

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *INDEX MATCH CARD*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SANTRIWATI KELAS B1  
DAN B2 PADA MATA PELAJARAN ILMU TAJWID DI PONDOK  
PESANTREN PUTRI DARUL ULUM AL-ASY'ARIYAH MAJENE**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

**Oleh:**

**NURUL HUDA**

**NIM: 10156119093**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MAJENE  
TAHUN 2023**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran *Index Match Card* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Santriwati Kelas B1 Dan B2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid Di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene" yang disusun oleh **Nurul Huda, NIM. 10156119093**, mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Jumat, tanggal 25 Agustus 2023, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 30 Agustus 2023

### DEWAN PENGUJI

Ketua	:Darwis, S.Si., M.Si	(  )
Sekretaris	:Aan Setiawan, M.Pd.	(  )
Penguji I	:Muhammad Idris Hasanuddin, S.Pd.I., M.Pd.I	(  )
Penguji II	:Zuhdiah, S. Hum., M.Pd.	(  )
Pembimbing I	:Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A.	(  )
Pembimbing II	:Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd.	(  )

Diketahui Oleh:  
Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. Hamzah S. Fathani, M.Th.I**  
NIP. 197106232014111001

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan proposal skripsi saudari **Nurul Huda** NIM: 10156119093. Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara saksama proposal skripsi berjudul "Implementasi Media Pembelajaran *Index Match Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Santriwati Pada Mata pelajaran Ilmu Tajwid di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy-'Ariyah Majene" memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 14 Agustus 2023

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**



**Okky Naomi Sahupala, S. Psi., M.A**

NIP: 198810152019032006



**Zulfianah Sunusi, S. Pd., M.Pd.**

NIP: 198804242019032009

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI


Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nurul Huda  
NIM : 10156119093  
Tempat, Tanggal Lahir : Bonde, 29 Maret 2001  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : Jl. KH. Maddappungan, Desa Bonde, Kec.  
Campalagian  
Judul : Implementasi Media Pembelajaran *Index Match Card*  
dalam Meningkatkan Hasil Belajar Santriwati Kelas B1  
dan B2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid di Pondok  
Pesantren Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene, 15 Agustus 2023

Penyusun,



Nurul Huda  
10156119093

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa penulis kirimkan kepada Rasulullah Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam nabi pembawa kebenaran, cahaya penerang dan suri tauladan bagi ummatnya.

Skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran *Index Match Card* Meningkatkan Hasil Belajar Santriwati Kelas B1 dan B2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid di Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Asy’ariyah Majene” ditulis dalam rangka sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat dukungan dari berbagai pihak sehingga dapat diselesaikan sesuai waktu yang ditentukan. Untuk itu terlebih dahulu penulis mengucapkan terima kasih kepada Ummi tercinta yakni Syarifah Umaera yang telah mendukung, memberi semangat serta tiada hentinya memanjatkan doa untuk penulis selaku anaknya sehingga penulis sampai pada tahap ini. Kemudian, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kakak tersayang yakni Irham Zahir dan Jafar Sadiq yang juga senantiasa memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis selaku adinya dalam menyusun skripsi ini. Selain itu tak lupa penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Wasilah, S.T., M.T selaku Ketua STAIN Majene atas segala bantuan dan kebijaksanaannya kepada penulis selama menimba ilmu pengetahuan di STAIN Majene.

2. Bapak Dr. Muliadi, S.Ag., M.Sos.I. selaku Wakil Ketua Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga.
3. Bapak Dr. Suddin Bani, M.Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan.
4. Bapak Dr. Anwar Sadat, M.Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
5. Bapak Dr. Hamzah S. Fathani, S.Ag. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.
6. Bapak Darwis S.Si. M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
7. Ibu Okky Naomi Sahupala S.Psi., MA. selaku Dosen Pembimbing I dan ibu Zulfianah Sunusi S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk penulis dalam memberi arahan, petunjuk, bimbingan, dan pengetahuan sehingga memudahkan penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Muhammad Idris Hasanuddin S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dosen Penguji I dan Ibu Zuhdiah M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan petunjuk, koreksi dan arahnya dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh staf Jurusan Tarbiyah dan Keguruan yang telah melayani segala keperluan administrasi selama menempuh Pendidikan di STAIN Majene.
10. Seluruh dosen Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene yang telah memberikan ilmunya.
11. Seluruh keluarga Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene yang telah memberikan kesempatan dan menerima penulis untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan pada penelitian ini.

12. Seluruh keluarga yang turut memberikan semangat dan doanya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
13. Seluruh teman-teman seperjuangan baik dari program studi Pendidikan Agama Islam maupun dari program studi lainnya yang senantiasa memberikan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa kemampuan yang ada dalam diri penulis yang terbatas, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk dapat diperbaiki sehingga bermanfaat kepada penulis dan pembaca.

Majene, 15 Agustus 2023

Penyusun,



Nurul Huda

NIM: 10156119093

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. <i>Latar Belakang</i> .....	1
B. <i>Rumusan Masalah</i> .....	6
C. <i>Hipotesis</i> .....	7
D. <i>Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan</i> .....	7
E. <i>Kajian Pustaka</i> .....	10
F. <i>Tujuan dan Kegunaan penelitian</i> .....	12
BAB II TINJAUAN TEORITIS .....	13
A. <i>Implementasi Media Pembelajaran</i> .....	13
B. <i>Media Pembelajaran Audio Visual</i> .....	18
C. <i>Media Pembelajaran Index Match Card</i> .....	22
D. <i>Hasil Belajar</i> .....	24
E. <i>Pembelajaran Ilmu Tajwid</i> .....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	33
A. <i>Jenis dan Lokasi Penelitian</i> .....	33
B. <i>Pendekatan Penelitian</i> .....	34
C. <i>Populasi dan Sampel</i> .....	35
D. <i>Desain Penelitian Eksperimen</i> .....	36
E. <i>Metode Pengumpulan Data</i> .....	40
F. <i>Instrumen Penelitian</i> .....	40
G. <i>Validasi dan Reliabilitas Instrumen</i> .....	42
H. <i>Analisis Data</i> .....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48

<b>A. Hasil Penelitian</b> .....	<b>48</b>
<b>B. Pembahasan</b> .....	<b>53</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>59</b>
<b>A. Kesimpulan</b> .....	<b>59</b>
<b>B. Saran</b> .....	<b>59</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b>	<b>Populasi Kelas Ekperimen .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.2</b>	<b>Kategori Tingkat Penguasaan Materi .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 3. 3</b>	<b>Tabel Hasil Uji Reliabilitas .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 3. 4</b>	<b>Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelas B1 dan B2 pada Mata Pelajaran Tajwid .....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 3. 5</b>	<b>Hasil Uji-T .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4. 1</b>	<b>Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Media Pembelajaran Index Match Card .....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4. 2</b>	<b>Persentase Tingkat Penguasaan Materi Sebelum Penerapan Media Pembelajaran <i>Index Match Card</i>.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4. 3</b>	<b>Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan Media Pembelajaran Index Match Card .....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4. 4</b>	<b>Persentase Tingkat Penguasaan Materi Setelah Penerapan Media Pembelajaran <i>Index Match Card</i>.....</b>	<b>52</b>

## ABSTRAK

Nama : Nurul Huda  
NIM : 10156119093  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : *Implementasi Media Pembelajaran Index Match Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Santriwati Kelas B1 Dan B2 pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid Di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene*

---

Penelitian ini bermula dari hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas B1 dan B2. Selain itu, strategi pembelajaran seperti metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran belum variatif seperti penggunaan media pembelajaran *Index Match Card*. Oleh karena itu, diimplementasikan media pembelajaran *Index Match Card* dengan tujuan peneliti: (1) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* (2) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sesudah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* (3) Untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* pada kelas B1 dan B2. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan desain penelitian *one group pre-test post-test*. Populasi pada penelitian ini yaitu keseluruhan peserta didik kelas B1 dan B2 Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene yang berjumlah 25 peserta didik. Pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik sampel jenuh atau *Total Sampling*. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu tes hasil belajar dan dokumentasi. Analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil penelitian ini adalah 1) Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Tajwid sebelum diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* berada dalam 3 kategori yaitu kategori sangat rendah dengan persentase 4%, kategori rendah dengan persentase 80% dan kategori sedang dengan persentase 16%. 2) Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Tajwid setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* berada dalam 4 kategori yaitu kategori rendah dengan persentase 4%, kategori sedang dengan persentase 12%, kategori tinggi dengan persentase 68%, dan kategori tinggi sekali dengan persentase 16%. 3) Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran *Index Match Card*, dan Hasil Belajar

# BAB I

## PENDAHULUAN

### *A. Latar Belakang*

Pendidikan termasuk kebutuhan utama bagi setiap manusia. Pendidikan sangat berperan penting dalam menciptakan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak bangsa. Hal ini sesuai dengan UU No 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 yang mengatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”<sup>1</sup>. Setiap individu mempunyai hak untuk memperoleh pendidikan yang layak serta mempunyai kewajiban mengikuti pendidikan. Sebagaimana yang terdapat dalam UU RI No 3 Tahun 2003 Bab 4 Pasal 5 Ayat 1 "Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu".

Dalam memperoleh pendidikan yang bermutu tentu tidak lepas dari peran seorang pendidik. Seorang pendidik perlu mengelolah pembelajaran dengan baik mulai dari pemilihan metode, media, maupun strategi dalam proses pembelajaran yang demikian merupakan salah satu penunjang keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil belajarnya. Jika hasil belajar peserta didik baik maka akan dapat memberikan dorongan, semangat atau memotivasi peserta didik dalam mengembangkan minat belajarnya.

Secara umum, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. faktor-faktor tersebut adalah faktor internal yakni faktor dari dalam diri

---

<sup>1</sup> Republik Indonesia, Undang-undang Sistem Pendidikan, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*, Sekretariat Negara Republik Indonesia, Jakarta 2003, h. 1

peserta didik dan faktor eksternal yakni faktor dari luar peserta didik. Faktor internal terdiri atas dua yakni faktor psikologi dan faktor fisiologi. Faktor psikologi adalah keadaan atau kondisi psikis yang dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik seperti kesulitan konsentrasi, kebosanan, kurangnya motivasi saat belajar dan lain sebagainya. Faktor fisiologi adalah keadaan atau kondisi fisik yang juga dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik seperti gangguan kesehatan atau sakit.<sup>2</sup> Sedangkan faktor eksternal atau faktor dari luar diri peserta didik seperti adanya pengaruh dari lingkungan keluarga, kondisi dan situasi belajar yang kurang kondusif, beratnya beban belajar, maupun pengaruh lingkungan pergaulannya<sup>3</sup>.

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai proses menyampaikan pesan atau informasi dengan cara tertentu kepada penerima informasi. Proses penyampaian informasi inilah yang pendidik perlu perhatikan karena pendidik mempunyai peran penting dalam menyampaikan informasi. Setiap peserta didik memiliki kondisi dan gaya belajar yang berbeda-beda sehingga menyebabkan adanya perbedaan tingkah laku belajar serta perbedaan dalam menyerap atau memahami materi pelajaran. Sama halnya dalam proses menghafal materi pelajaran, kemampuan setiap peserta didik tidak sama, tidak semua peserta didik memiliki daya ingat yang kuat dan tidak semua peserta didik memiliki tekad dan niat yang kuat dalam mengafal.<sup>4</sup> Cara belajar yang monoton akan membuat peserta didik cenderung jenuh, mengantuk dan menunda mengerjakan tugas. Cara belajar yang variatif dibutuhkan untuk menghilangkan rasa jenuh. Cara belajar dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar

---

<sup>2</sup> Ni Nyoman Parwati, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018, h. 37

<sup>3</sup> Ni Nyoman Parwati, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 38

<sup>4</sup> Moh. Safik, *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hafalan Juz Amma Siswa*, Halimi: Jurnal of Education, Vol. 1, No. 1, 2020, h. 25

yang berbeda-beda, ada yang cenderung lebih mudah belajar dengan mendengar (tipe peserta didik auditif) dan ada juga yang lebih mudah belajar dengan hanya mengandalkan penglihatan (tipe peserta didik visual).<sup>5</sup>

Oleh sebab itu, seorang pendidik dituntut untuk bisa melayani perbedaan yang ada pada diri peserta didik, perlu mendesain atau merancang suasana pembelajaran yang kreatif, efektif, efisien dan menyenangkan sehingga peserta didik memiliki motivasi, minat dan ketertarikan dalam belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Tari Cantika Lubis dan Mavianti bahwa pendidik harus mampu menarik perhatian peserta didik dan memfasilitasi dalam menyajikan materi.<sup>6</sup> Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan kondusif. Penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena selain dapat menarik perhatian peserta didik media juga dapat menjadi terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Media memiliki fungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari sumber informasi (pendidik) kepada penerima informasi (peserta didik) untuk mewujudkan situasi dan kondisi pembelajaran yang efektif.<sup>7</sup> Penggunaan media pembelajaran perlu memperhatikan kesesuaian dengan materi serta jenjang usia peserta didik sehingga tercapai keberhasilan dan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan rangsangan dan motivasi belajar serta dapat membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>8</sup> Penggunaan media

---

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2012), h. 221

<sup>6</sup> Tari Cantika Lubis dan Mavianti, *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak*, Jurnal Raudhah, Vol. 10, No. 2, 2022, h. 46

<sup>7</sup> Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: PT RajaGrafindo, 2019)

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: PT RajaGrafindo, 2017), h. 19

yang tepat serta bervariasi dapat mengatasi kejenuhan, kurangnya minat belajar, kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan ini media akan berfungsi memberikan gairah dalam belajar sehingga peserta didik senang dan semangat mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan adalah media pembelajaran audio visual. Media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik karena menggabungkan antara gambar dan suara yang artinya mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran. Perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi penggunaan *teaching aid* yang digunakan oleh pendidik, yang mana proses pembelajaran dilakukan oleh pendidik tidak lagi hanya mengandalkan benda-benda yang dapat dilihat saja, tetapi saat ini dapat dilengkapi dengan audio atau suara.<sup>9</sup> Salah satu contoh media audio visual adalah pemutaran video yang mana isi dari video itu berupa materi pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik atau guru. Penggunaan media pembelajaran audio visual ini diharapkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, pendidik juga dapat memberikan peserta didik permainan atau game sambil belajar, hal ini dapat membantu peserta didik untuk mereview atau mengingat pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Salah satu contohnya adalah permainan media *Matching Card* atau *Index Match Card*. *Index Match Card* ini adalah permainan kartu yang dituntut untuk mencari pasangan atau mencocokkan setiap kartu yang mana kartu tersebut ada yang berisikan soal dan ada berisikan jawaban. Penggunaan kedua media ini diharapkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta

---

<sup>9</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, h. 109

didik, antusias mereka dalam mengikuti pembelajaran serta memudahkan dalam menyampaikan, tak terkecuali dalam pembelajaran ilmu tajwid.

