



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 7 No. 4 (2024) | 807-817

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v7i4.807-817>

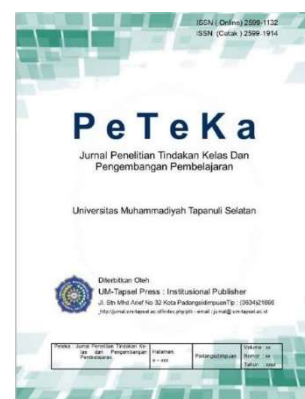
IMPLEMENTASI MEDIA GAME MUROJA'AH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TAHFIDZ AL-QUR'AN SISWA SMP IT NUR HIKMAH

Ahmad Barqasyami^{1)*}, Nur Laily Fauziyah¹⁾, M. Agung Hidayatullah²⁾

¹⁾STIT Al-Marhalah Al-'Ulya Bekasi, Jalan K. Haji Jl. KH. Mas Mansyur No.30, RT.007/RW.002, Bekasi Jaya, Bekasi Timur, Bekasi, Jawa Barat 17112, Indonesia

²⁾UIN Salatiga, Jalan Lingkar Salatiga Km. 2, Pulutan, Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia

*e-mail: madun2108@gmail.com



Abstrak. Keluhan susahny menjaga hafalan ayat-ayat al-Qur'an pada anak bukan hanya milik anak kyai, anak ustadz atau anak dokter, namun telah menjadi fenomena umum, bahkan di lembaga pendidikan hafalan adalah momok yang menakutkan terkadang anak menjadi jenuh hingga stress. Salah satu cara alternatif yang dapat membantu menghidupkan semangat anak dalam menghafal dan mengulang-ulang hafalan al-Qur'an yaitu Game muroja'ah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan game muroja'ah sebagai alternatif salah satu cara mengatasi kejenuhan anak dalam menghafal ayat al-Quran. Tujuan yang kedua untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil pembelajaran tahfidz al-Quran dengan menggunakan game muroja'ah tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuantitatif. Dalam mengumpulkan data, melalui sumber primer yakni observasi, wawancara, dan tes. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media game murojaah mampu melatih daya ingat siswa dan membantu siswa lebih mudah mengingat ayat yang rumit dihafal, dan mampu membantu siswa mengingat nomor ayat dengan instrumen pertanyaan yang terdapat pada tiga bagian tes di dalam media game murojaah. Data statistik menunjukkan adanya peningkatan pada hasil tahfidz siswa yaitu sebelum menerapkan game murojaah dengan nilai mean 74,40 menjadi 82,44 setelah menerapkan media game murojaah.

Kata Kunci: Game, Muroja'ah, Tahfidz al-Qur'an, Siswa.

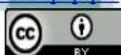
Abstract. Complaints about the difficulty of memorizing the verses of the Koran among children do not only belong to the children of clerics, children of ustadz or children of doctors, However, it has become a common phenomenon, even in educational institutions, memorization is a frightening threat, sometimes children become bored and stressed. One alternative way that can help revive children's enthusiasm for memorizing and repeating the Koran by heart is the muroja'ah game. This research aims to determine the application of the muroja'ah game as an alternative way to overcome children's boredom in memorizing verses of the Quran. The second objective is to determine whether or not there is an increase in the learning outcomes of tahfidz al-Quran by using the muroja'ah game. The method used in this research is a quantitative experimental method. In collecting data, through primary sources, namely observation, interviews and tests. Data analysis in this research is paired sample t-test analysis. The results of the research show that the application of the murojaah game media is able to train students' memory and help students more easily remember verses that are difficult to memorize, and able to help students remember verse numbers with the question instruments contained in the three parts of the test in the muroja'ah game media. Statistical data shows an increase in students' tahfidz results, namely before implementing the muroja'ah game with a mean value of 74.40 to 82.44 after implementing the murojaah game media.

Keywords: Games, Muroja'ah, Tahfidz al-Qur'an, Students.

