian siswa pada Praktek Pembelajaran Hukum Nun Mati dan Tanwin sebelum dilakukan tindakan penggunaan Macromedia Flash Player 7 dengan penilaian baik berjumlah 10 orang atau 31%, dan perolehan penilaia cukup sebanyak 8 orang siswa atau 24% dan sebanyak 17 orang siswa atau 45% siswa memperoleh hasil penilaian kurang. Setelah memperoleh hasil dilanjutkan tahapan penggunaan Macromedia Flash Player 7 dalam tiga siklus dibawah ini:

### 1. Siklus I

Siklus pertama terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. **Perencanaan** dilakukan dengan menyusun perangkat yang akan digunakan dalam pembelajaran dan membuat rencana pelaksanaan tindakan kelas dengan menyiapkan sub pokok bahasan Hukum Nun Mati Atau Tanwin dengan alokasi waktu 2x 45 menit, menyiapkan multimedia menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7 dan mempersiapkan evaluasi yaitu *tes performance* (tes unjuk kerja).

**Pelaksanaan tindakan** terdiri tahap pendahuluan dimana guru memulai proses pembelajaran dengan memberikan salam dan Bersama dengan siswa dilanjutkan membaca lafadz *basmallah*, guru mengisi absensi , memberikan apersepsi, menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan gambaran tentang seluruh kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7. Kemudian dilanjutkan tahap inti guru menjelaskan materi tentang Hukum Nun Mati dan Tanwin dengan menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7, mempersiapkan dan menyuruh sebagian siswa untuk mempraktekkan Hukum Nun Mati dan Tanwin. Seperti terlihat pada gambar:





Gambar 2 Materi tajwid pada Micromedia Flash Player 7

Tampilan materi tajwid pada gambar di atas, menampilkan huruf hijaiyah yang dilengkai dengan bunyi huruf atau cara penyebutan huruf, dilengkapi juga dengan tulisan bahasa Indonesia untuk memudahkan siswa membacanya, sehingga teras ada tekanan dari masing-masing bunyi huruf. Masing-masing materi tadwid tentang *izhar*, *ikhfa'*, *idgham bighunnah*, *idgham bila ghunnah* dan *iqlab* diberikan penjelasan pengertian untuk hukum membaca al-Qur'an dengan tajwid dan untuk warna yang tulisan yang berwarna merah bila diklik akan mengeluarkan suara atau bunyi huruf. Demikian juga dengan contoh tajwid, bila setelah bacaab nun mati atau tanwin bertemu dengan huruf hijaiyyah akan mengandung hukum tajwid yang berbeda. Masing-masing tulisan pada tampilan slide akan mengeluarkan bunyi huruf, untuk memudahkan pemahaman siswa.

Tahap penutup, dilakukan perumusan kesimpulan oleh guru bersama-sama siswa tentang materi Hukum Nun Mati dan Tanwin agar lebih mengautkan pemahaman siswa terhadap penyampaian materi, bila dalam penyampaian materi masih ada keraguan atau belum difahami secara jelas oleh siswa, maka guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum difahami. Selanjutnya untuk memperkuat hafalan siswa, diberikan tugas untuk menghafal hukum bacaan al-Qur'an sebagaimana yang telah dijelaskan tadi. Dan terakhir adalah tahap evaluasi, melalui tes unjuk kerja, siswa dipanggil untuk mempraktikkan kembali Hukum Nun Mati dan Tanwin yang sudah dijelaskan guru.

**Observasi** dilakukan untuk melihat kemampuan siswa melalui hasil tes. Hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan pada siklus I. hasil diperoleh bahwa siswa dengan hasil belajar yang masuk kelompok rendah berjumlah 17 siswa atau 55 dan sebanyak 6 orang siswa atau 31% hasil penilaian cukup dan 12 orang siswa atau 14% siswa memperoleh hasil pada kategori kurang.

