

## **Peningkatan Kualitas Bacaan Tajwid Melalui Syair Nadzom Batu Ngompal di SDN 29 Cakranegara Berbasis Media *Children Tajwid Board Game***

**Arman Maulana\*, Saumi Nurfitriana, Ali Suria, Zalfani Fitri Karima, Nur Fadilah**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [armanmaulana200803@gmail.com](mailto:armanmaulana200803@gmail.com)

### **Article History**

Received : September 06<sup>th</sup>, 2024

Revised : Oktober 17<sup>th</sup>, 2024

Accepted : Oktober 25<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Membaca Al-Qur'an merupakan salah satu ibadah yang sangat dianjurkan untuk dilakukan oleh seluruh umat Islam. Untuk membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, belajar membaca Al-Qur'an harus dibarengi dengan mempelajari ilmu tajwid. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini meliputi: (1) Meningkatkan kualitas bacaan Al-Qur'an bagi peserta didik SDN 29 Cakranegara melalui penggunaan metode Syair Nadzom Batu Ngompal dan media pembelajaran *Children Tajwid Board Game*, (2) Memberikan fasilitas kepada mitra untuk membantu mengajarkan peserta didik membaca Al-Qur'an dengan tajwid yang baik dan benar melalui media CTBG, dan (3) Memperkenalkan metode dan media baru dalam pembelajaran Al-Qur'an. Kebaharuan penelitian ini yakni lebih spesifik mengangkat metode berbasis kearifan lokal pulau Lombok yaitu metode Syair Nadzom Batu Ngompal dan menggunakan media yang menarik berupa *Children Tajwid Board Game*. Jenis penelitian ini yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode yang digunakan yaitu observasi dan pelatihan pengembangan keterampilan. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di SDN 29 Cakranegara dengan jumlah 30 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode Syair nadzom batu ngompal dan media CTBG, rata-rata pengetahuan peserta didik terkait tajwid adalah 40 dari 100, kemudian setelah post-test, rata-rata pengetahuan peserta didik meningkat sebesar 85% yaitu dengan nilai rata-rata 90 dari 100. Sedangkan dibagian keterampilan, yang sebelumnya rata-rata kesalahan penyebutan sebanyak 8 kali kemudian mengalami penurunan kesalahan menjadi rata-rata 2 kali sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari hasil pre-test sampai post-test di bidang pengetahuan dan keterampilan membaca Al-Qur'an peserta didik. Dari hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan penggunaan metode Syair nadzom batu ngompal dan media *Children Tajwid Board Game* (CTBG) dalam pembelajaran tajwid.

**Keywords:** Al-Qur'an, *Children Tajwid Board Game*, Nadzom Batu Ngompal, Sekolah Dasar, Tajwid.

## **PENDAHULUAN**

Membaca Al-Qur'an merupakan salah satu ibadah yang sangat dianjurkan untuk dilakukan oleh umat Islam. Keutamaan membaca Al-Qur'an tidak hanya berlaku bagi mereka yang dapat membacanya dengan lancar, bahkan orang yang masih berjuang untuk membaca Al-Qur'an juga dijanjikan pahala oleh Allah. Agar dapat membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, belajar membaca Al-Qur'an harus dibarengi dengan mempelajari ilmu tajwid. Tajwid adalah cara melafalkan atau mengerjakan setiap huruf, melatih lidah untuk mengucapkan huruf-huruf makhraj, huruf-huruf yang telah dihimpun dengan huruf lain, membaca dengan nada

panjang dan pendek, cara membaca dengan menghilangkan bunyi huruf dan kemudian menggabungkannya ke dalam huruf-huruf setelahnya, berat atau ringan dalam melafalkan setiap huruf, mendesis atau tidak, dan mempelajari tanda-tanda berhenti dalam kalimat bacaan (Shayfullah, et al., 2023).