Pembelajaran ilmu tajwid merupakan ilmu yang digunakan untuk mengetahui bagaimana menyebutkan atau membunyikan huruf-huruf dengan baik dan benar, baik itu huruf yang berdiri sendiri ataupun huruf yang dalam rangkaian. Dalam pembelajaran ilmu tajwid ini, peserta didik dituntut juga untuk menghafal kaidah kaidah tajwid yang ada agar dapat membedakan setiap hukum bacaan di dalamnya sehingga terhindar dari kesalahan pengucapan ketika membaca Al-Qur'an. Seperti halnya di pondok pesantren Darul Ulum Putri Al-Asy'ariyah Majene, pembelajaran ilmu tajwid menjadi salah satu mata pelajaran yang peserta didik harus pelajari.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, model dan metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Proses penyampaian materi pembelajaran menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik jenuh. Dalam proses pembelajaran peserta didik diharuskan menghafal dan mengingat kaidah-kaidah dan contoh hukum bacaan yang ada dalam buku ilmu tajwid yang terdiri dari 12 fasal. Peserta didik diberikan waktu untuk menghafal perfasal secara individu, setelah mereka hafal mereka diminta menyetorkan hafalan tersebut ke hadapan ustadzah. Namun faktanya tidak jarang peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal maupun mengingat materi ilmu Tajwid ini. Menghafal dengan cara yang monoton membuat kesan proses pembelajaran yang dirasakan peserta didik kurang menarik dan membuat peserta didik mengantuk. Tidak hanya itu, penyebab lainnya juga dikarena kurangnya minat atau peserta didik malas dalam menghafal, banyaknya beban pelajaran lain juga menyebabkan peserta didik sulit menghafal, strategi pembelajaran seperti media yang digunakan ataupun model pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik mudah bosan, serta

faktor fisik dan lingkungan pergaulan peserta didik juga mempengaruhi proses belajar mereka. Tak jarang peserta didik hanya sekedar menghafal tetapi tidak memahami apa yang mereka hafalkan dan ketika mereka ditanya kembali tentang yang telah mereka hafalkan mereka cenderung melupakan atau tidak mengingat apa yang telah mereka hafalkan sebelumnya.

Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan strategi belajar yang menyenangkan yang dapat membangkitkan gairah, minat, semangat dalam belajar tanpa ada rasa tertekan ketika berusaha mengingat materi pelajaran yang secara tidak langsung juga membantu peserta didik menghafal. Dari penjelasan di atas, peserta didik memerlukan strategi pembelajaran yang baru melalui pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dalam hal ini media pembelajaran *Index Match Card* yang dioperasikan bersama dengan media audio visul berupa video. Hal inilah yang mendasari peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Implementasi Media Pembelajaran *Index Match Card* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Santriwati Pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy’Ariyah Majene”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diterpkan media pembelajaran *Index Match Card*?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*?

### C. *Hipotesis*

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap suatu permasalahan yang ingin diteliti. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang yang diperoleh melalui pengumpulan data<sup>10</sup>.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka hipotesis dalam penelitian ini terjadi perbedaan atau peningkatan hasil belajar peserta didik di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*. Secara statistic hipotesisnya dapat dituliskan sebagai berikut:

1. Ho (Hipotesis Nihil): tidak ada perbedaan implementasi media pembelajaran *Index Match Card* dalam meningkatkan hasil belajar ditinjau dari kemampuan menghafal peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Tajwid di pondok pesantren putri Darul Ulum Al-Asy'Ariyah Majene.
2. Ha (Hipotesis Alternatif): Ada perbedaan implementasian media pembelajaran *Index Match Card* dalam meningkatkan hasil belajar ditinjau dari kemampuan menghafal peserta didik pada mata pelajaran Tajwid di pondok pesantren Darul Ulum Putri Al-Asy'Ariyah Majene.

### D. *Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan*

#### 1. **Definisi Operasional**

##### a. Implementasi

Implementasi adalah tindakan dalam melaksanakan sesuatu yang memberikan dampak terhadap sesuatu. Implementasi biasanya ditandai dengan adanya aksi, tindakan, ataupun aktivitas yang dalam proses kegiatannya terdapat tahapan-

---

<sup>10</sup> Danur dan Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Cet. I, Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), h. 55

tahapan yang telah disusun secara sistematis dan memiliki tujuan yang ingin dicapai.

*b. Media Index Match Card*

*Index Match Card* adalah media strategi pembelajaran dengan mencocokkan atau mencari pasangan kartu yang berisikan soal dan jawaban sesuai topik materi yang dapat membantu peserta didik mengingat materi pelajaran yang dikemas dalam suasana yang menyenangkan. Peserta didik akan dibuat menjadi dua kelompok yang satunya memegang kartu berisikan soal dan yang lainnya memegang kartu berisikan jawaban yang hasil akhirnya mereka akan berpasangan berdasarkan kecocokan dari kartu yang mereka miliki. Media ini dapat membantu peserta didik dalam melatih daya ingat serta memotivasi mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini secara tidak langsung membuat peserta didik menghafal dan mengingat materi Pelajaran tanpa ada tekanan karena mereka bermain sambil belajar.

Dalam penggunaan *Index Match Card* ini dipadukan dengan penggunaan media audio visual. Sebelum penerapan *Index Match Card* terlebih dahulu memberikan video pembelajaran sebagai media audio visual.

*c. Media audio visual*

Media audio visual adalah media yang memiliki dua unsur yaitu suara dan gambar yang dapat dilihat.<sup>11</sup> Jenis media ini dinilai lebih baik karena menggabungkan media audif (mendengar) dan visual (melihat)<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, h. 118

<sup>12</sup> Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*, (Sukabumi: CV Jejak, 2020), h. 93

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran yang menampilkan materi dalam bentuk slide yang dipadukan dengan audio atau rekaman suara untuk memperjelas materi pembelajaran.

#### d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.<sup>13</sup> Berdasarkan teori Bloom, terdapat 3 aspek hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun dalam penelitian ini berfokus pada aspek kognitif yaitu pengetahuan atau ingatan. Artinya hasil belajar peserta didik difokuskan pada kemampuan menghafal. Menghafal adalah usaha yang dilakukan untuk memasukkan suatu informasi ke dalam otak. Menghafal adalah aktivitas menanamkan suatu materi verbal melalui proses mental dan menyimpan dalam ingatan, sehingga dapat diproduksi kembali ke alam sadar ketika diperlukan<sup>14</sup> Jadi, kemampuan menghafal merupakan suatu keahlian seseorang dalam menguasai tugas, materi atau informasi yang diucapkan diluar kepala dan tanpa melihat teks atau catatan pembelajaran.

## 2. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengimplementasian media pembelajaran *Index Match Card* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan treatment di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-asy'ariyah Majene. Media audio visual berupa video slide suara yang berisi materi pembelajaran Ilmu Tajwid yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian media pembelajaran *Index Match Card*.

---

<sup>13</sup> Fitriani, *Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung*, Jurnal PeKA, Vol. 4, No. 2, 2016, h. 138

<sup>14</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta, Prenamedia Group, 2018), h. 91

### ***E. Kajian Pustaka***

Kajian pustaka yang pertama, penelitian oleh Siti Asyhariyah H.F dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas I MTS Negeri Gemolong*. Pada penelitian tersebut diperoleh adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran efektif dan efisien. Hasil menunjukkan keaktifan peserta didik meningkat pra siklus 61,56%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 70,22% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,75%. Peningkatan hasil belajar peserta didik sudah memenuhi ketuntasan yaitu pra siklus sebesar 8,33% kemudian pada siklus I mengalami peningkatan yaitu menjadi 72,22% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75%. Persamaan peneliti sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *Index Match Card* atau *Index Card Match*. Namun yang menjadi perbedaan dengan peneliti sebelumnya adalah pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Selain itu, perbedaan yang kedua yaitu fokus penelitian pada penelitian sebelumnya adalah keaktifan peserta didik sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar peserta didik. Perbedaan yang ketiga yaitu mata Pelajaran yang digunakan dalam penelitian serta lokasi penelitian.<sup>15</sup>

Kajian pustaka kedua, penelitian oleh Susanti dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Index Match Card Terhadap aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* diperoleh hasil berdasarkan observasi bahwa aktivitas pembelajaran peserta didik meningkat, peserta didik

---

<sup>15</sup> Siti Asyhariyah H.F, *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas I MTS Negeri Gemolong*, Jurnal IJTIMAIYA, Vol. 2, No. 2, 2018, h. 109

menjadi aktif mengikuti kegiatan pembelajaran serta adanya saling kerja sama dan saling membantu menyelesaikan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain.<sup>16</sup> Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama sama meneliti penggunaan media pembelajaran *Index Match Card*. Namun terdapat perbedaan dalam penelitian ini, pertama, metode penelitian yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah metode kualitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Kedua, pada penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aktivitas belajar peserta didik sedangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Kajian pustaka ketiga, penelitian oleh Tari Cantika Lubis dan Mavianti dalam jurnal yang berjudul *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak* dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran audio visual sangat efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman doa anak. Penggunaan media audio visual seperti film menjadikan media pembelajaran lebih menarik, memotivasi dan menghilangkan kebosanan dalam proses pembelajaran *online* maupun *offline*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah sama-sama menggunakan media pembelajaran audio visual sebagai tolak ukur dalam penelitian. Terdapat beberapa perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu: 1) terletak pada variabel penelitian yang mana pada penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar sedangkan penelitian ini menggunakan media audio visual untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. 2) Pada penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. 3) yang menjadi

---

<sup>16</sup> Susanti, *Penerapan Model Pembelajaran Index Match Card Terhadap aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan, Vol. 6, No. 1, 2022, h. 35

objek dalam penelitian sebelumnya berupa anak usia dini yakni usia 5-6 tahun sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah peserta didik usia remaja tingkat SMP.

#### ***F. Tujuan dan Kegunaan penelitian***

##### **1. Tujuan Penelitian**

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

- a. Mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*.
- b. Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*.
- c. Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Index Match Card*.

##### **2. Kegunaan Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan terkait media pembelajaran di pesantren.

- b. Manfaat Praktis

###### 1) Bagi Pendidik

Diharapkan penelitian ini berguna bagi pendidik bahwa penting memberikan peserta didik suasana belajar yang menyenangkan untuk menghindari kejenuhan peserta didik dalam belajar.

###### 2) Bagi Sekolah / Pesantren

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi motivasi dalam meningkatkan keefektivan pembelajaran.

## BAB II

### TINJAUAN TEORETIS

#### A. *Implementasi Media Pembelajaran*

##### 1. **Pengertian Implementasi**

Kata implementasi merupakan sumber dari kata Bahasa Inggris yaitu *to implement* yang memiliki arti mengimplementasikan, artinya penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu.<sup>1</sup> Menurut Grindle dalam jurnal yang ditulis oleh Ariska Tri Viky Andani dkk menyatakan bahwa implementasi merupakan proses umum tindakan administratif yang dapat diteliti pada tingkat program tertentu. Grindle juga menambahkan bahwa implementasi dapat dilakukan apabila tujuan dan sasaran telah ditetapkan, program kegiatan telah tersusun dan dana telah disiapkan serta telah disalurkan untuk mencapai sasaran.<sup>2</sup> Implementasi berkaitan dengan adanya kegiatan yang terencana, kesepakatan serta tujuan yang ingin dicapai. Secara sederhana implementasi dapat diartikan sebagai penerapan atau pelaksanaan.

Novan Mamonto dkk dalam jurnalnya mengemukakan bahwa implementasi tidak sekedar aktifitas saja akan tetapi dapat berupa kegiatan yang disusun atau direncanakan kemudian dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>3</sup> Biasanya implementasi dilaksanakan setelah perencanaan disusun secara sempurna dan dalam proses

---

<sup>1</sup> Novan Mamonto dkk, *Implementasi Pengembangan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw II Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan*, Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan, Vol. 1 , No. 1, 2018, h. 3

<sup>2</sup> Ariska Tri Viky Andani dkk, *Implementasi Program Pelayanan One Day Service dalam meningkatkan kualitas Pelayanan Badan Pertanahan Nasional Kota*, Jurnal Ilmiah Administrasi Publik (JIAP), Vol. 5, No. 3, 2019, h. 329

<sup>3</sup> Novan Mamonto dkk, *Implementasi Pengembangan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw II Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan*, h. 4

pelaksanaannya dilakukan dengan sungguh-sungguh sehingga mendapatkan suatu hasil sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Implementasi bertujuan untuk memastikan suatu rencana yang telah disusun serta disepakati dapat diterapkan dan memberikan dampak yang positif.<sup>4</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar<sup>5</sup>. Adapun pengertian media menurut Hasnida adalah diidentikan dengan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan informasi.<sup>6</sup> hal ini berarti bahwa terdapat sebuah alat yang digunakan dalam menyajikan informasi. Sejalan dengan pendapat di atas M. Miftah berpendapat bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi antara komunikator dengan komunikan.<sup>7</sup> Artinya media itu berupa alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan informasi antara sumber informasi dengan penerima informasi. Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (1997) media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi<sup>8</sup>. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perangkat yang digunakan sebagai perantara dalam

---

<sup>4</sup> Anindyadevi Aurellia, *Apa Itu Implementasi? Pengertian, Tujuan, dan Contoh Penerapannya*, Detik Jabar <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6185222/apa-itu-implementasi-pengertian-tujuan-dan-contoh-penerapannya> 18 Juli 2022, diakses pada tanggal 13 Agustus 2023

<sup>5</sup> Nunu Mahnun, *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 37, No. 1, 2012, h.28

<sup>6</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2014), h. 24

<sup>7</sup> M. Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa*, Jurnal Kwangsan, Vol. 1, No. 2, 2013, h. 97

<sup>8</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016), h. 4

menjembatani kegiatan penyampaian dan penerimaan pesan antara komunikator (penyapai pesan) dan komunikan (penerima pesan).

