

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran yang efektif menuntut pendidik untuk selektif dan mengimplementasikan metode yang mampu mengoptimalkan partisipasi serta hasil belajar peserta didik. Keberhasilan pembelajaran tercermin dari perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti tahapan pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Inovasi metode pembelajaran menghasilkan salah satu faktor penting dalam meningkatkan nilai proses dan *outcome* pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat diimplementasikan adalah *Whispering Games*, yaitu permainan edukatif berbasis komunikasi berantai dalam kelompok yang bertujuan melatih konsentrasi, ketelitian, daya ingat, serta kerja sama peserta didik dalam menyampaikan informasi pembelajaran (Dien & Rostina, 2024). Metode ini menstimulasi keterlibatan aktif siswa karena setiap anggota tim memegang tanggung jawab dalam menyampaikan dan menyerap informasi secara tepat. Efektivitas metode dapat semakin ditingkatkan melalui pemanfaatan media audio visual. Media audio visual memungkinkan peserta didik memproses informasi secara simultan melalui jalur visual dan auditori, sehingga membantu memperjelas materi serta mengurangi kesalahan pemahaman (Umar & Maghafur, 2019). Dalam orientasi pendidikan Islam, pembelajaran bertujuan membentuk peserta didik yang memahami dan mengaktualisasikan nilai-nilai keislaman dalam rutinitas keseharian (Afiful, 2014). Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi dalam mengonstruksi keagamaan siswa adalah Al-Qur'an Hadis, khususnya pada komponen tajwid. Tajwid merupakan ilmu yang mengatur kaidah pelafalan huruf dan hukum bacaan Al-Qur'an agar terhindar dari kekeliruan yang dapat memengaruhi makna. Kecakapan membaca Al-Qur'an secara benar menjadi keahlian yang harus dimiliki peserta didik muslim, sebagaimana firman Allah Swt dalam QS. An-Nahl ayat 64:

وَمَا أَنزَلْنَاهُ عَلَيْكَ الْكِتَابَ إِلَّا لِتُبَيِّنَ لَهُمُ الَّذِي اخْتَلَفُوا فِيهِ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ ﴿١٤﴾

Artinya: Kami tidak menurunkan Kitab (Al-Qur'an) ini kepadamu (Nabi Muhammad), kecuali agar engkau menjelaskan kepada mereka apa yang mereka perselisihkan serta menjadi petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran tajwid belum sepenuhnya menghasilkan pemahaman yang optimal. Pembelajaran dengan pendekatan (*teacher-centered*) cenderung mengurangi keterlibatan aktif siswa dan berakibat kurang optimalnya hasil belajar (Freeman, dkk., 2014). Materi tajwid menuntut ketelitian dalam penguasaan *makhārijul huruf*, hukum bacaan, dan sifat huruf. Apabila materi tersebut disampaikan secara konservatif tanpa variasi metode dan media, peserta didik berpotensi mengalami kejenuhan serta kesulitan dalam memahami konsep secara mendalam. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung pada 23 September 2025, ditemukan bahwa proses pembelajaran tajwid masih bersifat satu arah (monologis) melalui penyeteroran bacaan tanpa variasi aktivitas interaktif. Peserta didik cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta minim keterlibatan dalam diskusi pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada capaian hasil belajar tajwid. Data Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kelas VIII tanggal 29 Oktober 2025 menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 72,17, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dari 23 peserta didik, hanya 14 siswa (60,87%) yang mencapai ketuntasan belajar. Data ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan hukum bacaan tajwid secara tepat. Dalam penelitian kuantitatif, kondisi rendahnya capaian hasil belajar tersebut menunjukkan adanya permasalahan pada aspek *outcome* pembelajaran yang memerlukan intervensi pedagogis yang lebih inovatif dan partisipatif (Creswell, 2014).

Mencermati berbagai permasalahan tersebut, baik berdasarkan hasil observasi maupun data empiris mengenai proses pembelajaran ilmu tajwid, perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan berbasis pengalaman belajar aktif. Dalam perspektif pembelajaran modern, keterlibatan aktif

