

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut bahasa, pengembangan dimaknai sebagai proses dalam mengembangkan. Berdasarkan dari *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pengembangan dapat diartikan sebagai perluasan.²² Sementara itu menurut istilah, pengembangan merupakan suatu proses terjadinya perubahan. Maksud dari perubahan tersebut yakni perubahan yang terjadi secara bertahap menuju ke arah yang lebih luas dalam hal penggunaan dan intisarinnya. Pengembangan tidak hanya mementingkan aspek kuantitas saja, tetapi kualitas yang terkandung di dalamnya juga ditingkatkan sesuai kebutuhan dan disesuaikan dengan perkembangan saat ini.²³

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses kerja cermat untuk mengubah suatu keadaan menjadi lebih baik dan lebih luas pengaruhnya dari sebelumnya. Maksud suatu keadaan disini yaitu dapat berkaitan dengan manusia, sistem, organisasi, teori, pemahaman (tafsir), benda, dan lainnya yang berkaitan dengan produk manusia.²⁴

Menurut Gustafson yang dikutip oleh Syamsuddin mengemukakan bahwa pengembangan adalah suatu kegiatan yang mencakup lima kategori diantaranya:

²² Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas, 2018), 201.

²³ Agus Miftakus Surur, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 1 ed. (Yogyakarta: K-Media, 2021), 60–61.

²⁴ A. Rifqi Amin, *Pengembangan Pendidikan Agama Islam*, 1 ed. (Yogyakarta: LKiS Pelangi Aksara, 2015), 4.

1. Melakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang terjadi;
2. Mendesain/merancang seperangkat spesifikasi lingkungan belajar yang efektif dan efisien;
3. Mengembangkan aspek-aspek yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan pengelolaan materi;
4. Implementasi materi yang dikembangkan;
5. Melakukan evaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan yang telah dilakukan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pengembangan adalah suatu konsep pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai hasil yang maksimal. Asumsi tersebut senada dengan teori yang dikemukakan oleh Bahri, bahwa pengembangan adalah suatu kegiatan atau proses merancang kegiatan pembelajaran secara sistematis dan logis, dengan memperhatikan potensi dan kemampuan siswa untuk mencapai hasil yang optimal. Asumsi ini menekankan pada kreativitas berlandaskan sistematika kerja dengan melihat kondisi peserta didik ketika belajar. Dengan demikian, konsep pengembangan pembelajaran memberikan kontribusi terhadap pengembangan potensi dan kemampuan peserta didik.²⁵

Media secara harfiah berarti perantara, maksudnya adalah perantara antara pengirim pesan (*a source*) dengan yang penerima pesan (*a receiver*). Pengirim pesan terlebih dahulu harus melakukan persiapan mulai dari pokok bahasan yang akan disampaikan, mengetahui latar

²⁵ Naidin Syamsuddin, "Model-Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 10, no. 3 (November 2021): 249–250.

belakang dari penerima pesan, dan kemudian menentukan media yang akan digunakan dalam menyampaikan pesan. Diharapkan alat atau benda yang digunakan dapat menimbulkan rangsangan dalam proses pembelajaran, sehingga rangsangan yang ditimbulkan akan berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran.

Batasan mengenai arti media dalam pendidikan yaitu media yang digunakan adalah sebagai alat dan bahan dalam proses pembelajaran. Dapat diartikan bahwa media merupakan bahan atau alat yang digunakan dengan tujuan agar interaksi komunikasi edukatif antara guru dengan siswa dapat berlangsung secara interaktif sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Dengan sifatnya yang memberikan kemudahan, maka media akan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien.²⁶

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh A. Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran secara umum meliputi orang, bahan, peralatan, maupun kegiatan yang dapat membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.²⁷ Jadi, dalam pengertian ini media tidak hanya sekadar alat perantara seperti televisi, radio, slide, bahan cetakan, tetapi juga mencakup orang atau manusia sebagai sumber belajar atau dapat berbentuk kegiatan seperti diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lainnya yang dikondisikan untuk

²⁶ Faisal Anwar dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif pada Era Society 5.0,"* 1 ed. (Makassar: Tohar Media, 2022), 2–3.

²⁷ A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Grafindo Perkasa, 2022), 2.

menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik dan/untuk menambah keterampilannya.

Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti ceramah dapat membuat peserta didik bosan dan kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk mampu dalam menciptakan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa dan mengurangi kebosanan saat kegiatan pembelajaran.²⁸

Berikut secara umum beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

1. Maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran harus jelas. Apakah pemilihan media tersebut untuk pembelajaran, untuk informasi umum, atau sekadar hiburan untuk mengisi waktu luang. Lebih tepatnya, apakah media tersebut untuk pembelajaran kelompok atau individu, apakah target audiensnya TK, SD, SMP, SMA atau peserta didik pada sekolah dasar luar biasa, masyarakat pedesaan atau perkotaan;
2. Karakteristik media pembelajaran. Setiap media pembelajaran pasti mempunyai karakteristik tertentu, baik dari segi manfaat, cara pembuatan maupun penggunaannya. Memahami karakteristik media

²⁸ Syarifuddin dan Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran*, 1 ed. (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), 10.

pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang diperlukan ketika memilih suatu media. Hal ini memungkinkan kita untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi;

3. Alternatif pilihan, yaitu adanya beberapa media yang dapat kita bandingkan. Dengan membandingkan antara media satu dengan media yang lainnya, maka kita dapat menentukan pilihan dari media pembelajaran mana yang tepat untuk digunakan.

Menurut Hartono Kasmadi, dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan 4 hal, yaitu:

1. Produksi, seperti ketersediaan bahan (*Availability*), harga (*Cost*), kondisi fisik (*Physical Condition*), mudah dicapai (*Accessibility to Student*);
2. Peserta didik, seperti karakteristik peserta didik (*Student Characteristic*), sesuai dengan peserta didik (*Student Relevance*), keterlibatan peserta didik (*Student Involvement*);
3. Memperhatikan isi, seperti kesesuaian dengan isi kurikulum (*Curriculair-Relevance*), siap pakai (*Content-Soundness*), cara menyajikan (*Presentation*);
4. Pendidik, seperti manfaat dari media (*Teacher-Utilization*).