Adapun pengertian media pembelajaran menurut Septy Nurfadhillah dkk adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan informasi kepada penerima dalam proses Pendidikan.<sup>9</sup> Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berarti alat yang menjadi sumber belajar dalam proses pembelajaran agar proses penyampaian informasi diterima dengan baik. Adapun menurut Muhammad Ramli, media pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu 1) alat bantu mengajar, 2) alat peraga dalam mengajar, 3) sumber belajar. Muhammad Ramli juga menambahkan bahwa media ada yang berwujud konkrit dan abstrak, media yang berwujud konkrit seperti papan tulis, buku dan lain-lain, sedangkan media yang berwujud abstrak seperti guru, muatan isi dan lain-lain.<sup>10</sup> Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berpusat pada benda mati, manusia juga dapat menjadi media pembelajaran itu sendiri karena dapat menjadi perantara dalam memperoleh informasi. hal yang sama juga dikemukakan oleh Sukiman bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang diperlukan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang diharapkan mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan, minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>11</sup> Dapat diartikan bahwa dengan peenggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan rangsangan untuk berpikir, serta menarik perhatian dan minat peserta didik.

---

<sup>9</sup> Septy Nurfadillah dkk, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Lndasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Car Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), h.15

<sup>10</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), h. 2

<sup>11</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), h. 29

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik dengan maksud menumbuhkan minat dan motivasi belajar serta menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran memiliki dua unsur penting yaitu, pertama, unsur peralatan atau perangkat keras yang mana terdapat alat yang digunakan dalam menyajikan materi, kedua, unsur pesan yang dibawanya yang berarti materi atau bahan ajar yang disampaikan kepada peserta didik.<sup>12</sup>

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran sebagai berikut<sup>13</sup>:

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara komunikator dengan komunikan. Terkadang terdapat kesulitan yang dialami komunikator dalam menyampaikan pesan jika hanya mengandalkan komunikasi lisan. Sama halnya dengan komunikan terkadang terdapat kesulitan dalam menangkap sesuatu yang disampaikan terkhusus yang disampaikan atau informasi itu bersifat abstrak.
- 2) Fungsi motivasi. Terkadang kita melihat pembelajaran yang hanya menggunakan suaru seperti ceramah yang membuat peserta didik menjadi bosan sebagai penerima materi serta mengganggu suasana belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memberikan tambahan informasi baik berupa data maupun fakta terhadap

---

<sup>12</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, h. 25

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, h. 73-75

aspek kognitif tahap rendah, tetapi juga meningkatkan kemampuan analisis dan aspek kognitif tahap tinggi.

- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Setiap peserta didik memiliki pandangan atau persepsi yang berbeda-beda sehingga dalam menginterpretasi materi pembelajaran akan berbeda-beda pula. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran in diharapkan mampu menyamakan persepsi peserta didik terhadap informasi atau materi yang disuguhkan.
- 5) Fungsi individualitas. Setiap peserta didik berasal dari status social ekonomi yang berbeda, latar belakang pengalaman yang berbeda, minat dan bakat yang berbeda-beda pula sehingga memungkinkan gaya belajar mereka juga tidak sama. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berfungsi melayani kebutuhan setiap peserta didik yang memiliki gaya dan minat belajar yang berbeda-beda.

#### c. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut<sup>14</sup>:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik.

#### d. Prinsip-prinsip media pembelajaran

Berikut sejumlah prinsip-prinsip media pembelajaran yang harus diperhatikan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran<sup>15</sup>:

- 1) Media digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar atau memahami materi pelajaran

---

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, h. 70-72

<sup>15</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, h. 75

- 2) Media yang digunakan harus menyesuaikan pada usia peserta didik dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Media yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pelajaran
- 4) Media yang digunakan sesuai dengan minat, kebutuhan serta kondisi siswa
- 5) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

## **B. Media Pembelajaran Audio Visual**

### **1. Pengertian media audio visual**

Media audio visual menurut Joni Purwono dkk adalah gabungan dari audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat misalnya rekaman video, slide suara, dan sebagainya.<sup>16</sup> Hal serupa juga dikemukakan oleh Wina Sanjaya, bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai dua unsur yakni suara dan gambar yang dapat didengar dan dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya.<sup>17</sup> Adapun menurut Ahmad Suryadi media audio visual adalah media yang ketika menyampaikan informasi atau pesan dapat menampilkan unsur suara dan gambar secara bersamaan.<sup>18</sup>

Media audio visual merupakan suatu media perantara dalam menyajikan materi atau informasi yang proses penyerapannya melalui pendengaran dan penglihatan untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam penggunaan media audio visual tidak lepas dari yang namanya teknologi, yang mana dalam penyajian audio visual

---

<sup>16</sup> Joni Purwono dkk, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 2, 2014, h. 130

<sup>17</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, h. 211

<sup>18</sup> Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*, h.23

menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik yang biasanya ditandai dengan pemakaian perangkat keras seperti proyektor film, proyektor visual yang lebar dan lain sebagainya<sup>19</sup>.

Media audio visual dapat menjadi media dokumentasi dan dapat juga menjadi media komunikasi.<sup>20</sup> Dalam hal media dokumentasi tujuan utama media audio visual adalah untuk memperoleh fakta dari suatu peristiwa, sedangkan dalam hal komunikasi media audio visual melibatkan banyak elemen media dan lebih membutuhkan perencanaan agar dapat mengkomunikasikan sesuatu.<sup>21</sup> Salah satu jenis media audio visual adalah video.

Video adalah suatu teknologi yang dapat menangkap, memproses, merekam, mentransmisikan serta menata ulang gambar bergerak. Video dapat juga dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam satu waktu dengan kecepatan tertentu.<sup>22</sup> Dalam Upaya pemanfaatan video dalam proses pembelajaran, perlu adanya memperhatikan beberapa hal berikut<sup>23</sup>:

- a. Memilih program video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Misalnya, apakah media video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal Kembali dan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi.

---

<sup>19</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 32

<sup>20</sup>Dewi Immaniar dkk, *Audio Visual as One of The Teaching Resources On Ilearning*, Jurnal, Vol. 5, No. 2, 2012, h. 134

<sup>21</sup>Dewi Immaniar dkk, *Audio Visual as One of The Teaching Resources On Ilearning*, h. 134

<sup>22</sup>Dewi Immaniar dkk, *Audio Visual as One of The Teaching Resources On Ilearning*, h. 138

<sup>23</sup>Dewi Immaniar dkk, *Audio Visual as One of The Teaching Resources On Ilearning*, h.136

- b. Guru perlu mengetahui program video dan manfaatnya dalam proses pembelajaran.
- c. Jika video telah ditayangkan, perlu diadakan diskusi atau mereview Kembali agar peserta didik memahami bagaimana mencari permasalahan dan menjawab pertanyaan.
- d. Diperlukan pengadaan tes agar peserta didik mampu mengukur seberapa banyak informasi yang mereka serap dari program video tersebut.

## **2. Tujuan penggunaan media audio visual**

Menurut Anderson (1994) yang mengemukakan tujuan dari pembelajaran yang menggunakan audio visual sebagai berikut<sup>24</sup>:

- a. Tujuan kognitif
  - 1) Dapat mengembangkan minat kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
  - 2) Dapat menunjang serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis
  - 3) Dapat memberikan pengetahuan mengenai hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.
  - 4) Dapat menunjukkan contoh maupun cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa
- b. Tujuan afektif
  - 1) Media ini dapat dipadukan untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif.
  - 2) Dapat menggunakan efek dan teknik, serta menjadi media yang sangat baik.

---

<sup>24</sup> Septy Nurfadhillah, dkk, *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3*, h. 406-407

- c. Tujuan psikomotorik
  - 1) Media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.
  - 2) Dengan alat ini dijelaskan, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

### **3. Manfaat media audio visual**

Berikut manfaat media audio dalam proses pembelajaran<sup>25</sup>:

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi ajar
- b. Membangkitkan atau meningkatkan motivasi belajar
- c. Memberikan pengalaman belajar dengan menyimpulkan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan.

Selain manfaat diatas, terdapat pula manfaat lain yaitu menambah kegiatan belajar, menghemat waktu belajar, membantu peserta didik yang ketinggalan dalam pelajaran, memberikan situasi yang wajar untuk belajar dan turut serta dalam berbagai kegiatan sekolah.

### **4. Kelebihan dan kekurangan media audio visual**

Setiap media memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran, hal ini juga berlaku untuk media audio visual.

- a. Kelebihan
  - 1) Menarik.
  - 2) Informasi diperoleh langsung dari narasumber.
  - 3) Dapat disaksikan lebih dari sekali dan lebih hemat waktu.
  - 4) Kendali volume suara dan kejernian gambar berada dalam arahan guru.

---

<sup>25</sup> Septy Nurfadhillah, dkk, *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3*, h. 407

b. Kekurangan

- 1) Informasi yang searah, hal ini bisa disiasati dengan pemberian umpan balik dengan tanya jawab
- 2) Kurang detail menampilkan bagian dari objek, hal ini bisa disiasati dengan penjelasan.
- 3) Harga alat yang cenderung mahal dan begitu kompleks.

**C. Media Pembelajaran *Index Match Card***

**1. Pengertian media *Index Match Card***

*Media Index Match Card* merupakan media pembelajaran yang menyediakan kartu untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kartu yang disediakan dapat berisikan gambar, simbol, tulisan atau lain sebagainya yang dimodifikasi ke dalam permainan yang menyenangkan sebagai bentuk pengulangan atau mengingat materi pelajaran yang telah diberikan. Kartu menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah sebuah objek kecil, tipis dan datar yang umumnya terbuat dari kertas tebal atau plastik. Kartu yang digunakan diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami suatu konsep, meningkatkan hasil belajar serta menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran.

*Media Index Match Card* menjadi salah satu alat dalam strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar dengan cara mencocokkan sebuah kartu. Strategi ini mengajak peserta didik untuk menguji pengetahuan dan kemampuan mereka secara aktif dan mandiri dalam belajar. Menurut Fitrah Dewi Mustikasari dkk, *Index Match Card* atau bisa juga disebut dengan *Matching Card* adalah suatu pembelajaran aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang berisikan jawaban dan soal kemudian dikemas dalam suasana yang

menyenangkan.<sup>26</sup> Strategi ini berkaitan dengan cara untuk mengingat materi kembali materi yang dipelajari serta mengukur sejauh mana peserta didik menyerap atau mengingat materi dengan teknik menemukan pasangan setiap kartu sesuai dengan topik materi pelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Dengan penggunaan media ini mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan kemandirian, rasa tanggung jawab serta mengajak peserta didik meningkatkan kreatifitas mereka.

## **2. Tujuan media pembelajaran *Index Match Card***

Adapun tujuan media *Index Match Card* sebagai berikut:

- a. Untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.
- b. Untuk membangkitkan semangat serta antusias dalam belajar agar lebih cermat dan mudah dalam memahami materi.

## **3. Langkah-langkah penertapan media pembelajaran *Index Match Card***

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan strategi *Index Match Card* ini sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan kartu yang bertuliskan soal dan jawaban sesuai topik materi
- b. Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok, yang masing-masing peserta didik di setiap kelompok mendapatkan 1 kartu baik itu yang berisikan soal maupun jawaban.
- c. Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencari pasangan dari kartu yang mereka miliki.

---

<sup>26</sup> Fitrah Dewi Mustikasari dkk, *Penerapan Strategi Index Card Match dengan Teknik Mind Mapping dalam meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X.E MAN 2 Jember*, Jurnal Pancaran, Vol. 3, No. 1, 2014, h. 39

- d. Setelah menemukan pasangan dari kartu yang mereka miliki, peserta didik diminta untuk membacakan hasil yang mereka dapatkan dan guru menentukan benar atau tidaknya pasangan kartu tersebut.

#### **4. Kelebihan dan kekurangan media *Index Match Card***

Media ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media *Index Match Card* ini ialah bahannya murah, mudah didapatkan, peserta didik dapat langsung menggunakannya, serta mampu menarik perhatian peserta didik. Sedangkan kekurangan media *Index Match Card* ini ialah membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya.<sup>27</sup>

### **D. Hasil Belajar**

#### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk memperoleh ilmu atau pengetahuan sehingga seseorang mengalami suatu perubahan baik dalam berpikir, merasa maupun dalam hal bertindak.<sup>28</sup> Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses mendapatkan pengetahuan yang berdampak pada perubahan tingkah laku individu. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh bahwa belajar merupakan suatu kegiatan jiwa raga yang ditunjukkan dengan adanya perubahan kepribadian sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya yang berkaitan dengan kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Nining Meida dkk, *Peran Media Pembelajaran Card Match Circle Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2021 “System ThinkingSkills dalam Upaya Transformasi Pembelajaran di Era Society 5.0”, Agustus 2021, h. 74

<sup>28</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 4

<sup>29</sup> Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), h. 2

Adapun hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Menurut Ahmad Susanto hasil belajar adalah suatu perubahan baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik yang terjadi pada diri peserta didik sebagai bentuk dari hasil kegiatan belajar.<sup>30</sup> Pada hakikatnya hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai bentuk dari proses belajar. Peserta didik dikatakan berhasil dalam kegiatan belajar apabila ia telah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai itu sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui evaluasi.<sup>31</sup>

Sejalan dengan pendapat Fajar Muttaqien dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses belajar yang kemudian diukur dan dinilai dari aspek kognitif dengan penekanan pada pengetahuan, pemahaman dan implementasi yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik.<sup>32</sup> Pernyataan ini bermakna untuk menentukan hasil belajar atau prestasi belajar peserta didik diperlukan pengukuran dan penilaian. Hasil belajar peserta didik tidak hanya diukur dari tingkat pengetahuannya melainkan sikap dan keterampilannya juga.

