

Penerapan Media Interaktif dalam Menumbuhkan Antusiasme Belajar Tajwid Santri di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya

Ulfiya Inayatul Izzah

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

ulfiyainayatul@gmail.com

Informasi Artikel	Abstrak (9 poin)
Riwayat artikel: Diterima: 2026-05-29 Direvisi: 2026-05-29 Diterima: 2026-05-31	Pembelajaran tajwid di TPQ memiliki peran penting dalam membantu santri membaca Al-Qur'an sesuai kaidah. Namun, pembelajaran tajwid yang hanya disampaikan melalui metode lisan sering kali membuat santri kurang fokus dan kurang antusias, terutama karena materi tajwid membutuhkan contoh, latihan, dan pengulangan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media interaktif dalam menumbuhkan antusiasme belajar tajwid santri di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis observasi. Subjek penelitian adalah sekitar 35 santri kelas 1 sampai kelas 6 SD/MI yang mengikuti pembelajaran tajwid hukum nun sukun dan tanwin. Media yang digunakan berupa video pembelajaran berbasis NotebookLM dan game edukatif Wordwall dengan model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT). Data dikumpulkan melalui observasi langsung, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Video pembelajaran membantu santri memahami materi melalui tampilan visual, suara, dan contoh bacaan, sedangkan game Wordwall mendorong santri untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok. Pemberian <i>reward</i> juga membuat santri merasa dihargai dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran tajwid yang sesuai untuk menumbuhkan antusiasme belajar santri di TPQ.
Kata kunci: Media Interaktif Antusiasme Belajar Tajwid Santri TPQ	
Jenis artikel: Artikel penelitian	

Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).



1. Pendahuluan

Pembelajaran tajwid merupakan bagian penting dalam pendidikan Al-Qur'an, khususnya di lingkungan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). Tajwid berfungsi sebagai pedoman agar bacaan Al-Qur'an dapat dilafalkan dengan baik, benar, dan sesuai kaidah. Dalam pembelajaran tajwid, santri tidak hanya mengenal hukum bacaan, tetapi juga belajar membedakan cara membaca setiap hukum tersebut ketika bertemu dengan huruf tertentu. Salah satu materi dasar yang penting dipahami santri adalah hukum nun sukun dan tanwin, karena materi ini sering ditemukan dalam bacaan Al-Qur'an dan menjadi dasar untuk memahami hukum bacaan lainnya. Pembelajaran tajwid juga berperan dalam menjaga ketepatan bacaan Al-Qur'an, sehingga santri perlu dilatih melalui penjelasan, contoh, pengulangan, dan praktik membaca secara bertahap (Zulaihah & Fitri Ajhuri, 2025).

Dalam praktik pembelajaran di TPQ, peserta didik biasanya memiliki tingkat kemampuan yang beragam. Hal ini juga terlihat pada santri TPQ Mustajidil Makmur Surabaya yang terdiri dari anak-anak kelas 1 sampai kelas 6 SD/MI. Santri kelas atas umumnya sudah memiliki pemahaman dasar mengenai bacaan Al-Qur'an, sedangkan santri kelas bawah masih berada pada tahap mengenal huruf hijaiyah dan membaca dasar. Perbedaan kemampuan ini menjadi tantangan dalam pembelajaran tajwid, karena materi yang disampaikan harus dapat dipahami oleh seluruh santri tanpa membuat mereka merasa tertinggal. Jika pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan lisan, sebagian santri dapat kehilangan fokus, terutama ketika materi bersifat aturan bacaan yang membutuhkan contoh dan pengulangan.