Menurut Dick dan Carey yang dikutip oleh Eby Waskito menyebutkan sejumlah kriteria yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media, meliputi:

1. Ketersediaan sumber;
2. Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas;

3. Keluwesan, kepraktisan, dan daya tahan media;
4. Efektivitas media dalam jangka waktu yang panjang.²⁹

Validasi produk merupakan tahap krusial dalam pengembangan produk guna memverifikasi bahwa produk tersebut telah memenuhi standar tingkat kualitas, keamanan, dan kebutuhan penggunaannya. Validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki arti keabsahan atau kebenaran.³⁰ Menurut Sugiharto dan Sitinjak yang dikutip oleh Musrifah, dkk., menyatakan bahwa uji validitas merupakan uji yang kegunaannya adalah untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Hal ini senada dengan pernyataan Ghozali dalam Musrifah bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner tersebut dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Suatu tes dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat.³¹

Menurut Husein dan Rusimanto yang dikutip oleh Mahardika, dkk., bahwa media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila telah memenuhi tiga aspek kriteria yaitu validitas (*validity*), kepraktisan

²⁹ Muh Arif dan Eby Waskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 1 ed. (Sumatera Barat: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020), 26–28.

³⁰ Sugiono, Noerdjanah, dan Afrianti Wahyu, “Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation,” *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (2020): 55.

³¹ Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, dan Henriette D. Titaley, “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah,” *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (2021): 433.

(*practically*), dan efektivitas (*effectiveness*).³² Menurut Sugiyono yang dikutip oleh Ari Septian mengemukakan bahwa validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Setiap pakar atau tenaga ahli diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga kemudian dapat diketahui keterbatasan dan kelebihanannya. Pakar atau tenaga ahli yang dimaksud adalah orang yang profesional dalam bidangnya, seperti dosen dan guru atau orang yang mengerti tujuan dan substansi media sebagai salah satu bahan ajar.

Sejalan dengan hal tersebut, Nafsih memaparkan bahwa uji ahli atau validasi dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk. Kegiatan ini dilakukan untuk *mereview* produk awal, memberikan saran/masukan untuk perbaikan. Adapun indikator yang dinilai oleh pakar atau tenaga ahli meliputi komponen kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan komponen kegrafikan.³³

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, diperlukan kriteria kelayakan media. Menurut Mais yang dikutip oleh Saski, terdapat tiga kriteria kelayakan media pembelajaran berikut: (1) kualitas praktis didasarkan pada kemudahan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media, seperti keakraban pengguna dalam mengoperasikan atau menggunakan media tersebut. Hal ini didapatkan dari kemudahan

³² Andi Ihsan Mahardika, Harja Santana Purba, dan Arief Permana, "The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model," *Physics Education Journal* 5, no. 1 (2022): 3.

³³ Ari Septian dkk., "Pengembangan Aplikasi Kelas Pintar sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa," *Intellectual Mathematics Education* 2, no. 1 (2024): 56.

dalam mengakses dan menjangkau media, mudah dibawah dan mudah untuk mengelolanya; (2) kelayakan teknis adalah kemampuan media yang berkaitan dengan kualitas media. Terdapat beberapa faktor dalam menentukan keefektifan, seperti keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dalam memberikan kejelasan informasi, dan susunan sistematis. Media pembelajaran dapat dinyatakan layak jika media tersebut dapat memberikan informasi yang cukup bagi pengguna; (3) kelayakan biaya pada media pembelajaran. Ini terletak pada efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan biaya yang dapat menghemat.³⁴

B. Materi Bacaan *Gharib*

Salah satu bagian dari variasi membaca al-Qur'an adalah bacaan *gharib*. Menurut Ibrahim Musthafa, secara bahasa *gharib* termasuk dari isim sifat "*gharaba-yaghribu*" yang sepadan dengan arti kata *ghamudla* (sulit) dan *khafiya* (samar). Ilmu *gharib* merupakan lafal *gharaib* yang berasal dari Bahasa Arab, yaitu bentuk jamak dari lafal *gharibah* yang memiliki arti asing, tersembunyi, samar atau sulit dalam pemahamannya.

Sementara itu menurut istilah Ulama Qurra', *gharib* artinya sesuatu yang memerlukan penjelasan khusus oleh karena samarnya pembahasan atau rumitnya permasalahan baik dari segi huruf, lafal, arti maupun pemahaman yang ada dalam al-Qur'an. Jika dikaitkan dengan al-Qur'an, maka yang dimaksud dengan *gharaib* al-Qur'an adalah ayat-ayat dalam al-

³⁴ Nabilah Hamudiana Saski dan Tri Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* 9, no. 1 (2021): 1120.

Qur'an yang sulit dipahami pengertiannya sehingga maknanya hampir-hampir tidak dapat dimengerti.³⁵

Banyak lafal ayat-ayat di dalam al-Qur'an yang aneh dalam bacaannya. Aneh yang dimaksud yaitu terdapat beberapa bacaan tulisan al-Qur'an yang tidak sesuai dengan kaidah aturan membaca pada umumnya atau yang biasa berlaku dalam kaidah bacaan bahasa Arab. Hal ini menunjukkan bahwa al-Qur'an mempunyai sifat-sifat yang istimewa, dan dari sifat yang khusus tersebut, maka ia mampu mengalihkan kemukjizatannya sehingga tidak ada yang mampu menandingi kaidah-kaidah kebahasaan di dalamnya.³⁶

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka diambil kesimpulan bahwa *gharib* al-Qur'an merupakan ilmu yang membahas suatu makna kata dari ayat di dalam al-Qur'an yang dalam pemahamannya telah tergolong asing (aneh) dan sulit.

Seseorang yang mengetahui dan mempelajari ayat-ayat *gharib* di dalam al-Qur'an, akan memperoleh banyak manfaat, diantaranya yaitu merangsang munculnya penalaran ilmiah. Artinya ketika mempelajari ayat-ayat yang tergolong aneh maupun sulit, maka akan melahirkan beberapa upaya mereka untuk dapat lebih memahaminya. Kemudian juga dapat mengalihkan perhatian pembaca. Ketika seseorang sudah mengetahui dan paham mengenai *keghariban* ayat-ayat di dalam al-Qur'an, maka hal ini akan memberikan sebuah rasa yang mendalam

³⁵ Adi Purnomo, "Pembelajaran Qiro'ah Gharibah dalam Pembelajaran Al-Qur'an" (Skripsi, Ponorogo, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022), 9.