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Kampus Terpadu Jl. Stn Mhd Arief No 32 Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara. Telp (0634)21696,

<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk> ; email : peteka@um-tapsel.ac.id



PENDAHULUAN

Menghafal al-Qur'an adalah tahap awal bagi seorang muslim berinteraksi dengan al-Qur'an, sesudah menghafal dan belajar membaca dengan baik dan benar maka tahap berikutnya mempelajari makna al-Qur'an serta tahap akhir menerapkan atau mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Manghafal al-Quran merupakan pekerjaan yang sangat dicintai oleh Allah dan rasul-Nya, sehingga dalam berbagai aktivitas amaliah ibadah umat Islam posisi orang yang banyak manghafal ayat al-Quran selalu diutamakan, misalnya saja untuk menjadi seorang imam di dalam shalat diutamakan orang yang memiliki banyak hafalan ayat al-Qur'an, andaikan terdapat tiga orang mayat yang harus dimakamkan maka yang harus didahulukan adalah orang yang lebih banyak hafal al-Qur'an di masa hidupnya.

Bagian dari keutamaan al-Quran ialah dapat dihafal oleh setiap orang, tidak ada kitab yang bisa dihafal secara detail seperti al-Quran, mulai dari huruf-hurufnya, kata perkata, waqaf, panjang dan pendeknya tidak tertinggal satupun. Seseorang bisa saja mampu mengungkapkan dan mengutarakan kandungan isi dari berbagai buku, karya tulis secara detail, namun tidak ada yang mampu untuk menyampaikannya sesuai dengan bahasa yang terdapat dalam buku atau karya tulis tersebut, buku atau karya manusia hanya dapat dipahami dan disampaikan maksudnya dengan bahasa orang yang menyampaikannya (Nurlaili, 2020).

Metode yang dapat digunakan untuk menghafal al-Qur'an dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kecocokan setiap individu. Beberapa metode yang terkenal diantaranya metode menghafal al-Quran semudah

tersenyum, metode one day one juz, quantum tahfidz, metode menghafal al-Quran menggunakan otak kanan, dan metode At-Taisir (Hidayat, 2018).

Permasalahan dalam menghafal al-Qur'an ditimbulkan dari hal luar dan dalam yaitu rasa malas, tidak sabar, mudah menyerah, tidak mampu istiqomah, bermaksiat, dan juga kendala dengan lingkungan sosialnya. Fenomena yang terjadi saat ini baik orang dewasa maupun anak-anak seringkali mendapati nilai-nilai negative dari beragam media, terutama tayangan televisi, youtube, Instagram dan sebagainya. Dari media itulah memori kita, anak-anak merekam perilaku kekerasan, kejahatan, dan perilaku tidak terpuji lainnya, sehingga memori tersebut terkadang diduplikasi ke dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

Jika orangtua tidak berupaya menyenangkan anak-anak dengan konten al-Qur'an, niscaya mereka akan bersenang-senang dengan berbagai macam konten yang dapat menghancurkan moral dan spiritual mereka. Game muroja'ah adalah salah satu cara yang menyenangkan anak dalam upaya menghafal dan mengulang-ulang ayat al-Qur'an. Kartu yang akan dibuat adalah dengan mengombinasikan unsur game dan metode hafalan yang menggunakan kata awal dari ayat dan surah-surah al-Quran yang terdapat dalam juz 30. Proses menghafal ayat al-Quran dilakukan dengan cara menebak kata awal ayat al-Quran yang dimunculkan secara acak pada game beserta pencocokan secara otomatis menggunakan kata kunci. Kata awal ayat al-Quran diacak dengan menggunakan kartu game muroja'ah yang diterapkan pada pengacakan soal dan posisi jawaban. Hal ini dilakukan agar soal dan jawaban memiliki urutan yang berbeda dengan sebelumnya. Indikator yang diberikan muroja'ah

hafalan surah-surah pendek pada juz 30 yaitu terdiri dari makharijul huruf, ilmu tajwid, kefasihan membaca dan kelancaran menghafal. Jika semua ini dilakukan secara kontinyu maka akan meraih kesuksesan menghafal al-Qur'an (Sani, 2020).

Penelitian sebelumnya yang menjadikan game sebagai sarana untuk menghafal pernah dilakukan oleh Muldani et al. (2021). Dengan judul penelitiannya yaitu "Game Edukasi Tebak Kata Awal Ayat untuk Meningkatkan Hafalan Juz 30 Menggunakan Metode Fisher Yates Berbasis Android", dalam implementasinya meliputi spesifikasi, perancangan gameplay, perancangan potongan kata awal ayat menggunakan metode At-Taisir, implementasi gameplay, implementasi algoritma fisher yates, dan pengujian perangkat lunak.