Hasil belajar yang dapat dikatakan berhasil jika terdapat dua indikator di dalamnya, yaitu, 1), daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran mencapai hasil yang tinggi baik secara individu maupun kelompok, 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah tercapai oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok.<sup>33</sup> Hasil belajar meliputi tiga aspek, kognitif,

---

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 5

<sup>31</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 5

<sup>32</sup> Fajar Muttaqien, *Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X (Quasy Experiment: SMA 8 Garut)* Jurnal Wawasan Ilmiah, Vol. 8, No. 1, 2017, h. 32

<sup>33</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 3

afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini berfokus pada aspek kognitif atau pengetahuan. Dalam teori taksonomi Bloom sendiri pengetahuan menjadi tingkat paling rendah. Meski demikian, tingkatan ini menjadi prasyarat untuk ketingkat selanjutnya dalam aspek kognitif. Pada tingkat ini menekankan pada daya ingat atau kemampuan mengingat kembali materi yang telah diperoleh. Mengingat adalah proses mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau maupun yang baru saja didapatkan.<sup>34</sup>

Berdasarkan revisi taksonomi Bloom, dimensi proses kognitif pada tingkat pengetahuan meliputi mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep dari yang sudah dipelajari. Proses mengingat ini dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih dan mencari. Mengingat merupakan usaha menyimpan informasi dan usaha dalam menggali kembali pengetahuan dari memori atau mengingat yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang telah lama didapatkan. Mengingat secara sederhana diartikan proses mengenali dan memanggil kembali. Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-hal yang konkrit, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia, seangkan memanggil kembali dalam proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Fara Diba Fauzet, *Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Sastra Arab Fakultas Sastra Universits Negeri Malang, 2016, h. 440

<sup>35</sup> Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi, *Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelejaraan, Pengajaran, dan Penilaian*, h. 105

Mengenal dapat diartikan dengan mengidentifikasi yang merupakan menempatkan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut. Sedangkan mengenali kembali dapat diartikan dengan mengambil, artinya mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.<sup>36</sup>

## **2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

### **a. Faktor internal**

- 1) Faktor psikologis : kondisi kejiwaan mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti perhatian, intelegensi, minat, motivasi, daya nalar dan lain sebagainya.
- 2) Faktor fisiologis : kondisi fisik peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajarnya seperti tidak dalam keadaan sakit atau lelah, tidak cacat jasmani dan lain sebagainya.

### **b. Faktor eksternal**

- 1) Faktor lingkungan : faktor lingkungan disini dapat berupa kondisi atau suasana belajar peserta didik misalnya belajar pada siang hari di ruang kelas yang ventilasi udaranya kurang akan memberikan pengaruh kepada peserta didik dalam belajar dan memberikan suasana yang berbeda ketimbang peserta didik belajar pada pagi hari yang udaranya masih segar didukung dengan ruang belajar yang memadai.

---

<sup>36</sup> Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi, *Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*, h. 105

- 2) Faktor instrumental: faktor instrumental ini faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan tujuan-tujuan pembelajaran, seperti kurikulum, saran maupun prasarana, guru dan lain sebagainya.<sup>37</sup>

### ***E. Pembelajaran Ilmu Tajwid***

Pembelajaran berasal dari kata “belajar”. Secara sempit pembelajaran dapat dimaknai dengan suatu proses yang dirancang dan dilakukan seseorang dalam kegiatan belajar. Pembelajaran adalah proses kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan adanya timbal balik diantara keduanya. Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik, baik secara formal di sekolah maupun secara informal dan nonformal di rumah dan masyarakat.<sup>38</sup> Jadi, pembelajaran adalah suatu proses kegiatan belajar yang di dalamnya terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan dan sesuai dengan napa yang direncanakan. Dalam proses belajar maupun pembelajaran, terdapat beberapa aktivitas-aktivitas yang dilakukan yakni, mendengarkan, memandang, meraba, membau, mencicipi atau mengecap, menulis atau mencatat; dan membaca.

Ilmu tajwid adalah ilmu yang mempelajari bagaimana sebenarnya membunyikan huruf hijaiyah dengan baik dan benar, baik ketika huruf itu berdiri sendiri atau tunggal maupun huruf yang dalam rangkaian atau bersambung.<sup>39</sup> Tujuannya yaitu untuk menghindari dari kesalahan atau kekeliruan membaca huruf-huruf al-Qur’an sehingga membacanyapun sempurna.<sup>40</sup> Adapun hukum

---

<sup>37</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, h.130-131

<sup>38</sup> Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), h. 177.

<sup>39</sup> Abdullah Asy’ari BA. *Pelajaran Tajwid Qa’idah Bagaimana Seharusnya Membaca Al-Qur’an Untuk Pelajaran Permulaan*, (Surabaya: Apollo Lestari), h. 7

<sup>40</sup> Zulkarnain Umar, *Panduan Ilmu Tajwid Praktis*, (Riau: Universitas Islam Riau, 2020), h. 1

memperelajari ilmu tajwid sendiri adalah fardhu kifayah. Fardhu kifayah adalah suatu kewajiban yang bersifat kelompok. Maksudnya ialah apabila ada diantara anggota kelompok atau sebagian kelompok yang melaksanakannya, maka Sebagian yang lainnya dari kelompok tersebut terbebas dari sanksi. Sebaliknya, apabila tidak ada satu pun dari anggota kelompok tersebut yang melaksanakannya, maka seluruh kelompok tersebut terkena sanksi.<sup>41</sup> Sedangkan membaca al-qur'an sesuai dengan ilmu tajwid adalah fardhu 'ain baik laki-laki maupun perempuan. Fardhu 'ain sendiri adalah kewajiban yang dilakukan oleh masing masing individu yang mana bila seseorang melaksanakannya makai ia tidak mendapat sanksi dan begitupun sebaliknya dalam hal ini ditanggung oleh individu itu sendiri. Keutamaan ilmu tajwid adalah semulia-mulianya ilmu karena berkaitan langsung dengan kitab Allah SWT yakni Al-Qur'an Al-Karim.<sup>42</sup> Adapun huruf-huruf yang menjadi pembahasan ilmu tajwid adalah semua huruf hijaiyah yang berjumlah 28 yaitu :

ر	ذ	د	خ	ح	ج	ث	ت	ب	ا
ف	غ	ع	ظ	ط	ض	ص	ش	س	ز
		ي	ه	و	ن	م	ل	ك	ق

Adapun dalam buku ilmu tajwid yang dikarang oleh Abdullah Asy'ari BA sebagai sumber belajar yang digunakan di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene, memuat 11 fasal sebagai berikut:

Fasal 1: Nun Sukun atau Tanwin

Fasal 2: Mim Sukun

Fasal 3: Gunna

<sup>41</sup> Anwar Sadat, *Fardhu Kifayah (Sebuah Analisa Pemikiran Hukum Prof. K.H. Ali Yafie)*, Jurnal Hukum Diktum, Vol. 9, No. 2, 2011, h. 134

<sup>42</sup> Zulkarnain Umar, *Panduan Ilmu Tajwid Praktis*, h. 2

- Fasal 4: Idhgom
- Fasal 5: Lam Ta'rif
- Fasal 6: Lam Tafkhim, Lam Tarqiq, Ro' Tafkhim, Ro' Tarqiq
- Fasal 7: Lam Sukun
- Fasal 8: Qolqolah
- Fasal 9: Mad
- Fasal 10: Waqof
- Fasal 11: Makhorijul Huruf

Pada setiap fasal terdapat pembagian hukum bacaan di dalamnya. Adapun yang menjadi fokus materi dalam penelitian ini adalah pada fasal 9 yaitu materi tentang hukum bacaan Mad. Hukum bacaan Mad yng terdapat pada pasal 9 terbagi menjadi 14 macam. Namun pada penelitian ini tidak semua hukum bacaan Mad dimasukkan ke dalam video pembelajaran melainkan hanya 6 hukum bacaan yang akan dipelajari oleh peserta.

Mad secara Bahasa dapat diartikan sebagai memanjangkan, panjang, dan juga tambah. Secara istilah Mad adalah membaca panjang huruf hijaiyah dalam Al-Qur'an karena bertemu dengan salah satu huruf Mad yakni huruf alif ) (, waw sukun ) ( dan ya sukun ) ( . Hukum bacaan Mad umumnya terbagi menjadi dua yakni Mad Asli/Mad Thobi dan Mad Far'i.

#### 1. Mad Thobi/Mad Asli

Mad Thobi berasal dari dua kata yakni Mad dan Thobi. Mad artinya Panjang, Thobi artinya Biasa. Dikatakan hukum bacaan Mad Thobi apabila memenuhi 3 syarat, yaitu:

- a. Huruf yang berharokah fatha bertemu dengan huruf alif
- b. Huruf yang berharokah kasrah bertemu dengan huruf ya sukun
- c. Huruf yang berharokah dhomma bertemu dengan huruf waw sukun

Adapun cara membaca Mad Thobi ialah dipanjangkan satu alif atau dua harokah. Contohnya: اَلْ نُبَيْثُ

خ  
ب

## 2. Mad Far'i

Mad Far'i berasal dari dua kata yakni Mad dan Far'i. Mad artinya Panjang sedangkan Far'i artinya cabang. Maksudnya cabang ialah cabang dari Mad Asli atau Mad Thobi. Mad Far'I sendiri mempunyai cabang hukum bacaan sebagai berikut:

### a. Mad Wajib Muttasil

Mad Wajib Muttasil terdiri dari tiga kata yakni mad yang artinya panjang, wajib artinya harus, muttasil artinya bersambung. Hukum bacaan disebut Mad Wajib Muttasil apabila ada Mad Thobi kemudian setelahnya terdapat huruf hamzah (ء) dalam satu perkataan. Cara membacanya wajib dipanjangkan dua

setengah alif atau lima harokah. Contohnya: هُ نَسَّ عَلِ  
نِ بِ  
و

### b. Mad Jaiz Munfasil

Mad Jaiz Munfasil terdiri dari tiga kata yakni mad artinya panjang, jaiz artinya boleh, dan munfasil artinya terpisah. Hukum bacaan disebut Mad Jaiz Munfasil ialah apabila ada Mad Thobi kemudian setelahnya terdapat huruf hamzah (ا) dalam dua perkataan atau lain perkataan. Cara membacanya sama seperti Mad Wajib Muttasil yakni dua setengah alif atau lima harokah dan boleh juga dibaca

panjang satu alif atau dua harokah seperti panjang Mad Thobi. Contohnya: اَكْلُ رُوْ هَا

اِسْ رَانَا

### c. Mad Ladzim Mutsaqqol Kilmi

Mad Ladzim Mutsaqqol Kilmi terdiri dari empat kata yakni mad artinya

panjang, ladzim artinya harus, mutsaqqol artinya diberatkan dan kilmi artinya

kata. Hukum bacaan disebut Mad Ladzim Mutsaqqol Kilmi ialah apabila ada Mad Thobi kemudian setelahnya terdapat huruf yang bertasydid dalam satu perkataan. Maka cara membacanya dipanjangkan terlebih dahulu sebanyak tiga alif atau enam harokah baru ditasydidkan. Contohnya: **وَكَيْلًا** **بِن**

**ضًا**

#### d. Mad Ladzim Mukhaffaf Kilmi

Mad Ladzim Mukhaffaf kilmi terdiri dari empat kata yakni mad yang artinya panjang, ladzim yang artinya pasti, mukhaffaf artinya diringankan dan kilmi artinya kata. Hukum bacaan disebut Mad Ladzim Mukhaffaf Kilmi ialah apabila ada Mad Thobi dan setelahnya terdapat huruf yang berharokah sukun tidak diakhir perkataan. Maka cara membacanya dipanjangkan tiga alif atau enam harokah sama seperti Panjang Mad Ladzim Mutsaqqol Kilmi. Contohnya: **أَلَّن**

#### e. Mad Arid Lissukun

Mad Arid Lissukun terdiri dari tiga kata yakni mad yang artinya Panjang, arid yang artinya tiba-tiba ada, lissukun yang artinya mati. Hukum bacaan disebut Mad arid Lissukun ialah apabila ada Mad Thobi yang berada diakhir ayat atau terdapat waqof (tempat berhenti). Maka cara membacanya ada 3 yakni:

1. Dipanjangkan satu alif atau dua harokah
2. Dipanjangkan dua alif atau empat harokah
3. Dipanjangkan tiga alif atau enam harokah

Contohnya: **نَا** **عِي** **دُون**

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Lokasi Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. penelitian kuantitatif adalah penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistic. Penelitian kuantitatif juga disebut penelitian ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional dan sistematis.<sup>1</sup> Penelitian kuantitatif menekankan pada fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif.<sup>2</sup> Dalam metode pembuatannya dilakukan secara terencana, penyusunan yang sistematis dan terstruktur mulai dari awal hingga akhir proses pembuatan penelitian. Artinya penelitian ini berfokus pada penggunaan rumus dan angka.

##### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian bertempat di Pondok Pesantren Darul Ulum Putri Al-Asy'ariyah Syekh KH. Muhammad Saleh. Pondok pesantren ini berlokasi di jalan Mayjen A. Aziz Bustam No. 04 Saleppa, kelurahan Banggae kabupaten Majene provinsi Sulawesi Barat. Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan pondok pesantren ini menerapkan metode pembelajaran yang konvensional dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Di pondok pesantren tersebut terdapat proyektor/LCD namun tidak digunakan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 7

<sup>2</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*, (Karanganyar: Literasi Media Publisng, 2015), h. 14.

## B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen. Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah penelitian yang berupaya mengungkapkan hubungan antara dua variable atau lebih.<sup>3</sup> Dalam upaya mengungkap hubungan antar variable, peneliti secara sengaja dan sistematis memasukkan peubah ke dalam fenomena yang dingin diteliti yang kemudian diobservasi akibat dari adanya peubah yang dimasukkan. Secara sederhana, metode eksperimen ini digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap suatu keadaan yang dikendalikan.