³⁶ Abdul Majid Khon, *Praktikum Qira'at Keaneanan Bacaan Alquran Qira'at Ashim dari Hafash*, 2 ed. (Jakarta: Amzah, 2013), 100.

terhadap ketinggian bahasa al-Qur'an. Manfaat yang terakhir yakni seseorang memperoleh keyakinan terhadap keberadaan al-Qur'an sebagai kalam Allah, yang mana bermula dari rasa penasaran, lalu mencoba memahami ayat-ayat *gharibat*, maka seseorang akan diperoleh suatu keyakinan yang mendalam dari ayat tersebut.³⁷ Dikutip dari buku Al-Qur'an Hadits Madrasah Tsanawiyah Kelas IX, adapun bacaan *gharib* yang dikaji meliputi:³⁸

1. *Imalah*

Secara bahasa, *imalah* memiliki arti miring atau condong. Sedangkan secara istilah, *imalah* yaitu mencondongkan bacaan *fathah* ke arah bacaan *kasrah* (bacaan alif ke arah ya'). Jadi dengan cara mengucapkan bacaan *fathah* condong ke arah *kasrah*, sehingga bunyi yang keluar mendekati bunyi "E" semisal dalam kata "CABE".

Imam Hafs berpendapat bahwa bacaan *imalah* hanya terdapat pada Q.S Hud ayat 41:

وَقَالَ ارْكَبُوا فِيهَا بِسْمِ اللَّهِ جَرِّبَهَا مُرْسَهَا إِنَّ رَبِّي لَعَفُورٌ رَحِيمٌ

Di pertengahan ayat tersebut terdapat lafal "majraha" yang kemudian dibaca imalah menjadi "majreha" dan dibunyikan dengan ukuran panjang *mad thabi'i* (satu alif).³⁹

³⁷ Iswah Adriana, "Perubahan Bunyi pada Bacaan-Bacaan Gharib dalam Al-Quran Menurut Tinjauan Fonologi Arab," *Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra* 1 (Mei 2017): 57.

³⁸ Nismatul Khoiriyah, *Al-Qur'an Hadis MTs Kelas IX*, 1 ed. (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020), 73.

³⁹ Purnomo, "Pembelajaran Qiro'ah Gharibah dalam Pembelajaran Al-Qur'an," 12–13.

2. *Isymam*

Arti *isymam* secara bahasa yaitu menggabungkan, memadukan, atau mencampurkan. Adapun secara istilahnya yaitu mencampurkan *dhammah* pada *sukun* dengan cara memonyongkan bibir atau mengangkat dua bibir. Imam Hafs berpendapat bahwa di dalam al-Qur'an bacaan *isymam* hanya ada satu yaitu pada Q.S Yusuf juz 12 ayat 11: لَا تَأْمَنَّا

Lafal لَا تَأْمَنَّا juga boleh dibaca *ikhtilas* yakni membaca harakat dengan samar dan cepat sehingga suaranya tinggal 2/3 harakat.⁴⁰

3. *Tashil*

Menurut bahasa *tashil* berarti memberi kemudahan, keringanan atau menyederhanakan. Sementara menurut istilahnya yakni membaca antara *hamzah* dan *alif*, yang mana *hamzah* pertama dibaca *tahqiq* (jelas) dan pendek, sedangkan *hamzah* kedua harus dibaca *tashil*. Hanya terdapat satu bacaan *tashil* dalam qira'ah Imam Ashim riwayat Hafs yaitu pada QS. Fushilat juz 24 ayat 44:

ءَأَعْجَمِيٌّ وَعَرَبِيٌّ

Cara membacanya yaitu di tengah-tengah antara huruf *hamzah* dan huruf *ha*. Jadi, lafal yang keluar tidak seperti *hamzah* dan tidak

⁴⁰ Adriana, "Perubahan Bunyi pada Bacaan-Bacaan Gharib dalam Al-Quran Menurut Tinjauan Fonologi Arab," 62.

juga seperti *ha*, akan tetapi lafal yang keluar di tengah-tengah kedua huruf tersebut (samar-samar).⁴¹

4. *Naql*

Naql Menurut bahasa berarti memindah, menggeser. Dalam ilmu tajwid, *naql* bermaksud memindahkan harakat *hamzah* ke huruf mati sebelumnya, dan setelah itu *hamzah*-nya dibuang. Pada tilawah al-Qur'an, hanya ada satu ayat yang dibaca dengan kaedah *naql*, yaitu pada Q.S Al-Hujurat ayat 11: بِئْسَ الْأَسْمَٰ

Jika mengacu pada bacaan al-Qur'an seperti biasanya, cara membaca lafal tersebut adalah dengan bunyi "*Bi'sal ismu*". Namun, karena terdapat kaedah *naql*, maka cara membacanya adalah dengan memindahkan harakat *hamzah* ke huruf mati sebelumnya yaitu dengan bunyi "*Bi'salismu*".⁴²

5. *Mad/qasr*

Mad dan *Qashr* berarti memanjangkan dan memendekkan suatu bacaan al-Qur'an. Permasalahan *Mad* dan *Qashr* muncul sebab kekeliruan dalam bacaan al-Qur'an yang di-*mad*-kan atau di-*qashar* pada kata-kata tertentu, misalnya bacaan *mad* dibaca *qashar* atau sebaliknya. Kesalahan seperti ini dapat berpengaruh terhadap makna ayat. Adapun masalah yang lain muncul karena kesalahan-kesalahan kecil yang telah menjadi kebiasaan dalam masyarakat.

⁴¹ Khoiriyah, *Al-Qur'an Hadis MTs Kelas IX*, 77.

⁴² Azhari Nurul Husna binti, Aziz Nur Nabilah binti Abdul, dan Shah Nur Murshidah binti Muhammad, "Kaedah Bacaan Gharib dalam Al-Quran Mengikuti Bacaan Imam Hafs An 'Asim," 2023, 162.

Contohnya yakni sebagian Khatib yang membaca وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ karena kurang teliti biasanya lafal tersebut dibaca وَلَا ذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ (lam di-*mad*-kan), sehingga hal ini akan berakibat pada kesalahan arti. Adapun hukum *mad* ada dua, yakni *mad asli* dan *mad far'i*.