Penelitian sebelumnya juga telah dilakukan oleh Irawadi et al. (2020), dengan judul penelitian "Game Hafalan Ayat Al-Qur'an Berbasis Android Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu". Penelitian ini menghasilkan game hafalan yang telah memiliki fitur-fitur hafalan untuk menghafal Al-Qur'an di SD IT Al Mansyur. Fitur-fitur tersebut meliputi; 1) Game hafalan dirancang dan dibangun menggunakan metode Waterfall dan menggunakan Uniform Resource Locator (URL) untuk mengambil data suara ke Dropbox Service. 2) Game hafalan dibangun dengan fitur tampilan depan, tebak ayat, sambung ayat, dan hafalan surat dengan fitur tebak ayat dan sambung ayat dilengkapi oleh konfirmasi jawaban benar atau salah. 3) Fitur-fitur pada aplikasi dikategorikan pada kelas, semester, kode surat, nama surat, dan jumlah ayat, sehingga user(siswa) dapat menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan hafalannya. Perancangan

game edukasi yang baik haruslah memenuhi kriteria dari game edukasi itu sendiri. Kriteria yang dimaksud di antaranya, yaitu: 1) Nilai Keseluruhan (Overall Value): Nilai keseluruhan dari suatu game terpusat pada desain dan panjang durasi game. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur waktu. 2) Dapat digunakan (Usability): Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat game. Aplikasi ini merancang sistem dengan antarmuka yang user friendly sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses aplikasi. 3) Kekuatan (Accuracy): Keakuratan diartikan sebagai kesuksesan model/gambaran sebuah game dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model game pada tahap perencanaan. 4) Kesesuaian (appropriateness): Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain game dapat diadaptasikan terhadap keperluan pengguna dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu yang diperlukan pengguna untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan pengembangan game muroja'ah sebagai alternatif salah satu cara mengatasi kejenuhan anak dalam menghafal ayat al-Quran. Tujuan yang kedua untuk mengetahui adanya peningkatan hasil pembelajaran tahfidz al-Quran dengan menggunakan game muroja'ah tersebut.

METODE

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian

yang berlandaskan pada positisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pada pengambilan sampel pada umumnya secara random, penggunaan data, menggunakan instrument penilaian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistika dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dipersiapkan (Sugiyono, 2019).

Penelitian kuantitatif ini lebih mengutamakan pada variabel sebagai objek penelitian dan variabel terikat tersebut harus didefinisikan dalam bentuk operasional masing-masing. Sedangkan metode eksperimen adalah sebuah metode untuk menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen. Adapun dalam mengumpulkan data, peneliti mencari sumber data primer yakni melalui observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan peneliti secara langsung dengan melihat serta mempraktikkan game muroja'ah dalam pembelajaran tahfidz. Sedangkan teknik wawancara dilakukan peneliti dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru tahfidz dan sebagian perwakilan siswa yang mengikuti game muroja'ah. Berikutnya tes dilakukan peneliti dengan memberikan beberapa soal tes lisan dari hasil muroja'ah tahfidz melalui game muroja'ah.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis paired sample t-test. Paired sample t-test digunakan dalam penelitian komparasi dengan membandingkan nilai dari dua kelompok yang berkaitan. Kelompok yang berkaitan berarti data didapat dari dua kelompok dengan subjek yang sama namun dalam waktu pengujian yang berbeda (Akhtar, 2018). Satu kelompok digunakan dalam penelitian ini, yakni kelompok eksperimen yang diterapkan media game murojaah. Sebelum diterapkan media game murojaah, subjek dites kelancaran hafalannya (pre-test), kemudian setelah diterapkan

media game murojaah dites kembali tingkat kelancaran hafalannya (post-test). Hasil pre-test dan post-test kemudian dibandingkan. Jika ada perbedaan kelancaran antara pre-test dan post-test, dimana post-test hasilnya lebih tinggi, maka dapat disimpulkan implementasi media game murojaah dapat meningkatkan pembelajaran Tahfizh Qur'an.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Media Game Muroja'ah

Media game murojaah adalah sebutan yang sering diungkapkan di kalangan guru Qur'an yang berada dibawah naungan JSIT. Game yang dimaksud di sini adalah permainan yang mengandung materi Tahfizh di dalamnya, dengan bermain pembelajaran tahfizh akan menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap pembelajaran Tahfizh, sehingga dengan minat yang besar akan mudah bagi penghafal untuk mengingat ayat demi ayat, surat demi surat sampai mampu mencapai target hafalan yang ditentukan dalam standar kelulusan pada sekolah Tahfizh. Muroja'ah berarti mengulang kembali hafalan untuk memperlancar dan memperbaiki kesalahan. Hal ini perlu melakukan pencatatan lafadz yang masih belum lancar dan masih terdapat kesalahan tajwidnya. (Khaerudin, 2021)

