

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Menguji produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut, pengembangan sendiri dapat diartikan sebagai peningkatan produk yang sudah ada untuk menciptakan produk baru yang beradaptasi, persyaratan pengembang mungkin lebih nyaman daripada produk sebelumnya. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, mengirim pesan dari pengirim ke penerima pesan. Oleh karena itu, ketika media umumnya dipahami kondisi untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan keterampilan sikap.¹

Media pada dasarnya adalah salah satu komponen sistem pembelajaran, sebagai komponen, media merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran yang komprehensif, penggunaan media dalam aktivitas belajar dengan cara yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi di media pilihannya. Media alat yang sangat berguna bagi siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar, media sebagai bentuk saluran proses komunikasi. Dengan itu, kita dapat menyimpulkan bahwa media adalah alat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, media pembelajaran juga berguna untuk mengirim pesan mampu merangsang pikiran, emosi,

¹ Nafi Alim Burhanuddin, "pengembangan pembelajaran interaktif berbasis I Spring suite 10 pada mata pelajaran IPS terpadu" (ponogoro, IAIN Ponorogo, 2021).

perhatian dan kemauan manusia belajarlh agar bisa mempercepat proses belajar terarah dan terkendali²

Media pembelajaran, media informasi kegiatan belajar mengajar memberi efektivitas dan interaktivitas dalam pembelajaran. Kehadiran media dalam proses belajar mengajar, perlu membantu guru dan siswa pembelajaran lebih visual, lebih interaktif, lebih menarik, mudah dan cepat untuk dipahami. Pembelajaran, proses komunikasi peserta didik, guru, bahan, komunikasi, penyampaian pesan atau media. Pesan belajar dari guru dan siswa penggunaan bahan ajar seperti buku hal ini membuat siswa kehilangan minat dan membosankan jika menerima pelajaran, dengan itu menunjukkan efek malas belajar dan kurang minat belajar siswa.

2. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang tepat, rencana yang baik mencakup metode pembelajaran dan media yang memungkinkan hal ini digunakan selama proses pembelajaran. Berikut beberapa kriterianya pilih media pembelajaran:

- a. Tergantung dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Media tidak boleh menggunakan fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- c. Media pembelajaran yang dipilih praktis, fleksibel dan berkelanjutan.
- d. Pemilihan media pembelajaran yang mudah digunakan secara cermat kegiatan belajar.
- e. Media pembelajaran memiliki komunikasi yang jelas memudahkan siswa untuk memahaminya.
- f. Guru memiliki pengalaman bekerja dengan media pembelajaran yang dipilih.

² Nurrita, "pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," 173.

g. Pemilihan media mempertimbangkan kelompok sasaran.³

Dalam memilih media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Ada juga beberapa kriteria hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran termasuk:

- a. Media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan fasilitas sekolah, media yang baik tidak ada gunanya tanpa dukungan lengkap.
- b. Media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah pemilihan dan pertimbangan media hal ini sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru.
- c. Pilihan media pembelajaran tergantung pada karakteristik peserta meningkat yaitu media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan gaya belajar peserta meningkat. Dalam memilih media pembelajaran, hendaknya gaya belajar yang dominan di kelas.
- d. Kriteria kemudahan navigasi adalah tombol, media pembelajaran yang dirancang buatlah sesederhana mungkin agar siswa mengerti penggunaan media pembelajaran.

3. Fungsi media pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran belajar memiliki beberapa fungsi, yang terdiri dari beberapa jenis:

a. Fungsi Komunikasi.

Kegunaan media pembelajaran ini memfasilitasi komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.

b. Fungsi Motivasi.

³ Musyhidatul Chusna, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning" (malang, UIN Maulana Ibrahim Malang, 2020).

Diharapkan lebih banyak siswa akan berkumpul melalui penggunaan media pembelajaran, kesediaan untuk belajar untuk pengembangan media pembelajaran, tidak hanya artistik, tetapi juga memudahkan siswa untuk mempelajari materi untuk meningkatkan pengetahuan mereka semangat seorang siswa untuk belajar.

c. Fungsi Semantik.