Tabel 2.1: Contoh Bacaan Mad Asli

No.	Nama Mad	Contoh
1	<i>Mad Thabi'i</i>	النَّاسِ
2	<i>Mad Thabi'i Harfi</i>	طَه
3	<i>Mad 'Iwadh</i>	أَفْوَاجًا
4	<i>Mad Tamkin</i>	الْأُمِّيِّينَ
5	<i>Mad Badal</i>	ءَامِنُوا
6	<i>Mad Shilah Qashirah</i>	إِنَّهُ، كَانَ

Tabel 2.2: Contoh Bacaan Mad Far'i

No.	Nama Mad	Contoh
1	<i>Mad Wajib Muthashil</i>	أُمِّ السَّمَاءِ
2	<i>Mad Jaiz Munfashil</i>	الَّذِي أَطْعَمَهُمْ
3	<i>Mad Shilah Thawilah</i>	تَأْوِيلَهُ إِلَّا اللَّهُ
4	<i>Mad 'Aridh Lissukun</i>	تَقْوِيمِ وَلِي دِينِ
5	<i>Mad Layyin</i>	هَذَا الْبَيْتِ مِنْ خَوْفِ
6	<i>Mad Lazim Mukhaffaf Kilmi</i>	الَّذِينَ
7	<i>Mad Lazim Mutsaqqal Kilmi</i>	وَلَا الضَّالِّينَ مَا الْحَاقَّةُ
8	<i>Mad Lazim Mukhaffaf Harfi</i>	طَسَمَ

9	<i>Mad Lazim Mutsaqal Harfi</i>	كَهَيْعَصَ
10	<i>Mad Farqi</i>	ءَ الذِّكْرَيْنِ ءَ الله

Adapun bacaan *qashr* yakni memendekkan bacaan Al-Qur'an yang semulanya dipanjangkan. Berikut contoh bacaan *qashr*:

Tabel 2.3: Contoh Bacaan *Qashr Mustadir*

Surat: Ayat	Tertulis	Dibaca
Al-Kahfi: 23	لِشَائٍ	لِشَيٍْ
Yusuf: 87	تَايَسُوا لَا يَأَيَّسُ	تَيْسُوا لَا يَيْسُ
Al-A'raf: 103 Yunus: 75 Hud: 97 Al-Mukminun: 46 Al-Qashash: 32 Az-Zukhruf: 46 Yunus: 88	وَمَلَأْنَاهُ	وَمَلِئَهُ
Ad-Dahr: 4	سَلَا سِلًا	سَلَا سِلٍ

Tabel 2.4: Contoh Bacaan *Qashr Mustathil*

Surat: Ayat	Tertulis	<i>Waqof</i>	<i>Washal</i>
Ad-Dahr: 15	فَوَارِيرًا	فَوَارِيرَا	فَوَارِيرِ
Al-Kafirun: 4	أَنَا	أَنَا	أَنْ
Al-Kahfi: 38	لُكِنَّا	لُكِنَّا	لُكِنِّ
Al-Ahzab: 10	الظُّنُونَا	الظُّنُونَا	الظُّنُونِ

Perlu diketahui, bahwa tidak semua bacaan *qashr* memiliki tanda seperti yang dicontohkan di atas, jadi di dalam al-Qur'an

masih banyak lagi bacaan *qashr* yang lainnya sebagaimana bacaan yang lazim digunakan Imam Hafs, seperti pada tabel berikut.⁴³

Tabel 2.5: Bacaan Mad/Qashr

Surat: Ayat	Tertulis	Dibaca
Al-An'am: 34	مِنْ نَبَأٍ	مِنْ نَبَئِي
Al-An'am: 39	يَشَاءُ اللَّهُ	يَشَاءُ اللَّهُ
Al-A'raf: 145	سَأُورِيكُمْ	سَأُرِيكُمْ
At-Taubah: 47	وَلَا أَوْضَعُوا	وَلَا أَوْضَعُوا
Maryam: 46	لَا أَرْجُمَنَّكَ	لَا أَرْجُمَنَّكَ
As-Shaffat: 68	لَا إِلَى الْجَحِيمِ	لَا إِلَى الْجَحِيمِ
Al-Hasyr :13	لَا أَنْتُمْ	لَا أَنْتُمْ
Hud: 68 Al-Furqon: 38 Al-Ankabut: 38	تَمُودًا	تَمُودًا

C. E-Modul Interaktif

Berdasarkan *Depdiknas* yang dikutip oleh Deddy Sofyan, dkk., modul merupakan sebuah buku yang disusun dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri, baik itu tanpa atau dengan bimbingan oleh guru. Modul harus menjelaskan KD yang akan dicapai oleh peserta didik, disajikan dengan bahasa yang baik dan menarik, serta dilengkapi ilustrasi.⁴⁴ Sedangkan Nasution berpendapat bahwa modul merupakan suatu perangkat yang terdiri dari susunan rangkaian konten pembelajaran

⁴³ Khoiriyah, *Al-Qur'an Hadis MTs Kelas IX*, 81–84.

⁴⁴ Deddy Sofyan S, R Teti Rostikawati, dan Yanti Suryanti, "Pelatihan Penerapan E-Modul Berbasis Anyflip dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Digital Guru Sekolah Dasar di Kota Bogor," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 883.

untuk memudahkan peserta didik dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara jelas.⁴⁵

E-modul adalah modul versi elektronik yang diakses digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*. Dalam menyusun *e-modul* diperlukan ide, kreativitas dan inovasi dari guru agar peserta didik dapat memahami isi materi dengan lebih baik dan menyenangkan. *E-modul* merupakan penyempurnaan dari modul tradisional yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi informasi, menjadikan modul yang ada menjadi lebih menarik dan interaktif karena di setiap kegiatan pembelajaran dalam *e-modul* ditautkan dengan *link* navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif dengan program.⁴⁶

Interaktif berasal dari kata interaksi yang berarti saling melakukan aksi, saling mempengaruhi, saling berhubungan, dan saling berkaitan satu sama lain. Terjadinya suatu interaksi dikarenakan adanya hubungan sebab akibat, yaitu aksi dan reaksi. Menurut Warsita yang dikutip oleh Hendriyana dkk., menyatakan bahwa interaktif mengacu pada komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta memiliki timbal balik antara satu dengan lainnya.⁴⁷

⁴⁵ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 205.

⁴⁶ Sofyan S, Teti Rostikawati, dan Suryanti, "Pelatihan Penerapan E-Modul Berbasis Anyflip dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Digital Guru Sekolah Dasar di Kota Bogor," 884.