Media game murojaah yang penulis maksud berupa kartu yang berbentuk persegi panjang yang terdapat tali di ujungnya. Pada bagian depan kartu di bagian atas terdapat tiga pertanyaan dan di bagian bawah kartu terdapat tiga pilihan jawaban, sedangkan di bagian belakang kartu terdapat pola kunci jawaban yang sesuai dengan arah tali.

Dalam satuan media game murojaah terdapat beberapa bagian isi sebagai berikut : (a) cover (b) tujuan pembelajaran (c) petunjuk penggunaan media (d) pedoman penskoran (e) materi tebak surat (f) materi sambung

ayat (g) materi tebak ayat (h) kunci jawaban. Dalam satuan media murojaah terdapat tiga instrumen pertanyaan yaitu pertanyaan tebak surat, sambung ayat, dan tebak ayat.



Gambar 1. Pertanyaan Tebak Surat



Gambar 2. Pertanyaan Sambung Ayat



Gambar 3. Pertanyaan Tebak Ayat

Selanjutnya guru (peneliti) melakukan pembelajaran tahfiz menggunakan media game murojaah yang mencakup: Pertama,

pendahuluan; Guru menyapa siswa dan mengingatkan untuk berdoa sebelum memulai aktivitas belajar, guru memberikan motivasi kepada siswa

agar semangat menambah hafalan, guru menginformasikan pembelajaran hari ini yaitu menghafal surat An-Naba dan cara membacanya sesuai dengan kaidah ilmu tajwid menggunakan media game murojaah. Kedua, kegiatan inti meliputi tahapan penerapan media game muroja'ah dalam pembelajaran tahfidz di antaranya: 1) Guru tahfidz memandu membaca Bacalah dan doa sebelum memulai pembelajaran menghafal; 2) Guru memberikan contoh yakni mulai memegang media dengan tangan kiri, diikuti para siswa memegang media kartu game muroja'ah; 3) Guru membaca materi surah yang terdapat dalam judul materi sebanyak 5 kali, contoh guru membaca lafadz : **وَحَلَقْنَكُمْ** (أَرْوَجًا 4) Guru memegang tali pengait dengan tangan kanan, siswa mengikutinya; 5) Guru memulai dari soal pertama (sebelah kiri), dengan membaca ayat pada surah an-Naba secara berulang sebanyak 5 kali lalu siswa diminta mencocokkan dengan jawaban yang ada di bawah diikuti oleh siswa; 6) Guru meminta mengarahkan tali dari depan ke soal dengan cara memasukkan tali ke lubang soal sehingga tali masuk dan berada di

belakang kertas diikuti oleh siswa. 7) Kemudian guru mengarahkan kembali tali ke depan dengan memasukkan tali ke lubang pilih jawaban yang sesuai dengan soal diikuti oleh siswa; 8) Guru mengulangi langkah 6 dan 7 hingga ketiga soal selesai; 9) Setelah semua soal sudah dijawab oleh siswa, maka siswa diminta membalikkan media lalu mencocokkan dengan kunci jawaban yg tersedia di balik media; 10) Kita bersama-sama memeriksa jawaban, apakah arah tali sesuai dengan pola kunci jawaban yang telah dibuat atau tidak; 11) Jika sudah sesuai maka bisa lanjut ke tingkatan soal berikutnya; 12) Jika belum sesuai, guru mengajak siswa mengulangi murojaah sebanyak 3 kali; 13) Setelah murojaah dilakukan sebanyak 3 kali ulang step 6 & 7 hingga jawaban seluruhnya benar. Ketiga, yakni penutup; Sebelum menutup dengan doa guru (peneliti) memberikan tes lisan kepada seluruh siswa secara klasikal. Soal yang diberikan berjumlah 9 yang berisi 3 soal tebak surat, 3 soal sambung ayat dan 3 soal tebak ayat.