Penggunaan media tidak hanya meningkatkan pembelajaran informasi tambahan tentang format tanggal dan fakta sebagai pengembangan aspek berada pada tahap kognitif rendah, tetapi bisa meningkatkan kinerja siswa analisis dan kreasi sebagai aspek keterampilan kognitif tingkat lanjut, dapat meningkatkan aspek konfigurasi dan keterampilan.

d. Fungsi koreksi persepsi.

Kesetaraan diharapkan dalam penggunaan media pembelajaran kesadaran setiap siswa-siswa memiliki pendapat yang sama dari informasi yang disajikan menggunakan media pembelajaran dapat membantu memenuhi kebutuhan tertarik dan gaya belajar yang berbeda.⁴

Fungsi media pembelajaran secara umum memudahkan penyampaian materi belajar dari pendidik kepada peserta, memudahkan siswa untuk memahami prosesnya belajar, yang sesuai dengan pendapat, media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam proses belajar Selanjutnya, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. menggunakan media pembelajaran sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan implementasi informasi pada saat itu (berita dan isi pelajaran). Kehadiran media dalam

⁴ Rizqi Ilyas Aghni, "Fungsi Dan Jenis Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning." *Pendidikan Akuntansi Indonesia* 1 (2018): 100.

pembelajaran dianggap telah berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih lanjut menarik, dapat dipercaya, dan mudah diinterpretasikan data dan informasi yang diringkas. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah fungsi alat membantu proses belajar.⁵

B. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

1. Pembelajaran interaktif berbasis android

Pemanfaatan dan perkembangan era digital dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi memungkinkan penyajian media pembelajaran yang mengandung unsur teks, animasi, suara dan video. Media pembelajaran diartikan sebagai: Multimedia interaktif dengan *smartphone* berbasis android sebagai inovasi baru dalam dunia pembelajaran yang lama, karena ini komputer, pengguna harus dibatasi di tempat di mana dia tidak berada bergerak secara fleksibel. Kemudian lihat teknologi sebelumnya, inovasi.

Penggunaan *smartphone* sebagai pembedaan interaktif dinilai ampuh solusi untuk masalah. Kemudahan penggunaan merupakan ciri khas multimedia interaktif berbasis android Jika memiliki akses tanpa hambatan dalam hal waktu dan tempat, anda dapat membawanya bersama pengguna akan dapat melakukan ini kapan saja, di mana saja dengan inovasi baru ini jadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. murid. Pengguna OS Android untuk materi tajwid ini hanya dalam format teks, tetapi juga berisi file audio dan animasi yang interaktif dan menarik membantu siswa memahami materi.

⁵ Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *Invotek*, T.T.

2. Pengertian media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif bisa menjadi materi yang menarik memotivasi siswa untuk belajar menggunakan tombol navigasi sederhana, lugas dan ditempatkan menarik, siswa memahami penggunaan bahan dan media pembelajaran interaksi.⁶ Mengingat media pembelajaran interaktif lebih banyak berinteraksi, media pembelajaran interaktif dianggap perlu belajar juga menjadi lebih memenuhi kebutuhan strategi belajar yang berbeda. Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan dalam proses pembelajaran. Peran penting media dalam pembelajaran itu sebagai mediator bahan ajar yang diberikan oleh guru untuk dipahami oleh siswa. Penggunaan dan pemilihan media tertentu mempengaruhi penggunaan jenis bahan terkait dari pemberi pesan ke penerima yang dapat membangkitkan pikiran, perasaan dan perhatian melibatkan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

Media pembelajaran bisa disebut teknologi perantara untuk menyampaikan pesan yang melayani tujuan pemrosesan belajar. Penjelasan interaktif tentang komunikasi dua arah atau lebih. Oleh karena itu aplikasi memiliki tujuan tertentu yang digunakan dalam media pembelajaran yang diinginkan pendidik. Software untuk membuat animasi bergerak, gambar dan animasi ini berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran berbantuan komputer.⁷

6 Rofikoh Hilmy, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis I Spring suite 10Materi Ekosistem Pada Kelas VII MTS BAITUL HIKMAH JEMBER" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 23, <http://digilib.uinkhas.ac.id/8891/>.

7 Fadhanila Syainuralita Prillyana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 'Venn Gram' Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Himpunan" (Undergraduate, University of Muhammadiyah Malang, 2019), 7, <https://eprints.umm.ac.id/54384/>.

