

**EFEKTIVITAS *EDUCAPLAY* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MAHASANTRI PADA PEMBELAJARAN KITAB *TUHFATUT THULLAB* KELAS
ASASI DI MA'HAD SUNAN AMPEL AL-'ALY**

SKRIPSI

OLEH

ABDUL SYAWAL

NIM. 220101110143



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**EFEKTIVITAS *EDUCAPLAY* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MAHASANTRI PEMBELAJARAN KITAB *TUHFATUT THULLAB* PADA KELAS**

ASASI DI MA'HAD SUNAN AMPEL AL-'ALY

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh:

Abdul Syawal

NIM. 220101110143



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

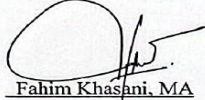
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Efektivitas Educaplay Dalam Pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab Pada Kelas Asasi Di Ma'had Sunan Ampel Al-Aly” oleh Abdul Syawal ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang.

Dosen Pembimbing

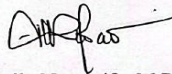


Fahim Khasani, MA

NIP. 199007102019031012

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Dr. Lailly Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Efektivitas Educaplay Dalam Pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab Pada Kelas Asasi Ma'had Sunan Ampel Al-Aly” oleh Abdul Syawal ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 23 Juni 2026.

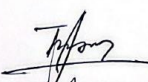
Dewan Penguji

Tanda Tangan

Penguji utama

Prof. Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag.

NIP. 196608251994031002


:

Ketua

Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I.

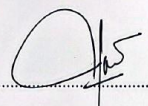
NIP. 195612311983031032


:

Sekretaris

Fahim Khasani, MA.

NIP. 199007102019031012


:

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.

NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Fahim Khasani, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Abdul Syawal
Lamp: 4 (empat) eksemplar

Malang, 08 Juni 2026

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Trbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Abdul Syawal
NIM : 220101110143
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Efektivitas Educaplay Dalam Pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab Pada Kelas Asasi Di Ma'had Sunan Ampel Al-Aly

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing,



Fahim Khasani, MA

NIP. 199007102019031012

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abdul Syawal

NIM : 220101110143

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Efektivitas Educaplay Dalam Pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab Pada Kelas Asasi Di Ma'had Sunan Ampel Al-Aly

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya sendiri bersiap untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan pihak manapun.

Malang, 08 Juni 2026

Hormat saya,



Abdul Syawal

NIM. 220101110143

MOTO

“Don’t Stop Improving Your Self”

(Abdul Syawal)

“Don’t Let Money Change You. Manusia yang sehat adalah manusia yang mempunyai kendali yang kuat terhadap dirinya sendiri.”

(Ade Setiawan)

“Kehidupan itu seperti langit yang terus berpindah dan bergerak, langit takkan selamanya cerah dan salju takkan selamanya turun”

(Kimetsu No Yaiba)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah serta karunia dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Karya tulis ini belum tentu dapat terselesaikan tanpa adanya doa, dukungan, bantuan, serta motivasi dari banyak pihak. Karena hal itu, dengan penuh rasa hormat penulis mempersembahkan karya tulis ini kepada.

1. Untuk kedua orang tua yang selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk anaknya, dan selalu berdoa untuk kesuksesan anak-anaknya. Beliau berdua salah satu alasan penulis bisa sampai titik ini, semoga beliau berdua selalu diberikan kesehatan dan keberkahan dalam hidup.
2. Keluarga dekat dari penulis yang berada di desa, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
3. Teman-teman seperjuangan penulis dari Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022.
4. Teman-teman dari grup Ayo Wisuda, Naufal, Aidy, Nanda, Neyla dan Himmah, yang tidak bosan-bosan mengingatkan untuk mengerjakan skripsi ini.
5. Musyrif-musyrif mabna Al-Ghazali 23, terkhusus untuk pendamping kamar penulis yakni, Cak Shiddiq yang menjadi pengarah penulis selama tahun pertama perkuliahan. Dan juga teman-teman kamar 35 dan 36 yang menjadi tempat bercerita di tahun pertama perkuliahan.

6. Musyrif-musyrif Ibnu Khaldun dan Ibnu Sina, dan tidak lupa untuk murobbi penulis di dua mabna tersebut, yakni Ustadz Edi Santoso, S.H. yang juga memberikan motivasi dan kesempatan selama di ma'had. Dan juga dampingan penulis di Mabna Ibnu Khaldun dan Ibnu Sina.
7. Musyrif-musyrif Mabna Al-Ghazali 56, terkhusus untuk Pengasuh Mabna Al-Ghazali Dr. KH. Badruddin, M.HI. dan murobbi Ustadz Ahmad Athoillahy Attaufiqy, S.Pd. Dan tidak lupa mahasantri dampingan penulis kamar 17 dan 18 dengan segala tingkahnya.
8. Teman-teman UPKM El-Ma'rifah, dan terkhusus untuk Badan Pengurus Harian, Kak Zuhel, Kak Hakim, Kak Putri, Kak Iza, Kak Diyan dan Kak Hafidza yang selalu memberikan semangat dan dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Terkhusus untuk The Queen yang senantiasa menguatkan dan meyakinkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan beberapa hal yang tidak dapat penulis ungkapkan dalam bentuk kata-kata pada kesempatan kali ini.
10. Terakhir ialah untuk diri sendiri yang selalu bertahan dan kuat menghadapi pertengkaran dengan pikiran, hati dan lain sebagainya.

KATA PENGANTAR

Dengan diwakili kata Alhamdulillah, rasa syukur yang amat dalam atas limpahan karunia dan nikmat yang banyak dari Allah SWT kepada penulis dan kita semua, sehingga penulisan skripsi ini yang berjudul : *“Efektivitas Educaplay Dalam Pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab Pada Kelas Asasi Di Ma’had Sunan Ampel Al-’Aly”*. Kemudian sholawat dan salam selalu diucapkan dan dilantunkan kepada kekasih Allah, yang membawa ummat menuju jalan yang disukai oleh Allah SWT yakni Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat-sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga hari akhir nanti Aamiin.

Selanjutnya penulis dengan penuh kesadaran mengetahui bahwasanya perjalanan studi maupun penyelesaian skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis sungguh ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, CAHRM, CRMP. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Fahim Khasani, MA. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam memberikan arahan, bantuan dan nasehat serta motivasi kepada penulis selama penyelesaian skripsi ini. Semoga bapak diberikan kesehatan, keberkahan dan

kesuksesan dalam setiap langkah.

5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang sudah memberikan ilmu kepada penulis, dan terkhusus untuk bapak Rohmanan, M.Thi. selaku dosen wali penulis yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama di bangku perkuliahan.
6. Kepada KH. Dr. Ahmad Izzuddin, M.Hi. selaku mudir Pusat Ma'had Al-Jami'ah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian skripsi ini di Ma'had. Dan tidak lupa juga untuk Kyai Muhammad Hasyim, MA. yang telah berkenan memberikan izin bagi penulis untuk meneliti di divisi Ta'lim Al-Qura'an.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masihlah jauh dari kata sempurna, dikarenakan adanya keterbatasan dalam ilmu pengetahuan yang dimiliki dan kemampuan individu yang penulis punya. Oleh sebab itu, untuk segala bentuk kritik dan saran yang dapat membangun dari pembaca diharapkan untuk menjadi pelengkap skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa kebermanfaatan bagi penulis sendiri ataupun bagi pembaca. Aamiin Yaa Rabbal 'Alamin.

Penulis

Abdul Syawal

PEDOMAN TRANSLITERASI

Dengan berlandaskan keputusan bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dan Menteri Agama RI No. 0543 Nn/U/1987 dan No. 158 Tahun 1987, maka sebab itu kepenulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini secara garis besar diuraikan seperti berikut.