Perkembangan teknologi pembelajaran memberikan peluang untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran digital dapat membantu guru atau pemateri dalam menyampaikan materi melalui tampilan visual, audio, teks, dan aktivitas yang melibatkan peserta didik. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat membuat suasana kelas lebih interaktif dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik (Damayanti et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran tajwid, media interaktif dapat digunakan untuk memperjelas materi, membantu santri mengenali contoh hukum bacaan, serta membuat kegiatan belajar tidak hanya berpusat pada penjelasan pemateri.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran tajwid adalah video pembelajaran. Video membantu menyajikan materi secara lebih menarik karena santri dapat mendengar penjelasan sekaligus melihat tampilan visual yang mendukung pemahaman. Media video juga dapat digunakan untuk pendalaman materi, terutama ketika materi tajwid disajikan secara bertahap dengan contoh bacaan yang jelas. Penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena mampu menarik perhatian, menghadirkan suasana belajar yang berbeda, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan (Murtiyasa & Anisyawati, 2022). Oleh karena itu, video pembelajaran dapat menjadi media pendukung yang sesuai untuk memperkenalkan materi hukum nun sukun dan tanwin kepada santri TPQ.

Selain video, *game* edukatif juga dapat menjadi media yang membantu santri lebih aktif dalam pembelajaran. *Game* kuis memberi kesempatan kepada santri untuk mengulang materi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan belajar dalam suasana yang menyenangkan. Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai bentuk kuis dan permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik terlibat dalam aktivitas yang menarik, mudah diakses, dan mendorong partisipasi aktif (Melvi et al., 2024). Dalam pembelajaran tajwid, Wordwall dapat digunakan sebagai media latihan untuk melihat pemahaman santri terhadap materi hukum nun sukun dan tanwin setelah mereka mengikuti penjelasan melalui video.

Meskipun media digital sudah banyak digunakan dalam pembelajaran formal di sekolah, penggunaannya dalam pembelajaran tajwid di TPQ masih perlu diperhatikan. Pembelajaran TPQ pada umumnya masih banyak menggunakan metode membaca bersama, sorogan, hafalan, dan penjelasan langsung. Metode tersebut tetap penting, tetapi perlu didukung dengan media yang mampu menumbuhkan perhatian dan antusiasme santri. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu perlunya pengamatan terhadap penerapan media interaktif dalam pembelajaran tajwid di TPQ, khususnya pada materi hukum nun sukun dan tanwin. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media interaktif dalam menumbuhkan antusiasme belajar tajwid santri di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya. Pertanyaan penelitian yang ingin dijawab adalah bagaimana penerapan media interaktif dalam pembelajaran tajwid dan bagaimana media tersebut dapat menumbuhkan antusiasme belajar santri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai gambaran bagi ustadz,

ustadzah, dan calon pendidik bahwa pembelajaran tajwid dapat dibuat lebih menarik melalui penggunaan video pembelajaran, *game* edukatif, kerja sama kelompok, dan pemberian apresiasi sederhana kepada santri.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian observasi. Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus pada penggambaran proses pembelajaran tajwid menggunakan media interaktif serta respon santri selama kegiatan berlangsung. Data dalam penelitian ini tidak disajikan dalam bentuk angka statistik, tetapi dijelaskan secara naratif berdasarkan hasil pengamatan langsung di lapangan. Penelitian ini diarahkan untuk melihat bagaimana media interaktif diterapkan dalam pembelajaran tajwid dan bagaimana media tersebut dapat menumbuhkan antusiasme belajar santri di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya.

Observasi dilaksanakan di TPQ Mustajidil Makmur, Rungkut, Surabaya. Materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran adalah tajwid hukum nun sukun dan tanwin, meliputi izhar, idgham, iqlab, dan ikhfa. Media pembelajaran yang digunakan berupa video pembelajaran berbasis NotebookLM dan *game* edukatif Wordwall. Model pembelajaran yang diterapkan adalah Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT), karena kegiatan dilakukan melalui kerja sama kelompok dan permainan kuis. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh santri yang hadir dan mengikuti kegiatan, yaitu sekitar 35 santri dari kelas 1 sampai kelas 6 SD/MI dengan tingkat kemampuan yang beragam.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan. Observasi digunakan untuk mengamati perhatian santri saat video ditampilkan, keaktifan saat menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam *game* kuis Wordwall, kerja sama kelompok, serta respon terhadap pemberian *reward*. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran, seperti suasana kegiatan, interaksi antara pemateri dan santri, serta kendala yang muncul. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yaitu menyiapkan materi tajwid hukum nun sukun dan tanwin, video pembelajaran, *game* kuis Wordwall, perangkat laptop dan proyektor sederhana, serta *reward* berupa makanan ringan. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran, yaitu pembukaan oleh ustadzah, pengondisian santri, penyampaian apersepsi, penayangan video pembelajaran, tanya jawab pemahaman, pelaksanaan *game* Wordwall dengan model TGT, pemberian *reward*, dan penutup. Tahap ketiga adalah observasi, yaitu mengamati respon santri dalam kelompok besar selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan membaca kembali hasil observasi dan catatan lapangan, kemudian mengelompokkan data berdasarkan fokus penelitian, yaitu pelaksanaan pembelajaran tajwid, respon dan antusiasme santri, serta peran media interaktif dalam mendukung proses pembelajaran. Setelah itu, data dijelaskan dalam bentuk uraian naratif untuk menggambarkan temuan penelitian secara jelas. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai penerapan media interaktif dalam menumbuhkan antusiasme belajar tajwid santri di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya.