3. Fungsi Pembelajaran Interaktif

Secara umum, media pembelajaran interaktif memiliki fungsi pendidikan sebagai berikut:

- a. Penyimpanan bahan ajar yang dapat digunakan sewaktu-waktu
- b. perlunya penyediaan informasi melalui berbagai referensi dan sumber;
- c. Penyediaan informasi tentang ruang pembelajaran, Siswa dan Guru,
- d. Notifikasi hasil belajar
- e. Menyarankan kegiatan belajar yang dibutuhkan penilaian ulang pekerjaan siswa dan pemberian tugas baru.

Keterampilan ini memungkinkan media pembelajaran interaktif menjadi wahana yang dapat meningkatkan efektivitas fungsi ini untuk proses pembelajaran:

- a. memungkinkan interaksi langsung antara pengguna menggunakan bahan ajar
- b. Proses pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri,
- c. Mengembangkan minat,
- d. Dapat memberikan umpan balik atas tanggapan siswa,
- e. Ciptakan proses belajar yang berkelanjutan

4. Ciri-ciri dan prinsip media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. prinsip multimedia (keanekaragaman media),
- b. prinsip kedekatan spasial (kedekatan hubungan antara teks dan gambar),
- c. Prinsip Kedekatan Temporal (Menyederhanakan Penampilan Material)
- d. Prinsip koherensi (penghapusan media yang tidak diinginkan)
- e. Prinsip modalitas (tata letak teks dan gambar sederhana diterima),

- f. prinsip redundansi (peningkatan)
- g. Prinsip perbedaan individu (bahan disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang berpendidikan rendah).

5. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif

Kelebihan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Mendorong siswa untuk lebih interaktif
- c. Desain pembelajaran yang disajikan kepada siswa oleh karakteristik belajar yang berbeda
- d. Memberikan pembelajaran dengan menyimpan informasi bagus

Kekurangan media pembelajaran interaktif adalah:

- a. Biaya pengembangan program komputer yang tinggi
- b. Perangkat lunak komputer sering tidak tersedia pada komputer tertentu lainnya.⁸

6. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux untuk perangkat seluler. Dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti ponsel cerdas dan PC tablet. Berdasarkan Survei Perusahaan Data Internasional 2016 Sekitar 86,8% *smartphone* menggunakan sistem operasi android.³⁵, android ini adalah sistem operasi seluler berbasis *Linux* yang dikembangkan oleh konten yang diakui oleh Google sejak android *Inc.* Menurut Purwant android software yang digunakan pada perangkat mobile (software)

⁸ Agustina Denita, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD/MI" (Undergraduate, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2021), 21–22, <http://repository.radenintan.ac.id/14733/>.

perangkat berjalan yang mencakup sistem operasi, *middleware* aplikasi inti. Android adalah OS dari *smartphone* dan tablet. Android adalah sebuah sistem operasi berbasis Linux yang didedikasikan untuk perangkat seluler seperti *smartphone* atau tablet.

Menurut Wulandari (2018), Android telah menjadi sistem operasi yang sangat kuat. Ini populer karena lebih efektif daripada program lain. android bisa terutama digunakan sebagai sumber belajar untuk semua orang tanpa memandang usia untuk siswa. Ini menegaskan pembelajaran berbasis Android memberikan kesempatan bagi semua orang untuk mengakses pembelajaran mudah.

7. Kelebihan Android

Keunggulan Android dibandingkan ponsel lain yaitu

- a. *Multitasking*, tanpa menjalankan beberapa aplikasi secara bersamaan dibatasi ke sistem oleh sistem default pasar android misalnya, orang yang bisa membaca sambil mendengarkan musik internet dan notifikasi masuk dimungkinkan.
- b. *Home screen* fleksibel, jendela utama sistem untuk memantau semuanya pemberitahuan. Pengguna dapat mengkonfigurasi menggunakan layar beranda pintasan untuk aplikasi yang sering digunakan. Berbagai *widget* juga tersedia di android
- c. Berbagai macam perangkat adalah jumlah vendor yang mendukung sistem android. Perangkat yang digunakan sangat bervariasi harganya hal-hal yang berubah rata-rata penggunaan android di layar sentuh adalah ukuran mulai dari 2,8 inci.
- d. Memodifikasi sistem yaitu mengubah sistem perubahan pada sistem android disediakan kebebasan termasuk memodifikasi ROM sistem dan rooting.