Tabel 4 Hasil Praktek Pembelajaran Hukum Nun Mati dan Tanwin Siklus I

No	Bentuk Penilaian	IZ	IQ	IDG	IDG	IKH	Jumlah
	Jenis Penelitian	KCB	KCB	KCB	KCB	KCB	Nilai
	Inisial						
1	AT	8	8	8	8	8	40
2	AM	8	8	8	8	8	40
3	AR	5	5	4	4	5	23
4	ATS	5	5	5	5	5	25
5	CW	6	6	6	6	6	30
6	DAD	8	8	8	8	8	40



7	DMS	8	8	8	8	8	40
8	DMP	7	8	8	8	8	39
9	DA	8	8	8	8	8	40
10	HJ	8	8	8	8	8	40
11	HAM	8	8	8	8	8	40
12	J	6	6	6	6	6	30
13	JS	5	5	4	5	4	23
14	KJE	6	6	6	6	6	30
15	KHS	5	5	5	5	5	25
16	L	5	5	4	5	5	24
17	M	5	5	4	4	5	23
18	MR	8	8	8	8	8	40
19	MY	8	8	8	8	8	40
20	NAP	5	5	4	5	5	24
21	NA	6	6	6	6	6	30
22	NH	5	5	5	5	5	35
23	PE	6	6	6	6	6	30
24	RJP	5	5	4	5	5	24
25	RAY	4	5	5	5	5	24
26	RTS	6	6	6	6	6	36
27	RA	5	5	4	5	5	24
28	SHA Asari	7	8	8	7	7	37
29	SR	8	8	8	8	8	40
30	SA	7	7	8	8	8	38
31	UDM	8	8	8	7	8	39
32	YD	8	8	8	8	7	39
33	YM	4	5	5	5	5	24
34	ZRM	8	8	7	8	8	39
35	ZS	7	7	8	8	8	38

Berdasarkan data hasil tes pada tabel di atas diperoleh persentase hasil sebagai berikut:

**Tabel 5 Persentase Hasil Praktek pada Siklus I**

No	Jenis Penilaian	Jumlah	Persentase
1	Baik	17	55%
2	Cukup	6	31%
3	Kurang	12	14%
Jumlah Siswa		35	100%

Pada table di atas untuk materi tajwid persentase siswa yang memperoleh nilai baik sebanyak 55% sementara penialian cukup sebesar 31% dan penilaian kurang sebesar 14%, artinya perolehan nilai siswa lebih dari setengah sudah memiliki nilai baik, oleh karena itu perlu dilakukan pengujian ulang untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

**Refleksi**, pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menerapkan Macromedia Flash Player 7 dievaluasi kembali karena belum memperoleh hasil yang maksimal, tindakan ini dilakukan untuk, semua kekurangan akan diperbaiki pada siklus berikutnya agar hasil belajar siswa terus meningkat. Beberapa catatan perlu diperbaiki pada siklus I yaitu sebagai yaitu : (1). Masih terhadap siswa yang belum dapat mengikuti pembelajaran dengan serius terutama pada saat pelaksanaan praktik dan masih banyak yang tidak paham terhadap hukum tajwid yang disampaikan. Upaya guru selanjutnya

dengan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menjauhkan hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi saat proses pembelajaran. (2). Penyampaian materi terlalu cepat dan tergesa-gesa sehingga siswa susah memahami materi yang disampaikan. (3). Penguasaan kelas pada siklus I harus diperbaiki agar perhatian siswa dapat terfokus, terutama untuk perbaikan pada siklus II. (4). Pengelolaan pelaksanaan praktik yang dilakukan pada saat penggunaan Macromedia Flash Player 7 masih belum maksimal, usaha perbaikan dilakukan dengan merancang proses pembelajaran agar lebih baik dengan memperhatikan semua hasil evaluasi dari proses siklus I

## 2. Siklus II

Proses tahapan pembelajaran pada siklus II, sama dengan dengan siklus satu yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil observasi diperoleh hasil tes siswa mengalami kemajuan, ada beberapa perubahan data nilai siswa yang cukup menggembirakan karena sebanyak 31 siswa atau 93% hasil praktek hukum nun mati dan tanwin dengan hasil penilaian baik, sebanyak 4 orang siswa atau 7% hasil praktek Hukum Nun Mati dan Tanwin setelah dilakukan tindakan dengan hasil penilaian cukup.