Berikut adalah instrumen pertanyaan tes lisan:

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan Tes Lisan

Pertanyaan	Jawaban
Tebak Surat	
الَّذِي خَلَقَ فَسَوَّى	Al-A'la
وَجُوهٌ يَوْمَئِذٍ نَّاعِمَةٌ	Al-Ghasyiyah
وَحَلَقْنَكُمْ أَرْوَجًا	An-Naba
Sambung Ayat	
.... الَّذِي هُمْ	فِيهِ مُخْتَلِفُونَ
.... ثُمَّ كَلَّا	سَيَعْلَمُونَ
.... لِنُخْرِجَ بِهِ	حَبًّا وَنَبَاتًا
Tebak Ayat	
وَجَنَّتِ الْأَفَاقُ	16
عَنِ النَّبَا الْعَظِيمِ	2
وَالْجِبَالِ أَوْتَادًا	7

B. Pengukuran Hasil Tes Tahfidz Al-Qur'an Siswa SMP IT Nur Hikmah Melalui Penerapan Media Game Murojaah

Setelah peneliti melakukan implementasi atau penerapan media game murojaah dalam pembelajaran tahfidz al-Qur'an di SMPIT Nur Hikmah, peneliti mengadakan evaluasi pada siswa dengan memberikan tes hafalan juz 30 secara lisan, sesuai indikator capaian kemampuan tahfidz al-Qur'an, hal ini untuk mengukur dan mengetahui apakah ada peningkatan yang bagus dan nilai yang tinggi atau tidak setelah diterapkannya medi game murojaah tersebut.

Proses pembelajaran tahfidz siswa dikatakan berhasil apabila dalam evaluasi tahfidz mendapat nilai yang tinggi dalam setiap indikator. Indikator kemampuan tahfidz yaitu, pertama; ketepatan tajwid yang meliputi kesesuaian makhraj dan shifatul huruf,

ahkamul mad, ahkamul huruf, ahkamul ibtida' wal waqfi, kedua; kelancaran tanpa ada pengulangan atau kecacatan hafalan, dan ketiga; fasohah yakni menghafal secara fasihh, dengan menggunakan irama lahu murottal.

Adapun dalam hal ini, peneliti sudah berusaha mengadakan evaluasi untuk mengukur efektivitas media game murojaah terhadap pembelajaran menghafal al-Qur'an, bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan media game murojaah ternyata dapat dilihat adanya perbedaan yang sangat signifikan, dengan data nilai hasil tes/evaluasi tahfidz al-Qur'an juz 30.

C. Data Nilai Sebelum Dan Sesudah Diterapkannya Media Game Murojaah

Berikut hasil nilai sebelum dan sesudah menggunakan media game murojaah.

Tabel 2. Sebelum Diterapkan Game muroja'ah = 27

No	Nama Siswa	Nilai
1	Almaira H Z.	72
2	Aulia J.R.	76
3	Aurellia Pr.P.	75
4	Aurora S.M.	75
5	Ayman M.A.	74
6	Ayyesha U.H.	73
7	Azera P.W	78
8	Daffa S.U.	77
9	Fahmi D.K.	75
10	Kirana N.Kh.	75
11	M. Farhan R.	74
12	M.Rayhan R.A.	76
13	M.Ridho A.Z.	73
14	M. Yunus D.	72
15	Muthia A.Z.	75
16	Nada K.F.H.	72
17	Quinza A.S	72
18	Raisha A.S.	78
19	Rana A.W.	72
20	Rayhana S.Z.	72
21	Sauqy A.	75
22	Sayyid A.H.	74
23	Tarasha N.A.S.	77
24	Tifanny A.K.	72

No	Nama Siswa	Nilai
25	Vierly K.A.G.	75
26	Zahid A.M.A.	72
27	Zahra Z.Kh.	78

Tabel 3. Sesudah Diterapkan *Game muroja'ah* = 27

No	Nama Siswa	Nilai
1	Almaira H.Z.	75
2	Aulia J.R.	86
3	Aurellia Pr.P.	89
4	Aurora S.M.	85
5	Ayman M.A.	89
6	Ayyesha U.H.	85
7	Azera P.W.	77
8	Daffa S.U.	89
9	Fahmi D.K.	82
10	Kirana N.Kh.	81
11	M. Farhan R.	84
12	M. Rayhan R.A.	85
13	M.Ridho A.Z.	79
14	M. Yunus D.	72
15	Muthia A.Z.	84
16	Nada K.F.H.	76
17	Quinza A.S.	79
18	Raisha A.S.	84
19	Rana A.W.	78
20	Rayhana S.Z.	83
21	Sauqy A.	85
22	Sayyid A.H.	83
23	Tarasha N.A.S.	84
24	Tifanny A.K.	86
25	Vierly K.A.G.	79
26	Zahid A.M.A.	80
27	Zahra Z.Kh.	87

D. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perbandingan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media game murojaah terhadap kelancaran hafalan al-Qur'an, proses pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan teknik uji perbedaan dua sampel berpasangan (Paired T-Test) digunakan untuk mengetahui perbandingan keberhasilan menghafal al-Qur'an menggunakan media game murojaah di SMPIT Nurhikmah Bekasi, dengan Kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Jika $t\text{-hitung} < \text{p-Value}$ atau $> \alpha$ 0,05 maka H_0 diterima, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media game murojaah.
- 2) Jika $t\text{-hitung} > \text{p-Value} < \alpha$ 0,05 maka H_0 ditolak dan terima H_1 , berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran tahfizh Qur'an sebelum dan sesudah menerapkan media game murojaah.

E. Interpretasi Data

Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Interpretasi Perbandingan Hasil Media Game Murojaah

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	74.407	27	2.0617	.3968
	Sesudah	82.444	27	4.4318	.8529

Dari hasil tersebut dapat diinterpretasikan dan dijelaskan bahwa terdapat perbandingan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media game murojaah. Dengan kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan media game murojaah ternyata dapat dilihat adanya perbedaan yang signifikan, dengan

demikian keberhasilan pembelajaran tahfizh Qur'an sebelum menggunakan media game murojaah sebesar 74,40 hasilnya rendah dan dibandingkan dengan sesudah menggunakan media game murojaah sebesar 82,44 dengan begitu terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dalam bidang tahfidz al-Qur'an.

Tabel 5. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 sebelum & sesudah	27	.459	.016

Dari hasil korelasi antara kedua variabel yaitu 0,45 dapat dijelaskan bahwa korelasi antara sebelum dan

sesudah penerapan media Game murojaah sangat erat dan berhubungan secara nyata.

Tabel 6. Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sebelum – sesudah	-8.0370	3.9368	.7576	-9.5944	-6.4797	-10.608	26	.000

Dapat dilihat dari table sig (2-tailed) yaitu, 0,000 lebih kecil dari 0.005 maka H₀ ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media game murojaah, maka terdapat peningkatan terhadap pembelajaran tahfizh dengan media game murojaah.

Adapun faktor pendukung penerapan media game murojaah dalam pembelajaran tahfizh adalah: a) Semangat kompetitif/persaingan antar siswa. (Rokimin, 2023). Kompetitif di sini bermakna suatu persaingan dalam hal kebaikan dengan jalan dan tujuan yang

baik. Siswa saling berlomba-lomba untuk menyelesaikan tantangan dalam game lebih awal, jika ada satu siswa yang sudah menyelesaikan game lebih dulu siswa yang lain akan terdorong untuk fokus dan menyelesaikan game dengan cepat; b) Pemberian reinforcement. Reinforcement adalah segala bentuk respon dari guru terhadap siswa, baik verbal maupun non verbal, yang diberikan terhadap tingkah laku siswa untuk memberikan umpan balik atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi dan memotivasi siswa yang lain untuk berbuat hal yang sama atau mengulang-ulang hal yang positif seperti siswa yang diberikan

penguatan tadi. teknik reinforcement dalam meningkatkan target hafalan anak supaya lebih bersemangat kembali dalam meningkatkan target pencapaian hafalannya (Ach. Sofauzzad, 2024).

Sedangkan faktor penghambat penerapan media game murojaah dalam pembelajaran tahfizh adalah: a) Hanya bisa di akses oleh siswa yang sudah mampu baca tulis al-Qur'an. Hal ini dikarenakan bentuk pertanyaan pada game murojaah bertuliskan menggunakan huruf arab, sehingga akan kesulitan memainkannya bagi siswa yang belum mengenal huruf hijaiyyah dan huruf sambung; b) Hanya bisa digunakan sekali oleh setiap siswa, jika ingin digunakan untuk yang kedua kali pada siswa yang sama dalam rentang waktu yang singkat akan sangat tidak efektif, dikarenakan media cetak ini memiliki soal dan jawaban yang tidak bisa di ubah, perlu mencetak baru untuk dapat di akses kembali oleh kelas yang sama (Sadiman, 2014).