- e. Pengaturan mudah, pengembangan android lama dan siap pakai dengan mudah. Pengaturan dapat dengan mudah dilakukan oleh pengguna tanpa dipusingkan dengan aktivitas dan kebutuhan sehari-hari.

Android memiliki beberapa keunggulan dibandingkan sistem operasi. Perangkat seluler lainnya seperti format audio, multi-sentuh, dan berbagai opsi aplikasi ini tentunya gratis dan *open source* dan juga tersedia dalam format multimedia beragam.⁹ Pendekatan komprehensif, *open source*, *platform* dan sistem gratis operasi yang populis, kelemahan Android adalah selalu terkoneksi dengan internet, mengurangi jumlah iklan yang ditampilkan dan tidak menghemat daya baterai. Untuk alasan ini, pengembangan pembelajaran harus dirancang dan didukung oleh media belajar memperdalam pemahaman siswa mengembangkan media pembelajaran khusus untuk perangkat Android menjadi salah satu pilihan baru dalam belajar.¹⁰

C. *I Spring Suite 10*

1. Pengertian *Ispring Suite 10*

Ispring suite 10 adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan mendukung beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. Perangkat ini biasa dihubungkan dengan powerpoint dan dapat dikolaborasikan dengan beberapa software pendukung. Oleh karena itu media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, dengan *Ispring suite 10*

⁹ Firda Ridhotul Ummah Ababil, "Pengembangan Multimedia Interaktif Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Kelas IX Berbasis Aplikasi Android Dengan Pendekatan Alessi Dan Trollip" (undergraduate, IAIN Kediri, 2022), 21–22, https://doi.org/10/932311018_bab1.pdf.

¹⁰ Ellistya Hayati Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI" (Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2020), 34, <http://repository.radenintan.ac.id/10785/>.

semua file yang dihasilkan dari powerpoint dapat dikonversi ke dalam format *flash*, sehingga pengguna dapat menggunakannya baik secara langsung maupun pembelajaran dalam bentuk *e-learning*.¹¹

I Spring suite 10 merupakan salah satu multimedia *learning* yang gabungan dengan *powerpoint* sehingga memudahkan membuat konten pembelajaran. Dan bisa menggunakan tamplet untuk desainya, mempunyai fitur antara lain modul vidio pembelajaran, modul *chart*, modul poster, modul *report/* laporan, modul benner atau *social posts*, *mod infographic*, dan modul peta interaktif.¹²

2. Fungsi *Ispring Suite* 10

Aplikasi *Ispring* fungsinya adalah untuk memasukkan interaktivitas tambahan dalam Microsoft Powerpoint dan mengekspor power point ke beberapa format tertentu (disarankan menggunakan Powerpoint 2007 ke atas). Untuk versi yang terbaru, sudah dapat dilakukan *eksport* untuk mobile dalam format HTML 5. Interaktivitas tersebut dapat berupa *animasi Flash* (.swf), kuis, video khususnya *Flv* dan dari Youtube, dan sebagainya. Perangkat luna kispring tersedia dalam versi *free* (gratis) dan *pro* (berbayar).¹³

3. Keunggulan *Ispring Suite* 10

Ispring suite mempunyai keunggulan tersendiri dan memberikan kesan pemakaian yang lebih baik dalam berkreaitivitas, keunggulan yang dimiliki *ispring*

11 Carenina Widyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial," *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Umt*, 2022, 130.