Selain menjadi pedoman dan panduan bagi umat Islam di seluruh dunia, membaca Al-Qur'an dapat memberikan efek positif yang membuat hati pembaca tenang. Menurut Surahman, (2019) ada 10 keutamaan membaca Al-Qur'an. Pertama, mereka yang membacanya mendapatkan hadiah. Kedua, membuat psikologi lebih tenang, dan lebih damai. Ketiga, meningkatkan derajat di akhirat. Keempat,

dengan membacanya membuat Anda tenang dan berwibawa. Kelima, membacanya setiap hari bisa mendapatkan rahmat Allah SWT. Keenam, dapat membentuk akhlak mulia bagi pembaca. Ketujuh, membacanya setiap hari dapat membuat hati damai, damai dan tenang. Kedelapan, menyembuhkan penyakit. Kesembilan, dengan membacanya, Allah memuliakan dan meninggikan status orang tuanya. Kesepuluh, membacanya dapat menyelamatkan kehidupan di dunia dan akhirat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 29 Cakranegara, guru mengajarkan peserta didik membaca Al-Qur'an selama 15 menit sebelum mulai belajar setiap pagi. Namun, kegiatan ini terkendala karena hanya membaca Al-Qur'an tanpa bekal pelajaran tajwid sehingga banyak peserta didik yang tidak bisa tajwid yang mengakibatkan pembacaan Al-Qur'an peserta didik menjadi tidak sempurna. Hasil diskusi menunjukkan bahwa rata-rata jumlah peserta didik yang tidak dapat membaca Al-Qur'an mencapai 90%. Hal ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor dari sekolah dan faktor dari lingkungan rumah. Faktor dari pihak sekolah antara lain kurangnya bimbingan bagi peserta didik untuk belajar tajwid sementara mereka diwajibkan untuk membaca Al-Qur'an setiap pagi dan media pembelajaran yang digunakan masih monoton sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan tidak terlalu optimal. Faktor kondisi tempat tinggal termasuk kurangnya pengawasan dari keluarga di rumah menjadi salah satu tantangan. Karena rata-rata peserta didik berasal dari keluarga *Broken home* sehingga kebanyakan peserta didik tinggal bersama nenek yang memberikan kebebasan dalam bertindak serta kurangnya waktu orang tua mengawasi anaknya. Hal ini membuat peserta didik menghabiskan sebagian besar waktunya bermain dengan teman-teman dan bermain *game* online sehingga lupa bahwa sebagian dari waktu mereka juga harus digunakan untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, peneliti menginisiasi penelitian terkait "**Peningkatan Kualitas Bacaan Tajwid Melalui Syair Nadzom Batu Ngompal di SDN 29 Cakranegara Berbasis Media *Children Tajwid Board Game***". Metode pembelajaran dan media yang disajikan dalam kegiatan ini merupakan inovasi terbaru dalam pembelajaran tajwid karena belum ada yang pernah memadukan metode Syair Nadzom Batu Ngompal dengan media *children tajwid board*

*game*. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik, seperti yang disampaikan oleh Sholihah (2017), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi mengenai pembelajaran agar mendorong proses belajar peserta didik. Pemahaman materi pembelajaran dirangkaikan dengan bermain membuat siswa mudah dalam memahami materi melalui media pembelajaran. Sementara itu, Wardhani (2018:124-130) menyatakan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat atau bahan yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik.

Media dan metode interaktif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat dan antusiasme peserta didik dalam belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gustiana, et al., (2021) yang membuktikan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar tajwid lebih tinggi, karena menarik, mendidik, tidak monoton, memiliki tujuan yang jelas, dan terstruktur. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Qondias, et al., (2016:176-182) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas berdampak langsung pada prestasi akademik peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik sangat perlu diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen langsung dengan objek, di bawah bimbingan guru dan didukung oleh interaksi dengan teman sebayanya. Selain itu, menurut NWDI Online, (2022). Nadzom batu ngompal merupakan salah satu kearifan lokal pulau Lombok berupa ayat-ayat yang dinyanyikan dengan ciri khasnya sendiri, berisi tata cara membaca Al-Qur'an dengan benar. Selain itu, penggunaan Syair nadzom dipadukan dengan *board game* tajwid anak yang menarik agar peserta didik tidak bosan.

