

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang berisi firman Allah Swt. yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. melalui Malaikat Jibril secara berangsur-angsur. Al-Qur'an menjadi pedoman hidup bagi umat Islam dalam menjalankan kehidupan di dunia maupun sebagai bekal untuk memperoleh kebahagiaan di akhirat (Salim Said Daulay, 2023).

Langkah awal dalam mempelajari Al-Qur'an adalah memiliki kemampuan membaca dengan baik dan benar. Kemampuan membaca menjadi dasar bagi seseorang untuk memahami isi kandungan Al-Qur'an, menghafalkan ayat-ayatnya, serta mengamalkan ajaran yang terkandung di dalamnya. Pentingnya membaca ditegaskan dalam wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. sebagaimana firman Allah Swt. dalam Q.S. Al-'Alaq ayat 1–5 berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya." (Q.S. Al-Alaq:1-5).

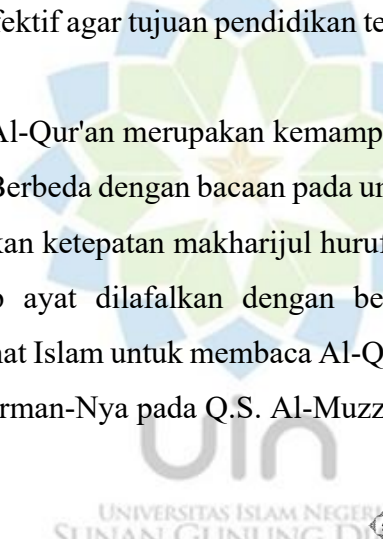
Membaca merupakan langkah awal dalam memperoleh pengetahuan dan memahami suatu informasi. Melalui kegiatan membaca, seseorang dapat membangun pemahaman, serta mengembangkan wawasan yang dimilikinya. Oleh karena itu, kemampuan membaca Al-Qur'an menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki setiap muslim agar mampu membaca ayat-ayat Al-Qur'an secara benar sesuai dengan kaidah yang telah ditetapkan (Ummi Hani, 2021).

Kemampuan membaca Al-Qur'an tidak hanya ditunjukkan oleh kelancaran dalam melafalkan huruf-huruf hijaiyah, tetapi juga mencakup

ketepatan makharijul huruf, penerapan kaidah ilmu tajwid, serta adab yang benar dalam membaca Al-Qur'an (Mahdali, 2020).

Dalam konteks pendidikan formal, kemampuan membaca Al-Qur'an merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki siswa sebagai bagian dari tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui pembelajaran tersebut, diharapkan terbentuk siswa yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Sejalan dengan hal tersebut, Daniel (2025) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, meliputi aspek intelektual, moral, dan spiritual. Dengan demikian, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai (Daniel, 2025).

Membaca Al-Qur'an merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh setiap siswa. Berbeda dengan bacaan pada umumnya, membaca Al-Qur'an harus memperhatikan ketepatan makharijul huruf serta penerapan kaidah ilmu tajwid agar setiap ayat dilafalkan dengan benar. Selain itu, Allah Swt. memerintahkan umat Islam untuk membaca Al-Qur'an secara tartil ebagaimana tercantum dalam firman-Nya pada Q.S. Al-Muzzammil ayat 4 berikut:


اَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَقِلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيْلًا

"Atau lebih dari (seperdua) itu. Bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan." (Q.S. Al-Muzzamil: 4).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa membaca Al-Qur'an hendaknya dilakukan secara tartil, yaitu dengan perlahan, jelas, dan sesuai dengan kaidah ilmu tajwid. Melalui bacaan yang tartil, seseorang tidak hanya mampu melafalkan ayat-ayat Al-Qur'an dengan benar, tetapi juga lebih mudah memahami, menghayati, dan mentadaburi makna yang terkandung di dalamnya (Ramadhania, 2019).