12 Simarmata, *Pembelajaran Berbasis Multimedia*, 119–20.

13 Carenina Widyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial" (Kediri, Universitas Nusantra PGRI Kediri, 2022), 130.

suite ini yaitu mempunyai fitur-fitur yang menarik seperti pengguna bisa memilih tipe-tipe model tes soal diantara pilihannya yaitu benar atau salah, mencocokkan, pilihan ganda, jawaban singkat dan lain-lain. Hasil jadi pada pada perangkat Ispring ini berupa Html atau web, setelah itu bisa diubah menjadi sebuah aplikasi dengan dibantu perangkat lain seperti website 2 apk, setelah diubah di perangkat website 2 *apk* file yang berupa Html atau *Web* akan menjadi sebuah aplikasi yang bisa di install di handphone .¹⁴

Kelebihan *ispring suite* menurut Hernawati (2010), yaitu Terintegrasi dalam *miscrosoft power point*, *Ispring* dapat menyisipkan berbagai media seperti *flash*, vidio, gambar, audio, dan lain-lain, mudah didistribusikan dalam bentuk *flash* yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk *web*, dapat membuat kuis dengan berbagai jenis soal seperti *true/false*, *multiple choice*, *multiple response*, *type in*, *matching*, *sequence*, *numeric*, *fil in the blank*, dan *multiple choice text*, *Ispring suite* bekerja sebagai *add-ins*, dikembangkan untuk mendukung media *e-learning*, *Quiz Maker* memungkinkan pengguna untuk membuat kuis cerdas dan survey, menggunakan fitur-fitur canggih seperti skenario bercabang, belajar metrik kontrol, dan kostumisasi umpan balik, *Ispring Visual* dirancang untuk meningkatkan presesntasi Power Point dengan interaksi media yang kaya untuk memperjelas dalam sebuah e-learning, presentasi bisnis, iklan dan lain sebagainya.¹⁵

14 Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 163.

15 Carenina Widyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Aritmatika Sosial," *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Umr*, 2022, 130.

4. Kelemahan *Ispring Suite 10*

Pada *Ispring* versi lama tidak bisa stand alone dan hanya berfungsi sebagai plug in di power point meskipun pada *Ispring* versi terbaru sudah stand alone, *Ispring* masih sangat bergantung dengan Power Point, meskipun *Ispring* sudah *stand alone* tetapi fungsi *Ispring* akan lebih maksimal jika hidup bersama Power Point.¹⁶

D. Ilmu Tajwid

1. Pengertian Ilmu Tajwid

Lafadz Tajwid menurut bahasa artinya membaguskan sedangkan menurut istilah ialah mengeluarkan suatu huruf dari tempat aslinya dengan memberikan hak dan mustahak huruf. Hak harfiah adalah sifat asli selalu dengan huruf seperti *Al Jahr*, *Isti'la'*, *istifal* dan lain sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan mustahak huruf arti dari huruf dan sebagainya adalah yang selalu terlihat contohnya *tafkhim*, *Tarqiq*, *Ikhfa* dan lain-lain.¹⁷ Tajwid artinya membaguskan atau berbuat baik. Ilmu Tajwid adalah ilmu yang mempelajari tentang teknik pengeluaran huruf sesuai *makhrajnya* serta memberikan hak dan sifat yang bertujuan untuk menghindari kesalahan lisan dalam membaca surat-surat Al-Qur'an.¹⁸

¹⁶ Carenina Widyawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan *Ispring Suite 10* Pada Materi Aritmatika Sosial," *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Umt*, 2022, 130.

¹⁷ Mlstar, "Aplikasi membaca dan mengucapkan huruf hijaiyah dengan tajwid berbasis android" (Institut Teknologi Sepuluh Noverber, t.t.).

¹⁸ Ismail Wardani, "Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis android," *semantik*, 2019, 57.

2. Hukum mempelajari ilmu Tajwid

Hukum mempelajari teori ilmu tajwid itu fardhu kifayah, hukumnya membaca Al-Qur'an sesuai aturan Tajwid Fardhu Ain. Tapi sama aja begitu jika tidak tahu kaidah ilmu tajwid seperti *idzhar*, *mad*, dll. meskipun cukuplah jika ada muslim lain yang banyak orang telah mempelajari teori Tajwid, karena, sekali lagi, mempelajari teori adalah Fardhu Kifayah. Akan tetapi jika orang yang mengatakan tidak bisa membaca Al-Qur'an aturan tajwid itu adalah tugasnya mencoba meningkatkan bacaannya seperti itu mencapai standar yang ditetapkan oleh Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam, Dalil Wajib Membaca Al-Qur'an tajwid adalah firman Allah SWT:

﴿ أَوْ زِدْ عَلَيْهِ وَرَتِّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلًا ۚ ﴾ (المزمل/73: 4)

Artinya: atau lebih dari (seperdua) itu. Bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan.