Penggunaan media *Children tajwid Board Game* sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tajwid peserta didik, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2023:4), menyatakan bahwa *Board Game* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong pengembangan keterampilan motorik halus, kemampuan berpikir, dan pengetahuan peserta didik. *Children Tajwid Board Game*

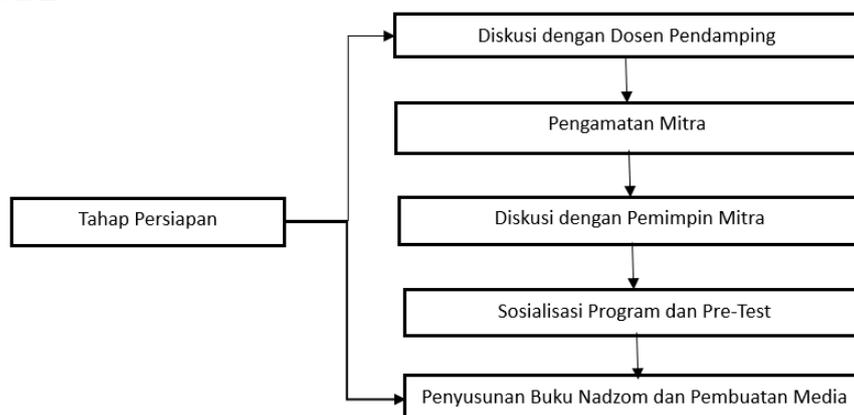
dapat digunakan oleh semua kalangan, baik usia dini maupun dewasa dan semua bidang pengetahuan. Selain itu, *CTBG* juga dirancang untuk menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bermain untuk mengembangkan kemampuan berpikir, membangun komunikasi dan persahabatan, serta menemukan hal-hal baru melalui pemecahan masalah. *CTBG* sebagai media pembelajaran juga memuat materi dalam satu atau lebih mata pelajaran pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengembangkan media *Children Tajwid Boards Game* untuk meningkatkan kualitas membaca tajwid bagi peserta didik di SDN 29 Cakranegara.

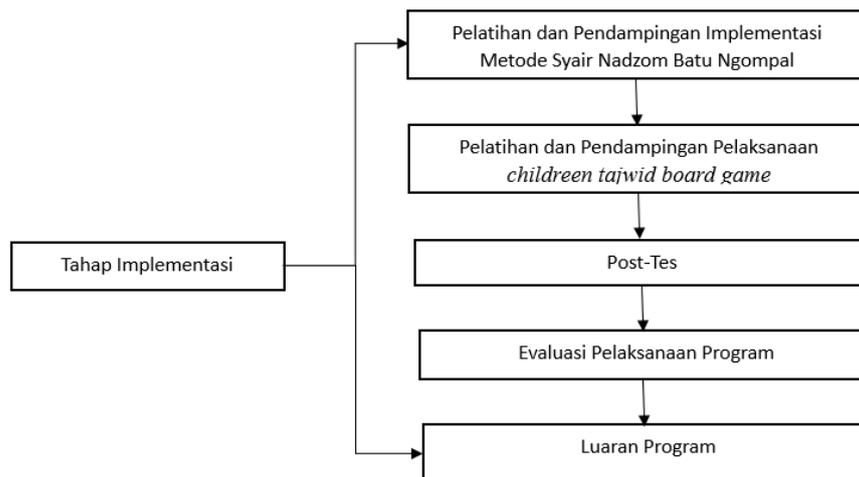
Berdasarkan permasalahan, potensi, dan solusi yang telah dijelaskan, diperoleh beberapa rumusan permasalahan, antara lain bagaimana meningkatkan kualitas bacaan Al-Qur'an dengan tajwid yang baik dan benar bagi peserta didik SDN 29 Cakranegara, bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar tajwid dan bagaimana peran Nadzom Batu Ngompal dipadukan dalam media *Children Tajwid Board Game* dalam meningkatkan kualitas bacaan Al-Qur'an peserta didik. Tujuan dari program ini antara lain

meningkatkan kualitas bacaan Al-Qur'an bagi peserta didik SDN 29 Cakranegara melalui penggunaan metode Syair Nadzom Batu Ngompal dan media pembelajaran *Children Tajwid Board Game* memberikan fasilitas kepada mitra/sekolah untuk membantu mengajarkan peserta didik membaca Al-Qur'an dengan tajwid yang baik dan benar melalui media CTBG, serta memperkenalkan metode dan media baru dalam pembelajaran Al-Qur'an.