siswa menjadi faktor kunci dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan capaian akademik (Freeman, dkk., 2014). Oleh karena itu, intervensi pedagogis yang mendorong interaksi, kolaborasi, dan konsentrasi belajar menjadi relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi yang sesuai dengan asas tersebut adalah metode pembelajaran berbasis permainan edukatif (*educational games*). Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu mengoptimalkan motivasi, serta partisipasi aktif siswa karena membentuk suasana belajar yang rekreatif dan interaktif (Ningtyas & El-Yunusi, 2024). Dalam konteks ini, metode *Whispering Games* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang mengandalkan aktivitas komunikasi berantai antarsiswa. Metode ini menuntut ketelitian dalam menerima dan menyampaikan informasi, sehingga dapat melatih daya ingat, konsentrasi, serta kerja sama dalam kelompok (Hilma, dkk., 2024). Karakteristik tersebut selaras dengan kebutuhan pembelajaran tajwid yang menekankan ketepatan pelafalan, kecermatan dalam membedakan bunyi huruf, serta pemahaman hukum bacaan secara akurat. Selain itu, efektivitas metode tersebut berpotensi semakin optimal apabila dipadukan dengan media audio visual. Dalam pembelajaran tajwid, pemanfaatan media audio visual memungkinkan peserta didik tidak hanya mendengar contoh bacaan yang benar, tetapi juga mengamati visualisasi *makhārijul huruf* dan penerapan hukum bacaan secara konkret. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya menguji efektivitas penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual dalam mengoptimalkan hasil belajar tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menekankan pentingnya inovasi metode pembelajaran dalam mengoptimalkan hasil belajar, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pemanfaatan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Ningtyas & El-Yunusi, 2024). Selain itu, penelitian lain mengindikasikan bahwa metode *Whispering Games* efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemahaman materi melalui aktivitas komunikasi berantai yang melatih konsentrasi dan ketelitian siswa (Dien & Rostina, 2024). Meskipun demikian, sebagian besar

penelitian mengenai permainan edukatif masih berfokus pada peningkatan keaktifan dan motivasi belajar secara umum, serta banyak dilakukan pada konteks pembelajaran di sekolah dasar atau pada mata pelajaran umum. Penelitian tentang *Whispering Games* yang dilakukan oleh Dien dan Rostina (2024), pada siswa SMP Negeri 19 Makassar, diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa, sehingga fokusnya berada pada ranah kebahasaan dan belum menyentuh aspek pembelajaran keagamaan. Di sisi lain, penelitian mengenai pembelajaran tajwid lebih banyak menekankan pada penggunaan media pembelajaran atau pendekatan konvensional dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an, tanpa mengintegrasikan metode permainan edukatif yang menuntut interaksi aktif dan kolaboratif siswa secara sistematis. Hingga kini, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menganalisis penerapan metode *Whispering Games* yang dipadukan dengan media audio visual terhadap hasil belajar tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Penelitian ini diarahkan guna mengisi kekosongan tersebut dengan menguji secara empiris.

Penelitian mengenai penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual ini memiliki relevansi yang luas bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, utamanya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Bagi guru, hasil studi ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan rekreatif dalam mencapai hasil belajar tajwid, sekaligus memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Bagi peserta didik, penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar, serta mengasah kelancaran membaca Al-Qur'an yang selaras dengan kaidah tajwid secara tepat melalui proses belajar yang partisipatif, kontekstual dan berkesan. Dan lembaga pendidikan, hasil studi ini dapat dikonstruksikan sebagai rujukan dalam merumuskan kebijakan kurikulum yang mengintegrasikan pemanfaatan media digital dan aktivitas kolaboratif guna meningkatkan mutu pendidikan agama Islam di tingkat madrasah tsanawiyah. Berdasarkan keseluruhan uraian, urgensi, serta celah penelitian yang telah dikemukakan, penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut, apakah penerapan metode *Whispering Games* berbantu

media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar tajwid siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual pada kelas eksperimen serta dengan kelas kontrol?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar tajwid siswa pada penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual dengan penerapan metode ceramah dikelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui adanya perbedaan hasil belajar tajwid siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual pada kelas eksperimen serta dengan kelas kontrol.
2. Mengukur besarnya peningkatan hasil belajar tajwid siswa melalui penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual dengan penerapan metode ceramah dikelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

a. Pengayaan Metodologi PAI

Penelitian ini dapat memperkaya khazanah metodologi pembelajaran dalam ranah Pendidikan Agama Islam, utamanya pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi tajwid melalui penerapan metode permainan edukatif yang terintegrasi dengan media audio visual.

b. Kontribusi Empiris terhadap Pembelajaran Tajwid

Output yang diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar tajwid, sehingga menjadi pembelajaran aktif dan multisensorik dalam pendidikan agama Islam.

c. Landasan bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan rujukan akademik bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pengembangan metode pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif dan media pembelajaran dalam lingkup Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyajikan data dan masukan berbasis riset mengenai mutu pembelajaran Al-Qur'an Hadis, yang dapat dijadikan dasar dalam menyusun dan mengembangkan kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan rekreatif guna mengoptimalkan hasil belajar tajwid siswa.

c. Bagi Siswa Kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung

Penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual diharapkan dapat menyajikan dinamika belajar yang bermakna, meningkatkan hasil belajar tajwid, serta menumbuhkan motivasi dan kemandirian siswa dalam membaca Al-Qur'an sejalan dengan hukum tajwid secara benar.