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS	v
MOTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK.....	xx
ABSTRACT	xxi
ملخص.....	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	1

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Orisinalitas Penelitian	7
F. Definisi Istilah	14
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
A. Kajian Teori	19
1. Efektivitas	19
2. Media Pembelajaran	20
a. Pengertian media pembelajaran.....	20
b. Jenis-jenis media pembelajaran.....	21
3. Minat Belajar.....	24
4. Respon Peserta Didik.....	25
5. Pembelajaran Al-Qur'an dan Tajwid	26
B. Kerangka Berpikir	28
C. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
B. Lokasi Penelitian	31
C. Variabel Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
1. Angket.....	33
2. Tes Hasil Belajar.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Keabsahan Data.....	38
1. Uji Validitas.....	38
2. Uji Reliabilitas.....	40
3. Uji Normalitas	41
4. Uji Homogenitas.....	42
H. Analisis Data	43
1. Analisis data angket	43
2. Analisis data hasil belajar.....	45
BAB IV PAPARAN DATA HASIL PENELITIAN	47
A. Paparan Data	47
1. Latar Belakang Berdirinya Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly	47

2. Visi dan Misi Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly.....	53
3. Struktur Kepengurusan	54
4. Sarana dan Prasarana	57
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	58
1. Deskripsi Data	58
2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	63
a. Angket	63
b. Hasil Belajar.....	65
3. Analisis Data	68
a. Angket	68
BAB V PEMBAHASAN	79
A. Penerapan <i>Educaplay</i> dalam Pembelajaran Kitab <i>Tuhfatut</i> <i>Thullab</i> Kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly	79
B. Respon dan Minat Belajar Mahasantri dalam Pembelajaran Kitab <i>Tuhfatut Thullab</i> dengan <i>Educaplay</i>	82
C. Perbedaan Hasil Belajar Mahasantri Sebelum dan Sesudah Menggunakan <i>Educaplay</i> dalam Pembelajaran Kitab <i>Tuhfatut Thullab</i>	85
BAB VI PENUTUP	91
A. Simpulan.....	91
B. Implikasi	93

1. Implikasi Teoritis	93
2. Implikasi Praktis	93
C. Saran	94
1. Bagi Ma'had Sunan Ampel Al-' Aly	94
2. Bagi Mu'allim	94
3. Bagi Peneliti Selanjutnya	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas	11
Tabel 3.1 Alternatif Jawaban Angket.....	35
Tabel 3.2 Pernyataan Angket.....	36
Tabel 3.3 Indikator TCR	45
Tabel 4.4 Validitas Kuesioner.....	64
Tabel 4.5 Validitas Soal.....	66
Tabel 4.6 Analisis TCR	69
Tabel 4.7 Uji Normalitas	76
Tabel 4.8 Uji Man-Whitney	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi	54
Gambar 4. 2 Reliabilitas Angket	65
Gambar 4. 3 Realibilitas Soal.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penerapan <i>Educaplay</i>	102
Lampiran 2 Bukti Bimbingan Skripsi	103
Lampiran 3 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	105
Lampiran 1 Penerapan <i>Educaplay</i>	102
Lampiran 2 Bukti Bimbingan Skripsi	103
Lampiran 3 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	105
LAMPIRAN 4 Data Kelas Eksperimen	106
LAMPIRAN 5 Data Kelas Kontrol	107
LAMPIRAN 6 Hasil Pre-Test Post-Test	108
LAMPIRAN 7 Soal-Soal	109

ABSTRAK

Syawal, Abdul. 2026. *Efektivitas Educaplay Dalam Pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab Pada Kelas Asasi Di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly*. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Fahim Khasani, MA.

Kata Kunci: Efektivitas, *Educaplay*, Pembelajaran Tajwid, Kitab Tuhfatut Thullab, Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly.

Pembelajaran tajwid di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly kelas Asasi selama ini masih mengandalkan pendekatan konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif mahasiswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman materi tajwid dalam kitab Tuhfatut Thullab. Sebagai solusi, penelitian ini mengkaji penggunaan *Educaplay*, platform berbasis gamifikasi, sebagai media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan *Educaplay* dalam pembelajaran kitab Tuhfatut Thullab, (2) menganalisis respons dan minat belajar mahasiswa terhadap penggunaan *Educaplay*, serta (3) mengukur perbedaan hasil belajar mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental. Sampel terdiri dari 34 mahasiswa kelas Asasi A sebagai kelas eksperimen dan 33 mahasiswa kelas Asasi B sebagai kelas kontrol, yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert dan soal pre-test post-test pilihan ganda sebanyak 25 butir. Data dianalisis menggunakan Tingkat Capaian Responden (TCR) dan uji Mann-Whitney.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* dilaksanakan melalui empat tahapan: apersepsi interaktif, penyampaian materi visual-audio, evaluasi berbasis game edukatif, dan sesi review bersama. Respons dan minat belajar mahasiswa sangat positif dengan rata-rata TCR sebesar 85,8% (kategori Sangat Baik). Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen (rata-rata post-test 85,53) dan kelas kontrol (rata-rata post-test 62,06), dengan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Dengan demikian, *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa kelas Asasi pada pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly.

ABSTRACT

Syawal, Abdul. 2026. *The Effectiveness of Educaplay in Learning Kitab Tuhfatut Thullabat the Asasi Class in Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly*. Undergraduate Thesis. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Advisor : Fahim Khasani, MA.

Keywords: Effectiveness, *Educaplay*, Tajweed Learning, Kitab Tuhfatut Thullab, Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly.

Tajwid instruction in the foundational classes at Ma'had Sunan Ampel Al-Aly has thus far relied on a conventional approach that tends to be monotonous and fails to engage students actively, resulting in low motivation and poor comprehension of the tajwid material in the Tuhfatut Thullab textbook. As a solution, this study examines the use of Educaplay, a gamification-based platform, as an interactive learning medium.

This study aims to: (1) describe the implementation of Educaplay in teaching the *Tuhfatut Thullab* textbook, (2) analyze the students' responses and interest in learning regarding the use of Educaplay, and (3) measure differences in students' learning outcomes before and after its use. The study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of 34 students in the Asasi A class as the experimental group and 33 students in the Asasi B class as the control group, selected through purposive sampling. The research instruments included a Likert-scale questionnaire and a 25-item multiple-choice pre-test and post-test. Data were analyzed using the Respondent Achievement Level (RAL) and the Mann-Whitney test.

The results showed that the implementation of Educaplay was carried out through four stages: interactive apperception, presentation of visual-audio material, evaluation based on educational games, and a joint review session. The students' responses and interest in learning were very positive, with an average RAC of 85.8% (Very Good category). There was a significant difference in learning outcomes between the experimental class (average post-test score of 85.53) and the control class (average post-test score of 62.06), with a p-value of 0.000 ($p < 0.05$). Thus, Educaplay has been proven effective in improving the understanding of students in the Asasi class regarding the study of the Tuhfatut Thullab textbook at Ma'had Sunan Ampel Al-Aly.

ملخص

شوال، عبد. 2026. فعالية برنامج *Educaplay* في تدريس كتاب «تحفة الطلاب» في الصف التمهيدي بمعهد سنان أمبل العالي. قسم التربية الإسلامية، كلية التربية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. مشرف الأطروحة: فهم خساني، ماجستير.

الكلمات المفتاحية: الفعالية، *Educaplay*، تعليم التجويد، كتاب «تحفة الطلاب»، معهد سنان أمبل العالي.

لا يزال تعليم التجويد في الفصل التأسيسي بمعهد سونان أمبل العالي يعتمد حتى الآن على النهج التقليدي الذي يميل إلى الرتبة ويفتقر إلى إشراك الطلاب بشكل فعال، مما يؤثر سلباً على انخفاض الحافز وفهم مادة التجويد في كتاب «تحفة الطلاب». وكحل لهذه المشكلة، تبحث هذه الدراسة استخدام «إيديوك بلاي»، وهي منصة قائمة على الألعاب التعليمية، كوسيلة تعليمية تفاعلية.