Selanjutnya, manfaat dari program ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek sosial dan pendidikan. Manfaat dari aspek sosial dari program ini adalah adanya proses komunikasi antara tim PKM dengan mitra. Mitra dapat menjadi contoh bagi sekolah atau tempat belajar lainnya dalam penerapan metode pembelajaran dan media untuk meningkatkan kualitas bacaan Al-Qur'an peserta didik. Sementara itu, pada aspek pendidikan, para mitra awalnya tidak menerapkan metode dan media yang menarik minat dan antusiasme peserta didik untuk belajar tajwid, menjadi terdidik dan mengetahui metode dan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kualitas bacaan Al-Qur'an. Selain itu, peserta didik yang menjadi petugas Imtaq di SDN 29 Cakranegara tidak hanya dari kelas atas tetapi bisa dari berbagai kelas, baik dari kelas 1 hingga kelas 6.

## METODE





**Gambar 1.** Alur Metode Pelaksanaan Program

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Widayati (2008) mengatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang dialami oleh guru, meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran, serta mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. Pelaksanaan PTK dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi dan pelatihan pengembangan keterampilan. Seperti yang disampaikan oleh Hasanah (2017), observasi merupakan metode penelitian yang tidak hanya sekedar kegiatan mengamati dan mencatat hasil kegiatan, tetapi observasi juga membantu peneliti memperoleh informasi tentang dunia sekitar yang lebih luas. Model yang digunakan pretest-posttest control group design (Zientek, et al. 2016). Penelitian dilaksanakan pada SDN 29 Cakranegara. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SDN 29 Cakranegara yang terdiri dari 30 peserta didik dari kelas 1-6 dipilih menggunakan metode purposive sampling dengan mempertimbangkan materi yang dipelajari yaitu cara membaca Tajwid yang baik dan benar dalam Al-Qur'an. Objek penelitian ini

adalah media *Children Tajwid Board Game* dan Metode syair nadzom batu ngompal. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan Tes hasil belajar. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Menurut Muhson (2006) analisis kuantitatif dan kualitatif hampir memiliki persamaan yang tidak jauh berbeda, satu-satunya perbedaan antara kedua teknik ini adalah jenis datanya, untuk data yang bersifat kualitatif (tidak dapat diangkakan), analisis yang digunakan adalah analisis kualitatif, sedangkan data yang dapat dikuantifikasi dapat dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Metode pelaksanaan program disusun secara sistematis seperti yang ditunjukkan pada bagan di atas. Program dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi dengan rincian kegiatan sebagai berikut.

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi diskusi dengan tim PKM dengan dosen pendamping, diskusi dengan mitra dan pendataan jumlah mitra. Persiapan dilakukan di sekolah secara langsung dengan pihak terkait.



**Gambar 2.** Diskusi dengan mitra

## 2. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dimulai dengan sosialisasi program, kemudian pelatihan program dan pendampingan.

### a. Sosialisasi Program

Sosialisasi program dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan program kepada mitra. Sosialisasi dilaksanakan langsung di SDN 29 Cakranegara dengan kehadiran kepala sekolah dan seluruh guru, baik umat Islam maupun agama lain, untuk mengetahui program yang akan dijalankan. Setelah melakukan sosialisasi dan memberi tahu sekolah, kami menetapkan 1 hari untuk melakukan kegiatan pre-test berupa uji

pengetahuan dan kemampuan membaca peserta didik dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kualitas bacaan Al-Qur'an mitra sebelum program dilaksanakan. Tes pengetahuan peserta didik dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang tajwid dan dilakukan dengan membaca 1 ayat secara acak untuk mengetahui keterampilan peserta didik. Kualitas pengetahuan dan keterampilan peserta didik diukur dengan melihat jumlah pertanyaan benar dan salah yang dijawab serta kesalahan saat membaca ayat-ayat dalam Al-Qur'an. Pre-test ini dilakukan oleh 30 anak.



**Gambar 3.** Sosialisasi Program dan Pre-Test

### b. Pelatihan dan Pendampingan Penerapan Metode Syair Nadzom Batu Ngompal

Pelatihan dan Pendampingan Penerapan Metode Syair Nadzom Batu Ngompal merupakan kegiatan untuk memberikan materi kepada peserta didik tentang cara memahami materi tajwid dengan Syair Nadzom Batu Ngompal dalam

membantu proses pembacaan Al-Qur'an. Pemberian materi ini dilakukan agar peserta didik memahami lebih dalam terkait ilmu tajwid sehingga dapat menghafal dengan menggunakan metode syair seperti lagu sehingga setelah ayat-ayat Nadzom dikuasai maka akan dilanjutkan ke penggunaan *Children tajwid board game*.