**Tabel 6 Hasil Praktek Pembelajaran Hukum Nun Mati dan Tanwin Siklus II**

No	Bentuk Penilaian	IZ	IQ	IDG	IDG	IKH	Jumlah
	Jenis Penelitian	KCB	KCB	KCB	KCB	KCB	Nilai
	Inisial						
1	AT	8	8	8	9	8	41
2	AM	8	8	8	8	8	42
3	AR	8	8	8	9	9	42
4	ATS	8	9	8	8	8	41
5	CW	9	8	8	8	9	42
6	DAD	8	8	8	8	9	41
7	DMS	8	9	8	9	8	42
8	DMP	8	8	8	8	8	40
9	DA	8	8	8	9	8	41
10	HJ	8	8	9	9	8	42
11	HAM	8	8	8	9	9	42
12	J	9	8	8	8	9	42
13	JS	8	8	8	8	8	40
14	KJE	9	8	8	8	8	41
15	KHS	8	8	8	8	8	40
16	L	7	6	7	6	7	33
17	M	8	8	8	8	8	40
18	MR	8	8	8	9	8	41
19	MY	8	9	8	8	8	41
20	NAP	9	9	8	8	8	42
21	NA	8	8	8	8	8	40
22	NH	8	8	9	9	8	42
23	PE	7	6	7	6	7	33
24	RJP	8	8	9	9	8	42
25	RAY	8	8	8	8	8	40
26	RTS	8	8	9	9	8	42
27	RA	6	7	6	6	7	32
28	SHA Asari	7	8	8	8	8	39

29	SR	8	8	9	8	8	41
30	SA	7	8	8	8	8	39
31	UDM	8	8	9	9	8	42
32	YD	8	8	8	8	8	40
33	YM	6	6	7	6	6	31
34	ZRM	8	8	8	8	8	40
35	ZS	8	8	8	8	8	40

Berdasarkan data hasil tes pada tabel 6, maka penggunaan multimedia Tajwid Macromedia Flash Player 7 praktek pembelajaran Hukum Nun Mati Atau Tanwin pada tahapan siklus berikutnya dapat dikelompokkan pada tabel berikut:

**Tabel 7 Hasil Praktek Pembelajaran II**

No	Jenis Penilaian	Jumlah	Persentase
1	Baik	31	93%
2	Cukup	4	7%
3	Kurang	-	0%
	Jumlah Siswa	35	100%

Pada table 7 tentang hasil praktek penggunaan Macromedia Flash Player 7 untuk materi tajwid yaitu *izhar*, *ikhfa'*, *idgham bighunnah*, *idgham bila ghunnah* dan *iqlab*, persentase siswa yang memperoleh nilai baik sebanyak 93% sementara penilaian cukup sebesar 7% dan penilaian kurang sebesar 0%, artinya ada peningkatan nilai siswa pada materi tajwid dari siklus I sebesar 38% sudah memiliki nilai baik, oleh karena itu perlu dilakukan pengujian ulang untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

**Refleksi**, hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan, namun belum secara keseluruhan hasil maksimal, siswa yang sebelumnya masuk kategori rendah sudah mulai membaik dan memahami materi yang disampaikan, aktivitas pembelajaran menjadi lebih interaktif dan fokus. Siswa menunjukkan sikap konsentrasi dan mampu mengucapkan serta menjelaskan materi dengan baik. Namun masih perlu dilakukan perbaikan terutama pada konsistensi pemahaman siswa antara praktek dan teori, masih ada Sebagian siswa yang masih terbalik dalam menjelaskan bacaan Qur'an dengan tajwid. Agar diperoleh hasil yang baik semua, maka dilanjutkan pada tahapan siklus III

### 3. Siklus III

Tindakan yang dilakukan pada siklus III masih sama dengan sebelumnya. Pada tahap observasi, hasil belajar siswa tergolong sangat baik. 100% siswa mampu memahami dengan baik teori dan praktek dalam membaca al-Qur'an dengan menggunakan ilmu tajwid, sebagaimana terlihat pada table :

**Tabel 8 Hasil Praktek Pembelajaran Hukum Nun Mati dan Tanwin Siklus III**

No	Bentuk Penilaian	IZ	IQ	IDG	IDG	IKH	Jumlah
	Jenis Penelitian	KCB	KCB	KCB	KCB	KCB	Nilai
	Inisial						
1	AT	8	8	9	9	8	42
2	AM	8	9	9	8	9	43
3	AR	9	9	8	9	9	44
4	ATS	8	9	8	8	9	42