يهدف هذا البحث إلى: (1) وصف تطبيق «إيديكابلاي» في تدريس كتاب «تحفة الطلاب»، (2) تحليل استجابة الطلاب واهتمامهم بالتعلم تجاه استخدام «إيديكابلاي»، و(3) قياس الفرق في نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد استخدامه. استخدم البحث نهجاً كمياً بتصميم شبه تجريبي. تألفت العينة من 34 طالباً من الفصل الأساسي «أ» كفصل تجريبي و33 طالباً من الفصل الأساسي «ب» كفصل مراقبة، تم اختيارهم من خلال تقنية العينات الموجهة. وتضمنت أدوات البحث استبياناً على مقياس ليكرت واختباراً تمهيدياً واختباراً نهائياً من 25 سؤالاً من نوع الاختيار من متعدد. تم تحليل البيانات باستخدام «مستوى إنجاز المستجيبين» (TCR) واختبار مان-ويتني.

أظهرت نتائج البحث أن تطبيق «إيديكابلاي» تم من خلال أربع مراحل: الإدراك التفاعلي، وتقديم المواد المرئية والمسموعة، والتقييم القائم على الألعاب التعليمية، وجلسة المراجعة الجماعية. كانت استجابة الطلاب واهتمامهم بالتعلم إيجابية للغاية، حيث بلغ متوسط مستوى إنجاز المستجيبين (TCR) 85,8% (فئة «جيد جداً»). وكان هناك فرق ذو دلالة إحصائية في نتائج التعلم بين الفصل التجريبي (متوسط الاختبار اللاحق 85,53) والفصل الضابط (متوسط الاختبار اللاحق 62,06)، بقيمة $p > 0,05$ ($p = 0,000$). وبالتالي، ثبت أن برنامج «إيديوكابلاي» فعال في تحسين فهم طلاب الصف الأساسي عند دراسة كتاب «تحفة الطلاب» في معهد سونان أمبل العالي.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Al-Qur'an memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk generasi yang terampil dalam membaca dan memahami Al-Qur'an secara mendalam. Salah satu aspek yang perlu dikuasai adalah tajwid, karena tajwid mempengaruhi ketepatan membaca dan maknanya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Direktur Pendidikan Islam, Dr. Ahmad Zayadi, M.Pd, "Memahami aturan dasar tajwid merupakan aspek penting dalam meningkatkan kelancaran membaca Al-Qur'an, karena berperan dalam meminimalkan kesalahan saat membaca ayat-ayat suci." Namun faktanya, banyak Muslim masih kesulitan mempelajari aturan membaca Al-Qur'an.¹ Faktanya, berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Kementerian Agama pada tahun 2023, hanya sekitar 42,44% Muslim yang mampu membaca Al-Qur'an sesuai dengan aturan tajwid. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian dan sensus yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) bekerja sama dengan Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) pada tahun 2023, yang

¹ Moh Khoeron, "Survei Kemenag, Indeks Literasi Al-Qur'an Kategori Tinggi," Kementerian Agama Republik Indonesia, 2023, <https://kemenag.go.id/nasional/survei-kemenag-indeks-literasi-al-qur-an-kategori-tinggi-w0A7W>.

menunjukkan bahwa presentase warga Indonesia yang tidak dapat membaca Al-Qur'an berkisar antara 53,57% hingga 65%, yang berdampak pada kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa Muslim di sekolah dan mahasiswa perguruan tinggi.²

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti, kesulitan dalam memahami tajwid yang memiliki banyak cabang materi, kurangnya variasi metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajarannya. Metode dan media konvensional cocok hanya untuk menyampaikan hal-hal baru saja. Karena hal tersebut menimbulkan kebosanan dan kurangnya motivasi belajar. Dengan menggabungkan metode konvensional dan metode modern, maka akan tercipta suasana kelas yang interaktif.

Hal ini menyebabkan beberapa kendala antara lain, kurangnya partisipasi aktif dari mahasiswa, menurunnya motivasi belajar, serta kesulitan dalam memahami materi tajwid yang disampaikan. Di era digital saat ini, pendekatan semacam ini dirasa kurang efektif untuk menjawab tantangan zaman dan kebutuhan peserta didik yang kini didominasi oleh generasi digital. Di lingkungan Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, memiliki program yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang tajwid dan menerapkannya dalam membaca Al-Qur'an, biasanya disebut dengan

² Moh Khoeron, "Kemenag Dan PTIQ Sinergi Program Tuntas Baca Al-Qur'an Di Sekolah," Kementerian Agama Republik Indonesia, 2025, <https://kemenag.go.id/nasional/kemenag-dan-ptiq-sinergi-program-tuntas-baca-al-qur-an-di-sekolah-KEoHr>.

Ta'lim Al-Qur'an. Dalam program Ta'lim Al-Qur'an bahan ajarnya menggunakan kitab *Tuhfatut Thullabyang* diberikan kepada mahasantri kelas Asasi, Mutawassith, dan Al-'Aly. Dalam praktiknya proses belajar kitab ini masih kerap menerapkan metode dan media pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan hafalan yang bersifat repetitif dan kurang variatif.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, dunia pendidikan mengalami pergeseran signifikan dalam metode dan media pembelajaran. Guru dan pengajar diharapkan mampu menunjukkan kreativitas dan adaptabilitas yang lebih tinggi dengan memanfaatkan media digital interaktif sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu sarana yang kini semakin banyak digunakan dalam bidang pendidikan adalah *Educaplay*. *Educaplay* ialah sebuah platform pembelajaran digital, yang memungkinkan pembuatan berbagai aktivitas edukatif seperti kuis, teka-teki silang, permainan interaktif, pencocokan istilah dan latihan berbasis audio-visual. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa.³

Merujuk pada hasil studi Gita Kartika Septiana dan Qomi Akit Jauhari dalam jurnal *Maharaat Lughawiyat*, media interaktif *Educaplay*

³ Fadilla Ulfah Febbryromundza, Sahara, Dwi Rayana Siregar, "Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Game (Educaplay) Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Mahasiswa JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]," *Jurnal Media Informatika [Jumin]* 6, no. 2 (2024): 478–83.

terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab. Selain itu, dengan adanya kombinasi mekanisme permainan, visual dan audio, penggunaan media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa, partisipasi aktif dan retensi pengetahuan.⁴ Tidak hanya dalam konteks pembelajaran bahasa, hasil penelitian Saiful Anwar dan Jasiah dalam Jurnal Budi Pekerti Agama Islam menunjukkan bahwa *Educaplay* sebagai media berbasis game yang mampu untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan *Educaplay* tidak hanya membuat siswa lebih memahami materi, tetapi juga membuat mereka lebih bersemangat dan kreatif selama di kelas.⁵

Dalam konteks pembelajaran tajwid pada kitab *Tuhfatut Thullab* penggunaan media seperti *Educaplay* menjadi salah satu terobosan yang patut dicoba. Dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif *Educaplay* berpotensi memperkaya metode dan media pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab*, mempermudah pemahaman mahasantri terhadap materi tajwid, serta meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran.

⁴ Gita Kartika Septiana and Qomi Akit Jauhari, "Pemanfaatan Media Interaktif Froggy Jumps Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Sdi Surya Buana Malang," *Maharaat Lughawiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2025): 90–99, <https://doi.org/10.18860/jpba.v4i2.15551>.

⁵ Saiful Anwar and Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 355–57, <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai/article/view/913>.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai efektivitas penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* pada kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly, dianggap sangat penting dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana media *Educaplay* mampu membantu proses pembelajaran tajwid kitab *Tuhfatut Thullab* secara efektif, baik dari segi pemahaman materi, keterlibatan mahasiswa, maupun motivasi belajar mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan Ma'had serta menjadi alternatif strategis dalam menjembatani tradisi keilmuan Islam dengan kemajuan teknologi pendidikan masa kini.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil berdasarkan uraian latar belakang diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan *Educaplay* dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab*?
2. Bagaimana respon dan minat belajar mahasiswa dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* menggunakan *Educaplay* ?
3. Bagaimana efektivitas *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan *Educaplay* dalam pembelajaran kitab

Tuhfatut Thullab.