Adapun desain dalam penelitian ini adalah menggunakan *One Group Pre-Test and Post Test Design*. Pada desain ini dilakukan dua kali pengukuran, pertama, pengukuran dilakukan sebelum diberikan perlakuan implementasi media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Tajwid. Kedua, pengukuran dilakukan setelah diberikan perlakuan implementasi media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Tajwid. Adapun desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Pre-Test	Treatmeant	Post-Test
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  = Pengukuran awal atau *Pre-Test* peserta didik sebelum diberikan perlakuan implementasi media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Tajwid

X = Perlakuan atau Treatmeant yaitu implementasi media pembelajaran audio visual

---

<sup>3</sup> Hedrik Rawambaku, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dasar-dasar Analisis dan Pengolahan Data Statistik*, (Jakarta: Libri, 2015), h. 25

$O_2 =$  Pengukuran Post Test setelah diberikan perlakuan implementasi media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Tajwid

### C. *Populasi dan Sampel*

#### 1. **Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>4</sup> Populasi adalah sekelompok individu, objek atau peristiwa yang berhubungan dengan kriteria spesifik dan merupakan sesuatu yang menjadi target generalisasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.<sup>5</sup>

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik atau santriwati kelas B1 dan kelas B2 Pondok Pesantren Darul Ulum Putri Al-Asy'Ariyah Majene. Kelas B1 dan B2 ini merupakan peserta didik yang rata-rata berada pada tingkat SMP/MTs, namun ada beberapa diantaranya yang berada pada tingkat SMA/MA. Hal ini dikarenakan penentuan kelas peserta didik di pondok pesantren tersebut tidak seperti sekolah pada umumnya yang berdasarkan klasikal melainkan menentukan berdasarkan kemampuan peserta didik.

Adapun kedua kelas tersebut merupakan kelas eksperimen. Jumlah populasi digambarkan dalam table sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Populasi Kelas Ekperimen**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	B1	13
2	B2	12
Jumlah		25

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 80

<sup>5</sup> Asep Saepul Hamdi dan E. Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2014), h. 38

## 2. Sampel

Secara sederhana sampel adalah sebagian dari populasi penelitian. Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti atau dapat dikatakan bahwa populasi dalam lingkup kecil yang terdapat syarat dalam pengambilannya yaitu sampel harus dapat mewakili populasi.<sup>6</sup> Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini ialah teknik *Sampling Jenuh*, yang mana semua anggota populasi dijadikan sampel. Menurut Sugiono teknik ini digunakan apabila jumlah populasi kecil, kurang dari 30 orang.<sup>7</sup> Istilah lain dari *sampling jenuh* adalah *Total Sampling*. Dengan demikian, sampel pada penelitian ini berjumlah 25 orang.

### D. Desain Penelitian Eksperimen

Adapun prosedur atau tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan pembelajaran audio visual di lokasi penelitian sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
  - a. Menentukan topik materi yang akan dibuat sebagai bahan ajar dalam video pembelajaran. Adapun topik yang peneliti ambil ialah hukum bacaan Mad pada mata pelajaran Ilmu Tajwid. Hukum bacaan Mad yang dipelajari ada 6 yakni: Mad Thobi, Mad Wajib Muttasil, Mad Jaiz Munfasil, Mad Ladzim Mutsaqqol Kilmi, Mad Ladzim Mukhaffaf Kilmi, Mad Arid Lissukun.
  - b. Membuat dan mendesain video pembelajaran yang memuat materi pelajaran yang telah ditentukan. Menampilkan animasi-animasi berupa materi disertai dengan suara yang langsung dari video yang didesain. Dengan adanya media ini tidak hanya memberikan tontonan semata akan tetapi secara tidak langsung

---

<sup>6</sup> Danuri dan Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), h. 73

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 85

membantu mereka dalam menghafal maupun mengingat materi pelajaran. Peneliti membuat video pembelajaran ini didesain menggunakan bantuan aplikasi edit slide maupun video.

- c. Membuat media *Index Match Card* atau media kartu yang berisikan tulisan soal maupun jawaban disetiap kartu sesuai dengan topik yang telah ditentukan. Media ini terbuat dari kertas karton manila yang dibentuk menjadi persegi Panjang dengan ukuran 10 x 5 cm. Kartu ini akan digunakan sebagai bentuk mereview kembali materi setelah diberikan video pembelajaran pada peserta didik. Sama halnya pada media video, media ini juga membantu peserta didik dalam menghafal dan mengingat materi pelajaran namun dikemas dalam suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan.
- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata Pelajaran Tajwid dengan topik hukum bacaan Mad.
- e. Mempersiapkan instrument penelitian berupa tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*). Tes hasil belajar ini berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal. Soal tersebut dibuat sesuai dengan isi materi yang telah ditentukan, dan untuk setiap soalnya terdapat 4 pilihan jawaban yang salah satu opsinya merupakan jawaban yang benar sedangkan opsi lainnya merupakan pengecoh.

## 2. Tahap pelaksanaan

### a. Pertemuan I

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan *pre-test* kepada peserta didik berupa soal pilihan ganda sesuai dengan topik materi yakni hukum bacaan Mad yang berjumlah 20 soal kepada kelas B1 dan B2.

#### b. Pertemuan II

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan perlakuan kepada peserta didik yakni dengan menerapkan media pembelajaran audio visual berupa video dengan materi hukum bacaan Mad dalam pelajaran Ilmu Tajwid. Video pembelajaran yang ditampilkan kepada peserta didik berdurasi 20 menit dengan bantuan proyektor/LCD. Peneliti menampilkan video pembelajaran sebanyak dua kali agar informasi atau materi dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.

#### c. Pertemuan III

Pada pertemuan ketiga, setelah memberikan peserta didik perlakuan media pembelajaran audio visual, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan kedua yakni media *Index Match Card*. Media pembelajaran yang satu ini menagajak peserta didik untuk belajar sambil bermain menggunakan alat kartu yang telah disediakan oleh peneliti sebagai bentuk review materi dan juga melatih daya ingat peserta didik dengan permainan *Index Match Card*. Peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang dimiliki. Adapun langkah-langkah pada permainan ini sebagai berikut:

- 1) Sebelum masuk ke permainan, peneliti terlebih dahulu menjelaskan aturan aturan dalam permainan ini, yakni peserta didik tidak boleh melakukan kebisingan; peserta didik tidak boleh bertanya atau meminta bantuan kepada teman untuk menemukan kartu yang dimilikinya artinya peserta didik dituntut untuk mandiri dan bertanggung jawab atas kartu yang dimilikinya; kartu dibagikan dalam posisi terbalik jadi peserta didik tidak boleh membalikkan kartu atau melihat kartu sebelum adanya instruksi dari peneliti untuk membuka; apabila telah menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya, mereka harus berbaris di depan kelas; peserta didik diberi

batas waktu setiap roundnya 3 menit, bila waktu habis dan belum menemukan pasangannya maka mereka dilarang untuk ikut barisan.

- 2) Masuk kepermainan. Peserta didik diminta untuk berdiri, kemudian peneliti membagi peserta didik menjadi dua kelompok secara random. Peserta didik diharuskan berbaris rapi agar memudahkan peneliti membagikan kartu.
- 3) Setelah itu, peneliti membagikan satu kartu ke setiap peserta didik. Pemberian kartu yang berisi soal maupun jawaban ini dilakukan secara random pada dua kelompok. kartu yang dibagikan diletakkan di tangan peserta didik dengan posisi kartu dibalik.
- 4) Setelah itu, peneliti memberikan aba-aba untuk memulai permainan dengan durasi 3 menit untuk menemukan pasangan atau jawaban atau soal dari kartu yang mereka miliki.
- 5) Peserta didik yang telah menemukan pasangan dari kartunya diarahkan untuk berdiri dan berbaris di depan kelas.
- 6) Setelah waktu habis, peneliti memeriksa hasil kerja peserta didik apakah sudah menemukan pasangan yang tepat atau tidak.
- 7) Permainan menggunakan media ini dilakukan berulang kali sampai semua peserta didik dapat menemukan pasangan kartu dengan benar tanpa ada yang salah.

#### d. Pertemuan IV

Pada pertemuan ketiga, setelah memberikan perlakuan media audio visual berupa video kemudian dilanjutkan dengan pemberian permainan kartu atau metode *Index Match Card*, peneliti memberikan *post-test* kepada peserta didik kelas B1 dan B2. Adapun soal yang ada pada *post-test* ini sama seperti pada soal *pre-test* yang berisi materi hukum bacaan Mad dan terdiri dari 20 soal pilihan ganda.

## ***E. Metode Pengumpulan Data***

### **1. Tes Hasil Belajar**

Peneliti menggunakan tes dalam mengumpulkan data penelitian. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengungkapkan kemampuan peserta didik dalam belajar atau mengungkap hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan media pembelajaran audio visual. Tes yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* yang mana tes tersebut terdiri dari 20 soal pilihan ganda sesuai materi yang ada pada mata pelajaran Tajwid untuk melihat hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran setelah diterapkannya media pembelajaran audio visual yang dilanjutkan dengan *Index Match Card*.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi ialah mengumpulkan data-data yang telah ada seperti dokumen-dokumen tertulis dalam hubungannya dengan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini seperti dokumentasi proses pembelajaran, absensi peserta didik, daftar nilai hasil belajar harian peserta didik pada mata pelajaran Tajwid serta dokumen-dokumen lainnya yang diperlukan dalam penelitian ini.

## ***F. Instrumen Penelitian***

### **1. Tes Hasil Belajar**

Adapun tes hasil belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan materi tajwid yang sebelumnya telah diajarkan oleh peneliti dengan menggunakan metode klasikal. Tes yang digunakan berisi soal-soal isin singkat berupa pertanyaan pilihan ganda. Setiap item soal yang dijawab benar akan diberi skor 1 sedangkan item soal yang dijawab salah atau tidak terjawab sesuai kunci jawaban akan diberi skor 0. Cara pemberian nilai sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah poin yang benar}}{\text{total item soal}} \times 100$$

Adapun tabel kategori tingkat penguasaan materi sebagai berikut<sup>8</sup>:

**Tabel 3.2 Kategori Tingkat Penguasaan Materi**

<b>Tingkat penguasaan (%)</b>	<b>Kategori hasil belajar</b>
0-20	Sangat Rendah
21-40	Rendah
41-60	Sedang
61-80	Tinggi
81-100	Sangat Tinggi

## 2. Dokumentasi

Penelitian ini juga menggunakan dokumentasi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data. Dokumen yang digunakan yakni daftar hadir peserta didik, daftar nilai hasil belajar harian maupun akhir pada mata pelajaran Tajwid.

Adapun tes hasil belajar diperoleh dari pembelajaran media audio visual video dan dilanjutkan dengan media *Index Match Card*. Video pembelajaran ini dibuat sendiri oleh peneliti menggunakan aplikasi edit slide dan video. Adapun video pembelajaran yang ditampilkan berdurasi 20 menit. Dalam pelaksanaannya, video pembelajaran ini ditampilkan menggunakan alat bantu berupa proyektor/LCD. Video pembelajaran yang dibuat memuat 6 hukum bacaan Mad yakni Mad Thobi, Mad Wajib Muttasil, Mad Jaiz Munfasil, Mad Ladzim Mutsaqqol Kilmi, Mad Ladzim Mukhaffaf Kilmi dan Mad Arid Lissukun. Masing-masing dari hukum bacaan tersebut dijelaskan mulai dari pengertiannya, cara membacanya, cara membedakan hukum bacaan dan contoh-contohnya.

---

<sup>8</sup> Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XVI; Bandung: Alfabeta, 2012), h. 96

Sedangkan media *Index Match Card* merupakan media kartu yang juga dibuat sendiri oleh peneliti menggunakan kertas manila. Kartu dibuat dalam ukuran kecil 10x5 cm dengan jumlah 26 pasang kartu. Pada kartu tersebut disatu sisinya berisikan tulisan berupa soal maupun jawaban dan untuk sisi lainnya dibiarkan kosong.

## **G. Validasi dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Validitas**

Suatu instrumen dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dikenakan instrument tersebut. Pada penelitian ini, validitas yang digunakan yaitu validitas isi, di mana validator menilai tes hasil belajar yang digunakan oleh peneliti sesuai dengan materi dan masalah yang ingin diukur. Adapun validator ahli yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengajar di Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene.

### **2. Reliabilitas**

Reliabilitas adalah seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang akan diteliti. Pada penelitian ini, hasil pengujian realibilitas data menggunakan rumus *Alpha Croncbach* dengan rumus sebagai berikut:

Untuk memudahkan perhitungan, peneliti menggunakan aplikasi *Statistic Packages for Social Sciences* (SPSS). Berikut ini hasil uji reliabilitas instrument tes hasil belajar.

**Tabel 3. 3 Tabel Hasil Uji Reliabilitas**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,356	20

**H. Analisis Data****1. Analisis Deskriptif**

Statistika deskriptif dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan skor nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Tajwid yang didapatkan dari *pre-test* dan *post-test*. Statistika deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menghitung rata-rata (*mean*), persentase (%) nilai rata-rata, standar deviasi.

## a. Rata-rata (mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata

$f_i$  = frekuensi ke-i

$x_i$  = nilai Tengah

## b. Persentase nilai rata-rata (%)

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka presentase

$f$  = frekuensi yang sedang di cari presentasenya

$n$  = banyaknya sampel responden

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

$S$  = Standar deviasi

$\sum f_i$  = Frekuensi ke  $i$

$\bar{x}$  = Rata-rata sampel

$n$  = Jumlah sampel

Dalam menghasilkan data di atas peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Statistic Packages for Social Sciences* (SPSS).