5	CW	9	8	9	9	9	44
6	DAD	9	8	8	8	9	42
7	DMS	9	9	9	8	8	43
8	DMP	8	9	9	8	8	42
9	DA	8	8	9	9	8	42
10	HJ	9	9	9	9	8	44
11	HAM	9	8	9	9	9	44
12	J	9	8	9	9	9	44
13	JS	9	9	8	8	8	42
14	KJE	9	8	8	8	9	42
15	KHS	8	9	8	8	9	42
16	L	8	9	8	8	8	41
17	M	8	9	8	9	8	42
18	MR	8	8	9	9	8	42
19	MY	8	9	9	9	8	43
20	NAP	9	9	9	9	8	44
21	NA	8	8	9	9	8	42
22	NH	8	8	9	9	8	44
23	PE	8	8	8	8	9	41
24	RJP	9	9	9	9	8	44
25	RAY	9	9	8	8	8	42
26	RTS	8	9	9	9	9	44
27	RA	8	9	8	8	8	41
28	SHA Asari	9	8	8	8	8	41
29	SR	9	9	9	8	8	43
30	SA	9	9	8	8	8	42
31	UDM	8	9	9	9	9	44
32	YD	8	8	8	8	9	41
33	YM	8	8	8	8	9	41
34	ZRM	8	8	8	9	8	41
35	ZS	8	8	8	8	9	41

Berdasarkan data hasil tes pada tabel 6 maka Penggunaan multimedia Tajwid Macromedia Flash Player 7 praktik pembelajaran Hukum Nun Mati Atau Tanwin diperoleh persentase hasil belajar siswa berikut:

**Tabel 9 Persentase Hasil Praktek Siklus III**

No	Jenis Penilaian	Jumlah	Persentase
1	Baik	35	100%
2	Cukup	-	0%
3	Kurang	-	0%
Jumlah Siswa		35	100%

Pada table di atas terlihat peningkatan nilai siswa dengan persentase 100% masuk kategori penilaian baik, sementara pada siklus sebelumnya masih ditemukan nilai siswa yang memperoleh ketogeri cukup dan kurang. Artinya tahapan siklus yang telah dilakukan dengan perbaikan pada setiap siklusnya mampu meningkatkan hasil siswa secara baik.

**Refleksi**, pada siklus III selama pelaksanaan proses belajar mengajar mengalami perbaikan sebagaimana hasil evaluasi dari siklus sebelumnya, baik kekurangan yang berasal

dari guru maupun siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang diraih yaitu semua siswa mampu mempraktekkan pembelajaran Hukum Nun Mati dan Tanwin serta berdasarkan aturan nilai akhir ketuntasan sudah sesuai standar kelulusan yaitu nilai 7,0.

Pada siklus I berdasarkan pengamatan menunjukkan bahwa diantara aspek yang diamati ada beberapa aspek yang masih memerlukan perbaikan yaitu aspek pada penguasaan kelas oleh guru, guru dalam menyampaikan materi terlalu cepat, pengelolaan pelaksanaan praktek yang dilakukan pada saat penggunaan multimedia menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7, masih tergolong rendah sehingga siswa juga tidak termotivasi untuk belajar dan antusias dalam belajar. Strategi pembelajaran harus diterapkan guru agar dalam proses pembelajaran siswa dapat konsentrasi, karena apabila perhatian siswa sudah terfokus proses penyerapan materi dan penguasaan siswa akan lebih mudah diperoleh terutama pada saat guru mempraktikkan pembelajaran Hukum Nun Mati dan Tanwin dengan memanfaatkan multimedia menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7 sehingga dosen tidak perlu lagi mengulangi penjelasan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Pada hasil evaluasi setelah tindakan kelas siklus I, kemampuan siswa pada praktek pembelajaran Hukum Nun Mati dan Tanwin tergolong rendah namun ada perkembangan dibanding sebelum diadakan tindakan. Pada siklus II diharapkan ada pengembangan metode penguasaan siswa untuk mengolah proses pembelajaran yang menarik dan motivasi siswa terhadap multimedia yang sediakan mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan pembelajaran Hukum Nun Mati dan Tanwin.