3. Hasil

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran tajwid di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya berlangsung dengan baik dan mendapat respon positif dari santri. Pembelajaran diikuti oleh kurang lebih 35 santri dari kelas 1 sampai kelas 6 SD/MI dengan materi hukum nun sukun dan tanwin, dengan menggunakan video pembelajaran berbasis NotebookLM dan *game* edukatif Wordwall. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), karena kegiatan dilakukan melalui kerja sama kelompok dan permainan kuis.

Pada tahap awal, pembelajaran dimulai sebagaimana kegiatan mengaji di TPQ pada umumnya. Ustadzah pengampu membuka kegiatan dan membantu mengondisikan santri agar siap mengikuti pembelajaran. Setelah itu, santri bersama-sama membaca doa sebelum belajar, beberapa surat pendek, serta sholawat yang menjadi rutinitas di TPQ Mustajidil Makmur. Setelah kegiatan pembukaan selesai, pemateri memperkenalkan diri, menyapa santri, dan memberikan apersepsi melalui beberapa pertanyaan ringan tentang tajwid. Pertanyaan tersebut digunakan untuk mengetahui pemahaman awal santri sekaligus membangun suasana belajar yang aktif.

Pada kegiatan inti, pemateri menampilkan video pembelajaran mengenai hukum nun sukun dan tanwin. Video tersebut berisi penjelasan tentang pengertian nun sukun dan tanwin, kemudian dilanjutkan dengan beberapa hukum bacaannya, seperti izhar, idgham, iqlab, dan ikhfa'. Materi dalam video ditampilkan secara bertahap dengan bantuan teks, warna, dan contoh bacaan sederhana. Saat video mulai diputar, santri terlihat tertarik karena sebagian dari mereka belum terbiasa belajar tajwid menggunakan media visual di lingkungan TPQ. Beberapa santri terlihat memperhatikan layar, mendengarkan penjelasan, dan mengikuti arahan pemateri ketika diminta melafalkan contoh bacaan secara bersama-sama.