E. Kerangka Berpikir

Permasalahan hasil belajar tajwid yang perlu ditingkatkan pada siswa dalam mata pelajaran Al-Quran Hadis merupakan dasar dari kerangka penelitian ini. Tajwid adalah keterampilan dasar yang membutuhkan pengucapan huruf yang tepat, pemahaman aturan bacaan, dan kemampuan untuk menerapkan aturan

tersebut dengan benar saat membaca Al-Quran. Di sisi lain, pembelajaran (*teacher-centered*) membuat keterlibatan siswa menjadi pasif dan kurang berkembang, yang kemudian berdampak kurang baik pada hasil belajar. Realitas tersebut perlunya pembaruan melalui strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif. Secara teoretis, esensi dari pembelajaran aktif adalah menempatkan peserta didik sebagai subjek utama yang mengonstruksi pengetahuannya secara mandiri melalui aktivitas nyata. Aktivitas yang melibatkan diskusi, kolaborasi, dan praktik langsung terbukti dapat meningkatkan pemahaman konseptual serta capaian akademik (Freeman, dkk., 2014). Manifestasi dari implementasi pembelajaran aktif dapat diwujudkan melalui metode berbasis permainan edukatif (*educational games*) (Ningtyas & El-Yunusi, 2024).

Metode *Whispering Games* merupakan permainan komunikasi berantai yang menuntut siswa untuk mendengarkan, mengingat, dan menyampaikan kembali informasi secara tepat (Dien & Rostina, 2024). Aktivitas ini sejalan dengan *Working Memory Theory* yang menyatakan bahwa proses pengulangan aktif (*rehearsal*) berperan dalam memperkuat proses *encoding* dan *retrieval* informasi dalam memori (Johan, dkk., 2015). Dalam konteks pembelajaran tajwid, pengulangan pelafalan hukum bacaan melalui aktivitas permainan berantai dapat mengintensifkan daya tangkap siswa dalam memahami *makhārijul huruf* serta hukum bacaan Al-Qur'an yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar tajwid siswa.

Selain itu, integrasi media audio visual mampu mengoptimalkan efektivitas metode ini. Berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*), proses penyerapan informasi oleh peserta didik akan berlangsung secara lebih efisien apabila materi disajikan secara simultan melalui dua saluran, yaitu visual dan audio (Mayer, dkk., 2014). Visualisasi dan audiotorisasi contoh bacaan tajwid secara bersamaan terbukti efektif mereduksi beban kognitif siswa. Untuk itu, secara operasional, pembelajaran dirancang melalui beberapa tahapan utama sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan (Input)

Pada tahap persiapan, guru melakukan identifikasi materi tajwid yang akan dipelajari serta menetapkan tujuan pembelajaran. Guru menyiapkan materi hukum bacaan tajwid yang akan digunakan sebagai pesan dalam permainan *Whispering Games*. Selain itu, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa instrumen permainan, lembar kerja dan penilaian, serta media audio visual yang berisi contoh bacaan tajwid yang benar.

2. Tahap Pelaksanaan Metode *Whispering Games* (Proses)

Tahap ini merupakan inti dari proses pembelajaran, di mana guru menerapkan metode *Whispering Games* atau permainan bisik berantai. Siswa dibentuk ke dalam beberapa tim, kemudian setiap tim berbaris memanjang ke belakang sesuai dengan jumlah anggota yang telah ditentukan. Guru memberikan pesan berupa potongan ayat atau materi hukum tajwid kepada siswa yang berada di posisi paling belakang dalam barisan. Pesan tersebut dibisikkan secara berantai dari satu siswa ke siswa berikutnya hingga sampai kepada siswa yang berada di posisi paling depan. Siswa terdepan kemudian menulis pesan tersebut di papan tulis. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih konsentrasi, ketepatan pelafalan, kemampuan mengingat, serta keterampilan siswa dalam menyampaikan informasi secara akurat. Melalui permainan ini, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Klarifikasi

Pada tahap ini, guru memfasilitasi kegiatan klarifikasi melalui tanya jawab terbatas untuk membahas hasil permainan *Whispering Games*. Media audio visual digunakan sebagai alat bantu untuk menampilkan contoh bacaan tajwid yang benar. Siswa diminta untuk membandingkan hasil pesan yang mereka peroleh dengan contoh bacaan dalam media audio visual. Tahap ini bertujuan untuk meluruskan miskonsepsi, memperjelas konsep, serta memperkuat pemahaman siswa melalui konfirmasi langsung dari contoh bacaan yang benar.