2. Untuk mengetahui respon dan minat belajar mahasantri terhadap pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* dengan menggunakan *Educaplay*.
3. Untuk mengetahui efektivitas *Educaplay* terhadap hasil belajar mahasantri dalam pembelajaran kitab Tuhfatut Thullab.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangsih pengetahuan dan wawasan ilmiah mengenai efektivitas penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran tajwid, baik bagi pembaca maupun bagi instansi Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang.
 - b. Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam bidang pendidikan Islam dengan menggunakan media digital.
 - c. Penelitian ini dapat dijadikan sumber daya data bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian tentang penggunaan *Educaplay*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi dan bahan evaluasi dalam pembelajaran tajwid terkhusus pembelajaran dengan menggunakan kitab Tuhfatut Thullab.
 - b. Bagi Guru / Muallim / Muallimah

Dapat memberikan tambahan rujukan dalam kegiatan belajar

mengajar tentang ilmu tajwid dengan menggunakan *Educaplay*, untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan.

c. Bagi Penulis

Bisa menjadi bekal bagi penulis di masa yang akan datang dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan *Educaplay*.

E. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini berisikan perbandingan yang menunjukkan perbedaan atau persamaan atau variasi pengkajian dengan pengamatan yang sama. Dalam hal ini, penulis berusaha menyajikan persamaan dan perbedaan mengenai penelitian yang sedang dilakukan dengan kajian-kajian penelitian sebelumnya. Sehingga tampak fokus yang perlu penulis tekankan pada penelitian yang sedang dilakukan agar tercapai maksud dan tujuan sesuai dengan tujuan dan manfaat penelitian. Berikut ialah penelitian terdahulu atau penelitian yang memiliki kesamaan dengan “ Efektivitas *Educaplay* Dalam Pembelajaran Kitab *Tuhfatut Thullab* Pada Kelas Asasi Di Ma’had Sunan Ampel Al-’Aly :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hikmah Kabriati Amaliah K. dengan judul “ The Effectiveness Of Game-Based Learning Using *Educaplay* On Students’ Reading Comprehension Of Descriptive And Procedure Texts “. Penelitian ini memiliki fokus penelitian pada penerapan *Educaplay* dalam meningkatkan kemampuan reading comprehension siswa kelas X SMA 4 Tangerang Selatan

dalam memahami prosedur dan deskriptif (bahasa Inggris).⁶ Persamaan karya Hikmah Kabriati dengan penelitian ini ialah sama-sama menggunakan *Educaplay* sebagai media dalam proses pembelajarannya. Perbedaannya, penelitian Hikmah Kabriati berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris tentang reading comprehension. Sedangkan penelitian ini, berfokus pada meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang materi tajwid dalam kitab Tuhfatut Thullab.

2. Penelitian Febbryromundza dkk. Dengan judul “ Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Game (*Educaplay*) Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Mahasiswa “. Penelitian ini mengkaji tentang efektivitas model pembelajaran Project Based Learning yang dikolaborasikan dengan media edukatif *Educaplay* dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa program studi pendidikan kimia.⁷ Karya tulis beliau dengan penelitian ini sama-sama menggunakan *Educaplay* sebagai media edukatifnya. Yang membedakan keduanya, penelitian Febbryromundza dkk berfokus pada peningkatan kreativitas belajar mahasiswa program studi pendidikan kimia. Sedangkan, skripsi ini berfokus pada efektivitas

⁶ Hikmah Kabriati Amaliah, “The Effectiveness Of Game-Based Learning Using Educaplay On Students’ Reading Comprehension Of Descriptive And Procedure Texts,” *Skripsi* (Syarif Hidayatullah State Islamic University, 2025), <https://share.google/4pBFxdCME6cxX9QLb>.

⁷ Febbryromundza, Sahara, Dwi Rayana Siregar, “Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Game (Educaplay) Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Mahasiswa Jurnal Media Informatika [JUMIN].”

Educaplay dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran tajwid kitab Tuhfatut Thullab.

3. Penelitian Devina Ayuningrum, dengan judul “ The Effectiveness Of Using *Educaplay*-Based Teaching Media For Teaching Vocabulary Of The Tenth Grade Students In SMA 2 Bae “. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan *Educaplay* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas X di SMA Negeri 2 Bae Kudus.⁸ Penelitian yang dilakukan oleh beliau memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu keduanya menggunakan *Educaplay* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya penelitian Devina menitikberatkan pada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas X SMA Negeri 2 Bae, sedangkan penelitian ini lebih mengarah pada peningkatan pemahaman mahasiswa kelas Asasi dalam pembelajaran tajwid kitab Tuhaftut Thullab.
4. Penelitian Saiful Anwar dan Jasiah, dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI “. Penelitian ini menggunakan platform *Educaplay* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi

⁸ Devina Ayuningrum, “The Effectiveness of Using *Educaplay*-Based Teaching Media for Teaching Vocabulary of The Tenth Grade Students In SMA 2 Bae,” *Applied Research on English Education (AREE)* 2, no. 2 (August 1, 2024): 83, <https://doi.org/10.26714/aree.2.2.2024.83-88>.

peserta didik dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam.⁹ Penelitian yang dilakukan oleh beliau memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu keduanya menggunakan platform *Educaplay* dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pendekatan dan subjek penelitian, Saiful Anwar dan Jaisah menerapkan pendekatan Research and Development dengan model Dick and Carey, dengan subjek siswa kelas VII MTS Muslimat NU Palangka Raya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan quasi-eksperimen dengan subjek mahasiswa kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly dalam pembelajaran tajwid kitab Tuhfatut Thullab.

5. Penelitian Muti Husnul Khotimah dan Sakholid Nasution dengan judul “ Exploring The Effectiveness Of *Educaplay* In Evaluating Arabic Vocabulary: Student And Teacher Perspectives “. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas, perspektif dan pengalaman menggunakan platform *Educaplay* sebagai media untuk mengevaluasi kosa kata bahasa Arab, baik itu perspektif guru maupun siswa.¹⁰ Karya Muti Husnul dan Sakholid Nasution memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama

⁹ Anwar and Jasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI.”

¹⁰ Muti Husnul and Sakholid Nasution, “Exploring the Effectiveness of Educaplay in Evaluating Arabic Vocabulary: Student and Teacher Perspectives,” *Studi Arab* (2025), <https://doi.org/10.35891/sa.v16i1.6238>.

menggunakan platform *Educaplay* sebagai media edukatifnya. Adapun perbedaannya, karya Muti Husnul dan Sakholid Nasution ini memiliki fokus penelitian pada perspektif siswa dan guru terhadap evaluasi kosa kata bahasa Arab dengan menggunakan *Educaplay* dan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X MA Laboratorium UIN Sumtera Utara.