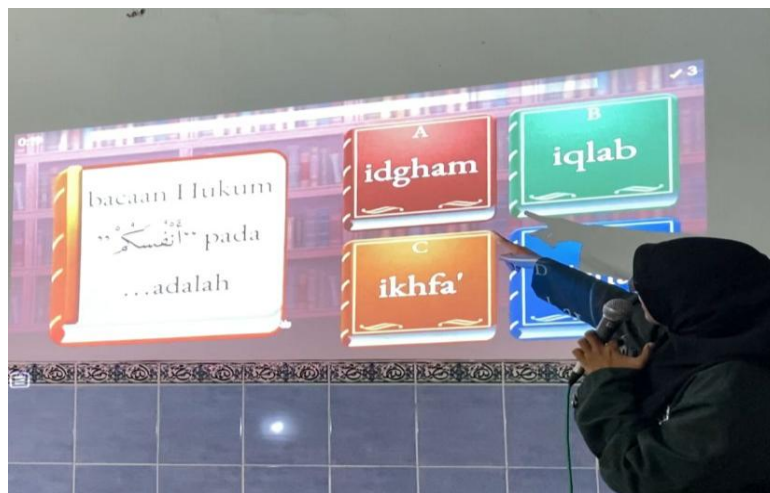
Gambar 1. Penayangan Video Pembelajaran

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026

Selama pemutaran video, pemateri beberapa kali menghentikan tayangan untuk memberikan penjelasan tambahan dengan bahasa yang lebih sederhana. Hal ini dilakukan agar santri tidak hanya menonton, tetapi juga memahami isi materi yang disampaikan. Pada beberapa bagian, santri diajak untuk mengulang contoh bacaan secara bersama-sama. Santri kelas atas terlihat lebih percaya diri mengikuti pelafalan, sedangkan santri kelas bawah lebih banyak menirukan secara perlahan sambil memperhatikan teks di layar. Kegiatan ini membuat pembelajaran tidak berjalan satu arah karena santri tetap dilibatkan dalam proses memahami materi.

Setelah penayangan video selesai, kegiatan dilanjutkan dengan tes pemahaman melalui tanya jawab singkat. Pemateri memberikan beberapa pertanyaan sederhana, seperti contoh hukum bacaan nun sukun atau tanwin ketika bertemu huruf tertentu. Beberapa santri berani maju ke depan untuk menjawab pertanyaan dan menyebutkan contoh huruf ikhfa yang telah dipelajari. Meskipun sebagian jawaban belum sepenuhnya tepat, santri tetap menunjukkan keberanian untuk mencoba. Setelah santri menjawab, seluruh kelas diajak memberikan tepuk tangan sebagai bentuk apresiasi agar santri lebih percaya diri.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan *game* edukatif Wordwall dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Santri dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok laki-laki dan kelompok perempuan. Masing-masing kelompok terdiri dari santri dengan tingkat kelas yang beragam sehingga mereka dapat saling membantu selama permainan berlangsung. Karena santri tidak membawa gadget pribadi, permainan dilakukan menggunakan satu laptop yang ditampilkan melalui proyektor. Perwakilan kelompok maju secara bergantian untuk menjawab soal yang muncul di layar, sementara anggota kelompok lainnya membantu melalui diskusi singkat.



Gambar 2. Game Edukatif Wordwall

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026

Pelaksanaan *game* Wordwall menjadi bagian yang paling menarik perhatian santri. Soal yang ditampilkan berkaitan dengan materi hukum nun sukun dan tanwin, seperti memilih jawaban yang benar dan mengenali jenis hukum bacaan pada contoh ayat. Adanya sistem poin dan batas waktu membuat santri lebih fokus dan bersemangat mengikuti permainan. Santri terlihat aktif berdiskusi, memberikan dukungan kepada temannya yang maju, dan ikut berpikir ketika soal ditampilkan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dengan adanya sorakan kecil, tawa, dan semangat dari masing-masing kelompok, tetapi kegiatan tetap dapat dikondisikan dengan baik.

Hasil permainan menunjukkan bahwa kedua kelompok memperoleh poin yang sama sehingga permainan berakhir seri. Dengan demikian, tidak ada kelompok yang dinyatakan menang atau kalah. Kondisi tersebut justru membuat suasana pembelajaran semakin menyenangkan karena semua santri merasa berhasil mengikuti permainan. Selama kegiatan kuis berlangsung, santri menunjukkan antusiasme yang hampir sama. Mereka sama-sama ingin menjawab pertanyaan dan terlibat dalam permainan, baik sebagai perwakilan yang maju maupun sebagai anggota kelompok yang membantu dari tempat duduk.

Pemberian *reward* dilakukan sebagai bentuk apresiasi terhadap keberanian dan partisipasi santri. Santri yang berani maju dan menjawab pertanyaan pada saat pendalaman materi melalui video memperoleh dua *reward* berupa makanan ringan, yaitu satu *reward* sebagai apresiasi atas

keberanian menjawab dan satu *reward* umum yang diberikan kepada seluruh santri di akhir kegiatan. Sementara itu, seluruh santri tetap memperoleh satu *reward* secara merata karena telah mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan cara ini, pemberian *reward* tidak menimbulkan rasa kalah atau tertinggal, tetapi justru menjadi penguatan positif bagi santri agar lebih berani dan aktif dalam pembelajaran.