**Gambar 4.** Tahap Pelatihan dan Pendampingan Metode Syair

c. Pelatihan dan Pendampingan Penerapan Media *Children Tajwid Board Game*

Setelah memahami dan menguasai ayat-ayat Nadzom Batu Ngompal, langkah selanjutnya adalah melakukan Pelatihan dan

Pendampingan dalam penerapan media pembelajaran *children tajwid board game*. Media pembelajaran ini dapat diimplementasikan ketika peserta didik telah menguasai ayat-ayat Nadzom karena syair dan media CTBG saling berkaitan.



**Gambar 5.** Tahap Pelatihan dan Pendampingan Media CTBG

d. Kegiatan Post-test

Kegiatan Post-Test dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam membaca Al-Qur'an setelah menerapkan metode Syair

Nadzom Batu Ngompal dan penggunaan media pembelajaran *Children Tajwid Board Game*. Tes tersebut sama dengan pre-test dengan total 30 peserta didik.



**Gambar 6.** Tahap Pasca-Tes

**3. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi adalah tahap pemantauan dan pemberian informasi sejauh mana program PKM-PM telah tercapai, seberapa berbeda

sebelum pelaksanaan kegiatan dan setelah kegiatan ada, serta bagaimana manfaat yang telah dilakukan.

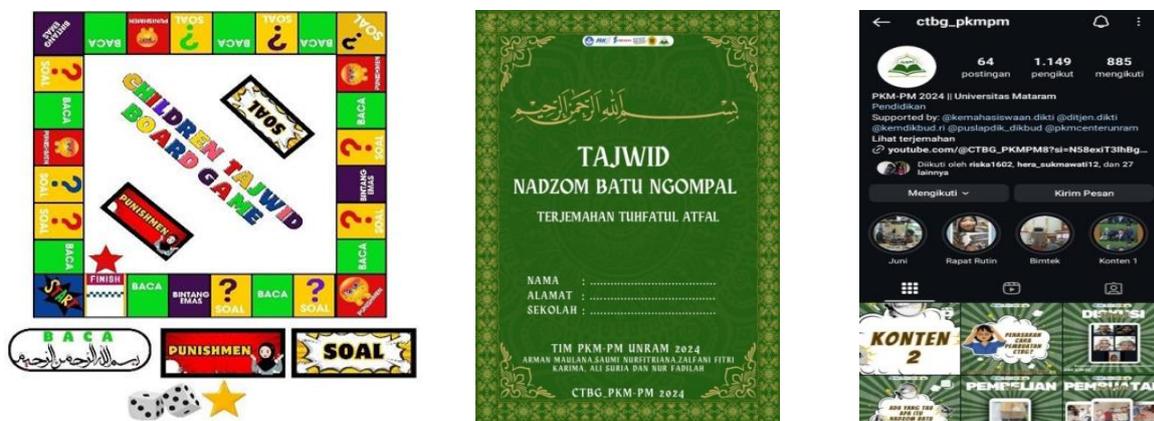


**Gambar 7.** Tahap Evaluasi Pelaksanaan Program

#### 4. Luaran Program

Output akhir dari kegiatan ini adalah metode pembelajaran yang menarik, media pembelajaran yang menyenangkan, buku

pedoman mitra dan media sosial untuk membantu mempromosikan atau branding kegiatan yang telah dilakukan.



Gambar 8. Output Akhir dari Kegiatan

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan program-program yang telah dilaksanakan, telah dicapai hasil sebagai berikut:

##### 1. Metode pembelajaran Tajwid berdasarkan kearifan lokal

Dalam pembelajaran tajwid, mitra biasanya menggunakan metode dan pembelajaran konvensional sehingga hasil yang diharapkan dalam pembelajaran tajwid belum maksimal (Hamid., 2023). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode baru, yaitu penggunaan nadzom batu ngompal untuk belajar tajwid. Nadzom batu ngompal adalah metode

yang digunakan dalam masyarakat Sasak untuk belajar tajwid. Nadzom merupakan salah satu budaya tak berwujud berupa Syair yang tersebar turun dan turun melalui lisan. Kemudian peneliti memodifikasi nadzom menjadi sebuah buku agar lebih mudah pembaca mengetahui dan mengenal ayat tersebut. Penerapan metode nadzom dilakukan pada awal pembelajaran. Ada berbagai tanggapan dari peserta didik saat membaca nadzom ini, ada yang mendengarkan dengan hikmad, senang saat membaca, peserta didik penasaran dengan isi nadzom, dan sulit untuk mengikuti ayat-ayat tersebut karena ada beberapa kata yang sulit dipahami oleh peserta didik.