SMP Negeri 2 Cileunyi merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan program pembiasaan membaca Al-Qur'an

melalui BTHQ (Baca Tulis Hafal Al-Qur'an) sebagai bagian dari Program Sekolah Mengaji yang dicanangkan oleh Pemerintah Kabupaten Bandung. Program tersebut bertujuan untuk membiasakan siswa membaca Al-Qur'an dengan baik, benar, dan fasih sesuai kaidah yang berlaku.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan guru BTHQ di SMP Negeri 2 Cileunyi, diperoleh informasi bahwa kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas VII masih beragam. Sebagian siswa telah mampu membaca Al-Qur'an dengan baik, sedangkan sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam melafalkan ayat-ayat Al-Qur'an secara lancar dan benar. Kondisi tersebut terlihat ketika guru meminta siswa membaca ayat Al-Qur'an pada saat pembelajaran PAI, di mana beberapa siswa masih terbata-bata dalam membaca. Selain itu, hasil tes bacaan salat menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mengenal huruf hijaiyah dengan baik sehingga masih bergantung pada tulisan latin dalam membaca maupun menghafalkan bacaan Al-Qur'an.

Hasil wawancara lebih lanjut dengan guru program BTHQ menunjukkan bahwa salah satu kendala dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa adalah keterbatasan alokasi waktu pembelajaran yang hanya dilaksanakan satu kali dalam seminggu. Kondisi tersebut diperparah dengan rendahnya kebiasaan siswa untuk mengulang (murajaah) bacaan Al-Qur'an secara mandiri di rumah sehingga pemahaman terhadap materi tajwid dan makharijul huruf tidak bertahan lama. Selain itu, keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas menyebabkan sebagian siswa merasa jenuh dan kurang antusias selama mengikuti pembelajaran.

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa kelas VII menunjukkan bahwa sebagian siswa tidak lagi mengikuti kegiatan mengaji setelah lulus dari sekolah dasar. Beberapa alasan yang dikemukakan antara lain rasa malu karena usia yang semakin bertambah, padatnya aktivitas belajar di sekolah, banyaknya tugas, serta anggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah

sudah cukup. Selain itu, sebagian siswa juga mengaku kurang termotivasi untuk mengaji karena lebih tertarik melakukan aktivitas lain, seperti bermain.

Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa bervariasinya kemampuan membaca Al-Qur'an siswa tidak hanya dipengaruhi oleh keterbatasan waktu pembelajaran, tetapi juga oleh rendahnya intensitas latihan membaca Al-Qur'an di luar sekolah serta kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan di kelas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kesempatan siswa untuk berlatih membaca Al-Qur'an secara aktif selama proses pembelajaran.

Beragamnya kemampuan membaca Al-Qur'an siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan inovasi, terutama melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Selama ini pembelajaran membaca Al-Qur'an masih memanfaatkan media papan tulis sebagai media utama dalam penyampaian materi. Penggunaan media papan tulis yang masih bersifat konvensional menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal sehingga sebagian siswa cenderung merasa jenuh dan kurang antusias. Selain itu, keterbatasan alokasi waktu pembelajaran Al-Qur'an menyebabkan proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu media yang dipandang sesuai adalah *Mystery Box*. Media ini merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang berisi kartu-kartu ayat Al-Qur'an dan disusun dengan konsep kejutan *surprise*, sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan *Mystery Box* berpotensi digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Selain menggunakan media fisik, *Mystery Box* pada penelitian ini diintegrasikan dengan teknologi *QR Code* yang terhubung ke platform Canva.

Melalui pemindaian *QR Code*, guru dapat menampilkan materi, video pembelajaran, serta contoh pelafalan makharijul huruf sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa.

Penggunaan media *Mystery Box* juga didukung oleh teori motivasi belajar Keller melalui model ARCS *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*. Menurut model tersebut, unsur kejutan dan rasa ingin tahu yang terdapat pada *Mystery Box* mampu menarik perhatian *attention* serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat mendorong peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an.

