

ABSTRAK

Siti Amalia Nurfadhillah (1222020284), 2026. Pengaruh Metode *Whispering Games* Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Tajwid pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil studi pendahuluan di MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung yang menunjukkan bahwa pembelajaran tajwid masih berlangsung secara satu arah (*teacher-centered*) sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diduga menjadi salah satu faktor penyebab belum optimalnya hasil belajar tajwid, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas VIII sebesar 72,17, masih di bawah KKM 75. Oleh karena itu, peneliti tertarik menerapkan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar tajwid peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Perbedaan hasil belajar tajwid peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual pada kelas eksperimen serta dengan kelas kontrol. (2) Besarnya peningkatan hasil belajar tajwid peserta didik melalui penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual dibandingkan metode ceramah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

Pembelajaran aktif melalui metode *Whispering Games* berbantu media audio visual dapat mendukung pemahaman dan pencapaian hasil belajar tajwid peserta didik. Metode *Whispering Games* melibatkan aktivitas mendengarkan, mengingat, dan menyampaikan informasi secara tepat, sedangkan media audio visual membantu penyajian materi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan perhitungan statistik. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perbedaan hasil belajar tajwid peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual pada kelas eksperimen serta dengan kelas kontrol, ditunjukkan pada hasil uji *Paired Sample t-Test* kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,213 > 0,05$ dan hasil uji *Independent Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,737 > 0,05$. (2) Besar nya peningkatan hasil belajar tajwid peserta didik melalui penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual dengan metode ceramah pada kelas eksperimen nilai *N-Gain* sebesar 5,4% dan 1,6% pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar tajwid peserta didik dan hasil *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kata Kunci: Metode *Whispering Games*, media audio visual, hasil belajar tajwid.