Gambar 9. Gambar dan penerapan Syair nadzom batu ngompal untuk belajar tajwid

##### 2. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah penggunaan media komunikasi. Penggunaan media pembelajaran CTBG dalam pembelajaran tajwid digunakan untuk membuat pembelajaran tajwid lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini diharapkan dapat membantu peserta

didik memahami dan meningkatkan minat belajar tajwid. Konsep dasar dari permainan ini adalah pion, dadu, kartu pertanyaan, kartu baca, bintang emas dan hukuman. Aturan dalam permainan ini adalah pemain menentukan urutan main dengan jumlah dadu yang pertama keluar untuk posisi pertama, kedua, ketiga dan keempat. Selanjutnya, pemain pertama melempar dadu, ada 4 kemungkinan yang didapatkan pemain, yaitu

menjawab pertanyaan, membaca, *punishment* dan dapatkan bintang emas. Kemudian pion diarahkan sesuai dengan dadu yang keluar, diikuti oleh pemain berikutnya. Aturan permainan dibuat untuk memastikan bahwa

permainan itu menyenangkan dan efektif. Dengan permainan yang berpusat pada peserta didik, peserta didik menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan meningkatkan minat peserta didik.



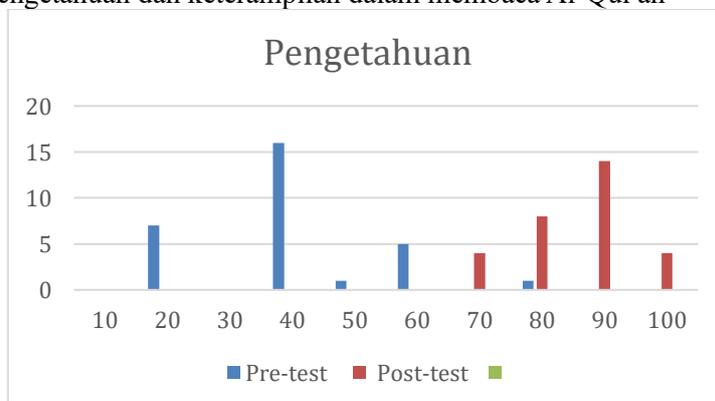
**Gambar 10.** Penerapan media CTBG

### 3. Pendekatan modern dan lebih maju

Dalam meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari Al-Qur'an, dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk menggunakan metode dan media interaktif. Dalam pembelajaran, peserta didik perlu menggunakan media interaktif untuk melihat dan

dapat dirasakan untuk merangsang stimulus peserta didik dalam belajar. Kemudian pengkondisian pembelajaran yang baik juga diperlukan untuk mendukung peserta didik dalam belajar. Diperlukan lingkungan yang aman dan nyaman untuk meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar.

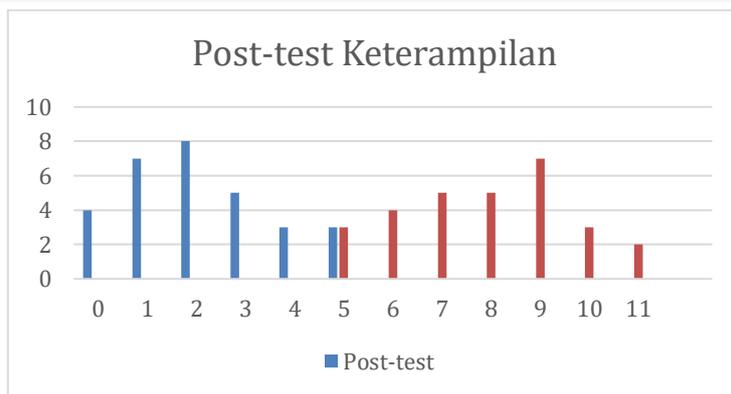
### 4. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membaca Al-Qur'an



**Gambar 11.** Hasil pre-test dan post test pengetahuan

Berdasarkan hasil pre-test dan post test yang dilakukan oleh tim PKM-PM Universitas Mataram, ditemukan bahwa sebelum penerapan metode Syair, nadzom batu ngompal dan media

CTBG, rata-rata pengetahuan peserta didik terkait tajwid adalah 40 dari 100. Kemudian setelah post-test, rata-rata pengetahuan peserta didik meningkat sebesar 85%.