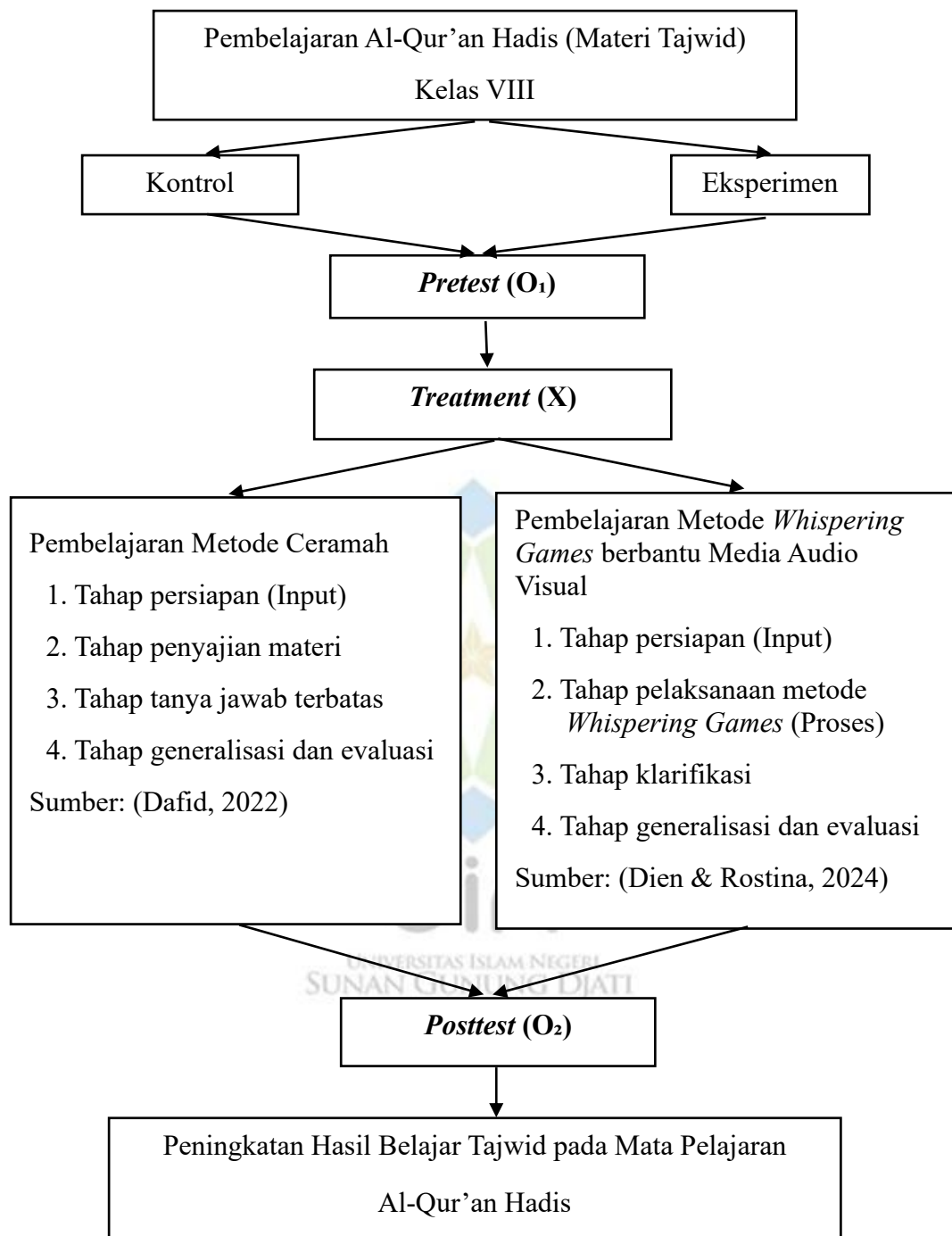
4. Tahap Generalisasi dan Evaluasi

Pada tahap akhir, guru bersama siswa melakukan penarikan kesimpulan mengenai pokok bahasan tajwid yang telah diajarkan berdasarkan hasil

permainan dan klarifikasi sebelumnya. Guru menegaskan kembali kaidah-kaidah tajwid yang benar dan memberikan penguatan terhadap konsep utama. Proses belajar mengajar ditutup secara persuasif dan doa bersama.