Penelitian mengenai efektivitas media ini pernah dilakukan oleh Vany Widya Putri (2020) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Tematik melalui Permainan *Mystery Box* Siswa Kelas III SD Negeri 106810 Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019–2020”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Mystery Box* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa serta meningkatkan minat dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian terbaru juga mulai mengembangkan *Mystery Box* dengan mengintegrasikan teknologi *QR Code* sebagai pendukung pembelajaran digital sehingga media menjadi lebih interaktif. Berbagai literatur terdahulu tersebut menunjukkan bahwa inovasi media *Mystery Box*, baik dalam bentuk fisik maupun yang telah diintegrasikan dengan *QR Code*, berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa.

Meskipun media *Mystery Box* telah banyak diteliti pada berbagai mata pelajaran, penelitian mengenai penggunaannya yang diintegrasikan dengan *QR Code* untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an pada Program BTHQ masih belum ditemukan. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran umum, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Arab, IPA, Matematika, dan PPKn. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul: **PENGARUH MEDIA *MYSTERY BOX* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AL-QUR'AN** (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMPN 2 Cileunyi Kab. Bandung)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran Al-Qur'an pada program BTHQ di kelas VII SMPN 2 Cileunyi?
2. Bagaimana pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an di kelas VII SMPN 2 Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui proses penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran Al-Qur'an pada program BTHQ di kelas VII SMPN 2 Cileunyi.
2. Mengetahui pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an di kelas VII SMPN 2 Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat atau nilai yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an pada program BTHQ, khususnya mengenai pengaruh media *Mystery Box* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an di kelas VII SMPN 2 Cileunyi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

- 1) Mengembangkan kemampuan belajar siswa dalam Pembelajaran

membaca Al-Qur'an pada program BTHQ dan pembelajaran PAI.

- 2) Memberikan pengalaman belajar menggunakan media *Mystery Box*. Menumbuhkan motivasi, antusiasme dan suasana baru bagi siswa dengan penerapan media *Mystery Box*.
- 3) Meningkatkan interaksi antar siswa dalam proses belajar dengan penerapan media *Mystery Box*.

b. Bagi Guru:

- 1) Membantu guru PAI maupun guru mengaji untuk memperoleh gambaran dan informasi mengenai kemampuan membaca Al-Qur'an siswa.
- 2) Memberikan masukan dan pertimbangan mengenai media pembelajaran yang interaktif bagi siswa.
- 3) Menjadi salah satu tolak ukur untuk mengetahui kemampuan siswa dalam belajar Al-Qur'an.

c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam pengembangan media *Mystery Box* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa yang lebih optimal, serta mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran PAI di sekolah.

d. Bagi peneliti Lain: Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media *Mystery Box* terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an.

E. Kerangka Berpikir

Kemampuan dalam kamus besar Bahasa Indonesia, berasal dari kata “mampu” yang mendapat awalan ke-dan akhiran-an, yang berarti kesanggupan kecakapan dan kekuatan untuk melakukan sesuatu (Sidik, 2016). Kemampuan membaca Al-Qur'an diartikan sebagai keterampilan melafalkan huruf dan kalimat dalam Al-Qur'an secara fasih, teratur, dan sesuai kaidah tajwid serta makharijul huruf. Seseorang dikatakan mampu membaca Al-Qur'an apabila ia dapat melafalkan dengan terang, perlahan, tidak tergesa-gesa, dan sesuai aturan bacaan.

Indikator kemampuan membaca Al-Qur'an dalam penelitian ini

mengacu pada komponen membaca menurut Abdul Chaer yaitu: (1) Ketepatan Makharijul Huruf, yaitu kecakapan dalam melafalkan setiap huruf hijaiyah sesuai dengan tempat keluarnya. (2) Penerapan Hukum Tajwid, yaitu ketepatan dalam mengaplikasikan kaidah aturan membaca dan (3) Kelancaran, yaitu kemampuan membaca ayat demi ayat secara mengalir, tertata (tartil), dan tidak terbata-bata atau tersendat-sendat. Indikator kemampuan membaca Al-Qur'an, yang serupa juga menurut Siti Nur Azizah, meliputi tiga aspek utama yaitu penguasaan tajwid, pelafalan huruf sesuai makhraj dan sifat, serta kelancaran membaca secara tartil terbata-bata (Azizah, 2023).