⁴⁷ Hendriyana, Syifaul Fuada, dan Deden Pradeka, "Kenal Hardware: Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Keras Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android," *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)* 4, no. 1 (2022): 249.

E-modul interaktif dapat diartikan sebagai modul pembelajaran yang memuat serangkaian kegiatan model pembelajaran yang disusun secara sistematis, operasional dan terarah untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara jelas dalam bentuk elektronik yang dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*. E-modul ini dilengkapi dengan teks, gambar, suara, animasi, dan video yang membantu peserta didik dalam memahami materi dan seolah-olah mereka berinteraksi dengan modul tersebut dimana akan tercipta hubungan dua arah antara alat dengan pengguna.⁴⁸

Interaktif memiliki tingkatan yang disebut dengan level interaktivitas. Pada Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) memiliki level interaktif yang menunjukkan seberapa aktif pengguna berinteraksi dengan program. Menurut Surjono yang dikutip oleh Agustini, level interaktivitas dapat diketahui sebagai berikut:

1. Navigasi Audio atau Video

Navigasi audio atau video adalah serangkaian tombol yang berfungsi untuk mengontrol jalannya sebuah audio atau video. Tombol tersebut membuat peserta didik dapat berintegrasi dalam menghidupkan dan mematikan audio atau video yang terdapat pada *e-modul*. Adapun level interaktivitas dari navigasi audio atau video ini termasuk dalam kategori rendah.

⁴⁸ E. Kosasih, *Pengembangan bahan ajar*, 1 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 19–20.

2. Navigasi Halaman

Navigasi halaman adalah serangkaian tombol yang berfungsi untuk mengeksplor halaman MPI dan menavigasi ke halaman yang ingin dituju. Tombol tersebut membuat peserta didik dapat berintegrasi dalam membuka halaman-halaman yang terdapat pada *e-modul*. Adapun level interaktivitas dari navigasi halaman ini termasuk dalam kategori yang lebih tinggi dari navigasi audio atau video.

3. Kontrol Menu atau *Link*

Kontrol menu atau *link* adalah objek seperti gambar, teks, atau *ikon* yang diberi *property hyperlink*. Kontrol menu atau *link* ini berfungsi jika salah satu objek yang ingin dituju kemudian di klik, akan menampilkan halaman atau objek yang baru. Kontrol ini biasanya digunakan untuk membuat menu *link*. Adapun level interaktivitasnya sama dengan level navigasi halaman, akan tetapi kontrol ini lebih fleksibel dan dapat menampilkan objek yang lebih beragam misalnya *pop-up*, animasi, dan lain-lain.

4. Kontrol Animasi

Kontrol animasi adalah serangkaian tombol yang berfungsi untuk mengatur jalannya animasi. Fungsi tombol ini dapat dibuat sesuai menggunakan kebutuhan jenis animasi yang akan diatur.

5. Respon-*feedback*

Interaktivitas dalam bentuk respon-*feedback* merupakan mekanisme aksi reaksi dari suatu program yang interaktif. Peserta didik memberikan respon karena adanya permintaan dari program,

kemudian program memberikan umpan balik (*feedback*). Biasanya *feedback* diterapkan ketika pembuatan *quiz*, dimana program *E-modul* interaktif memberikan pertanyaan dan peserta didik meresponnya dengan menjawab pertanyaan tersebut. *E-modul* interaktif akan otomatis memberikan *feedback* yang berupa jawaban.

6. *Drag and Drop*

Drag and drop merupakan kegiatan memindahkan suatu objek dari satu tempat ke tempat lain dalam layar. Cara melakukan dengan menggunakan *mouse* adalah *klik mouse* untuk memilih objeknya, tekan dan tahan tombol *mouse* pada posisi yang diklik, pindahkan objek tersebut ke tempat baru, kemudian lepaskan tombol *mouse* dan objek akan berada di tempat baru. Dalam *e-modul* interaktif, *drag and drop* sangat cocok untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar.

7. *Kontrol Game*

Level interaktivitas yang paling tinggi yakni pada kontrol *game*. Ketika *game* dimainkan, pengguna akan lebih intensif terlibat dalam kegiatan tersebut sehingga menyebabkan interaksi yang terjadi sangat tinggi.⁴⁹

Pada pembuatan *e-modul* interaktif ini, peneliti menggunakan beberapa level interaktivitas diantaranya:

⁴⁹ Putu Dewi Agustini, Ketut Agustini, dan Ida Bagus Nyoman Pascima, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive di SMP Negeri 4 Singaraja," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika* 12, no. 1 (2023): 97–98.

1. Navigasi Audio atau Video

Pada *e-modul* interaktif, navigasi audio dan video diterapkan guna memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi. Navigasi tersebut dibutuhkan untuk menjalankan atau menghentikan audio dan video yang terdapat pada *e-modul*.

2. Kontrol Menu atau *Link*

Kontrol menu atau *link* digunakan pada halaman pendahuluan yang berfungsi untuk menampilkan halaman yang akan dituju dari berbagai pilihan yang disajikan.

3. Navigasi Halaman

Pada *e-modul* interaktif, navigasi halaman digunakan untuk memilih halaman yang ingin dituju oleh pengguna.

4. Respon-*Feedback*

Respon-*feedback* digunakan pada saat *quiz*, dimana respon yang diberikan peserta didik terhadap sejumlah pertanyaan pada *quiz* akan mendapatkan umpan balik (*feedback*)

Surjono mengemukakan 3 aspek kriteria Kualitas Multimedia Interaktif (MPI) diantaranya:

1. Aspek Isi

Contoh penjabaran dari aspek isi:

- a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran;
- b. Kebenaran struktur materi;
- c. Keakuratan isi materi;
- d. Kebenaran tata bahasa;

- e. Kebenaran ejaan;
- f. Kebenaran istilah;
- g. Kebenaran tanda baca;
- h. Kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna.

2. Aspek Instruksional

Contoh penjabaran aspek instruksional:

- a. Ketepatan tema yang digunakan;
- b. Metodologi atau cara penyajian;
- c. Interaktivitas;
- d. Kapasitas kognitif;
- e. Strategi pembelajaran;
- f. Kontrol pengguna;
- g. Kualitas pertanyaan;
- h. Kualitas *feedback*.