Tabel 1. 1 Orisinalitas

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Hikmah Kabriati Amaliah K., The Effectiveness of Game-Based Learning Using <i>Educaplay</i> on Students' Reading Comprehension of Descriptive and Procedure Texts, Skripsi, 2025.	Sama-sama menggunakan platform <i>Educaplay</i> sebagai media edukatifnya. Sama-sama menggunakan metode kuantitatif dengan quasi eksperimental.	Berfokus pada materi pembelajaran bahasa Inggris pada materi teks deskriptif dan prosedur. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas X SMAN 4 Tangerang Selatan.	Berfokus pada efektivitas platform <i>Educaplay</i> dalam membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi tajwid dalam kitab Tuhfatut Thullab.
2	Febbryromundza, Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL)	Sama-sama menggunakan <i>Educaplay</i> sebagai media edukatifnya.	Berfokus pada peningkatan Kreatifitas belajar mahasiswa program	Mahasantri Ta'lim Al-Qur'an kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al-

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	Menggunakan Game (<i>Educaplay</i>) untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Mahasiswa, Artikel Jurnal, 2024.	Sama-sama melibatkan mahasiswa sebagai objek penelitiannya. Sama-sama menggunakan pendekatan quasi eksperimen.	studi pendidikan kimia. Berfokus pada peningkatan penguasaan kosa kata bahasa Inggris pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bae.	'Aly sebagai subjek dan tempat penelitiannya.
3	Devina Ayuningrum, The Effectiveness Of Using <i>Educaplay</i> - Based Teaching Media For Teaching Vocabulary Of The Tenth Grade Students In SMA 2 Bae, Artikel Jurnal, 2024.	Sama-sama menggunakan <i>Educaplay</i> sebagai media edukatif. Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.	Berfokus pada peningkatan penguasaan kosa kata Bahasa Inggris pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bae.	
4	Saiful Anwar dan Jaisah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game	Sama-sama menggunakan platform <i>Educaplay</i> sebagai media	Menggunakan akan metode Research and Development dengan model Dick	

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	<i>Educaplay</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI, Artikel Jurnal, 2025.	edukatifnya. Sama-sama berangkat dari permasalahan pembelajaran yang dianggap monoton.	and Carey. Berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Subjek penelitiannya ialah siswa kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya.	
5	Muti Husnul Khotimah dan Sakholid Nasution, Exploring The Effectiveness Of <i>Educaplay</i> In Evaluating Arabic Vocabulary: Student And Teacher Perspectives, Artikel Jurnal, 2025.	Sama-sama menggunakan platform <i>Educaplay</i> sebagai media dalam mencapai tujuan penelitiannya.	Berfokus pada meningkatkan motivasi belajar siswa dan menarik minat siswa dalam fase evaluasi kosa kata Arab. Subjek penelitiannya ialah siswa kelas X MA Laboratorium UIN Sumatera Utara.	

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
			Menggunakan metode kualitatif deskriptif.	

F. Definisi Istilah

Definisi istilah dihadirkan oleh peneliti untuk membatasi dan menghadirkan pandangan lain yang terkait dengan istilah yang digunakan. Beberapa definisi yang berkaitan dengan judul yaitu :

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif, menurut kamus besar Bahasa Indonesia efektif memiliki arti dampak, berfaedah, atau dapat menghasilkan. Sementara itu, keberhasilan dalam pengertian keefektifan merujuk pada situasi yang memiliki dampak, efisiensi, dan keberhasilan.

2. *Educaplay*

Educaplay adalah platform digital yang menyediakan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk proses pembelajaran. *Educaplay* menawarkan beragam aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan ingatan, yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya membuat siswa lebih

tertarik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam pelajaran secara lebih mendalam.¹¹ Dengan menu yang beragam dan mudah diakses, *Educaplay* membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, *Educaplay* menyajikan informasi melalui permainan audio-visual yang memudahkan siswa memahami materi.¹²

3. Tuhfatut Thullab

Tuhfatut Thullab ialah sumber rujukan utama yang digunakan oleh mua'allim dan mu'allimah dalam memberikan materi pada kegiatan Ta'lim Al-Qur'an. Kitab *Tuhfatut Thullab* berisikan tentang teori-teori dalam membaca Al-Qur'an menurut ilmu tajwid, mulai dari makhorijul huruf, hukum nun sukun dan tanwin hingga ghorib Al-Qur'an.

4. Asasi

Kelas Asasi ialah golongan kelas yang dibuat karena mahasantri didalamnya mempunyai kemampuan membaca Al-Qur'an yang rendah. Dan juga merupakan kelas yang belum bisa memahami hukum-hukum tajwid serta menerapkannya ketika membaca Al-

¹¹ Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya," *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (2024): 58–63, <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>.

¹² Pungky Selvia Taurista et al., "Implementasi Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Di Kelas 5 SDN Banjaran 4," *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 4 (2024): 320–27, <https://jiped.org/index.php/JSPG>.

Qur'an.¹³

5. Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly

Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly merupakan tempat yang pasti akan didiami mahasiswa baru Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Ma'had ini diinisiasi pada masa kepemimpinan Rektor KH. Dr. H. Imam Suprayogo dan di masa itu Universitas Islam Negeri Malang masih terkenal dengan nama STAIN (Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri). Adapun tujuan dengan adanya ma'had ini ialah untuk menyeimbangkan antara ilmu duniawi dengan ilmu akhirat, yang harapannya lulusan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tidak hanya profesional dalam bidangnya tapi juga memiliki nilai-nilai Islam di jiwanya.¹⁴

6. Ta'lim Al-Qur'an

Ta'lim Al-Qur'an adalah salah satu program yang diadakan Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly dengan tujuan untuk menekankan pemahaman tentang hukum-hukum tajwid yang kemudian bisa dipraktekkan ketika membaca Al-Qur'an.¹⁵ Pada kegiatan ini

¹³ Umar Al Faruq, "Program Pembelajaran Al Qur ' An Dalam Rangka Mencetak Mahasiswa Generasi Qur ' Ani Ditengah Persaingan Global (Studi Kasus Di Ma ' Had Sunan Ampel Al - ' Aly) 'ة", *Al-Iman: Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan* 4, No. 2 (2020): 13.

¹⁴ Dzul Fahmi Abdillah, "Peran Musyrif Untuk Meningkatkan Kesadaran Beribadah Mahasantri Mabna Al-Khawarizmi Uin Maulana Malik Ibrahim Malang" (Uin Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

¹⁵ Umar Al Faruq, "Program Pembelajaran Al Qur ' An Dalam Rangka Mencetak Mahasiswa Generasi Qur ' Ani Ditengah Persaingan Global (Studi Kasus Di Ma ' Had Sunan Ampel Al - ' Aly) 'ة

mempunyai tingkatan-tingkatan kelas yang ditentukan lewat placement test sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ada untuk memastikan bahwa proposal ini ditulis secara sistematis dan memudahkan pembaca memahami isi penelitian secara keseluruhan. Dan juga bertujuan untuk memberikan gambaran terkait langkah-langkah yang akan dilaksanakan. Berikut penjelasannya:

Bab I Pendahuluan, pada bagian ini berisikan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistem kepenulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, didalamnya terdapat kajian teori, kerangka berfikir dan juga hipotesis penelitian. Yang berfungsi sebagai landasan teoritis bagi peneliti dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah.

Bab III Metode Penelitian, secara rinci menguraikan pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, jenis metode dalam menganalisis data serta lokasi penelitian.

Bab IV Penyajian Data dan Hasil Penelitian, pada bab ini memuat penyajian data yang didapat ketika penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian yang sesuai dengan judul. Dan juga memuat

pemaparan terkait hasil dari yang diperoleh dalam penelitian.

Bab V Pembahasan, didalamnya berisikan pembahasan secara mendalam terkait rumusan-rumusan masalah yang dibahas pada bab sebelumnya, dengan teori-teori yang juga sudah dijelaskan sebelumnya.

Bab VI Penutup, pada bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Dan juga akan memuat beberapa saran dari peneliti.

Daftar Pustaka, berisikan sumber rujukan penelitian yang diambil dari artikel, buku, makalah dan lain-lain sebagai referensi dalam menyelesaikan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

Istilah “efektivitas” berasal dari kata “efektif”, yang berarti berhasil atau produktif. Dalam bidang pendidikan, efektivitas didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan suatu metode, media, atau strategi pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang. Pembelajaran dianggap efektif ketika siswa mengubah perilaku, pengetahuan, dan keterampilan mereka sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Dengan kata lain, efektivitas mencakup metode yang tepat, pencapaian tujuan, hasil belajar yang lebih baik, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran kitab Tuhfatut Thullab, efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui kemampuan mahasiswa untuk memahami, mengingat, dan menerapkan aturan tajwid dengan benar dalam membaca Al-Qur'an. Pembelajaran dianggap efektif jika mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar mereka, menunjukkan partisipasi yang lebih besar dalam aktivitas pembelajaran, dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam pelajaran tajwid.