Meskipun dalam silabus mata pelajaran BTHQ Kelas VII Kompetensi Dasar (KD) pada materi QS. At-Tin menitikberatkan pada aspek menghafal, namun dalam penelitian ini peneliti membatasi fokus hanya pada aspek kemampuan membaca. Hal ini didasarkan pada pertimbangan metodologis bahwa kemampuan membaca yang benar sesuai makhrajul huruf dan tajwid Mim Mati merupakan fondasi utama dan syarat mutlak sebelum siswa dapat menghafal Al-Qur'an secara tartil. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teks QS. At-Tin bukan sebagai instrumen hafalan, melainkan sebagai bahan teks uji lisan *Pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca siswa setelah diterapkan media *Mystery Box*.

Kemampuan membaca Al-Qur'an yang baik bagi siswa menjadi suatu harapan yang ingin diwujudkan baik dalam pembelajaran PAI maupun dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya di lapangan masih menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an yang tergolong rendah. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Mystery Box* dengan harapan siswa dapat secara aktif meningkatkan motivasi dalam belajarnya sehingga kemampuan membaca Al-Qur'an siswa dapat meningkat.

Mystery Box atau kotak misteri ini merupakan sebuah media berbentuk kubus yang memiliki ukuran tertentu yang dapat disesuaikan

dengan kebutuhan. Terdapat *Mystery Box* yang terbentuk dari kardus atau box yang ditempelkan materi di dalam nya, atau *Mystery Box* yang dibuat secara digital agar siswa dan guru mudah mengakses media tersebut di zaman yang sudah serba digital ini (Avissany dkk., 2023). Dinamakan *Mystery Box* kotak misteri karena permainan ini berbentuk kotak, sedangkan misteri karena terdapat salah satu hal yang tidak diketahui siswa di dalam kotak, siswa tidak mengetahui benda apa yang ada di dalam kotak tersebut (Simamora dkk., 2019).

Media *Mystery Box* termasuk ke dalam media pembelajaran berbasis permainan yang mengandung unsur kejutan dan rasa ingin tahu. Unsur misteri yang terkandung dalam media ini mendorong siswa untuk lebih antusias dan berani membaca Al-Qur'an di depan kelas, sehingga frekuensi latihan membaca meningkat. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an, media ini dapat dimodifikasi dengan memasukkan potongan ayat, hukum tajwid, atau instruksi membaca. Siswa secara bergiliran mengambil kartu dari kotak, kemudian membaca ayat yang diperoleh dengan memperhatikan makharijul huruf, hukum tajwid, dan kelancaran bacaan. Melalui aktivitas tersebut, proses pembelajaran membaca Al-Qur'an menjadi lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berlatih membaca.

Secara teoretis, penerapan media pembelajaran yang interaktif seperti *Mystery Box* dapat berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif dan pengalaman langsung siswa dalam proses belajar. Ketika siswa terlibat aktif dalam mengambil kartu, membaca, dan memperbaiki bacaan Al-Qur'an melalui permainan *Mystery Box*, mereka secara tidak langsung membangun pemahaman dan keterampilan melalui pengalaman nyata. Dari perspektif teori behavioristik yang dikemukakan oleh B.F. Skinner, pembelajaran juga akan lebih efektif apabila terdapat stimulus yang menarik dan menyenangkan, karena stimulus tersebut akan

memunculkan respons positif berupa semangat dan perhatian yang lebih besar dalam belajar. Dengan demikian, *Mystery Box* dapat berfungsi sebagai stimulus yang mampu menumbuhkan minat dan antusiasme siswa dalam membaca Al-Qur'an.