3. Aspek tampilan

Contoh penjabaran aspek tampilan:

- a. Tata letak;
- b. Pemilihan warna;
- c. Kualitas teks (ukuran, jenis *font*, warna);
- d. Kualitas gambar (resolusi, relevansi dengan materi);
- e. Kualitas animasi (resolusi, relevansi dengan materi);
- f. Fungsi navigasi;
- g. Konsistensi navigasi;
- h. Kesesuaian latar belakang dengan objek depan;

i. Spasi.⁵⁰

Berdasarkan penjabaran kriteria kualitas MPI di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kriteria kualitas dari *e-modul* interaktif hampir sama. Adapun kriteria *e-modul* interaktif pada penelitian ini juga memiliki tiga aspek, yaitu isi, instruksional, dan tampilan.

Dalam penggunaan media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adapun kelebihan *e-modul* interaktif menurut Ismi, Ganefri dan Usmeldi diantaranya meliputi:

- a. Adanya *e-modul* interaktif, motivasi peserta didik dalam belajar akan meningkat dimana mereka akan tertarik karena rasa penasaran dengan media pembelajaran yang menggunakan teknologi;
- b. Terdapat latihan soal yang membuat pendidik dan peserta didik mengetahui bagian mana yang belum dipahami dengan tuntas oleh peserta didik;
- c. Media pembelajaran *e-modul* interaktif disusun berdasarkan dengan tingkatan akademik;
- d. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran cetak yang statis, maka *e-modul* interaktif lebih dinamis. Karena terdapat banyak fitur dan tampilan interaktif yang menarik;
- e. Pada *e-modul* interaktif dapat disisipkan audio, video, dan animasi guna meminimalisir unsur verbal;
- f. Peserta didik dapat belajar menggunakan *e-modul* interaktif secara mandiri di mana saja dan kapan saja;

⁵⁰ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, 1 ed. (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 78–83.

- g. Pembuatan *e-modul* interaktif tidak mengeluarkan biaya produksi yang besar dibandingkan bahan ajar yang di cetak;
- h. Pembuatan *e-modul* interaktif yang menggunakan *website Heyzine Flipbook*, sehingga peserta didik tidak perlu menginstal aplikasinya karena *e-modul* interaktif dapat dibuka melalui browser bawaan *Smartphone*;
- i. Peserta didik akan mudah dalam mengoperasikan *e-modul* interaktif karena di dalamnya terdapat petunjuk penggunaan.⁵¹

Media pembelajaran *e-modul* interaktif juga memiliki kelemahan dan keterbatasan dalam penggunaannya. Noveridha dan Zulyusri berpendapat:

- a. Adanya kemungkinan *loading* lama yang disebabkan sinyal terkadang sulit untuk dioperasikan pada daerah tertentu;
- b. Memerlukan waktu yang lebih lama bagi peserta didik pemula yang belum mengenal dan menggunakan *e-modul* interaktif;
- c. Kemampuan laptop atau *gadget* berpengaruh terhadap kecepatan dalam mengakses *e-modul* interaktif secara efisien.⁵²

D. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Winkel yang dikutip oleh Rosyid dkk., adalah perubahan sikap dan perilaku seseorang yang mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan bakat yang

⁵¹ Ismi Laili, Ganefri, dan Usmeldi, "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2019): 309.

⁵² Utama Noveridha dan Zulyusri, "Meta-Analisis Praktikalitas Penggunaan E-modul oleh Guru dan Peserta Didik dalam Pembelajaran," *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya* 9, no. 1 (2022): 28.

dikembangkan seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar dan mencapai tujuan belajar. Dapat diartikan hasil belajar yakni perubahan perilaku peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.⁵³

Hal ini sejalan dengan Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip oleh Hilma dan Santoso menyatakan hasil belajar adalah suatu proses untuk menentukan sejauh mana penguasaan belajar atau keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.⁵⁴

Hasil belajar menurut Sudjana yang dikutip oleh Siregar adalah kualitas yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Hakikat hasil belajar adalah perubahan pada diri individu yang sedang belajar. Perubahan tersebut diamati bukan hanya pada pengetahuan individu, tetapi juga pada kemampuan individu dalam belajarnya. Seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika dirinya mampu untuk menunjukkan perubahan terhadap dirinya sendiri. Kapasitasnya dalam berpikir, kemampuan dan sikap semuanya meningkat.⁵⁵

Berdasarkan pemaparan di atas, hasil belajar pada hakikatnya adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melewati proses pembelajaran, yang diperlihatkan melalui kemampuan dalam

⁵³ Moh. Zaiful Rosyid, Mustajab, dan Aminol Rosid A, *Prestasi Belajar* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019), 11–12.

⁵⁴ Intan Aulia Hilma dan Subhan Adi Santoso, “Pengaruh Metode Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 14 Sumurgayam Paciran Lamongan,” *Jurnal Mahasiswa Pendidikan* 1, no. 1 (2021): 37–38.

⁵⁵ Sauli Farida Siregar, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas VII-2 Melalui Pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif di SMPN 29 Medan,” *Jurnal Biolokus* 2, no. 2 (2019): 218.

berpikir, penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap terhadap sesuatu, dan sebagainya.

Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar mampu merangsang proses belajar tersebut. Hal ini dikarenakan hasil belajar merupakan tolak ukur dari efektivitas pembelajaran. Tujuh indikator pembelajaran yang efektif menurut Wotruba dan Wright yang dikutip oleh Wahyuni dan Herlinda, diantaranya:

1. Pengorganisasian materi ajar yang baik. Artinya, guru mengorganisasikan materi ajar yang akan dipelajari secara logis dan konsisten serta mengaitkan materi tersebut dengan tujuan pembelajaran;
2. Komunikasi yang jelas. Artinya, guru memberikan konten materi yang jelas, menggunakan bahasa yang baik, menetapkan nada intonasi dan ekspresi, serta memberikan contoh dalam menjelaskan materi pada topik yang abstrak;
3. Penguasaan dan antusiasme terhadap materi yang diajarkan. Artinya, guru harus mempunyai pemahaman dan penguasaan yang baik terhadap materi yang diajarkannya;
4. Sikap positif terhadap peserta didik. Artinya, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mengendalikan peserta didik selama pembelajaran tersebut;

5. Memberikan nilai yang adil. Artinya, guru memberikan nilai yang baik, soal disusun sesuai dengan materi yang diajarkan, dan memberikan *feedback* terhadap kinerja peserta didik;
6. Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran. Artinya, guru melakukan remedial terhadap peserta didik yang memiliki kemampuan belajar rendah dan hasil belajarnya yang buruk;
7. Hasil belajar yang baik. Artinya, guru menilai hasil belajar peserta didik.⁵⁶