(Al-Muzzammil/73:4)

Dalam surat Al-Muzammil ayat 4 tersebut telah di jelaskan bahwa membaca Al-Qur'an dengan perlahan-lahan sesuai aturan tajwid atau dengan tartil maksudnya dengan fasih dan menghayati arti dan maksud dari ayat-ayat tersebut sehingga terkesan dihati. Ibnu Al-Jazari menyatakan bahwa setiap muslim diharuskan membaca Al-Qur'an menggunakan memperhatikan pertanda baca yaitu dengan menerapkan ilmu tajwidnya, hal itu dibutuhkan karena buat menjaga keaslian Al-Qur'an. beliau berkata dalam Manzhumah Al-Jazariyyah nya bahwa membaca Al-Qur'an menggunakan ilmu tajwid hukumnya harus. Barang siapa yang membaca Al-

Qur'an dengan tidak menerapkan ilmu tajwidnya maka dia dosa, karena menggunakan tajwidlah Allah SWT menurunkan Al-Qur'an.¹⁹

Tajwid adalah fardu kifayah, mempelajari ilmu tajwid secara mendalam tidak diwajibkan bagi semua orang, tetapi cukup diwakili oleh beberapa orang saja. Namun jika seorang pun tidak ada yang mempelajari ilmu Tajwid. Adapun hukum membaca Al-Qur'an dengan menggunakan aturan tajwid adalah fardu ain atau merupakan kewajiban individu karenanya apabila seseorang membaca Al-Qur'an dengan tidak menggunakan ilmu tajwid, hukumnya berdosa. Mengutip dari kitab Hidayatul Mustafid, hal. 5/Nihayatul Qaulil Mufid, hal. 13.²⁰

3. Macam-macam Hukum Nun Sukun

Adapun antara lain macam-macam ilmu tajwid ialah:

a. *Idzhar Halqi*

Idzhar secara bahasa berarti jelas, dalam ilmu tajwid, yang dimaksud dengan *idzhar* adalah bacaan dimana bunyi huruf nun pada saat nun mati atau tanwin bertemu dengan huruf-huruf *idzhar* dibaca jelas. Hurufnya: هـ ع غ ح خ ء

Cara membacanya jelas atau terang dan dibaca 1 harakat.²¹

19 Yulia Annisa dan Dedih Surana, "Studi Deskriptif Terhadap Pembelajaran Ilmu Tajwid Pola K.H. Saefudin Ahmad Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an," *Bandung Conference Series: Islamic Education 2*, no. 1 (25 Januari 2022): 133, <https://doi.org/10.29313/bsied.v2i1.2369>.

20 Rahmad Hidayat, *ilmu tajwid dan ikrabnya* (kalimantan selatan: Pusaka Labib, 2022), 5.

21 LP3Q, *pedoman pengelolaan TPQ metode cepat tanggap belajar Al-Qur'an An-Nahdliyah Mabin cabang Langitan* (Tuban: yayasan mabin An-Andliyah Langitan, 2016), 65.

Tabel 2. 1 Contoh *Idhar*

Huruf	<i>Nun Sukun</i>	<i>Tanwin</i>
ء	مَنْ أَمَّنَ	عَذَابُ الْيَمِّمِ
هـ	مِنْهَا	جُرْفٍ هَارٍ
ح	مِنْ حَدِيدٍ	عَزِيزٌ حَكِيمٌ
خ	مِنْ خَوْفٍ	قِرْدَةً حُسَيْنٍ
ع	أَنْعَمْتَ	سَمِيعٌ عَلِيمٌ
غ	فَسَيُنْغِضُونَ	عَزِيزٌ عَفُورٌ

b. *Idgham*

Idgham berarti memasukkan/merubah bunyi huruf nun pada saat nun mati atau tanwin bertemu dengan huruf-huruf *idgham*. Bacaan *idgham* di bagi menjadi 2 yaitu *idgham bigunnah* dan *idgham bilagunnah*. *Idgham bighunnah* ialah jika *nun mati* atau *tanwin* yang membacanya di masukan ke huruf setelahnya dengan mendengung. Sedangkan hurufnya: *mim* , *nun wau* , *ya'* . cara membacanya

memasukan suara *nun sukun* atau *tanwin* pada huruf setelahnya disertai mendengung dan panjangnya 2 harakat.