Meskipun penggunaan media ini dalam konteks membaca Al-Qur'an berdasarkan kaidah tajwid masih sangat terbatas dan belum banyak diteliti, namun efektivitas media *Mystery Box* telah dibuktikan oleh berbagai penelitian terdahulu pada mata pelajaran umum. Salah satunya adalah penelitian Vany Widya Putri (2020) yang menunjukkan bahwa media *Mystery Box* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta berdampak positif terhadap hasil belajar dan keterampilan membaca siswa. Berdasarkan kesuksesan media tersebut pada pembelajaran umum, maka peneliti mengasumsikan bahwa media *Mystery Box* yang dioptimalkan dengan fitur *QR Code* juga akan memberikan potensi keberhasilan yang sama besarnya jika diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas VII di SMPN 2 Cileunyi.

Adapun langkah-langkah pembelajaran di kelas eksperimen diadaptasi dari Ulfatun Ni'mah dan Syamsiah yang dimodifikasi oleh peneliti sebagai berikut:

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam, doa bersama, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran terkait kompetensi membaca Al-Qur'an yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut.
2. Guru memperlihatkan komponen fisik *Mystery Box* di depan kelas, lalu memindai *scan QR Code* yang tertera pada kotak untuk menampilkan halaman Canva interaktif melalui proyektor agar menjangkau seluruh siswa secara klasikal.
3. Guru memutar fitur video contoh bacaan ayat pada halaman pertama Canva. Seluruh siswa menyimak dengan saksama untuk melatih kepekaan pendengaran terhadap ketepatan makhraj dan kelancaran membaca secara

tartil.

4. Guru membuka halaman kedua Canva yang berisi tayangan visual bagan materi atau aturan hukum tajwid yang sedang dipelajari. Guru memberikan penjelasan lisan ceramah secara terarah berdasarkan tayangan visual.
5. Guru memutar *Spinner* roda acak digital untuk memilih siswa yang akan maju ke depan kelas secara objektif, guna menjaga fokus dan konsentrasi seluruh siswa di dalam kelas.
6. Siswa yang namanya terpilih oleh *Spinner* maju ke depan untuk mengambil satu kartu misteri dari dalam *Mystery Box* fisik. Kartu tersebut berisi potongan ayat sekaligus tantangan pertanyaan seputar kaidah tajwid yang sedang dipelajari.
7. Siswa membaca potongan ayat yang diperoleh secara lisan dan langsung menjawab tantangan kuisnya. Fokus penilaian guru berada pada tiga indikator utama, yaitu ketepatan makharijul huruf, penerapan hukum tajwid, serta kelancaran membaca.
8. Guru memberikan bimbingan, konfirmasi, dan koreksi langsung di tempat terhadap kualitas bacaan atau jawaban siswa, kemudian diikuti dengan pemberian apresiasi.