## 2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang bertujuan untuk mengetahui suatu data penelitian berasal dari populasi yang sebarannya normal atau berada dalam sebaran tidak normal.<sup>9</sup> Dalam melakukan uji normalitas menggunakan alat bantu aplikasi *Statistic Packages for Social Sciences* (SPSS). Adapun pengujian data telah ditetapkan bahwa kriteria pengujian adalah data dikatakan normal atau tidak dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  jika:

- 1) Jika taraf signifikan  $<$  (nilai *sign*  $<$  0,05) maka distribusi tidak normal.
- 2) Jika taraf signifikan  $>$  (nilai *sign*  $>$  0,05) maka distribusi normal.

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan jenis uji *Kolmogorow-Smirnov* dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk pengujian normalitas data

---

<sup>9</sup> Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h. 79

telah ditetapkan bahwa kriteria pengujian dapat dikatakan berdistribusi normal jika taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Berikut table yang diperoleh hasil uji normalitas berdasarkan aplikasi SPSS.

**Tabel 3. 4 Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelas B1 dan B2 pada Mata Pelajaran Tajwid**

Variabel	Kolmogorov-Smirnov(a)		
	Statistic	df	Sig.
pre test	0,141	25	0,160
post test	0,172	25	0,055

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa uji normalitas *pre-test* dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , nilai signifikan dari SPSS yang didapat *Kolmogorov Smirnov* yaitu 0,160 sehingga dapat dikatakan bahwa *pre-test* hasil belajar peserta didik kelas B1 dan B2 pada mata pelajaran Tajwid berdistribusi normal karena nilai sig SPSS lebih besar dari taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  ( $0,160 > 0,05$ ). Begitu pula *post-test* nilai hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran audio visual serta *Index Match Card* dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai sig SPSS lebih besar dari taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  lebih besar ( $0,055 > 0,05$ ).

Nilai hasil belajar Tajwid peserta didik kelas B1 dan B2 sebelum dan setelah penerpan media pembelajaran audio visual dan *maching card* pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal, karena kedua data *pre-test* dan *post-test* sig.

#### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah suatu prosedur pengujian yang dilakukan terhadap suatu pernyataan menggunakan metode statistika yang datanya diambil dari sampel populasi kemudian dianalisis untuk mendapatkan suatu keputusan.<sup>10</sup> Pengujian

<sup>10</sup> Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h.

hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan  $\alpha = 0,05$  dan dibantu dengan aplikasi *Statistic Packages for Social Sciences* SPSS. Adapun hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*.

$H_1$  = Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*

Kriteria pengujian untuk t adalah:

- 1) Jika taraf signifikan  $<$  (nilai *sign*  $<$  0,05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima
- 2) Jika taraf signifikan  $>$  (nilai *sign*  $>$  0,05) maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Berdasarkan hasil analisis data untuk melakukan pengujian pada penelitian ini menggunakan uji-t. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Hasil Uji-T**

		Mean	N	Sig.
Pair 1	Pre	32,60	25	0,000
	Post	71,80	25	

Pada tabel di atas berdasarkan uji-t terhadap *pre-test* dan *post-test* hasil belajar peserta didik atau santriwati kelas B1 dan B2 yang diperoleh sig. 0,000  $<$  0,05. Di man hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis ( $H_1$ ) diterima.

Dengan demikian terdapat perbedaan penerapan media pembelajaran *Index Match Card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas B1 dan B2 pada mata Pelajaran Tajwid di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene.

Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas B1 dan B2 Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene, setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* meningkat dari 32,60 menjadi 71,80. Hasil belajar menunjukkan dengan menggunakan media pembelajaran *Index Match Card* dapat meningkatkan hasil belajar Tajwid peserta didik kelas B1 dan B2 di Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 29 Juli 2023 – 03 Agustus 2023 di Pondok Pesantren Darul Ulum Putri Al-Asy'ariyah Majene kelas B1 dan B2 yang berjumlah 25 peserta didik atau santriwati. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Tajwid diperoleh melalui instrument penelitian berupa tes. Tes yang diberikan sebelum memberikan media pembelajaran *Index Match Card* disebut dengan *pre-test*. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan. Tes yang diberikan setelah diberikan media pembelajaran *Index Match Card* disebut dengan *post-test*. *Post-test* bertujuan untuk mengukur sejauh mana perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*.

#### 1. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Media Pembelajaran *Index Match Card*

Berdasarkan hasil penelitian, nilai hasil belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran audio visual yang dilanjutkan dengan pemberian media *Index Match Card* sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Media Pembelajaran *Index Match Card***

No	Nama Peserta didik	Nilai
1	Zulfa	40
2	Ummi Kalsum	35
3	Wijdaniah	40
4	Sahratussita	40
5	Ummu Zahrah	40
6	Ainun Nisa	45

7	Khudzaifah	30
8	Nur Irwa Febrianty	50
9	Mutmainna	35
10	Nurul Fara Dian	30
11	Nur Syahrani	35
12	Ashila Ramadhani	45
13	Diva Musthofa	25
14	Bintang Waranggani	35
15	Rizka Aulidya	30
16	Nur Aulia Ramadhani	35
17	Aini Azizah	30
18	Rizqi Amalia Arifin	40
19	Tiara Citra	45
20	Cici Nur Aini	40
21	Aulia Syarif	35
22	Al-Fanin	25
23	As-Shifa Surya	25
24	Haerunnisa	30
25	Wasilah	20

Nilai peserta didik di atas diperoleh berdasarkan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah poin yang benar}}{\text{total item soal}} \times 100$$

Sebelum penerapan media pembelajaran audio visual berupa video serta media *Index Match Card* hasil belajar peserta didik kelas B1 dan B2 menunjukkan nilai yang tertinggi yakni 50 dan nilai terendah yakni 20. Adapun nilai rata-rata (*mean*) sebesar 32,60 dan standar deviasi 7,921. Jika hasil *pre-test* dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi maka dapat diperoleh frekuensi dan persentase sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Persentase Tingkat Penguasaan Materi Sebelum Penerapan Media Pembelajaran *Index Match Card***

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar	Pre-test	
		Frekuensi	Persentase (%)
0-20	Sangat rendah	1	4%
21-40	Rendah	20	80%
41-60	Sedang	4	16%
61-80	Tinggi	0	0%
81-100	Sangat tinggi	0	0%

Dari table di atas menunjukkan bahwa 1 peserta didik yang memperoleh nilai 0-20 dengan persentase 4% berada pada kategori sangat rendah, 20 peserta didik yang memperoleh nilai 21-40 dengan persentase 80% berada pada kategori rendah, 4 peserta didik yang memperoleh nilai 41-60 dengan persentase 16% berada pada kategori sedang, peserta didik yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi tidak ada.

## **2. Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan Media Pembelajaran *Index Match Card***

Berdasarkan hasil penelitian, nilai hasil belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran audio visual yang dilanjutkan dengan pemberian media *Index Match Card* sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan Media Pembelajaran *Index Match Card***

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Zulfa	75
2	Ummi Kalsum	80
3	Wijdaniah	80
4	Sahratussita	75
5	Ummu Zahrah	85
6	Ainun Nisa	80

7	Khudzaifah	65
8	Nur Irwa Febrianty	85
9	Mutmainna	70
10	Nurul Fara Dian	65
11	Nur Syahrani	80
12	Ashila Ramadhani	85
13	Diva Musthofa	65
14	Bintang Waranggani	75
15	Rizka Aulidya	65
16	Nur Aulia Ramadhani	75
17	Aini Azizah	70
18	Rizqi Amalia Arifin	80
19	Tiara Citra	85
20	Cici Nur Aini	75
21	Aulia Syarif	70
22	Al-Fanin	60
23	As-Shifa Surya	60
24	Haerunnisa	50
25	Wasilah	40

Nilai peserta didik di atas diperoleh berdasarkan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah poin yang benar}}{\text{total item soal}} \times 100$$

Setelah penerapan media pembelajaran audio visual yang dilanjutkan dengan pemberian media *Index Match Card* hasil belajar peserta didik kelas B1 dan B2 menunjukkan nilai yang tertinggi yakni 85 dan nilai terendah yakni 40. Adapun nilai rata-rata (mean) sebesar 71,80 dan standar deviasi 11,262. Jika hasil *post-test* dikelompokkan dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi maka dapat diperoleh frekuensi dan persentase sebagai berikut:

**Tabel 4. 4 Persentase Tingkat Penguasaan Materi Setelah Penerapan  
Media Pembelajaran *Index Match Card***

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar	Post-test	
		Frekuensi	Persentase (%)
0-20	Sangat rendah	0	0%
21-40	Rendah	1	4%
41-60	Sedang	3	12%
61-80	Tinggi	17	68%
81-100	Sangat tinggi	4	16%

Dari table di atas menunjukkan bahwa 1 peserta didik memperoleh nilai 21-40 dengan persentase 4% berada pada kategori rendah, 3 peserta didik yang memperoleh nilai 41-60 dengan persentase 12% berada pada kategori sedang, 17 peserta didik yang memperoleh nilai 61-80 dengan persentase 68% berada pada kategori tinggi, 4 peserta didik yang memperoleh nilai 81-100 dengan persentase 16% berada pada kategori sangat tinggi, peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah tidak ada.

### **3. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Dan Setelah Diterapkan Media Pembelajaran *Index Match Card***

Berdasarkan uji normalitas pada bab sebelumnya menunjukkan bahwa *pre-test* dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , nilai signifikan dari SPSS yang didapat *Kolmogorov Smirnov* yaitu 0,160 sehingga dapat dikatakan bahwa *pre-test* hasil belajar peserta didik kelas B1 dan B2 pada mata pelajaran Tajwid berdistribusi normal karena nilai *sig* SPSS lebih besar dari taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  ( $0,160 > 0,05$ ). Begitu pula *post-test* nilai hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran audio visual serta *Index Match Card* dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai *sig* SPSS lebih besar dari taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  lebih besar ( $0,055 > 0,05$ ).

Nilai hasil belajar Tajwid peserta didik kelas B1 dan B2 sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran audio visual dan *maching card* pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal, karena kedua data *pre-test* dan *post-test* sig.

Berdasarkan uji-t terhadap *pre-test* dan *post-test* hasil belajar peserta didik atau santriwati kelas B1 dan B2 yang diperoleh sig.  $0,000 < 0,05$ . Di man hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis ( $H_1$ ) diterima.

Dengan demikian terdapat perbedaan penerapan media pembelajaran *Index Match Card* terhadap hasil belajar peserta didik kelas B1 dan B2 pada mata Pelajaran Tajwid di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas B1 dan B2 Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene, setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* meningkat dari 32,60 menjadi 71,80. Hasil belajar menunjukkan dengan menggunakan media pembelajaran *Index Match Card* dapat meningkatkan hasil belajar Tajwid peserta didik kelas B1 dan B2 di Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene.

## **B. Pembahasan**

Media pembelajaran audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar yang mengandalkan Indera pendengaran dan penglihatan. Sedangkan *Index Match Card* adalah media berupa memasang kartu atau mencocokkan kartu yang berisikan tulisan, gambar atau simbol. kedua mendia ini digunakan dalam proses pembelajaran ilmu Tajwid dengan bantuan Proyektor/LCD dengan maksud memudahkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pendekatan ini mengharuskan adanya perlakuan

yang diberikan kepada subjek penelitian, dalam hal ini perlakuan atau *treatment* yang diberikan adalah video pembelajaran yang kemudian dilanjutkan dengan permainan *Index Match Card*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pre-Test And Post-Test*. Pada desain ini hanya menggunakan satu kelompok saja sebagai kelas eksperimen atau kelas yang diberikan perlakuan tanpa adanya kelas control. Adapun jumlah sampel atau responden pada penelitian ini sebanyak 25 orang.

Sebelum peneliti memberikan *treatment* atau pemberian media pembelajaran audio visual yang dilanjutkan dengan pemberian media *Index Mtch Card*, peneliti memberikan pre-test terlebih dahulu. Hasil pre-test menunjukkan bahwa terdapat 1 peserta didik yang memperoleh nilai 0-20 dengan persentase 4% berada pada kategori sangat rendah, 20 peserta didik yang memperoleh nilai 21-40 dengan persentase 80% berada pada kategori rendah, 4 peserta didik yang memperoleh nilai 41-60 dengan persentase 16% berada pada kategori sedang, peserta didik yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi tidak ada.

Setelah peneliti memberikan *treatment* atau pemberian media media pembelajaran audio visual yang dilanjutkan dengan pemberian media *Index Mtch Card*, peneliti kemudian memberikan post-test. Hasil post-test menunjukkan bahwa terdapat 1 peserta didik memperoleh nilai 21-40 dengan persentase 4% berada pada kategori rendah, 3 peserta didik yang memperoleh nilai 41-60 dengan persentase 12% berada pada kategori sedang, 17 peserta didik yang memperoleh nilai 61-80 dengan persentase 68% berada pada kategori tinggi, 4 peserta didik yang memperoleh nilai 81-100 dengan persentase 16% berada pada kategori sangat tinggi, peserta didik yang berad pada kategori sangat rendah dan rendah tidak ada.

Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* pada kelas B1 dan B2 dalam mata Pelajaran Ilmu Tajwid. Dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan nilai sig lebih kecil dari taraf signifikan ( $0,000 < 0,05$ ). Hasil belajar sebelum diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* menunjukkan bahwa rata-rata (mean) nilai peserta didik 32,60. Sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* hasil belajar mengalami peningkatan menjadi 71,80.