Konsep Taksonomi Bloom dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Adapun hasil belajar menurut Taksonomi Bloom dalam Ihwan Mahmudi dkk., terdapat tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Kognitif

Ranah ini meliputi pengolahan informasi, pengetahuan dan pemikiran. Domain ini mencontohkan bakat kognitif dengan memperluas dan mengarahkan keterampilan berpikir yang menentukan tujuan yang diinginkan. Proses berpikir menunjukkan kapasitas langkah-langkah yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk menunjukkan kemampuannya dalam mengolah pikiran sehingga dapat menerapkan teori. Adapun tingkatannya yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

⁵⁶ Febri Wahyuni dan Herlinda, "Paradigma Pembelajaran Efektif Bahasa dan Sastra Indonesia," *Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra* 1, no. 2 (2021): 42–44.

2. Afektif

Ranah afektif mencakup kegiatan yang memengaruhi aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, penghargaan dan metode penyesuaian. Ranah ini ada hubungannya dengan reaksi emosional terhadap pekerjaan. Adapun tingkatannya meliputi penerimaan, tanggapan, apresiasi, pengorganisasian, dan karakterisasi berdasarkan nilai-nilai.

3. Psikomotorik

Ranah psikomotorik ini mencakup perilaku yang mempengaruhi keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, mengoperasikan mesin, dan berenang. Ranah ini berkaitan dengan kemampuan fisik. Adapun tingkatannya yaitu persepsi, kesiapan, merespon, mekanisme, reaksi kompleks yang terlihat, penyesuaian, dan penciptaan.⁵⁷

Belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Menurut Slameto yang dikutip oleh Marlina dan Sholehun memaparkan variabel-variabel yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri seseorang disebut dengan faktor internal. Terdapat tiga komponen faktor tersebut yakni faktor fisik, psikis, dan kelelahan. Adapun komponen dari faktor fisik seperti kesehatan jasmani dan fisik pada tubuh. Komponen dari faktor psikis seperti kecerdasan, perhatian, rasa ingin tahu, bakat, dorongan,

⁵⁷ Ihwan Mahmudi dkk., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3508–11.

motivasi, kematangan dalam berpikir, dan persiapan. Komponen dari faktor kelelahan yaitu kelelahan jasmani dan rohani.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari sumber selain individu. Terdapat tiga komponen faktor eksternal yakni keluarga, sekolah, dan masyarakat. Adapun faktor yang berasal dari keluarga seperti didikan orang tua, hubungan interpersonal di antara anggota keluarga, stabilitas ekonomi, pemahaman orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor yang berasal dari sekolah seperti metode belajar, pekerjaan rumah, hubungan guru dengan peserta didik, kurikulum sekolah, materi pembelajaran, jam sekolah dan kondisi gedung sekolah. Faktor yang berasal dari masyarakat yaitu interaksi sosial seperti media massa, teman dalam pergaulan, aktivitas individu dalam masyarakat, dan bentuk masyarakat dalam berkehidupan.⁵⁸

E. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Pada hakikatnya pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga mendapatkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Tugas guru di sini adalah mengkoordinasikan lingkungan untuk menunjang terjadinya perubahan perilaku siswa. Pembelajaran juga dapat dipahami sebagai usaha sadar

⁵⁸ Leni Marlina dan Sholehun, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 2, no. 1 (2021): 67–68.

seorang pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.⁵⁹

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan unsur mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) pada madrasah yang membekali peserta didik sebagai sarana untuk memahami Al-Qur'an dan Hadits Nabi sebagai sumber ajaran Islam serta mengamalkan isi kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.⁶⁰

Dengan demikian, pembelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki penekanan pada ayat-ayat tertentu, dan hadits yang tertentu pula untuk dipelajari baik dari segi bacaan, makna, dan amalannya. Ayat-ayat dan hadits tersebut tentunya sangat penting bagi perkembangan diri peserta didik, terutama sebagai acuan dalam membentuk perilaku sehari-hari yang sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an Hadits. Berdasarkan hal tersebut, tidak mengherankan jika materi pelajaran Al-Qur'an Hadits memuat ayat-ayat dan hadits pilihan dengan penekanan pada bacaannya, maknanya dan pengamalannya dalam kehidupan sehari-hari.⁶¹

Adapun ruang lingkup atau cakupan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah di antaranya adalah:

1. Membaca dan menulis ayat-ayat yang terdapat pada Al-Qur'an dan Hadits, serta penerapan ilmu tajwid. Terkait pada hukum bacaan *mad thabi'i*, *mad wajib muttashil*, *mad jaiz munfashil*, *mad `iwadl*, *mad*

⁵⁹ Akhirruddin dkk., *Belajar dan Pembelajaran*, 1 ed. (Samudra Biru, 2020), 16.

⁶⁰ Rahmad Zuniawan, "Minat Peserta Didik dalam Belajar Al-Quran Hadits di MTs Muhammadiyah Kota Bengkulu" (Tesis, Bengkulu, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021), 25–26.

⁶¹ Latifah Hanum, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Kontekstual di MTs. Pendidikan Agama Islam Medan," *Fitrah: Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (Juni 2021): 67.

layyin, mad `aridl lissukun, mad shilah, mad badal, mad tamkin, mad farqi, mad lazim mukhaffaf kilmi, mutsaqqal kilmi, mad lazim mutsaqqal harfi, mad lazim mukhaffaf harfi, hukum bacaan gharib (imalah, isyamam, tashil, naql, mad/qashr) dalam al-Qur'an.

2. Menerjemahkan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits dengan metode penerjemahan kata dan melakukan penafsiran pada ayat yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits untuk memperkaya khazanah intelektual.