sedangkan *idgham bilagunnah* ialah apabila (ن) *sukun* atau *tanwin* yang membacanya memasukan huruf ke setelahnya tanpa mendengung hurufnya ada 2 yakni *ro* (ر) dan *lam* (ل). Cara membacanya memasukan suara *nun sukun* atau *tanwin* pada huruf setelahnya tanpa mendengung 1 harakat contoh *idgham bighunnah*

Tabel 2. 2 Contoh *Idghom Bigunnah*

Huruf	Nun Sukun	Tanwin
ي	مَنْ يَقُولُ	حَيْرًا يَرَهُ َّ
ن	مِنْ نُطْفَةٍ	يَوْمَئِذٍ نَاعِمَةً ٧
م	مِمَّنْ مَنَعَ	فِي كِتَابٍ مُّبِينٍ
و	مِنْ وَرَقَةٍ	مَوَدَّةٍ وَرَحْمَةٍ

Kecuali *nun sukun* yang bertemu dengan *wawu* atau *ya'* dalam satu kalimat maka wajib dibaca izhar atau jelas. Contoh: دُنْيَا-بُنْيَانُ-قِنْوَانُ-صِنْوَانُ

Tabel 2. 3 Contoh *Idgham Bilaghunnah*

Huruf	<i>Nun sukun</i>	<i>Tanwin</i>
ل	مِنْ لَدُنْهُ	قَوْلًا لِّتَنَا
ر	مِنْ رَبِّهِمْ	غَفُورٍ رَّحِيمٍ

c. *Ikhfa Halqi*

Ikhfa berarti menyembunyikan disamarkan yang maksudnya menyembunyikan atau menyamarkan bunyi huruf *nun* pada saat *nun mati* atau *tanwin* bertemu dengan huruf-huruf ikhfa. Semua bacaan dengan ikhfa adalah dua harakat. Hurufnya: *ta* , *tsha* , *jim* , *dal* , *dzal* , *zai* , *sin* , *syin* , *shad* , *dhad* , *tha* , *zha* , *fa* , *qof* , dan *kaf* . Cara membacanya samar dengan mendengung 2 harakat.

Tabel 2. 4 Contoh *Ikhfa'*

Huruf	<i>Nun sukun</i>	<i>Tanwin</i>
ت	مَنْ تَابَ	جَنَّتِ تَجْرِي
ث	مَنْشُورًا	شَهَابٌ ثَاقِبٌ

Huruf	Nun sukun	Tanwin
ج	مِنْ جُوعٍ	سَرَاخًا جَمِيلًا
د	اندا دا	دَكَا دَكَا
ذ	مِنْ ذَلِكْ	صَوَابًا ذَلِكْ
ز	مِنْ زَرْعٍ	صَعِيدًا زَلَقًا
س	مِنْ سُورَةٍ	قِيْلًا سَلْمًا سَلْمًا
ش	مُنْشِئُونَ	عَفُورٌ شُكُورٌ
ص	مَنْصُورٍ	عَمَلًا صَالِحًا
ض	مَنْضُودٍ	مَعِيْشَةً ضَنْكًا
ط	يَنْطِفُونَ	شَرَابًا طَهُورًا
ظ	يَنْظُرُونَ	ظِلًّا ظَلِيلًا
ف	أَنْفُسِهِمْ	خَالِدًا فِيْهَا

Huruf	<i>Nun sukun</i>	<i>Tanwin</i>
ق	مَنْ قَامَ	ثَمَّناً قَلِيلاً
ك	مَنْ كَانَ	فَاكْهَةً كَثِيرَةً

Ikhfa' dibagi menjadi 3 tingkatan:

a) *Ikhfa' A'la* : Dominan *ikhfa'* daripada *ghunnah* yaitu *nun sukun* atau *tanwin*