Gambar 3. Antusiasme Santri

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2026

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media interaktif dapat membantu menumbuhkan antusiasme belajar tajwid santri. Video pembelajaran membantu santri memahami materi secara lebih terarah melalui tampilan visual dan penjelasan yang bertahap. *Game* Wordwall membantu santri mengulang materi dalam bentuk permainan yang menyenangkan, sedangkan model TGT mendorong kerja sama antarsantri dalam kelompok. Pemberian *reward* juga membuat santri merasa dihargai dan lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Media Interaktif dalam Pembelajaran Tajwid

No	Aspek yang diamati	Hasil observasi
1	Pelaksanaan kegiatan	Observasi dilaksanakan di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya, dengan jumlah santri sekitar 35 anak dari kelas 1–6 SD/MI.
2	Materi dan media pembelajaran	Materi yang disampaikan adalah tajwid hukum nun sukun dan tanwin dengan media video pembelajaran berbasis NotebookLM dan <i>game</i> edukatif Wordwall.
3	Respon saat video pembelajaran	Santri terlihat memperhatikan layar, mendengarkan penjelasan, dan mengikuti arahan pematari ketika diminta mengulang contoh bacaan.
4	Respon saat <i>game</i> Wordwall	Santri tampak antusias, aktif berdiskusi, memberi dukungan kepada teman, dan berebut ingin menjawab pertanyaan.
5	Pemberian <i>reward</i>	<i>Reward</i> diberikan kepada seluruh santri secara merata, dengan tambahan <i>reward</i> bagi santri yang berani maju dan menjawab saat pendalaman materi.
6	Suasana pembelajaran	Pembelajaran berlangsung lebih hidup, interaktif, menyenangkan, dan tetap kondusif dengan pendampingan ustadzah.

Secara umum, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media interaktif memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran tajwid di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya. Santri tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat dalam kegiatan belajar melalui aktivitas menonton video, menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, mengikuti *game* kuis, dan menerima *reward*. Meskipun terdapat kendala ringan seperti keterbatasan sarana, perbedaan kemampuan santri, serta perlunya pengaturan giliran saat permainan, kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari santri.

4. Pembahasan

A. Pelaksanaan Pembelajaran Tajwid dengan Media Interaktif

Pelaksanaan pembelajaran tajwid di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya menunjukkan bahwa media interaktif dapat digunakan untuk membuat proses belajar lebih terarah dan menarik. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan sebagaimana rutinitas TPQ, yaitu membaca doa, surat pendek, dan sholawat. Setelah itu, pemateri memberikan apersepsi melalui pertanyaan ringan tentang tajwid untuk mengetahui pemahaman awal santri. Tahap ini penting karena santri yang mengikuti kegiatan berasal dari kelas 1 sampai kelas 6 SD/MI, sehingga kemampuan mereka dalam memahami tajwid tidak sama.

Pada kegiatan inti, pemateri menggunakan video pembelajaran berbasis NotebookLM untuk menyampaikan materi hukum nun sukun dan tanwin. Video tersebut membantu penyampaian materi karena memuat penjelasan bertahap tentang izhar, idgham, iqlab, dan ikhfa disertai contoh bacaan. Selama penayangan video, pemateri juga beberapa kali menghentikan tayangan untuk memberikan penjelasan tambahan dengan bahasa yang lebih sederhana. Penggunaan video pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi karena informasi disampaikan melalui unsur audio dan visual yang menarik perhatian belajar (Wiryajati et al., 2022).

Setelah pendalaman materi melalui video, pembelajaran dilanjutkan dengan *game* edukatif Wordwall menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Santri dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok laki-laki dan perempuan, kemudian perwakilan kelompok maju bergantian untuk menjawab soal. Penerapan model TGT membuat pembelajaran tidak hanya berpusat pada pemateri, tetapi juga memberi kesempatan kepada santri untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar karena peserta didik terlibat dalam kerja sama kelompok dan permainan akademik (Lestari & Widayati, 2022).

Pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan adanya penyesuaian antara media yang digunakan dengan kondisi TPQ. Karena santri tidak membawa gadget pribadi, media digunakan secara bersama melalui laptop dan proyektor sederhana. Walaupun sarana yang tersedia terbatas, kegiatan tetap dapat berlangsung dengan baik karena pemateri mengatur pembelajaran secara bergantian dan melibatkan santri dalam kelompok besar. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran tetap memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana, perbedaan kemampuan santri, serta suasana kelas yang sempat ramai ketika *game* berlangsung. Kendala tersebut dapat diatasi melalui penggunaan media secara bergantian, pengaturan giliran menjawab, pendampingan ustadzah, dan pemberian arahan sederhana sebelum permainan dimulai. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran tajwid melalui media interaktif dapat dikatakan sesuai dengan kondisi lapangan, karena mampu menggabungkan penyampaian materi, latihan, kerja sama, dan permainan dalam satu rangkaian kegiatan belajar.

B. Respon dan Antusiasme Santri dalam Mengikuti Pembelajaran

Respon santri selama pembelajaran tajwid menunjukkan adanya antusiasme yang cukup tinggi. Hal ini terlihat sejak penayangan video pembelajaran, ketika santri mulai memperhatikan layar, mendengarkan penjelasan, dan mengikuti arahan pemateri untuk mengulang contoh bacaan. Ketertarikan santri muncul karena media yang digunakan berbeda dari kegiatan TPQ biasanya yang lebih banyak dilakukan melalui membaca, menirukan bacaan, dan hafalan. Dengan adanya tampilan visual dan suara, santri lebih mudah diarahkan untuk fokus pada materi hukum nun sukun dan tanwin.

Antusiasme santri semakin terlihat saat kegiatan dilanjutkan dengan *game* edukatif Wordwall. Santri aktif berdiskusi dalam kelompok, memberi dukungan kepada teman yang maju, dan berebut ingin menjawab pertanyaan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, tetapi tetap mengarah pada tujuan belajar karena soal yang diberikan berkaitan dengan materi tajwid yang telah dipelajari. Hal ini selaras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran (Melvi et al., 2024). Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan proses belajar yang menyenangkan dan partisipatif (Raharjo et al., 2024).

Selain media video dan *game*, pemberian *reward* juga turut memperkuat antusiasme santri. *Reward* diberikan sebagai bentuk apresiasi kepada seluruh santri, dengan tambahan *reward* bagi santri yang berani maju dan menjawab pertanyaan saat pendalaman materi. Pola ini membuat santri merasa dihargai tanpa menimbulkan rasa kalah, karena hasil permainan berakhir seri dan semua santri tetap memperoleh apresiasi. Dengan demikian, respon positif santri tidak hanya muncul karena penggunaan media interaktif, tetapi juga karena adanya suasana belajar yang mendukung keberanian, kerja sama, dan rasa percaya diri.

C. Peran Media Interaktif dalam Mendukung Pemahaman Tajwid

Media interaktif memiliki peran penting dalam membantu santri memahami materi tajwid, khususnya hukum nun sukun dan tanwin. Materi ini memerlukan penjelasan yang bertahap karena santri perlu mengenali perbedaan antara izhar, idgham, iqlab, dan ikhfa'. Dalam pembelajaran tajwid, pemahaman tidak cukup dibangun melalui hafalan, tetapi juga membutuhkan contoh bacaan, latihan, pengulangan, dan pembiasaan membaca secara benar. Hal ini sejalan dengan pembelajaran tajwid yang menekankan ketepatan bacaan Al-Qur'an melalui proses latihan yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan (Zulaihah & Fitri Ajhuri, 2025).

Penggunaan video pembelajaran membantu santri memahami materi secara lebih jelas karena materi disampaikan melalui tampilan visual, suara, warna, dan contoh bacaan. Pada saat video ditampilkan, santri dapat melihat contoh hukum bacaan dan mendengar penjelasan secara lebih terarah. Media video juga membantu pemateri dalam menyampaikan materi kepada santri yang memiliki kemampuan berbeda-beda, karena penjelasan dapat dihentikan sementara, diulang, lalu diperjelas kembali dengan bahasa yang lebih sederhana. Penggunaan video pembelajaran dapat menarik perhatian santri dan membantu mereka memahami materi karena informasi disampaikan melalui unsur audio dan visual (Wiryajati et al., 2022).