Penerapan media pembelajaran *Index Match Card* yang dalam penerapannya merupakan lanjutan dari media audio visual ini memberikan suasana baru bagi peserta didik dalam belajar didukung dengan tampilan video yang dirancang semenarik mungkin dan ditambah dengan adanya permainan sambil belajar yang membuat peserta didik bergerak aktif, berpikir, dan tidak membuat peserta didik bosan sehingga membantu atau memudahkan mereka mengingat informasi yang mereka lihat maupun dengar. Terbukti dengan tes hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Joni Purnomo dkk dalam jurnalnya yang mengkaji tentang penerapan media audio visual pada mata Pelajaran IPA untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan setelah guru menggunakan media audio visual dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yang meningkat.<sup>1</sup> Selain itu peserta didik juga merasa antusias dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, memberikan suasana kelas yang baru yang akhirnya memberikan dampak pada hasil belajar mereka. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab

---

<sup>1</sup> Joni Purnomo dkk, *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 2, 2014, h. 140

sebelumnya bahwa media audio visual dapat menarik perhatian peserta didik dan memberikan motivasi belajar. Sama halnya yang dikatakan oleh Hery Setiyawan bahwa penggunaan media audio visual yang menarik dan memiliki kemampuan lebih baik dapat memotivasi dan membangkitkan minat peserta didik untuk menjalani proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif.<sup>2</sup>

Peneliti juga sedikit melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik yang hasil belajarnya mengalami peningkatan. Mereka mengatakan bahwa dengan menonton video pembelajaran sebagaimana yang diterapkan memberikan suasana yang baru dalam belajar, mereka tertarik dengan tampilan atau desain dalam video yang diberikan. Alhasil ketika mereka menonton video pembelajaran mereka memfokuskan diri melihat dan mendengar video yang diberikan. Ditambah dengan adanya permainan kartu yang mengharuskan mereka untuk mencari pasangan disambut positif oleh semua peserta didik. Mereka menyukai proses pembelajaran sambil bermain karena mereka cenderung bergerak aktif ketika proses pembelajaran dibandingkan mereka hanya duduk diam mendengarkan materi pelajaran. Walaupun dalam permainan ini terkadang mereka salah dalam mencari pasangan kartu yang dimiliki. Namun karena permainan kartu ini dilakukan secara berulang membuat mereka bersemangat dan lebih bisa mengingat pasangan dari setiap kartu yang dimiliki. Mereka juga mengatakan bahwa ketika peneliti memberikan post-test, mereka berusaha mengingat materi berdasarkan dari permainan kartu atau *Index Match Card*.

Salah satu peserta didik yang hasil belajarnya mengalami peningkatan cukup signifikan bernama Ainun Nisa yang pada hasil pre-test memperoleh nilai 45 dan pada hasil post-test memperoleh nilai 80. Hal tersebut mengalami peningkatan dikarenakan peserta didik sebelumnya telah mempelajari mata Pelajaran Ilmu

---

<sup>2</sup> Hery Setiyawan, *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V, Jurnal Prakarsa Paedagogia*, Vol. 3, No. 2, 2013, h. 199

Tajwid namun pemahaman akan mata Pelajaran tersebut masih kurang sehingga peserta didik tersebut tidak dapat mengantarkannya untuk naik kelas. Oleh karena itu, dengan memberikan strategi pembelajaran yang baru berupa menampilkan sebuah video pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan *permainan Index Match Card* membantu Ainun Nisa memperkuat pemahamannya serta mengingat kembali materi-materi yang pernah dipelajari pada mata Pelajaran Tajwid. Hal yang berbeda dialami oleh peserta didik yang bernama Ashila Ramadhani yang memperoleh hasil pre-test 45 dan hasil post-test 85. Hasil ini dipengaruhi oleh intelegensi serta daya nalar yang dimiliki Ashila Ramadhani, terbukti dengan hasil belajarnya pada mata Pelajaran yang lain memang dapat dikatakan peserta didik tersebut unggul dibandingkan teman kelas yang lainnya. Peserta didik tersebut juga merasa dengan adanya proses pembelajaran yang baru ini semakin menumbuhkan minat serta motivasinya dalam belajar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Etri Asih dkk yang menggunakan strategi belajar *Index Card Match* atau *Matching Card* dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik menunjukkan bahwa index card match meningkatkan pembelajaran peserta didik pada mata Pelajaran IPS dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan hasil belajar peserta didik. Sebelum diterapkan inde card match hasil belajar peserta didik hanya mencapai 9,38%, sedangkan setelah diterapkan pada siklus I hasilnya meningkat menjadi 71,88%, siklus II 79,69%, dan siklus III 92,19%.<sup>3</sup> Serupa halnya pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Asyhariyah dalam jurnalnya juga menjelaskan bahwa pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan *Index Card Match* atau *Matching Card* menjadikan peserta didik senang dan menumbuhkan semangat mereka dalam

---

<sup>3</sup> Etri Asih dkk, Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inde Card Match dalam Meningkatkan Pembelajaran Pada Siswa Kelas V SDN Pesanggrahan 01 Tahun Ajaran 2013/1014

proses pembelajaran. Melalui permainan ini peserta didik berusaha bersungguh-sungguh dalam menemukan pasangan kartu dan memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.<sup>4</sup>

Dari observasi peneliti juga melihat ketika peneliti memberikan media *Index Match Card* ini semua peserta didik bersemangat dalam bermain. Bahkan permainan ini dilakukan secara berulang karena permintaan peserta didik.

Peneliti menyadari bahwa terdapat keterbatasan ketika melakukan penelitian ini. Keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu subjek pada penelitian ini bersifat homogen atau sejenis yakni hanya berjenis kelamin perempuan. Terbatasnya pada sarana dan prasarana seperti speaker untuk mendukung pembelajaran audio visual dikarenakan alat pendukung tersebut mengalami kerusakan sehingga peserta didik mendengar audio video yang disajikan dari laptop. Hal tersebut pun mengharuskan peserta didik untuk memfokuskan pendengarannya dan tidak melakukan keributan agar suara dari laptop dapat terdengar dengan jelas. Keterbatasan selanjutnya yaitu dari segi media audio visual berupa video yang kurang detil dalam mendesainnya dikarenakan skill mengedit yang belum mempunyai. Peneliti juga menyadari bahwa peneliti masih terbatas dalam aspek pengetahuan ilmiah. Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan penelitian ini sesuai dengan kemampuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

---

<sup>4</sup> Siti Asyhariyah H.F., *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas I MTS Negeri Gemolong*, Jurnal Ijtimaiya, Vol. 2, No. 2, 2018, h. 108-109

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Tajwid sebelum diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* berada dalam 3 kategori yaitu kategori sangat rendah dengan persentase 4%, kategori rendah dengan persentase 80% dan kategori sedang dengan persentase 16%.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Tajwid setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* berada dalam 4 kategori yaitu kategori rendah dengan persentase 4%, kategori sedang dengan persentase 12%, kategori tinggi dengan persentase 68%, dan kategori tinggi sekali dengan persentase 16%.
3. Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card*. Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran *Index Match Card* meningkat dari 32,60 menjadi 71,80

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang didapatkan, maka peneliti memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan implementasi media *Index Match Card* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Tajwid di Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene, yaitu:

1. Kepada pendidik diharapkan dapat memberikan strategi pembelajaran yang bervariasi bisa dengan salah satunya pemilihan media pembelajaran seperti pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Index Match Card* yang dipadukan dengan penggunaan media audio visual, agar peserta didik

tidak mudah bosan serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

2. Kepada pihak pondok pesantren diharapkan membantu memfasilitasi peserta didik guna menunjang pembelajaran dengan baik.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan subjek penelitian tidak terbatas pada satu jenis kelamin saja. Peneliti juga diharapkan memiliki kemampuan penguasaan baik itu dari segi keilmuan, skill mendesain video pembelajaran dan membuat media kartu secara kreatif maupun dalam pengelolaan kelas agar ketika melaksanakan penelitian tujuan yang diinginkan tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andani, Ariska Tri Viky, dkk, *Implementasi Program Pelayanan One Day Service dalam meningkatkan kualitas Pelayanan Badan Pertanahan Nasional Kota*, Jurnal Ilmiah Administrasi Publik (JIAP), Vol. 5, No. 3, 2019
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Depok: PT RajaGrafindo, 2017)
- Asyhariyah H.F., Siti, *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas I MTS Negeri Gemolong*, Jurnal Ijtimaiya, Vol. 2, No. 2, 2018
- Aurellia, Anindyadevi, *Apa Itu Implementasi? Pengertian, Tujuan, dan Contoh Penerapannya*, Detik Jabar <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6185222/apa-itu-implementasi-pengertian-tujuan-dan-contoh-penerapannya> 18 Juli 2022, diakses pada tanggal 13 Agustus 2023
- Danur dan Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Cet. I, Yogyakarta: Samudra Biru, 2019)
- Fauzet, Fara Diba, *Taksonomi Bloom-Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, Jurnal Sastra Arab Fakultas Sastra Universits Negeri Malang, 2016
- Fitriani, *Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung*, Jurnal PeKA, Vol. 4, No. 2, 2016
- Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Medan: PT RajaGrafindo, 2019)
- Hamdi, Asep Saepul dan E. Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2014)
- Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pengajaran pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2014)
- Immaniar, Dewi dkk, *Audio Visual As One of The Teaching Resources On Ilearning*, Jurnal, Vol. 5, No. 2, 2012
- Kristanto, Andi, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016)
- Lubis, Tari Cantika dan Mavianti, *Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak*, Jurnal Raudhah, Vol. 10, No. 2, 2022
- Mahnun, Nunu, *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 37, No. 1, 2012
- Meida, Nining dkk, *Peran Media Pembelajaran Card Match Circle Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2021 “System ThinkingSkills dalam Upaya Transformasi Pembelajaran di Era Society 5.0”, Agustus 2021

- Miftah, M, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa*, Jurnal Kwangsan, Vol. 1, No. 2, 2013
- Mustikasari, Fitrah Dewi, dkk, *Penerapan Strategi Index Card Match dengan Teknik Mind Mapping dalam meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X.E MAN 2 Jember*, Jurnal Pancaran, Vol. 3, No. 1, 2014
- Muttaqien, Fajar, *Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X (Quasy Experiment: SMA 8 Garut)* Jurnal Wawasan Ilmiah, Vol. 8, No. 1, 2017
- Nurfadillah, Septy, dkk, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Lndasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Car Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021)
- Nurfadhillah, Septy dkk, *Penerapan Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3*, Jurnal Pendidikan dan Dakwah, Vol. 3, No. 2, 2021
- Nuryadi dkk, *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017)
- Parwati, Ni Nyoman, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018
- Purwono, Joni, dkk, *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*, Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 2, 2014
- Ramli, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012)
- Rawambaku, Hedrik, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dasar-dasar Analisis dan Pengolahan Data Statistik*, (Jakarta: Libri, 2015)
- Republik Indonesia, Undang-undang Sistem Pendidikan, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*, Sekretariat Negara Republik Indonesia, Jakarta 2003
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta, Prenamedia Group, 2018)
- Sadat, Anwar, Fardhu Kifayah (Sebuah Analisa Pemikiran Hukum Prof. K.H. Ali Yafie), Jurnal Hukum Diktum, Vol. 9, No. 2, 2011
- Safik, Moh, *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Hafalan Juz Amma Siswa*, Halimi: Jurnal of Education, Vol. 1, No. 1, 2020
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2012)
- Setiyawan, Hery, *Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V*, Jurnal Prakarsa Paedagogia, Vol. 3, No. 2, 2013.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*, (Karanganyar: Literasi Media Publising, 2015)

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012)
- Suryadi, Ahmad, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*, (Sukabumi: CV Jejak, 2020)
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016)
- Umar, Zulkarnain, *Panduan Ilmu Tajwid Praktis*, (Riau: Universitas Islam Riau, 2020)
- Yusuf, A. Muri, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2017)

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### A. Lembar Tes Hasil Belajar

Pre Test – Post Test berupa pilihan ganda

#### Tujuan Pembelajaran Ilmu Tajwid

- Peserta didik dapat menyebutkan huruf Mad
- Peserta didik dapat mengetahui arti Mad Thobi'I, Mad Wajib Muttasil, Mad Jaiz Munfashil, Mad Ladzim Mutsaqqol Kilmi, Mad Ladzim Mukhaffaf Kilmi, Mad Arid Lissukun dengan benar
- Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan pengertian 6 hukum bacaan Mad
- Peserta didik mampu membedakan cara membaca 6 hukum bacaan Mad
- Peserta didik dapat menyebutkan atau menentukan contoh 6 hukum bacaan Mad

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberitand silang () pada huruf A, B, C, atau D.

1. Apa arti dari kata 'Mad'?
  - a. Panjang
  - b. Bersambung
  - c. Pendek
  - d. Cabang
2. Apa arti dari kata far'i?
  - a. Panjang
  - b. Cabang
  - c. Pendek
  - d. Bersambung
3. Yang bukan huruf mad di bawah ini adalah?
  - a. Ha
  - b. Wa
  - c. Ya
  - d. Alif
4. عَال Lafadz ini merupakan contoh dari hukum bacaan?  
ا  
ا  
ا
  - a. Mad thobi'i



- b. Mad wajib muttasil**
  - c. Mad jaiz munfashil
  - d. Mad arid lissukun
5. Bagaimana cara membaca mad wajib muttasil?
- a. Wajib dipanjangkan dua harokah
  - b. Wajib dipanjangkan empat harokah
  - c. Wajib dipanjangkan enam harokah
- d. Wajib dipanjangkan lima harokah**
6. “Bersambung” merupakan arti dari kata?
- a. Munfashil
  - b. Arid
  - c. Mutsaqqol
- d. Muttasil**
7. “Terpisah” merupakan arti dari kata?
- a. Munfashil**
  - b. Mukhaffaf
  - c. Muttasil
  - d. Arid
8. Yang manakah contoh hukum bacaan mad lazim mutsaqqol kilmi di bawah ini?
- a. جَاء
  - b. أَلْعَبُودُ
  - c. الطَّامَّة**
9. لَوْحُهَا Apabila ada mad thobi’i bertemu dengan huruf yang berharokah sukun tidak diakhir perkataan, maka disebut dengan hukum bacaan?
- a. Mad ladzim mutsaqqol kilmi
  - b. Mad ladzim mukhaffaf kilmi**
  - c. Mad wajib muttasil
  - d. Mad jaiz munfashil