Berdasarkan hasil tes di atas dapat disimpulkan bahwa media game murojaah mampu membuat pembelajaran tahfizh terasa menyenangkan (fun learning), jika siswa senang hatinya maka menghafal al-Qur'an akan terasa mudah dan hafalan akan kuat dalam ingatan karena desain media yang memiliki warna dan gambar yang beragam, sehingga hasil hafalan siswa lebih maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi media game murojaah dapat disimpulkan bahwa media game murojaah kartu yang berbentuk persegi panjang dan terdapat tali di ujungnya terdapat beberapa bagian isi sebagai berikut: (a) cover (b) tujuan pembelajaran (c) petunjuk penggunaan media (d) pedoman penskoran (e) materi tebak surat (f) materi sambung

ayat (g) materi tebak ayat (h) kunci jawaban. Penerapan media game muroja'ah mampu melatih daya ingat siswa dan membantu siswa lebih mudah mengingat ayat yang rumit dihafal, dan mampu membantu siswa mengingat nomor ayat dengan instrumen pertanyaan yang terdapat pada tiga bagian tes di dalam media game murojaah.

Dengan desain kunci jawaban yang terletak di bagian belakang akan membuat siswa mampu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari pekerjaannya dan dapat merevisinya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, meningkatkan kepercayaan diri, kemandirian serta kemampuan metakognitif.

Berdasarkan data statistik menunjukkan adanya peningkatan pada hasil tahfidz siswa yaitu sebelum menerapkan game murojaah dengan nilai mean 74,40 menjadi 82,44 setelah menerapkan media game murojaah. Ditambah dengan hasil uji perbandingan yang hasil table sig(2-tailed) nya 0,000 lebih kecil dari 0.005 yang berarti H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar tahfizh sebelum dan sesudah menggunakan media game murojaah di SMP IT Nurhikmah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ach. Sofauzzad, A. Mughni & Samsul A. (2024). Bimbingan Teknik Reinforcement dalam Meningkatkan Target Hafalan Santri, Jurnal Komunikasi dan Konseling Islam, 6(2), 173-181. <https://www.journal.ibrahimy.ac.id>.
- Akhtar, H. (2018). Analisis Paired Sample t-test dengan SPSS,

- www.semestapsikometrika.com
. Semesta Psikometrika.
<https://www.semestapsikometrika.com/2018/11/analisis-paired-sample-t-test.html>
- Hidayat Adi, Metode At-Taysir, Bekasi: Institute Quantum Akhyar 2018
- Irawadi, S., Maxrizal, & Sujono. (2020). Game Hafalan Ayat Al-Qur'an Berbasis Android Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu. Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI), 14(2), 161–167. <https://doi.org/10.30864/jsi.v14i2.295>
- Khaerudin, Erry Utomo, & Siti Fatimah Azzahrah. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Muroja'ah Al-Quran bagi Siswa SD. Proceeding Teknologi Pendidikan Seminar Daring Nasional 2021: Digital Generation For Digital Nation. 1(8), 76-81. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Muldani, H. I., Rahman, E. F., & Megasari, R. (2021). Game Edukasi Tebak Kata Awal Ayat untuk Meningkatkan Hafalan Juz 30 Menggunakan Metode Fisher Yates Berbasis Android. JATIKOM: Jurnal Aplikasi Dan Teori Ilmu Komputer, 4(1), 5–12. <https://doi.org/10.17509/jatikom.v4i1.33195>
- Nurlaili, Mahyudin R., & Mursal. (2020). Muroja'ah Sebagai Metode Menghafal Al-Qur'an Studi Pada Rumah Tahfiz Yayasan Ar-Rahmah Nanggalo Padang, Menara Ilmu : Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah, 14(2), 73-82. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/1995/1664>
- Rokimin, Sofwan M., Farhanuddin S. (2023). Strategi Peningkatan Kualitas Tahfidz Al-Qur'an di Pondok Pesantren, Edukasiana Journal of Islamic Education, 2(2), 204-212. <https://ejournal.darunnajah.ac.id>
- Sani, (2020). Tesis. Pengaruh Muroja'ah Baca Al-Qur'an terhadap Kelancaran Hafalan Surah An-Naba, Parepare: Institut Agama Islam Negeri.
- Sadiman DKK, Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2014
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.