

ABSTRAK

Wulan Nurmalasari, 1222020310, 2026. Pengaruh Media *Mystery Box* terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cileunyi masih beragam, baik dari aspek makharijul huruf, penerapan hukum tajwid, maupun kelancaran membaca. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an masih kurang bervariasi sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, penggunaan media *Mystery Box* lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum, sedangkan penerapannya dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media *Mystery Box* yang diintegrasikan dengan *QR Code*, Canva, audio murottal, video pembelajaran, dan *Spinner* Nama Digital untuk mendukung proses pembelajaran membaca Al-Qur'an.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran Al-Qur'an pada program BTHQ di kelas VII SMPN 2 Cileunyi; dan (2) mengetahui pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an di kelas VII SMPN 2 Cileunyi.

Media *Mystery Box* merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan interaktif. Dalam penelitian ini, media *Mystery Box* diintegrasikan dengan *QR Code* yang terhubung ke Canva sehingga memudahkan penyajian materi, audio murottal, video pembelajaran, serta didukung *Spinner* Nama Digital untuk meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, hipotesis penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa setelah menggunakan media *Mystery Box*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas VII-D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-J sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 33 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics versi 32 melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *Wilcoxon Signed Rank Test*, *Mann-Whitney U Test*, dan *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran Al-Qur'an pada program BTHQ di kelas VII SMPN 2 Cileunyi dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, identifikasi kendala, dan pemberian solusi sesuai dengan rancangan pembelajaran. Media *Mystery Box* diintegrasikan dengan *QR Code*, Canva, audio murottal, video pembelajaran, dan *Spinner* Nama Digital sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif, menarik, dan interaktif; dan (2) penggunaan media *Mystery Box* memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya perubahan hasil *pretest* dan *posttest* setelah siswa

mengikuti pembelajaran menggunakan media *Mystery Box*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,001$ ($< 0,05$), sedangkan hasil uji *Mann-Whitney U Test* menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $= 0,029$ ($< 0,05$). Selain itu, hasil *N-Gain* sebesar 0,6302 (63,02%) berada pada kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan media *Mystery Box* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.

Kata Kunci: *Mystery Box*, *QR Code*, kemampuan membaca Al-Qur'an, BTHQ