**Gambar 12.** Keterampilan Pre-test & Post test berdasarkan kesalahan

Sementara itu, berdasarkan pre-test dan post test keterampilan membaca Al-Qur'an, dipahami bahwa rata-rata kesalahan membaca Al-Quran peserta didik adalah 8. Kemudian setelah menerapkan metode Syair nadzom batu ngompal dan media CTBG, rata-rata kesalahan peserta didik menurun menjadi 2 kesalahan per anak. Berdasarkan hasil pre-test dan post test keterampilan dan pengetahuan, diketahui bahwa penerapan Syair nadzom, batu ngompal dan media CTBG berhasil meningkatkan kualitas bacaan peserta didik.

Adapun hasil penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya mengenai pengembangan media *board game* edukasi yaitu pernah dilakukan oleh Usamah, et al., (2024) dengan judul "Implementasi Media *Board game* edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar" yang memperoleh data bahwa Implementasi media pembelajaran board game edukasi memberikan perbedaan pada proses belajar siswa, sehingga media pembelajaran board game edukasi berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada perbedaan hasil belajar siswa ketika belum menerapkan media pembelajaran board game edukasi dan setelah menerapkan media pembelajaran board game edukasi dengan nilai pretest sebesar 53,00 dan posttest sebesar 81,25. Perbedaan hasil belajar terlihat signifikan dari sebelum menerapkan media pembelajaran board game edukasi hingga setelah menggunakan media pembelajaran board game edukasi.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Subawaihin., (2024) dengan judul "Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Al Qur'an Di Tpq Hikmatun Balighoh" ditemukan hasil bahwa inovasi melalui permainan ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran Al Qur'an di Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) Hikmatun Balighoh, dapat menarik minat literasi

Al Qur'an dan menghafal para santri di Taman Pendidikan Al Qur'an ini lebih meningkat dan antusias, karena tampilan inovasi pembelajaran dan aturan permainan yang dimodifikasi, membuat para santri senang dan mudah untuk diimplementasikan serta dapat memberikan pengalaman belajar sambil bermain yang tidak membosankan dalam belajar Al Qur'an sehari-hari. Secara tidak langsung manfaat lain dari pola permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi untuk media pembelajaran Al Qur'an di Taman Pendidikan Al Qur'an Hikmatun Balighoh ini yaitu dapat meningkatkan daya berpikir dan ingat santri dalam menjaga hafalannya sehingga hal ini sangat baik untuk mengembangkan aspek kognitifnya.

Berdasarkan pemaparan dari kedua penelitian tersebut terdapat beberapa kesamaan diantaranya, sama-sama meneliti tentang implementasi media pembelajaran yakni *board game* atau ular tangga yang menggunakan media permainan papan. Selain itu, metode penelitian yang digunakan dan hasil penelitian yang ditemukan memiliki kesamaan sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian yang akan dilakukan mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam implementasi pembelajaran Al Qur'an di sekolah dasar atau tempat pengajain Al Qur'an lainnya. Dibandingkan dengan penelitian yang dibahas sebelumnya, terdapat perbedaan dari penelitian yang dilakukan yakni dari segi materi yang disajikan, tampilan desain media yang dibuat, bahan dasar media yang terbuat dari papan triplek agar bertahan dalam jangka waktu lama, dan ciri khas yang paling menonjol dari penelitian ini yaitu menggunakan metode Syair Nadzom Batu Ngompal.

Adapun kebaruan yang paling terlihat dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya

yaitu terletak pada materi yang digunakan, penelitian sebelumnya tidak menjelaskan cara membaca Al Qur'an dengan tajwid yang detail dan mendalam serta tidak menggunakan metode apapun sehingga dapat dipastikan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pertama kali yang dilakukan dengan menggabungkan media permainan yang menarik yaitu *Children tajwid board game* yang dipadupadankan dengan metode syair nadzom batu ngompal. Dengan menggunakan kebaruan seperti ini, tanpa peserta didik sadari walaupun sedang bermain *game* mereka akan mendapatkan materi yang sebelumnya susah untuk dipahami menjadi lebih menarik dan mudah.