: ت، د، ط :

b) *Ikhfa' Adna*: Dominan *ghunnah* daripada *ikhfa'* yaitu *nun sukun* atau

tanwin: ق، ك

c) *Ikhfa' Ausat* : sama antara *ghunnah* dan *ikhfa'* selain lima huruf di atas²²

c. *Iqlab*

Hukum *Iqlab* terjadi apabila *nun mati* atau *tanwin* bertemu dengan huruf “ba” (ب) dimana bunyi huruf *nun* pada saat *nun mati* atau *tanwin* bertemu dengan huruf “ba” dibaca menjadi *mim* disertai dengan dengung. Setiap bacaan yang mengandung *iqlab* dibaca dua harakat. Hurufnya: ب.²³

22 LP3Q, 65–68.

23 Wardani, “Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis android.”

Tabel 2. 5 Contoh Iqlab

Huruf	<i>Nun sukun</i>	<i>Tanwin</i>
ب	مِنْ بَعْدُ	سَمِيعٌ بِصِيرٍ

E. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar secara bahasa terdiri dari 2 suku kata yang pertama minat yang berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu keinginan atau kemauan. Sedangkan belajar yaitu berusaha memperoleh pengetahuan atau ilmu. Dapat disimpulkan dari kata minat dan belajar yaitu kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu keinginan untuk memperoleh pengetahuan atau ilmu.²⁴

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan memperkokoh kepribadian. Proses belajar merupakan sebuah langkah untuk memperoleh pengetahuan. Berdasarkan uraian di atas belajar adalah sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk tujuan perubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Berkaitan dengan pendapat di atas bahwa ng diperoleh melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya belajar merupakan

²⁴ Muzakkir, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*, 152.

suatu proses yang dilakukan oleh siswa untuk melakukan kegiatan. Dengan kata lain belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan pengalaman belajarnya.

Slameto (2015) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar ialah, “salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif dan psikomotorik.”²⁵

Minat pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pendapat di atas minat merupakan suatu ketertarikan seseorang untuk memperhatikan atau terlibat dalam aktivitas belajar secara aktif. Guru menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif (bertanya, mempertanyakan, mengemukakan pendapat).

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat di atas apabila siswa berminat terhadap sesuatu maka siswa tersebut cenderung untuk member perhatian yang lebih besar terhadap

²⁵ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).

sesuatu yang diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang.²⁶

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa

Agar siswa memiliki minat untuk belajar, ada beberapa faktor yang berhubungan dengan minat. Guru harus selalu berusaha membangkitkan minat siswa agar pembelajaran menyenangkan, sehingga siswa dapat mencapai hasil yang baik. ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu

- a. Faktor dorongan dalam,
- b. Faktor motivasi sosial,
- c. Faktor emosional.²⁷

Ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah sesuatu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan seorang peserta didik. Sedangkan faktor eksternal faktor yang di pengaruhi dari luar misalnya perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua pada pembelajaran di rumah fasilitas dan kebutuhan yang menjadikan oleh orang tua serta faktor lingkungan sekitar yang menyebabkan salah satu dari faktor yang

26 "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik | Simbolon | Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed," 15, diakses 21 Desember 2022, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1323/1084>.

27 "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik | Simbolon | Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed," 16, diakses 21 Desember 2022, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1323/1084>.

mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sekolah termasuk ke dalam salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar seorang peserta didik.

Di dalam proses belajar mengajar guru merupakan peran penting untuk membantu dalam meningkatkan minat belajar di sekolah. Kemudian lingkungan keluarga juga mempengaruhi minat belajar peserta didik contohnya seperti memberikan fasilitas untuk belajar saat anaknya membutuhkan fasilitas belajar guna untuk memudahkan anak dalam semangat untuk belajar.²⁸

3. Indikator Minat Belajar

Ada empat indikator minat belajar yaitu:

a. Perasaan senang

Perasaan senang karena siswa tidak akan terpaksa dalam belajar sehingga hadir dalam kelas dan senang mengikuti pembelajaran.

b. Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar

c. Ketertarikan

Ketertarikan sehingga siswa antusias dan tidak menunda tugas yang diberikan
Penerimaan/perhatian.

d. Perhatian siswa

Konsentrasi fokus sehingga mendengarkan dan mencatat dalam kegiatan belajar.²⁹

28 Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani dan Arusman Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (29 Juli 2022): 138, <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.

29 Sutiyarti Milenia Rini, "Analisis Penggunaan Media Mind Map Pada Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Bahasa Sman 1 Batu," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang* 8 (2022): 39–40.