Aktivitas belajar siswa pada tahapan berikutnya yaitu siklus II mengalami peningkatan dan juga berpengaruh pada hasil tes yang dilakukan. Dari hasil refleksi, masih ada yang perlu diperbaiki yaitu pada aspek pengelolaan pelaksanaan praktek, penguasaan kelas dan penggunaan multimedia menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7, oleh karena itu masih diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya. Namun pada aspek bimbingan pelaksanaan praktek sudah bernilai baik dan tergolong sedang, dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7 dalam proses belajar mengajar terutama pada materi yang bersifat praktis dapat membantu siswa mengalami dan mengamati langsung sehingga pemahaman siswa dirasakan langsung setelah proses pembelajaran dan juga menghindari kesalahpahaman pengertian jika hanya disampaikan tanpa memanfaatkan multimedia atau hanya menggunakan metode ceramah saja.

Hasil belajar pada siklus III meningkat secara signifikan, hal ini dikarenakan ada peningkatan dan pengembangan proses pembelajaran yang diperoleh dari kajian pada siklus sebelumnya. Usaha perbaikan dilakukan guna memperoleh hasil belajar siswa agar terus meningkat dan diperoleh bahwa pemanfaatan penggunaan multimedia menggunakan Tajwid Macromedia Flash Player 7 tepat digunakan untuk materi yang bersifat praktek mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan pada setiap siklus pembelajaran memperoleh perbandingan nilai:

**Tabel 10 Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, II dan III**

No	Inisial	<i>Penggunaan Multimedia Tajwid Macromedia Flash Player 7 bagi siswa</i>		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	AT	40	41	42
2	AM	40	42	43
3	AR	23	42	44
4	ATS	25	41	42



5	CW	30	42	44
6	DAD	40	41	42
7	DMS	40	42	43
8	DMP	39	40	42
9	DA	40	41	42
10	HJ	40	42	44
11	HAM	40	42	44
12	J	30	42	44
13	JS	23	40	42
14	KJE	30	41	42
15	KHS	25	40	42
16	L	24	33	41
17	M	23	40	42
18	MR	40	41	42
19	MY	40	41	43
20	NAP	24	42	44
21	NA	30	40	42
22	NH	35	42	44
23	PE	30	33	41
24	RJP	24	42	44
25	RAY	24	40	42
26	RTS	36	42	44
27	RA	24	32	41
28	SHA Asari	37	39	41
29	SR	40	41	43
30	SA	38	39	42
31	UDM	39	42	44
32	YD	39	40	41
33	YM	24	31	41
34	ZRM	39	40	41
35	ZS	38	40	41

Dari tabel 10 terlihat tahapan peningkatan nilai siswa pada setiap siklusnya. Pembelajaran yang dilakukan dengan memaksimalkan penggunaan Macromedia Flash Player 7 menjadi salah satu usaha pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik. Siswa akan mudah tertarik dengan hal-hal baru yang sebelumnya belum pernah digunakan, karena fitur Macromedia Flash Player 7 mampu membangun suasana agar siswa tertarik dan dapat fokus selama proses pembelajaran berlangsung, dan pengukuran hasil belajar siswa terbukti bawa pembelajaran praktek ilmu tajwid mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran dengan media konvensional. Namun penggunaan Macromedia Flash Player 7 tetap dapat maksimal melalui peran guru dalam menjelaskan dan mengelola kelas. Dalam prakteknya pembelajaran multimedia harus didukung komunikasi dua arah dari guru dan siswa agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Ismail et al., 2011) dan proses pembelajaran didesain dengan mempertimbangkan respon emosional siswa untuk memastikan hasil belajar yang maksimal (Lee et al., 2014).

#### D. KESIMPULAN

Penggunaan multimedia Macromedia Flash Player 7 dalam mata pelajaran al-Qur'an Hadis yang diujikan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan tiga siklus mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I pemahaman siswa terhadap materi tajwid memperoleh nilai baik sebanyak 31%, pada siklus II meningkat menjadi 93% dan siklus ke III mencapai 100%. Penelitian ini masih terbatas pada penggunaan Macromedia Flash Player 7 dengan jumlah siswa yang terbatas, masih memungkinkan untuk diterapkan dalam jumlah siswa yang lebih besar agar memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan Macromedia Flash Player 7 juga dapat dikembangkan dengan menambah fitur animasi agar lebih menarik.