Berdasarkan pemahaman umum tentang efektivitas, efektivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai tingkat pencapaian tujuan yang

telah ditentukan sebelumnya, dengan mempertimbangkan waktu pengukuran yang telah ditentukan. Pembelajaran dikatakan efektif, jika berhasil mencapai indikator-indikator tertentu secara optimal. Ada lima indikator utama yang mengukur efektivitas pembelajaran, yaitu manajemen implementasi pembelajaran, proses komunikasi, respons siswa, aktivitas pembelajaran, dan hasil pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, sekaligus merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Dalam kegiatan mengajar, guru sering dibantu oleh tenaga pendidik lainnya secara personal. Selain itu, guru juga berkewajiban untuk memberikan pengetahuan dan memfasilitasi proses pembelajaran melalui metode pengajaran yang tepat.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۖ

لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya : “ Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur. “
(Q.S. An Nahl : 78)

Dengan menerima informasi dalam proses pembelajaran, peserta didik akan lebih termotivasi. Untuk mendukung peningkatan kemampuan peserta didik dalam belajar, terdapat beberapa unsur penting yang perlu diperhatikan dalam pendidikan. Unsur-unsur tersebut meliputi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, materi yang dipelajari, metode atau strategi yang digunakan, serta alat evaluasi untuk mengukur hasil pembelajaran. Meskipun semua unsur ini dipilih dengan cermat, tujuan akhir pembelajaran tetap menjadi fokus utama yang menentukan arah keseluruhan proses.¹⁶

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah, termasuk media pembelajaran jarak jauh memungkinkan interaksi antara siswa dan guru terjadi dari lokasi yang berbeda tanpa kehadiran fisik di kelas, dengan dukungan platform seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, *E-learning* dan *Zoom*, yang menyediakan kelas yang aktif dan kreatif melalui interaksi dan diskusi.

Media digital untuk soal latihan, seperti *Google Form*, *Socrativ*, *That Quiz* dan *Quizziz*, membantu guru mengidentifikasi materi yang

¹⁶ Daniyati Ani Et Al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI Dr.Khez Muttaqien Purwakarta,” *Journal Of Student Research (Jsir)* 1, No. 1 (2023): 282–94.

belum dipahami dengan baik dan mengukur peningkatan kompetensi siswa dengan membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah sambil juga membuat pembelajaran online lebih bervariasi dan efisien dengan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Media pembelajaran audio-visual seperti *YouTube*, *Ruang Guru*, *Zenius Education*, *Quipper Class*, dan *Kelas Pintar* merupakan salah satu contoh media pembelajaran online yang berperan dalam memfasilitasi proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan belajar siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan, memperkaya, pengetahuan, dan memotivasi guru untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan berbagai media pembelajaran digital dapat mendukung proses pendidikan yang lebih efektif, menarik, dan selaras dengan teknologi.¹⁷

Educaplay merupakan platform digital yang menyediakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka teki silang, matching games, *fill in the blank*, hingga *listening comprehension*. *Educaplay* merupakan sebuah platform digital berbasis *web* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif. Melalui platform ini, guru dapat membuat beragam media pembelajaran, berbentuk permainan edukatif seperti kuis dan teka teki silang, mencocokkan pasangan, video interaktif, permainan mencari

¹⁷ Anisyah Yuniarti Et Al., “Media Konvensional Dan Media Digital Perubahan Yang Didapat Harus Bernilai Positif Bagi Diri Individu” *Journal Education And Technology* 4 (2023): 84–95.

kata dan aktivitas lainnya. *Educaplay* dapat diakses melalui website-nya www.Educaplay.com. *Educaplay* dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas, dan dapat dikolaborasikan dengan platform-platform pembelajaran online, salah satu contohnya ialah *Google Classroom*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muti Husnul Khotimah dan Sakholid Nasution, menggunakan *Educaplay* dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Setelah peserta menyelesaikan aktivitas yang diberikan, media ini dapat menampilkan hasil dan skor, yang menjadikannya alat evaluasi pembelajaran yang efektif.¹⁸ *Educaplay* dapat digunakan sebagai alat digital untuk mengajarkan dan mengevaluasi ilmu tajwid. Ini mencakup pengenalan makhroj huruf, hukum bacaan, dan latihan membaca ayat dengan aturan tajwid yang tepat. Mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan mendapatkan umpan balik langsung terhadap kemampuan mereka dengan fitur visual dan audio yang disediakan.

Selain itu, *Educaplay* sejalan dengan konsep pembelajaran aktif dan partisipatif di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly. Di sana mahasiswa tidak hanya diminta untuk menerima bahan, tetapi juga diminta untuk

¹⁸ Husnul and Nasution, "Exploring the Effectiveness of Educaplay in Evaluating Arabic Vocabulary: Student and Teacher Perspectives."

berkolaborasi, berlatih, dan memahami isi kitab Tuhfatut Thullab. Diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan gaya belajar generasi digital saat ini dengan menggunakan media ini.

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan internal yang ditunjukkan melalui rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan kuat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran tanpa adanya paksaan. Minat bukan sekadar ketertarikan sesaat terhadap suatu topik, melainkan juga mencakup rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik yang mendorong peserta didik untuk mengalokasikan waktu dan usaha tambahan guna memahami materi yang dipelajari.¹⁹

Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik antara lain kesiapan dalam menerima pelajaran, tingkat kehadiran mengikuti pembelajaran, kemampuan menjawab pertanyaan, semangat dalam merespons pertanyaan, perhatian selama proses pembelajaran berlangsung, ketekunan dalam mengerjakan latihan, serta rasa ketertarikan untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun tanya jawab di kelas. Semakin tinggi minat belajar peserta didik, semakin besar pula peluang mereka untuk mencapai hasil belajar

¹⁹ Ani Dwi Yanti and Durinta Puspasari, "Peran Minat Dalam Pembelajaran (Studi Pada Siswa SMK)," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024): 3394–3402, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>.

yang optimal.²⁰

Dalam konteks pembelajaran tajwid kitab Tuhfatut Thullab menggunakan media *Educaplay*, minat belajar mahasantri dapat dilihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti aktivitas kuis dan permainan edukatif, ketekunan dalam mengulang latihan, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik merupakan reaksi atau tanggapan yang muncul akibat adanya suatu stimulus dalam proses pembelajaran, baik berupa tanggapan positif maupun negatif terhadap metode, media, atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Respon ini dapat berupa sikap, pendapat, maupun perilaku peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran tertentu.²¹

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran biasanya diukur melalui beberapa aspek, antara lain ketertarikan terhadap tampilan media, kemudahan dalam mengoperasikan media, manfaat yang dirasakan dalam memahami materi, serta tingkat kepuasan setelah menggunakan media tersebut. Respon yang positif dari peserta

²⁰ Agus Setiawan, Wahyu Nugroho, and Dwi Widyaningtyas, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping," *Tanggap : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022): 92–109, <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>.

²¹ Dyah Ayu Candrawaty, Rian Damariswara, and Kuku Andri Aka, "Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7456–65, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3459>.

didik terhadap suatu media pembelajaran umumnya berbanding lurus dengan tingkat keaktifan dan efektivitas media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.²²

Respon yang baik dari mahasiswa juga dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan penerapan media pembelajaran digital, termasuk *Educaplay*, dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman mahasiswa terhadap materi tajwid kitab Tuhfatut Thullab.

5. Pembelajaran Al-Qur'an dan Tajwid

Pembelajaran Al-Qur'an merupakan proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan membaca Al-Qur'an yang bertujuan membentuk kemampuan peserta didik dalam melafalkan ayat-ayat Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah yang berlaku. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran Al-Qur'an adalah penguasaan ilmu tajwid, yaitu ilmu yang mempelajari tata cara membaca huruf-huruf Al-Qur'an dengan memperhatikan makhraj, sifat huruf, serta hukum-hukum bacaan agar sesuai dengan kaidah yang diajarkan.²³

Ilmu tajwid memiliki kedudukan penting dalam mempelajari Al-Qur'an karena kesalahan dalam pengucapan huruf maupun penerapan

²² Rizkia Arlianti, R. Pangestika, and N. Ngazizah, "Analisis Respon Dan Keaktifan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Zoom," *Jurnal Dharma PGSD* 1, no. 2 (2021).