Terkait pada topik berikut ini:

- a. Q.S. As-Syams (91): 1-10, Ali Imran (3): 19, dan Hadits tentang kekuasaan dan rahmat Allah SWT;
- b. Q.S. al-Lail (92): 1-11, dan Hadits tentang sifat pemurah dan menjauhi sifat kikir;
- c. Q.S. al-Balad (90): 1-10, Q.S. al-Zumar (39): 53 dan Q.S. al-Baqarah (2): 153 dan Hadits tentang optimis dan sabar;
- d. Q.S. Al-Fajr (89): 15-18, Q.S. al-Baqarah (2): 254 dan 261 dan Hadits tentang infaq di jalan Allah SWT;
- e. Q.S. al-A'la (87): 14-19, Q.S. al-Qashash (28): 77 dan Q.S. Ali Imran (3): 148 dan Hadits tentang adanya hubungan kehidupan dunia dan akhirat;
- f. Q.S. al-Muthaffifin (83): 1-17, Q.S. al-An'am (6):152 dan Hadits tentang jujur dalam muamalah;
- g. Q.S. `Abasa (80):1-10 dan Q.S. al Mujadilah (58): 11 dan Hadits tentang menuntut ilmu.

3. Mengimplementasikan isi kandungan baik dalam ayat-ayat al-Qur'an maupun dalam Hadits sebagai bagian dari praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari.⁶²

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di jenjang MTs ini merupakan kelanjutan dan kesinambungan dari mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang sudah diajarkan di tingkat MI dan MA, terutama pada penekanan kemampuan membaca Al-Qur'an Hadits, pemahaman surat-surat pendek, dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.⁶³ Adapun tujuan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits meliputi:

1. Meningkatkan rasa cinta siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadits;
2. Membekali siswa dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits sebagai petunjuk dan pedoman dalam menyikapi serta menghadapi kehidupan;
3. Meningkatkan kekhusyukan siswa dalam beribadah khususnya dalam salat dengan menerapkan kaidah bacaan tajwid serta isi kandungan surat/ayat dalam surat-surat pendek yang dibacanya.⁶⁴

Materi Al-Qur'an Hadits yang ada pada Madrasah Tsanawiyah mulai dari Kelas VII sampai Kelas IX adalah sebagai berikut:

1. Materi untuk Kelas VII dimulai dari: Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman hidupku, merenungkan kekuasaan Allah Swt. dan

⁶² Reynita Akvilni Aziz, "Penerapan Pembelajaran Al-Quran Hadis dengan Metode Mind Mapping di Madrasah Tsanawiyah Wahid Hasyim Jenggawah" (Skripsi, Jember, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023), 26.

⁶³ Srifariyati1, "Kualifikasi Guru Qur'an Hadits di Madrasah," *Jurnal Madaniyah* 2, no. ix (Agustus 2015): 284.

⁶⁴ Menteri Agama RI, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah* (Jakarta, 2008), 49.

menggapai rahmatnya, menggapai ridha Allah Swt. dengan sikap dermawan dan menghindari kikir, memperindah bacaan al-Qur'an dengan tajwid, terhapus kesalahanku karena dia Maha Pengampun, menggapai kebahagiaan dengan sabar dan syukur;

2. Materi untuk Kelas VIII dimulai dari: kubaca al-Qur'an dengan tepat berdasarkan kaidah tajwid, ku berbagi infak dan sedekah dengan ikhlas, ku kuatkan iman melalui beramal saleh, kubaca al-Qur'an dengan benar berdasarkan kaidah tajwid, kuraih kehidupan akhirat dengan menjauhi gaya hidup materialistik, hedonis, dan konsumtif, kuseimbangkan kehidupan dunia dan akhirat dengan usaha dan ibadah;
3. Materi untuk Kelas IX dimulai dari: fasih membaca al-Qur'an dengan tajwid membentuk sikap disiplin, meraih berkah dengan sikap jujur dalam muamalah, menggapai keberkahan hidup dengan jujur dalam muamalah, menetapkan bacaan *gharib* dalam al-Qur'an membentuk sikap cermat, semangat menuntut ilmu untuk meraih martabat mulia, dan pantang menyerah meraih kebahagiaan dengan ilmu.

Setiap semester dalam satu bab pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di jenjang MTs dari kelas VII hingga IX selalu ada materi tentang tajwid. Materi tajwid tersebut merupakan materi tajwid lanjutan yang telah diajarkan dari jenjang MI. Materinya antara lain:

Tabel 2.6: Materi Tajwid kelas VII-IX⁶⁵

Kelas/Semester	Materi
Kelas VII/semester genap	<i>Mad Thabi'i, Mad Wajib Muthashil, Mad Jaiz Munfashil</i>
Kelas VIII/semester ganjil	<i>Mad 'Iwadh, Mad Layyin, Mad 'Arid Lissukun.</i>
Kelas VIII/semester genap	<i>Mad Shilah, Mad Badal, Mad Tamkin, Mad Farqi.</i>
Kelas IX/semester ganjil	<i>Mad Lazim Mukhaffaf Kilmi, Mad lazim Mutsaqal Kilmi, Mad Lazim Mutsaqal Harfi, Mad Lazim Mukhaffaf Harfi.</i>
Kelas IX/semester genap	<i>Imalah, Isymam, Tashil, Naql, dan Mad/Qashr</i>

Pada penelitian ini, peneliti mengangkat materi kelas IX semester genap. Berikut ini merupakan indikator pencapaian belajar yang ingin dicapai dalam penggunaan media:

Tabel 2.7: Kompetensi Dasar Al-Qur'an Hadits Kelas IX Semester Genap

Kompetensi Dasar	IPK
3.4 Memahami ketentuan hukum bacaan <i>gharib</i> : 1. <i>Imalah</i> 2. <i>Isymam</i> 3. <i>Tashil</i> 4. <i>Naql</i> 5. <i>Mad/Qashr</i>	3.4.1 Menjelaskan pengertian bacaan <i>gharib</i> (<i>Imalah, Isymam, Tashil, Naql, Mad/Qashr</i>) dalam al-Qur'an. 3.4.2 Mengidentifikasi bacaan <i>Imalah, Isymam, Tashil, Naql, Mad/Qashr</i> yang ada dalam al-Qur'an 3.4.3 Mendeskripsikan cara membaca <i>Imalah, Isymam, Tashil, Naql, Mad/Qashr</i> yang ada dalam al-Qur'an 3.4.4 Menganalisis bacaan <i>Imalah, Isymam, Tashil, Naql, Mad/Qashr</i> yang ada dalam al-Qur'an.

⁶⁵ Syahrini, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Berbasis Prinsip Teori Belajar Classical Conditioning Ivan Pavlov untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik MTs. Mannongkoki Kabupaten Takalar" (Skripsi, Makassar, UIN Alauddin Makassar, 2018), 28–29.