#### E. REFERENCES

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Baswori, S. (2008). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Ghalia INdonesia.
- Ghufron, G. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337.
- Guan, N., Song, J., & Li, D. (2018). On the advantages of computer multimedia-aided English teaching. *Procedia Computer Science*, 131, 727–732. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.04.317>
- Hamalik, O. (2002). *Media Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Hayadin. (2018). Religious Education Service Index on Senior High Schools at 34 Cities of Capital Provinces. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 16(1), 50–62.
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *Computers and Education*, 146(October 2019). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>
- Hermawan, H., Samsuri, S., Kurniawati, D. P., Sofyaningsih, V., & Prasetyo, D. (2018). The use of controversial public issues with video and macromedia flash player media in civic education learning. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33292/petier.v1i1.2>
- Ismail, M., Diah, N. M., Ahmad, S., & Rahman, A. A. (2011). Engaging learners to learn tajweed through active participation in a multimedia application (TaLA). *2011 Computation and Communication Technologies: 3rd International Conference on Advances in Computing, Control, and Telecommunication Technologies, ACT 2011 - Computer Science Series*, 1, 88–90.

- Kleebbua, C., & Siriparp, T. (2016). Effects of Education and Attitude on Essential Learning Outcomes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 217, 941-949. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.061>
- Kunandar. (2009). *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Lee, Y. H., Hsiao, C., & Ho, C. H. (2014). The Effects of Various Multimedia Instructional Materials on Students' Learning Responses and Outcomes: A comparative Experimental Study. *Computers in Human Behavior*, 40, 119-132. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.041>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553-3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Mu'arif, S. (2019). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Islam. *Scientific Journal of Reflection*, 2(2), 231-240. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2628094>
- Munir, W. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Multimedia Terhadap Kemampuan Membaca Al-Quran Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri 1 Parepare. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 85-105. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v15i1.562>
- Mustafidah, H., & Nurhidayah. (2010). Rancangbangun Multimedia Pembelajaran Ilmu Tajwid Guna Peningkatan Pemahaman Cara Membaca Al-Qur'an. *Juita, I*(2), 31-37.
- Nainggolan, F., & Pasaribu, E. (2021). Analisis Capaian Belajar Siswa SMAN di Indonesia Tahun 2019 dengan Pemodelan Mixed Geographically Weighted Regression. *Seminar Nasional Official Statistics*, 2020(1), 771-780. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2020i1.509>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(1), 171-187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Park, C. W., Kim, D. gook, Cho, S., & Han, H. J. (2019). Adoption of Multimedia Technology for Learning and Gender Difference. *Computers in Human Behavior*, 92(August 2018), 288-296. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.029>
- Rahman, A., & Nuryana, Z. (2019). *Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0*. 34-0. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8xwp6>
- Rusanganwa, J. (2013). Multimedia as a Means to Enhance Teaching Technical Vocabulary to Physics Undergraduates in Rwanda. *English for Specific Purposes*, 32(1), 36-44. <https://doi.org/10.1016/j.esp.2012.07.002>
- Sumarni, S. (2013). Potret Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam DI Madrasah Aliyah. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 11(3), 319-335. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v11i3.417>

- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and Pedagogical Models: Analysis of Factors and Measurement of Learning Outcomes in Education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1-14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- Susilo. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Pustaka Book.
- Tafonao, T., & Ristiono, Y. B. (2020). Peran Guru Agama dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran dengan Bantuan Multimedia. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.459>
- Umairah, S. J., Trisoni, R., & Haviz, M. (2020). Pengembangan Gameedukasi Tajwid Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Materi Ahkamul Huruf Kelas Iv Sekolah Dasar. *El-Hekam*, 4(2), 143. <https://doi.org/10.31958/jeh.v4i2.2015>
- Uyun, Fitratul, Wlid, M. (2019). Pengembangan CD Pembelajaran Berbasis Multimedia Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surat-surat Pendek Siswa. *Proceeding of Internasional Conference on Islamic Education Challenges in Tecnology and Literacy Faculty of Education and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 150-159.
- Wang, Y., Gong, S., Cao, Y., Lang, Y., & Xu, X. (2023). *The Effects of Affective Pedagogical Agent in Multimedia Learning Environments : A Meta-Analysis*. 38(May 2022).
- Wardiana, W., & Iskandar, Y. (2007). Perangkat Ajar Interaktif Tentang Hukum Tajwid Untuk Pembacaan Al – Qur ’ an. *Inkom*, 16-20.
- Wijaya, I. (2018). *Profesional Teacher: Menjadi Guru Profesional*. CV. Jejak. <https://books.google.co.id/books?hl=id&l>