Melalui tahapan tersebut, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar tajwid siswa pasca pembelajaran menggunakan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual. Secara konseptual, kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan bahwa penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual (X) dapat meningkatkan hasil belajar tajwid (Y) melalui mekanisme peningkatan keaktifan, konsentrasi, pengulangan aktif, serta dukungan visual dan auditori dari media pembelajaran. Semakin optimal penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual, maka semakin tinggi pula hasil belajar tajwid siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan untuk menguji penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual terhadap hasil belajar tajwid siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pola *pretest posttest*, sehingga hipotesis difokuskan pada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen serta dengan kelas kontrol. Berdasarkan landasan teoretis bahwa metode pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dipadukan dengan media audio visual mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman hasil belajar tajwid siswa, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- (H₀): Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar tajwid siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual pada kelas eksperimen serta dengan kelas kontrol.
- (H_a): Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar tajwid siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual pada kelas eksperimen serta dengan kelas kontrol.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu disajikan sebagai upaya untuk memetakan berbagai kajian sejenis sekaligus menegaskan posisi orisinalitas riset yang dilaksanakan. Berikut ini beberapa penelitian yang terkait dengan topik penerapan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual terhadap hasil belajar tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadillah Syamsi, Susiawati, dan Laelah Azizah (2023), berjudul "Penggunaan *Whispering Games* untuk Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah." Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada aspek penguasaan kosakata bahasa Arab, melalui penerapan metode *Whispering Games*. Penelitian dilaksanakan di kelas VI.3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Gowa pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah

subjek penelitian sebanyak 38 peserta didik. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Whispering Games* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Nilai rata-rata penguasaan kosakata peserta didik pada siklus I sebesar 66,57, kemudian meningkat menjadi 73,68 pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 7,11 poin. Selain peningkatan hasil belajar, metode *Whispering Games* juga mampu meningkatkan keaktifan, konsentrasi, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan metode *Whispering Games* sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai faktor pendukung peningkatan hasil belajar. Adapun perbedaannya, penelitian Nurfadhillah, dkk., (2023) berfokus pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian penulis berfokus pada hasil belajar tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di jenjang Madrasah Tsanawiyah dengan menggunakan desain kuasi eksperimen, serta mengombinasikan metode *Whispering Games* dengan media audio visual untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik (Nurfadhillah, dkk., 2023).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul, (2023) berjudul "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." Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tajwid antara peserta didik yang diajar menggunakan media pembelajaran audio visual dan peserta didik yang diajar menggunakan media pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik Salafiyah Marhala Ulya Pondok Tahfidzul Qur'an As'adiyah Wonomulyo

Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar tajwid peserta didik yang diajar menggunakan media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional. Nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar tajwid pada kelas yang menggunakan media audio visual sebesar 85,71, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan media konvensional sebesar 72,38. Terdapat perbedaan hasil belajar tajwid sebesar 13,33 poin antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media audio visual secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar tajwid peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian terhadap hasil belajar tajwid serta penggunaan media audio visual sebagai sarana pendukung pembelajaran pada mata pelajaran keagamaan. Kedua penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kuasi eksperimen untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaannya, penelitian Abdul, (2023) hanya memfokuskan pada penggunaan media audio visual tanpa dikombinasikan dengan metode pembelajaran tertentu, serta dilaksanakan pada peserta didik Salafiyah Marhala Ulya Pondok Tahfidzul Qur'an. Sementara itu, penelitian penulis mengombinasikan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi tajwid pada siswa kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung, sehingga penelitian penulis menekankan sinergi antara metode pembelajaran berbasis permainan dan media audio visual terhadap hasil belajar tajwid peserta didik (Abdul, 2023).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Edi, (2019) berjudul "Teknik Permainan Bisik Berantai dengan Media Modifikasi Lagu untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak." Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa melalui penerapan teknik permainan bisik berantai yang dipadukan dengan media modifikasi lagu. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 02 Tunggulrejo, Jumantono, Karanganyar, dengan jumlah subjek penelitian

sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan bisik berantai dengan media modifikasi lagu mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara bertahap pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, kemampuan menyimak siswa tergolong rendah dengan nilai yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada akhir siklus II, nilai rata-rata kelas mencapai 78, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 81,82%, yaitu sebanyak 18 siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan bisik berantai yang dikombinasikan dengan media audio berupa lagu efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan metode *Whispering Games* atau permainan bisik berantai sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan, serta pemanfaatan media berbasis audio untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Kedua penelitian sama-sama menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dan penggunaan media pendukung dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun perbedaannya, penelitian Edi, (2019) berfokus pada peningkatan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar melalui media modifikasi lagu dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sementara itu, penelitian penulis berfokus pada hasil belajar Tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis dengan menerapkan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah, serta menggunakan desain kuasi eksperimen untuk menguji pengaruh metode dan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik (Edi, 2019).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli, (2024) berjudul "Implementasi Metode *Fun Learning* Melalui Aplikasi Secil Tajwid dalam Meningkatkan

Hasil Belajar Tajwid Peserta Didik di MTs At-Taqwa DDI Jampue Kabupaten Pinrang.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *Fun Learning* berbantu aplikasi Secil Tajwid dalam meningkatkan hasil belajar tajwid peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain Quasi Eksperimen berbentuk *Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah peserta didik MTs At-Taqwa DDI Jampue Kabupaten Pinrang yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda, observasi, dokumentasi, dan pemberian perlakuan (*treatment*), sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Fun Learning* melalui aplikasi Secil Tajwid sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar tajwid peserta didik. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 34,52 pada *pretest* menjadi 84,29 pada *posttest*, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata meningkat dari 35,00 menjadi 72,11. Selain itu, hasil uji N-Gain *Score* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 76,19 dengan kategori sangat efektif, sementara kelas kontrol memperoleh nilai 56,14 dengan kategori cukup efektif. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar tajwid yang signifikan antara peserta didik yang diajar menggunakan metode *Fun Learning* berbantu aplikasi dan peserta didik yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada fokus kajian terhadap hasil belajar tajwid pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadis, penggunaan pendekatan kuasi eksperimen, serta pemanfaatan media berbasis teknologi/audio visual dalam pembelajaran. Kedua penelitian sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode pembelajaran yang bersifat aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Adapun perbedaannya, penelitian Zulkifli, (2024) menerapkan metode *Fun Learning* melalui aplikasi Secil Tajwid sebagai media pembelajaran utama tanpa melibatkan permainan komunikasi verbal secara langsung. Sementara itu, penelitian penulis

mengombinasikan metode *Whispering Games* berbantu media audio visual dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis materi tajwid pada siswa kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung, sehingga menekankan interaksi verbal antar peserta didik melalui permainan bisik serta dukungan media audio visual untuk memperkuat pemahaman dan hasil belajar tajwid (Zulkifli, 2024).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Mursal Aziz, Hairullah, dan Abdul Imansyah (2024) berjudul "Pembelajaran Al-Qur'an Hadis pada Materi Tajwid dengan Metode Pembelajaran Permainan Huruf Hijaiyah". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan huruf hijaiyah dalam meningkatkan pemahaman tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV MIS Aek Kuasan, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi hasil belajar peserta didik. Materi tajwid yang diajarkan meliputi Idgham Bigunnah, Idgham Bilagunnah, dan Iqlab. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan huruf hijaiyah mampu meningkatkan hasil belajar tajwid peserta didik secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar peserta didik dari 36% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 48% pada pertemuan kedua, 76% pada pertemuan ketiga, dan mencapai 88% pada pertemuan keempat. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memudahkan peserta didik dalam memahami kaidah tajwid. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar tajwid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Namun, terdapat perbedaan mendasar, yaitu penelitian Mursal, dkk., (2024) menggunakan permainan huruf hijaiyah dalam desain PTK dan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang penulis lakukan menerapkan metode *Whispering*

Games berbantu media audio visual dengan desain kuasi eksperimen untuk mengukur pengaruh metode secara kuantitatif terhadap hasil belajar tajwid siswa kelas VIII MTs. Penelitian Mursal, dkk., (2024) menjadi landasan empiris yang memperkuat asumsi bahwa metode permainan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis efektif meningkatkan hasil belajar tajwid, sekaligus menunjukkan celah penelitian yang dilengkapi oleh penelitian penulis melalui penggunaan media audio visual dan desain kuasi eksperimen (Mursal, dkk., 2024).