### KESIMPULAN

Program PKM-CTBG dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan di SDN 29 Cakranegara, Kota Mataram, yang dimulai pada bulan April. Setelah melaksanakan program awal, yaitu pre-test (untuk mengukur kondisi awal peserta didik) kemudian dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan dalam pembelajaran tajwid menggunakan metode Syair nadzom batu ngompal yang dikombinasikan dengan media *Children tajwid board game* dan dibagian akhir dilakukan Post-tes untuk melihat perkembangan pelatihan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode Syair nadzom batu ngompal dan media CTBG, rata-rata pengetahuan peserta didik terkait tajwid adalah 40 dari 100, kemudian setelah post-test, rata-rata pengetahuan peserta didik meningkat sebesar 85% yaitu dengan nilai rata-rata 90 dari 100. Sedangkan dibagian keterampilan, yang sebelumnya rata-rata kesalahan penyebutan sebanyak 8 kali kemudian mengalami penurunan kesalahan menjadi rata-rata 2 kali sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dari hasil pre-test sampai post-test di bidang pengetahuan dan keterampilan membaca Al-Qur'an peserta didik. Dengan menggunakan metode yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari Al-Qur'an dengan tajwid yang baik dan benar. Selain itu, manfaat sosial dan pendidikan juga dirasakan oleh peserta didik. Melalui penelitian ini, peserta didik dapat merasakan cara belajar tajwid yang menyenangkan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota tim luar biasa yang telah bekerja

sama dalam pelaksanaan program pelatihan ini selama 20 April - 20 Agustus 2024. Kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pendamping yang telah mendukung dan membimbing kami hingga akhir pelaksanaannya. Kami mengucapkan terima kasih kepada mitra kami, yaitu peserta didik SDN 29 Cakranegara, yang telah berpartisipasi aktif selama berjalannya program kami hingga akhir. Kami mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru-guru SDN 29 Cakranegara, khususnya para guru agama yang telah mendukung penuh kami selama program berlangsung. Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Belmawa yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada kami dalam melaksanakan program ini.

### REFERENSI

- Gustina, D., Sulistianto, SW, & Raditya, F. (2021). ANIMASI EDUKASI MENGENAL HURUF TAJWID & HIJAIYAH UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 4 SD. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 1(1).
- Hamid, A. (2023). *Judul: Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid pada Peserta Didik di Salafiyah Marhala Ulya Pondok Tahfidzul Qur'an As' adiyah Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar* (Doctoral dissertation, IAIN PAREPARE).
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Muhson, A. (2006). Teknik analisis kuantitatif. *Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta*, 183-196.
- NWDI Online, 2022. Hany Az-Zukhruf. Nadzom mengguncang sudut. URL <https://www.nwdionline.com/berita-nazhom-batu-ngompal--nwdionline.html>
- Putri, S. N. I. (2023). *Pengembangan Board Game sebagai Media Stimulasi Keterampilan Proses Berpikir Anak Usia Dini: Penelitian Desain Pendidikan sebagai Pengembangan Media Pembelajaran SAINS untuk Anak Usia 5-6 Tahun* (Disertasi Doktor, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Qondias, D., Anu, EL, & Niftalia, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping untuk SD Kelas III Kabupaten Ngada Flores. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 176-182.
- Sholiha, M., Tamam, B., & Munawaroh, F. (2017). Pengembangan Media Kotak Cahaya Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya. *Jurnal Ilmiah Rekayasa*, 10(1), 34-43.
- Subawaihin, I. (2024). GAME ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL QUR'AN DI TPQ HIKMATUN BALIGHOH. *Darussalam*, 25 (01).
- Surahman, H, N. (2019). *10 Manfaat Luar Biasa Membaca Al-Qur'an Setiap Hari*. <https://jabar.kemenag.go.id/portal/read/10-manfaat-baca-al-guran-setiap-hari-yang-luar-biasa>
- Syaifulloh, A., Rahmah, F. M., Salamah, F., & Srisantyorini, T. (2021), November). Penerapan ilmu tajwid dalam pembelajaran Al-Qur'an untuk mengembangkan bacaan Al-Qur'an. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi Media Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1).
- Wardhani, S.W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pengelompokkan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 124-130.
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 6(1).
- Zientek, L., Nimon, K., & Hammack-Brown, B. (2016). Analyzing data from a pretest-posttest control group design: The importance of statistical assumptions. *European Journal of Training and Development*, 40(8/9), 638-659.