10. Berikut ini yang bukan cara membaca mad arid lissukun adalah?
- Dibaca Panjang sampai tiga alif atau enam harokah
  - Dibaca Panjang sampai dua alif atau empat harokah
  - Dibaca Panjang sampai satu alif atau dua harokah
  - Dibaca Panjang sampai dua setengah alif atau lima harokah**
11. Yang manakah contoh hukum bacaan mad jaiz munfashil di bawah ini?
- جَاءَ
  - أَلَا عَابَهُمْ
  - الطَّامَّةُ
  - نُوحٍ بِهَا
12. Apa arti dari kata “mutsaqqol”?
- Bersambung
  - Terpisah
  - Diberatkan**
  - Diringankan
13. Apa arti dari kata “mukhaffaf”?
- Bersambung
  - Terpisah
  - Diberatkan
  - Diringankan**
14. “Tiba-tiba” merupakan arti dari kata ?
- Arid**
  - Far'i
  - Jaiz
  - Ladzim
15. أَتَشْرُونَ lafadz tersebut adalah contoh dari hukum bacaan?
- Mad ladzim mutsaqqol kilmi
  - Mad ladzim mukhaffaf kilmi**

- c. Mad wajib muttasil  
d. Mad arid lissukun
16. Yang bukan syarat dikatakan mad thobi'I di bawah ini adalah?
- a. Huruf berharokah dhomma sesudahnya terdapat waw sukun  
b. Huruf berharokah kasroh sesudahnya terdapat ya sukun  
**c. Huruf berharokah fatha sesudahnya terdapat ya sukun**  
d. Huruf berharokah fatha sesudahnya terdapat alif
17. Di bawah ini yang bukan contoh dari mad thobi'I adalah?
- a. إِذَا وَذِبِ
- b. الْكَافِرُونَ  
نُؤْلُ أَوْ  
بَلَّ رَقَبًا  
مُ  
كُ d
18. Jika ada mad thobi'I atau mad lain kemudian sesudahnya terdapat waqof atau tempat berhenti, maka disebut dengan hukum bacaan?
- a. Mad arid lissukun**  
b. Mad shila qosiroh  
c. Mad ladzim mutsaqqol kilmi  
d. Mad badal
19. Apabila ada mad thobi'I bertemu dengan hamzah dilain perkataan disebut dengan hukum bacaan?
- a. Mad sila qosiroh  
**b. Mad jaiz munfashil**  
c. Mad wajib muttasil  
d. Mad badal
- 20.20. لَ الْذَّكَرِ م Lafadz tersebut merupakan contoh dari hukum bacaan?
- a. Mad thobi'i  
b. Mad iwad  
**c. Mad arid lissukun**

d. Mad shila qosiroh

## B. Dokumen-okumen

### 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Sekolah** : Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Tajwid  
**Kelas** : B1 dan B2  
**Materi Pokok** : Hukum Bacaan Mad  
**Alokasi Waktu** : 90 menit (1 pertemuan)

#### A. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menyebutkan huruf Mad
- Peserta didik dapat mengetahui arti Mad Thobi'I, Mad Wajib Muttasil, Mad Jaiz Munfashil, Mad Ladzim Mutsaqqol Kilmi, Mad Ladzim Mukhaffaf Kilmi, Mad Arid Lissukun dengan benar
- Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan pengertian 6 hukum bacaan Mad
- Peserta didik mampu membedakan cara membaca 6 hukum bacaan Mad
- Peserta didik dapat menyebutkan atau menentukan contoh 6 hukum bacaan Mad

#### Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

- Buku Ilmu Tajwid
- LCD/Proyektor
- Video pembelajaran
- Kartu

#### Model Pembelajaran

- Contextual Learning
- Cooperative Learning

#### Metode Pembelajaran

- Ceramah

## B. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	
- Orientasi : mempersiapkan kondisi dan suasana kelas dan peserta didik sebelum proses pembelajaran serta mengecek kehadiran peserta didik - Apersepsi : Mengajak peserta didik untuk sedikit mengulang dan mengingat materi sebelumnya.	
Kegiatan Inti (60 menit)	
<b>Kegiatan Literasi</b>	Guru memberikan materi tentang hukum bacaan Mad melalui media video yang ditampilkan menggunakan LCD/Proyektor. Hukum bacaan yang ditampilkan adalah Mad Thobi'I, Mad Wajib Muttasil, Mad Jaiz Munfashi, Mad Ladzim Mutsaqqol Kilmi, Mad Ladzim Mukhaffaf Kilmi, dan Mad Arid Lissukun.
<b>Critical Thinking</b>	Diakir video, guru menampilkan beberapa contoh hukum

	bacaan yang kemudian peserta didik harus menjawab hukum bacaan dari contoh yang ditampilkan
<b>Collaboration</b>	Setelah pemberian materi berupa video, Guru mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar, permainan ini disebut dengan <i>Index Match Card</i> . Guru menyiapkan kartu permainan yang mana kartu tersebut ada yang berisikan soal dan ada pula berisikan jawaban yang berkaitan dengan materi Tajwid. Peserta didik dibentuk menjadi 2 barisan, kemudian guru membagikan kartu yang berisikan soal maupun jawaban tersebut kepada peserta didik secara acak. Permainan ini mengharuskan peserta didik untuk mencari pasangan dari kartu yang dimilikinya,.
<b>Communication</b>	Setelah semua peserta didik menemukan pasangannya, hasilnya harus ditunjukkan kepada guru untuk dicek apakah mereka telah menemukan pasangan yang tepat atau tidak.
<b>Creativity</b>	Permainan ini tidak hanya dilakukan sekali, guru dapat menyesuaikan dengan waktu yang ada.
<b>Penutup (15 menit)</b>	
Guru merefleksi kembali materi yang telah dijelaskan, memberikan tugas atau PR kepada peserta didik dan memberikan sedikit motivasi kemudian menutup kegiatan pembelajaran.	

### C. Penilaian Hasil Belajar

1. Pengetahuan
2. Skala Sikap
3. Keterampilan

**Peneliti**

**Nurul Huda**  
**NIM: 10156119093**

**Mengetahui,**  
**Kepala Sekolah**

**Guru Mata Pelajaran**

**NIP:**

**NIP:**

### 3. Daftar Hadir Peserta Didik

#### DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

**Sekolah** : Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Asy'ariyah Majene  
**Materi** : Hukum Bacaan Mad  
**Kelas** :B1 dan B2

No.	Nama Peserta didik	Tanggal			Keterangan			
		29-Jul	02-Aug	03-Aug	H	I	S	A
1	Zulfa	H	H	H				
2	Ummi Kalsum	H	H	H				
3	Wijdaniah	H	H	H				
4	Sahratussita	H	H	H				
5	Ummu Zahrah	H	H	H				
6	Ainun Nisa	H	H	H				
7	Khudzaifah	H	H	H				
8	Nur Irwa Febrianty	H	H	H				
9	Mutmainna	H	H	H				
10	Nurul Fara Dian	H	H	H				
11	Nur Syahrani	H	H	H				
12	Ashila Ramadhani	H	H	H				
13	Diva Musthofa	H	H	H				
14	Bintang Waranggani	H	H	H				
15	Rizka Aulidya	H	H	H				
16	Nur Aulia Ramadhani	H	H	H				
17	Aini Azizah	H	H	H				
18	Rizqi Amalia Arifin	H	H	H				
19	Tiara Citra	H	H	H				
20	Cici Nur Aini	H	H	H				
21	Aulia Syarif	H	H	H				
22	Al-Fanin	H	H	H				
23	As-Shifa Surya	H	H	H				
24	Haerunnisa	H	H	H				
25	wasilah	H	H	H				

#### 4. Nilai-nilai Santriwati Kelas B1 dan B2

DAFTAR NILAI SANTRIWATI KELAS B1 DAN B2				
NO	NAMA SANTRIWATI	NILAI		
		Tugas 1	Tugas 2	Ulangan Harian
1	Nur Irwa Febriayanti	88	100	90
2	Ainun Nisa	100	95	90
3	Ummu Zahrah	86	93	91
4	Wijdaniah	80	90	75
5	Ummi Kalsum	100	93	70
6	Nur Syahrani	95	95	73
7	Zulfa	80	83	70
8	Khudzaifah	75	83	55
9	Mutmainna	84	90	72
10	Nurul Fara Dian	80	88	68
11	Diva Musthofa	80	80	68
12	Ashila Ramadhani	84	80	73
13	Sahratussita	76	80	65
14	Rezky Amalia Arifin	80	83	80
15	Nur Wasilah	65	75	50
16	Bintang Waranggani	88	85	80
17	Tiara Citra	88	80	80
18	Aulia Syarif	80	80	75
19	Nur Aulia Ramadhani	90	88	80
20	Haerunnisa	80	78	50
21	Ashifa Surya	70	75	53
22	Aini Azizah	83	85	73
23	Cici Nuraini	85	80	75
24	Alfanin	70	75	50
25	Rizka Aulidya	73	70	50

## 5. Pelaksanaan Pre-Test



## 6. Pelaksanaan Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual berupa Video



## 7. Pelaksanaan Penerapan Media Pembelajaran *Index Match Card*

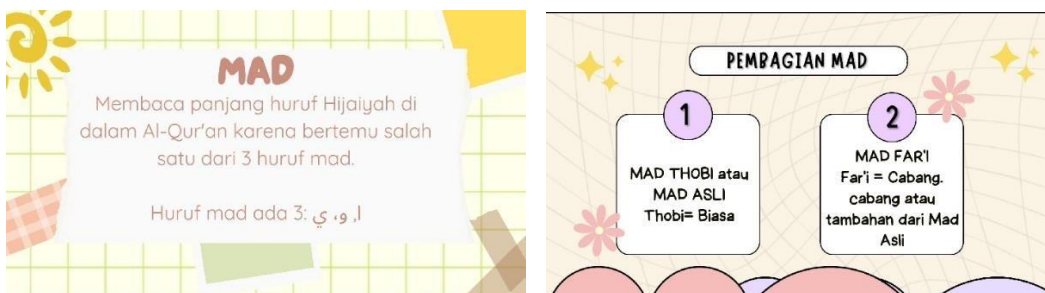




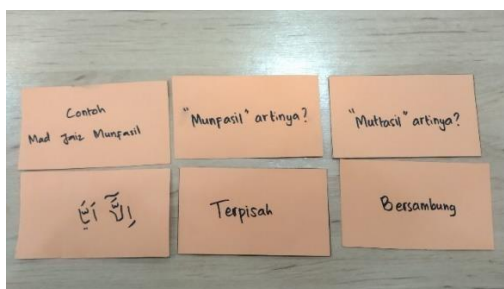
## 8. Pelaksanaan Post-test



## 9. Slide Video pembelajaran



## 10. Media kartu atau *Index Match Card*



## 11. Hasil analisis data melalui aplikasi SPSS

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre	25	20	50	32,60	7,921
Valid N (listwise)	25				

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post	25	40	85	71,80	11,262
Valid N (listwise)	25				

### Tests of Normality

kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar pre test	,149	25	,160	,934	25	,107
post test	,172	25	,055	,901	25	,020

### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre	32,60	25	7,921	1,584
post	71,80	25	11,262	2,252

### Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre & post	25	,529	,007

### Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre - post	-39,200	9,755	1,951	-43,227	-35,173	-20,092	24	,000



**PONDOK PESANTREN**  
**DARUL ULUM AI – ASY' ARIYYAH SYEKH KH. MUHAMMAD SHALEH**  
**KABUPATEN MAJENE PROVINSI SULAWESI BARAT**  
 Alamat : Jalan Mayjen A.Azis Bustam No 4A saleppa Majene . 91411  
 FB : Ponpes Syekh Muh Shaleh , Email : [darululum.khmuhshaleh@gmail.com](mailto:darululum.khmuhshaleh@gmail.com)

### **SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

**Nomor : /PPDU/AL-ASY/KHMS/VIII/2023**

Dengan ini, kami dari PPS Darul Ulum Al-Asy'Ariyyah Syekh KH. Muhammad Shaleh memberikan surat keterangan bahwa :

Nama : NURUL HUDA  
 NIM : 10156119093  
 Nama Perguruan Tinggi : Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene  
 Jurusan/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Sedang melaksanakan penelitian dengan judul:

*" Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual dan Matching Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Santriwati Kelas B1 dan B2 Pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid di Pondok Pesantren Putri Darul Ulum Al-Asy'Ariyyah Syekh KH. Muhammad Shaleh"*

Penelitian ini merupakan bagian dari kegiatan akademik yang dilakukan oleh Mahasiswa/Mahasiswi sebagai syarat untuk memperoleh gelar pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene. Penelitian ini berfokus pada Deskripsi singkat Ruang Lingkup Penelitian, Dengan Tujuan penelitian. telah mendapatkan izin dari kami untuk mengakses dan melibatkan keterlibatan pesantren dalam penelitian. Kami dengan senang hati memberikan dukungan dalam bentuk akses ke fasilitas, informasi, dan data yang relevan untuk menunjang kelancaran penelitian ini.

Demikian surat keterangan ini kami berikan kepada Mahasiswi untuk digunakan sesuai dengan keperluan dalam rangka penelitian tersebut. Semoga penelitian ini dapat berjalan dengan sukses dan memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Majene, 15 Agustus 2023

Hormat kami,  
 Pimpinan Pondok Pesantren



*Muhammad*  
 MUHAMMAD, S.IP., M.Si

## RIWAYAT HIDUP



Nurul Huda, lahir pada tanggal 29 maret 2001 di Desa Bonde, Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat. Anak ketiga dari empat bersaudara oleh pasangan Bapak Jawahir dan Ibu Syarifah Umairah.

Penulis menempuh Pendidikan formal di TK Al-Ittihad pada tahun 2005-2007. Dilanjutkan pada jenjang Sekolah Dasar di SDN 036 Inpres Bonde pada tahun 2007-2013. Penulis melanjutkan pada jenjang menengah pertama di MTs Pergis Campalagian, namun hanya dua tahun pertama pada tahun 2013-2015, yang kemudian dilanjutkan satu tahun terakhir di MTs Negeri 02 Pontianak pada pertengahan tahun 2015 dan lulus tahun 2016. Kemudian dilanjutkan pada jenjang menengah atas di MA Negeri 02 Pontianak pada tahun 2015-2019.

Setelah lulus dari bangku Madrasah Aliyah, penulis melanjutkan jenjang pendidikannya ke perguruan tinggi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene pada tahun 2019 lewat jalur UM-PTKIN, memilih jurusan Tarbiyah dan Keguruan dengan Prodi Pendidikan Agama Islam, kemudian lulus pada tahun 2023.