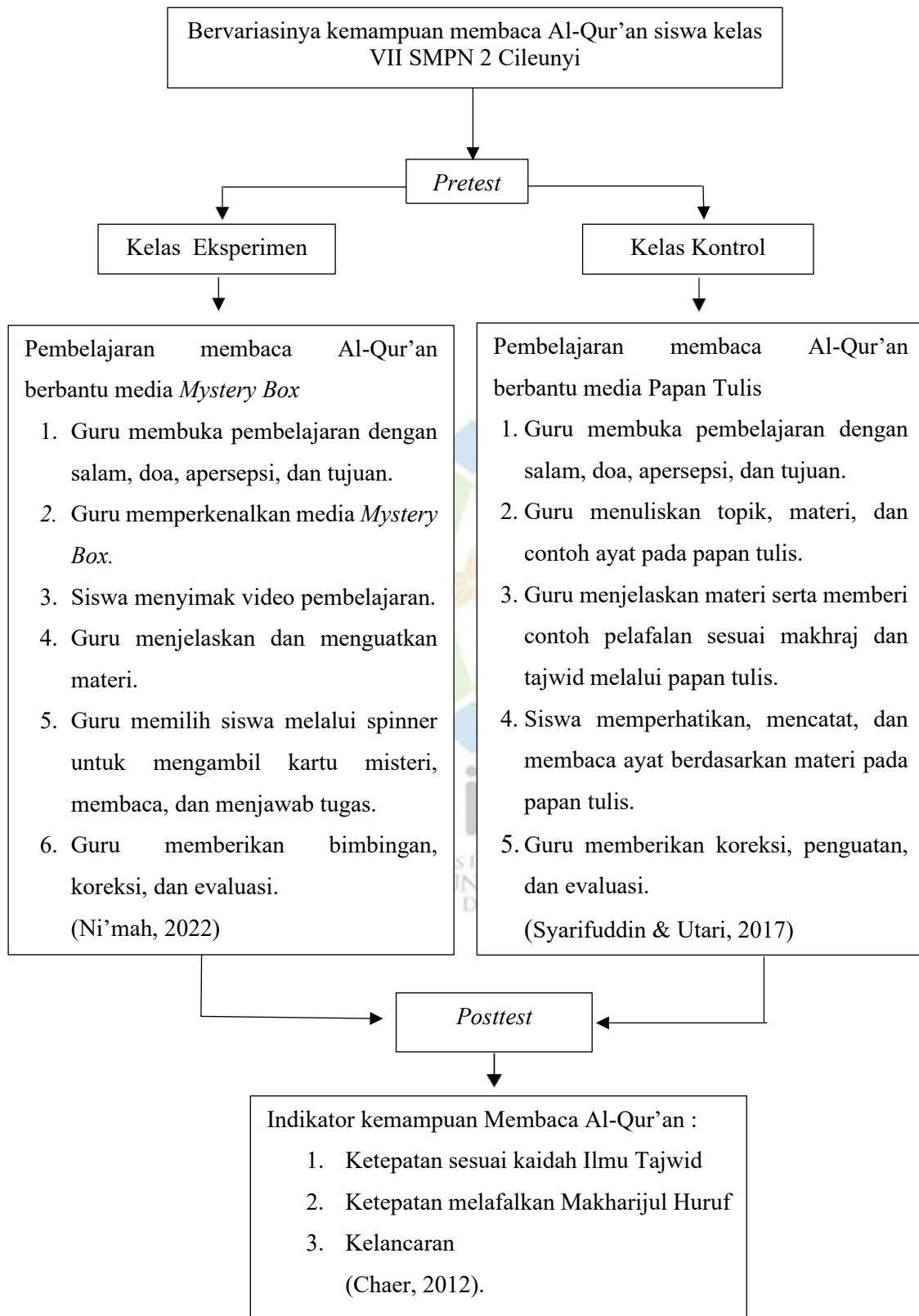
Sebagai bentuk perbandingan, kelas eksperimen menggunakan media *Mystery Box* yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan membaca Al-Qur'an melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan media papan tulis sebagai media utama dalam penyampaian materi. Guru memanfaatkan papan tulis untuk menuliskan materi, contoh ayat, dan penjelasan mengenai kaidah tajwid tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya.

Berdasarkan prinsip-prinsip penggunaan media papan tulis yang dikemukakan oleh Syarifuddin dan Eka Dewi Utari (2017), peneliti menyusun langkah-langkah pembelajaran pada kelas kontrol sebagai berikut:

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai.

2. Guru menyiapkan papan tulis dalam keadaan bersih, kemudian menuliskan topik pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
3. Guru menjelaskan materi dengan memanfaatkan tulisan, bagan, atau contoh ayat Al-Qur'an yang ditampilkan pada papan tulis serta memberikan contoh pelafalan yang benar sesuai kaidah tajwid.
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan, bertanya, dan mencatat materi yang telah dituliskan pada papan tulis.
5. Guru meminta siswa membaca ayat Al-Qur'an berdasarkan contoh yang terdapat pada papan tulis, kemudian memberikan koreksi dan penguatan terhadap bacaan siswa.
6. Guru bersama siswa menyimpulkan materi, kemudian melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan membaca Al-Qur'an siswa berdasarkan aspek ketepatan makhraj, penerapan hukum tajwid, dan kelancaran membaca (Syarifuddin & Utari, 2022).