Selain video, *game* Wordwall berperan sebagai media latihan dan penguatan materi. Setelah santri memperoleh penjelasan melalui video, kuis Wordwall digunakan untuk melihat kembali pemahaman mereka terhadap hukum bacaan yang telah dipelajari. Soal-soal yang ditampilkan membantu santri membedakan hukum bacaan izhar, idgham, iqlab, dan ikhfa' dengan cara yang lebih menyenangkan. Wordwall membuat kegiatan evaluasi tidak terasa kaku seperti ujian, tetapi berubah menjadi aktivitas belajar yang mendorong santri untuk aktif menjawab, berdiskusi, dan bekerja sama. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran (Melvi et al., 2024).

Media interaktif juga membantu mengatasi perbedaan kemampuan santri dalam satu kelompok besar. Santri kelas atas dapat lebih cepat memahami materi dan membantu teman satu kelompoknya, sedangkan santri kelas bawah tetap dapat mengikuti pembelajaran melalui contoh visual, pengulangan bacaan, serta arahan dari pener. Multimedia interaktif dapat mendukung pembelajaran karena memadukan teks, gambar, suara, dan aktivitas yang membuat peserta didik lebih tertarik serta lebih mudah memahami materi (Damayanti et al., 2020). Hal ini terlihat dalam kegiatan observasi, ketika santri tidak hanya menonton video, tetapi juga ikut melafalkan contoh bacaan, menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, dan mengikuti kuis.

Berdasarkan hasil observasi, media interaktif mendukung pemahaman tajwid melalui tiga cara, yaitu memperjelas penyampaian materi, memberi ruang latihan, dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Video pembelajaran membantu santri memahami konsep hukum nun sukun dan tanwin secara bertahap, sedangkan *game* Wordwall membantu santri menguji kembali pemahaman mereka melalui kegiatan yang menyenangkan. Dengan demikian, penerapan media interaktif dalam pembelajaran tajwid di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya dapat dikatakan sesuai dengan kebutuhan santri yang memiliki kemampuan beragam. Media interaktif membuat pembelajaran tajwid tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga lebih praktis, menarik, dan mudah diikuti.

5. Kesimpulan dan saran

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran tajwid di TPQ Mustajidil Makmur Surabaya membantu menumbuhkan antusiasme belajar santri. Video pembelajaran berbasis NotebookLM memudahkan santri memahami materi hukum nun sukun dan tanwin melalui tampilan visual, suara, dan contoh bacaan, sedangkan *game* edukatif Wordwall membuat pembelajaran lebih aktif melalui kegiatan menjawab soal, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Pemberian *reward* juga membuat santri merasa dihargai dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran tajwid dengan media interaktif dapat menjadi alternatif yang sesuai untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton di TPQ. Penggunaan media perlu disesuaikan dengan fasilitas yang tersedia, seperti laptop dan proyektor sederhana, serta didukung dengan pengaturan waktu dan aturan permainan yang jelas agar kegiatan tetap kondusif. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penggunaan media interaktif pada materi tajwid lain atau pada kelompok santri dengan tingkat kemampuan yang berbeda.

Referensi

- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to Improve Student's Learning Activity and Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Melvi, Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428–433.
- Murtiyasa, B., & Anisyawati, F. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran yang Berorientasi

- pada Peningkatan Minat Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 986–999.
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement Adithya. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.
- Wiryajati, I. K., Susana, I. G. B., Joniarta, I. W., Chatur Adhi W.A., I. G. A. K., & Putra, I. K. P. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *J.K.P. Jurnal Karya Pengabdian*, 4(2), 90–96. <https://doi.org/10.29303/jkp.v4i2.131>
- Zulaihah, S., & Fitri Ajhuri, K. (2025). Penerapan Pembelajaran Ilmu Tajwid dalam Meningkatkan Ketepatan Bacaan Al-Qur'an pada Santri. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(4), 830–841. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i4.1970>