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah pernyataan yang merupakan jawaban sementara dari sebuah rumusan masalah. Hipotesis belum dapat dijadikan jawaban yang pasti karena masih harus dibuktikan terlebih dahulu kebenarannya secara empiris, dengan begitu hipotesis bersifat menduga-duga atau praduga. Pernyataan yang ada dalam hipotesis dirumuskan berdasarkan pada teori dan atas dasar kerangka berpikir dalam sebuah penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media *Mystery Box* pada kelas eksperimen dan siswa yang belajar menggunakan media papan tulis pada kelas kontrol.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran pustaka yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Kotak Kata Misteri Demi Meningkatkan Minat dan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa SMP Progresif Bumi Sholawat Sidoarjo” bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode permainan Kotak Kata Misteri dalam meningkatkan minat belajar dan keterampilan berbicara bahasa Arab siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam berpartisipasi dan berani berbicara menggunakan bahasa Arab. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan *Mystery Box* sebagai strategi pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa. Adapun perbedaannya terdapat pada fokus keterampilan dan bidang pembelajaran; penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab, sedangkan penelitian penulis

berfokus pada sejauh mana penggunaan media *Mystery Box* dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an di jenjang Sekolah Menengah Pertama (Hasibatunni'mah, 2012).

2. Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Tematik melalui Permainan *Mystery Box* Siswa Kelas III SD Negeri 106810 Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019–2020” oleh Vany Widya Putri bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan permainan *Mystery Box* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan *Mystery Box* terbukti dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami isi bacaan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan serta menumbuhkan rasa ingin tahu. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media *Mystery Box* sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca. Adapun perbedaannya terletak pada objek dan konteks pembelajaran penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran tematik di jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan penelitian penulis berfokus pada sejauh mana penggunaan media *Mystery Box* dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an di jenjang Sekolah Menengah Pertama (Putri, 2020).
3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Mystery Box* terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV UPTD SDN 32 Barru” oleh Andi Tappareng bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Mystery Box* terhadap peningkatan keterampilan menulis deskripsi siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Mystery Box* dapat membantu siswa menumbuhkan ide, memperkaya kosakata, dan mengekspresikan gagasan secara lebih terstruktur dalam kegiatan menulis. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media *Mystery Box* sebagai sarana

pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Adapun perbedaannya terletak pada keterampilan yang dikembangkan dan konteks pembelajaran, penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan keterampilan menulis deskripsi di jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan penelitian penulis berfokus pada sejauh mana penggunaan media *Mystery Box* dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an di jenjang Sekolah Menengah Pertama (Tappareng 2024).

4. Penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Tsaqifa Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti: Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X-7 di SMA PGRI 3 Bandung” untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode Tsaqifa terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa oleh Qothrun Nada Zakiyyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan metode Tsaqifa terhadap peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an sebagai kemampuan utama yang ingin ditingkatkan. Adapun perbedaannya terletak pada variabel dan jenjang pendidikan yang digunakan; penelitian terdahulu meneliti pengaruh metode Tsaqifa terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa Sekolah Menengah Atas, sedangkan penelitian penulis meneliti penggunaan media *Mystery Box* dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa Sekolah Menengah Pertama (Qothrun, 2023).
5. Penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Poster Tajwid Hukum Nun Mati dan Tanwin untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa pada Mata Pelajaran PAI: Penelitian Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas IV SDN Giriharja” oleh Faruk Rusdiana, bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media poster tajwid hukum nun mati dan tanwin dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media poster tajwid memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan

kemampuan membaca Al-Qur'an siswa, khususnya dalam penerapan hukum nun mati dan tanwin serta kelancaran membaca ayat Al-Qur'an. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada fokus peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an sebagai kemampuan utama yang ingin ditingkatkan. Adapun perbedaannya terletak pada variabel, media, dan jenjang pendidikan yang digunakan; penelitian terdahulu penelitian efektivitas media poster tajwid terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar, sedangkan penelitian penulis meneliti penggunaan media *Mystery Box* dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa Sekolah Menengah Pertama melalui penelitian kuasi eksperimen (Faruk, 2020).

6. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mystery Box* Berbantuan *QR Code* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar” oleh Anggun Saptiani, Faizal Chan, dan Khoirunnisa bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Mystery Box* yang terintegrasi dengan teknologi *QR Code* guna meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pemahaman konsep materi yang bersifat abstrak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase penilaian dari ahli media, materi, dan bahasa di atas 96%, serta dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran dengan respons guru mencapai 94,28%. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan media *Mystery Box* sebagai sarana pembelajaran interaktif berbantu *QR Code* untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Adapun perbedaannya terletak pada fokus materi serta jenjang pendidikan, penelitian terdahulu mata pelajaran IPAS di jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan penelitian penulis berfokus pada sejauh mana penggunaan media *Mystery Box* dapat meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an di jenjang Sekolah Menengah Pertama (Saptiani dkk., 2026).

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa media *Mystery Box* telah banyak digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan terbukti mampu meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa. Namun, berdasarkan penelusuran yang dilakukan peneliti, belum ditemukan penelitian yang mengkaji penggunaan media *Mystery Box* untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa pada Program BTHQ di tingkat Sekolah Menengah Pertama melalui metode kuasi eksperimen. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah sekaligus menjadi kebaruan *novelty* dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 1.1 Analisis Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian Sekarang
1	Hasibatunni'mah (2012) Penerapan Metode Permainan Kotak Kata Misteri Demi Meningkatkan Minat dan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab	Sama-sama menggunakan media <i>Mystery Box</i> sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.	Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara bahasa Arab di SMP Progresif Bumi Sholawat Sidoarjo.	Penelitian ini menerapkan media <i>Mystery Box</i> untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa pada Program BTHQ kelas VII SMPN 2 Cileunyi.
2	Vany Widya Putri (2020) Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Tematik melalui Permainan <i>Mystery Box</i>	Sama-sama menggunakan media <i>Mystery Box</i> sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca.	Penelitian terdahulu berfokus pada keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran tematik di jenjang SD.	Penelitian ini menggunakan media <i>Mystery Box</i> untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an sesuai kaidah tajwid pada siswa SMP.
3	Andi	Sama-sama	Penelitian	Penelitian ini

	Tappareng (2024) Pengaruh Media <i>Mystery Box</i> terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa	menggunakan media <i>Mystery Box</i> sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.	terdahulu berfokus pada keterampilan menulis deskripsi di jenjang SD.	menguji pengaruh media <i>Mystery Box</i> terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an yang meliputi ketepatan makhraj, tajwid, dan kelancaran membaca pada siswa SMP.
4	Qothrun Nada Zakiyyah (2023) Penggunaan Metode Tsaqifa Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an	Sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa.	Penelitian terdahulu menggunakan Metode Tsaqifa pada siswa SMA, sedangkan penelitian ini menggunakan media <i>Mystery Box</i> pada siswa SMP.	Penelitian ini menerapkan media <i>Mystery Box</i> pada Program BTHQ untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas VII SMPN 2 Cileunyi.
5	Faruk Rusdiana (2020) Efektivitas Media Poster Tajwid Hukum Nun Mati dan Tanwin untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an	Sama-sama menggunakan metode kuasi eksperimen untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an.	Penelitian terdahulu menggunakan media poster tajwid pada siswa SD, sedangkan penelitian ini menggunakan media <i>Mystery Box</i> pada siswa SMP.	Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an materi hukum bacaan Mim Mati melalui media <i>Mystery Box</i> pada Program BTHQ.
6	Saptiani, Chan, & Khoirunnisa (2026) Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mystery Box</i>	Sama-sama menggunakan media <i>Mystery Box</i> sebagai media pembelajaran	Penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media berbantuan <i>QR Code</i>	Penelitian ini mengembangkan media <i>Mystery Box</i> dengan <i>QR Code</i> sebagai media

	Berbantuan <i>QR Code</i>	interaktif.	pada mata pelajaran IPAS di jenjang SD.	pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa pada Program BTHQ kelas VII SMPN 2 Cileunyi.
--	---------------------------	-------------	---	--