²³ A. Gafur et al., "Pentingnya Ilmu Tajwid Dalam Mempelajari Al-Qur'an," *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 6 (2023): 13337–43, <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.23698>.

hukum bacaan dapat memengaruhi makna ayat yang dibaca. Oleh karena itu, pembelajaran tajwid perlu disampaikan secara sistematis dan berkelanjutan, baik melalui metode konvensional seperti hafalan dan latihan berulang, maupun melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan peserta didik dalam membaca Al-Qur'an secara fasih dan tartil.²⁴

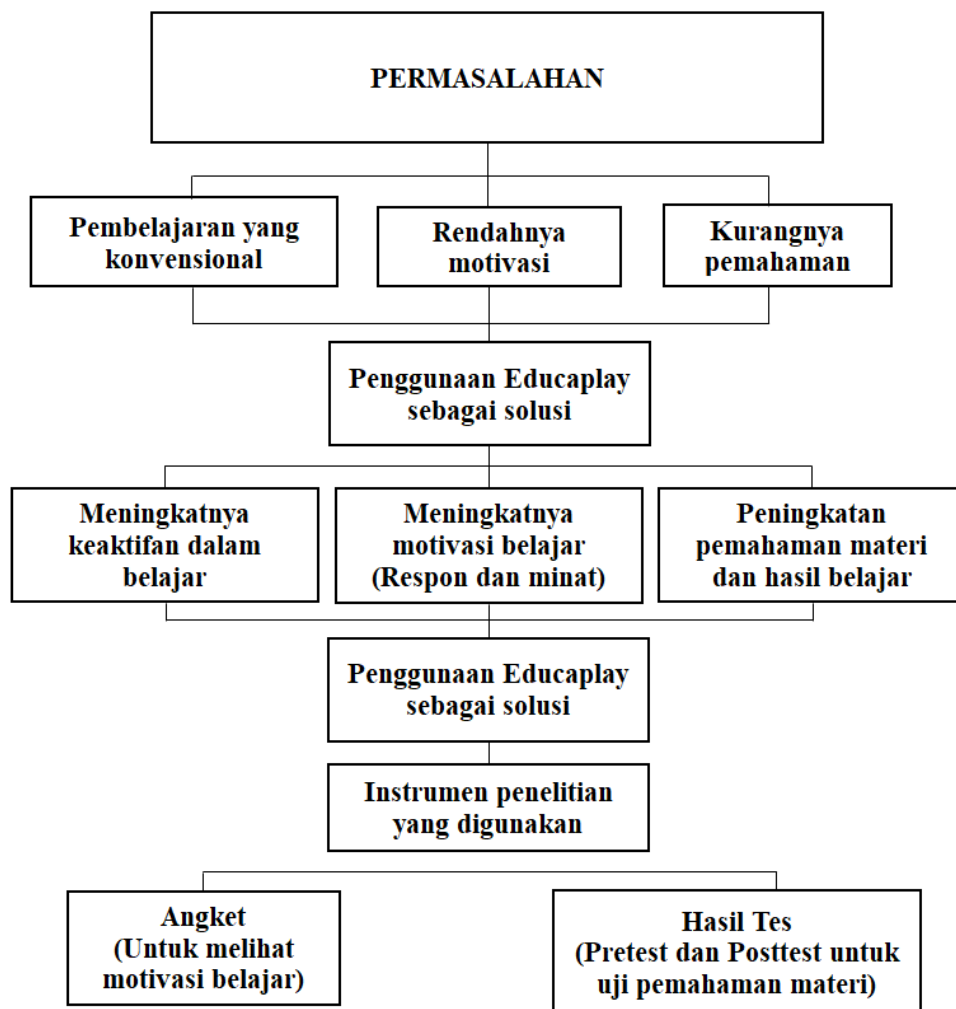
Secara garis besar, ruang lingkup pembelajaran tajwid mencakup tiga aspek utama, yaitu makharijul huruf (tempat keluarnya huruf), sifat-sifat huruf, serta hukum-hukum bacaan seperti hukum nun mati dan tanwin, hukum mim mati, mad, qalqalah, dan waqaf. Ketiga aspek ini saling berkaitan dan menjadi dasar bagi peserta didik untuk dapat membaca Al-Qur'an secara tartil, yaitu membaca dengan perlahan, jelas, dan sesuai kaidah yang berlaku. Penguasaan terhadap aspek-aspek tersebut umumnya dicapai melalui tahapan pembelajaran yang berjenjang, dimulai dari pengenalan huruf hijaiyah, latihan pelafalan, hingga penerapan langsung dalam membaca ayat-ayat Al-Qur'an, sehingga proses pembelajaran tajwid tidak dapat dilakukan secara instan melainkan memerlukan latihan yang berkesinambungan.

Pembelajaran tajwid kitab Tuhfatut Thullab di Ma'had Sunan

²⁴ Nur Hasanah and M. Nur Habibi, "Systematic Review: Metode Pembelajaran Dalam Materi Ilmu Tajwid Al-Qur'an Hadits Siswa Madrasah Tsanawiyah Di Indonesia," *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 21, no. 2 (2024): 147–58.

Ampel Al-‘Aly merupakan salah satu bentuk pembelajaran Al-Qur’an yang menekankan pemahaman kaidah tajwid secara teoretis maupun praktik langsung dalam membaca Al-Qur’an, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi tajwid secara lebih menarik dan efektif.

B. Kerangka Berpikir



A
G

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

H_0 : menyatakan bahwa *Educaplay* tidak efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman mahasantri pada pembelajaran tajwid kitab Tuhfatut Thullab.

H_a : menyatakan bahwa *Educaplay* efektif dalam membantu mahasantri meningkatkan pemahaman mahasantri pada pembelajaran tajwid kitab Tuhfatut Thullab.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media *Educaplay* dalam pengajaran Tuhfatut Thullab. Pendekatan kuantitatif dipilih agar peneliti dapat memperoleh data objektif dan terukur yang dapat dianalisis secara statistik, sehingga hasil penelitian dapat menunjukkan apakah terdapat peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media *Educaplay*.

Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian ekperimental dengan desain quasi-eksperimental. Desain ini dipilih karena kondisi penelitian tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang ada secara penuh. Namun, desain ini tetap memberikan kesempatan bagi peneliti untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan *Educaplay*. Peneliti akan menggunakan model pre-test dan post-test untuk menentukan perubahan dalam hasil belajar mahasiswa kelas Asasi dalam memahami materi tajwid kitab Tuhfatut Thullab. Dengan demikian, penelitian ini dapat menggambarkan sejauh mana *Educaplay* efektif dalam mendukung pembelajaran Tuhfatut Thullab.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Ma'had ini punya karakteristik yang unik sebagai salah satu ma'had perguruan tinggi yang menerapkan sistem pendidikan unik juga. Semua mahasiswa baru diwajibkan tinggal di asrama selama satu tahun (semester 1 dan semester 2). Kebijakan ini menjadikan Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly tidak hanya sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai pusat pengembangan akademik, keagamaan, dan sosial. Sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung integrasi nilai-nilai Islam dengan kemajuan teknologi pendidikan. Salah satu program unggulannya adalah pembelajaran tajwid menggunakan kitab Tuhfatut Thullab, atau biasanya kegiatan tersebut disebut dengan Ta'lim Al-Qur'an.

Kelas Asasi dipilih sebagai subjek penelitian, karena kelas ini memiliki kelompok siswa yang heterogen. Mereka memiliki latar belakang pendidikan yang beragam, namun rata-rata banyak diantara mereka yang tidak berasal dari pesantren Islam atau bahkan madrasah. Dan tentu saja, mereka memiliki latar belakang yang berbeda dalam tajwid, sehingga diperlukan metode dan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu mereka memahami materi yang diajarkan.

C. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Variabel independent (X): Penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran
2. Variabel dependent (Y): Hasil belajar mahasiswa

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ialah semua objek atau subjek, baik siswa, guru, kepala sekolah dan lain lain, sebagai fokus dari penelitian yang mempunyai kriteria-kriteria yang telah ditentukan berdasarkan masalah yang akan dikaji. Pada penelitian pendidikan populasi dibagi menjadi dua jenis yaitu, populasi yang terbatas (finite population) dan populasi yang tak terbatas (infinite population).²⁵ Pada penelitian ini populasi yang digunakan ialah populasi yang terbatas, yakni mahasiswa kelas Asasi Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly.

Sedangkan untuk teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik ini merupakan metode pemilihan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu.²⁶ Dalam konteks penelitian ini, peneliti menentukan sampel secara objektif berdasarkan kriteria yang telah

²⁵ Ulva Putri Ramadani et al., "Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas Dan Representativitas," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025): 574–85, <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>.

²⁶ Nidia Suriani, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "The Concepts of Population and Sampling as Well as Participant Selection in the Context of Educational Scientific Research," *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36.

ditentukan sebelumnya, yaitu mahasiswa yang tinggal di ma'had Sunan Ampel Al-'Aly, merupakan tingkatan kelas bawah yang dalam hal ini kelas Asasi, pembelajaran yang konvensional, menggunakan materi yang ada pada kitab *Tuhafut Thullab*. Pada penelitian ini mengambil sampel di kelas Asasi A, yang berjumlah 34 mahasantri dan Asasi B, yang berjumlah 33 mahasantri. Kedua kelas ini dipilih dikarenakan telah memiliki kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu angket dan tes hasil belajar. Angket digunakan untuk melihat respon dan minat mahasantri setelah belajar kitab *Tuhfatut Thullab* dengan menggunakan *Educaplay*, sedangkan tes hasil belajar guna mengetahui ada atau tidak perbandingan antara kelas yang menggunakan *Educaplay* dan kelas yang tidak menggunakan *Educaplay*.

1. Angket

Angket diterapkan untuk menilai tanggapan, motivasi, serta pandangan mahasiswa mengenai pemanfaatan media *Educaplay* dalam pembelajaran *Tuhfatut Thullab*. Kuesioner dibuat dalam format skala Likert dengan sejumlah indikator, termasuk kemudahan penggunaan, daya tarik media, serta kontribusi terhadap

pemahaman materi. Berdasarkan yang disampaikan Sugiono, angket merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden agar dijawab sesuai dengan kondisi atau pendapat mereka.

2. Tes Hasil Belajar

Instrument tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman serta kemampuan mahasiswa kelas Asasi terhadap materi tajwid kitab *Tuhfatut Thullab* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes tersebut terdiri atas pre-test dan post-test yang diberikan kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pre-test dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa sebelum proses pembelajaran dimulai, sedangkan post-test bertujuan menilai peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran *Educaplay*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto adalah sebuah alat yang dapat digunakan oleh seorang peneliti untuk dapat mempermudah dalam proses mengumpulkan data penelitian dengan

teratur.²⁷ Pada penelitian ini teknik pengumpulan data tidak hanya satu maka instrumen yang digunakan pun tidak satu. Untuk teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode angket, pada penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup, sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang sudah disiapkan peneliti sesuai dengan kondisi yang dialami.²⁸ Kuesioner ini bertujuan untuk melihat minat dan respon mahasiswa dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* berbasis *Educaplay*. Kuesioner skala Likert merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur bagaimana respon dan minat mahasiswa dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* dengan *Educaplay*. Adapun pilihan sikap yang digunakan itu ada empat yaitu “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”.²⁹ Empat pilihan sikap ini dipilih untuk mempertegas jawaban dari mahasiswa terhadap pernyataan yang disebarkan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari tabel dibawah ini.

Table 3.1 Alternatif Jawaban Angket

No.	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
-----	--------------------	-------------

²⁷ Afifah Aulia Zayrin et al., “Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian),” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025): 780–89, <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>.

²⁸ Anom Hery Suasapha, “Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik,” *Jurnal Kepariwisata* 19, no. 1 (2020): 26–37, <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>.

²⁹ Budi 3. Antoro, “Kesalahan Sistematis Penggunaan Skala Likert Dalam Penelitian: Analisis Systematic Literature Review,” *Jurnal Multidisiplin Sosial Dan Humaniora* 2, no. 2 (2025): 63–81, <http5.s://jurnal.ananpublisher.com/index.php/jmsh/article/view/163>.

1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Pernyataan yang disebarkan kepada mahasiswa berjumlah 11 pernyataan yang mencakup beberapa aspek. Pernyataan tersebut disebarkan melalui platform *google form* untuk mempermudah mahasiswa dalam menjawab dan peneliti dalam mengumpulkan data. Pernyataan tersebut akan peneliti tampilkan pada tabel berikut dibawah ini.

Table 3.2 Pernyataan Angket

No.	PERNYATAAN
Kemudahan Penggunaan	
1.	<i>Educaplay</i> sangat mudah digunakan saat pembelajaran.
2.	Bahasa yang digunakan <i>Educaplay</i> mudah dimengerti.
Kualitas dan Kesesuaian Konten	
3.	Materi yang disajikan menggunakan <i>Educaplay</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4.	Konten yang disajikan dalam <i>Educaplay</i> menarik dan mudah untuk dipahami.
5.	Konten yang disajikan sesuai dengan materi yang ada di kitab.

No.	PERNYATAAN
Efektivitas Terhadap Pemahaman	
6.	Latihan dalam <i>Educaplay</i> membantu memperjelas terhadap pemahaman materi tajwid.
7.	Latihan pada <i>Educaplay</i> membantu saya memahami isi kitab Tuhfatut Thullab.
Motivasi, Minat dan Keterlibatan Belajar	
8.	Pembelajaran dengan menggunakan <i>Educaplay</i> memberikan variasi dalam belajar Kitab Tuhfatut Thullab.
9.	Suasana kelas terasa berbeda ketika pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> .
10.	Pembelajaran dengan <i>Educaplay</i> menarik untuk diikuti.
11.	Saya berusaha menyelesaikan aktivitas yang diberikan melalui <i>Educaplay</i> .

Instrumen yang digunakan penelitian ini untuk melihat peningkatan hasil belajar ialah tes atau mengerjakan soal-soal, yang dalam hal ini disebut dengan pre-test dan post-test. Tes tersebut digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar kitab *Tuhfatut Thullab* dengan menggunakan *Educaplay*.³⁰ Pre-test akan digunakan

³⁰ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

untuk melihat kemampuan awal dari mahasantri sebelum adanya *Educaplay*. Post-test digunakan untuk melihat peningkatan dari hasil belajar kelas yang menggunakan *Educaplay*.³¹

G. Keabsahan Data

Dalam penelitian kuantitatif, keabsahan data terutama ditentukan melalui validitas dan reliabilitas instrumen, serta uji asumsi sebelum analisis statistik dilakukan.³² Hal ini merupakan syarat yang harus dipenuhi dalam penelitian, sebelum data penelitian dianalisis. Beberapa langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Sebelum data dianalisis maka perlu dilakukannya uji validitas pada instrumen penelitian, dalam hal ini adalah pernyataan angket maupun butir-butir soal, atau yang dikenal dengan sebutan uji asumsi klasik.³³ Uji validitas dilakukan untuk mengetahui instrumen penelitian (pernyataan angket dan butir soal) layak atau tidak instrumen mengukur apa yang harusnya diukur dalam

³¹ Ida Laila, Ema Pariati, and Eka Wdiyati, "Pengembangan Tes-Tes Hasil Belajar," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 2 (2024), <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1139>.

³² Abigail Soesana et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Abdul Karim (Yayasan Kita Menulis, 2023).

³³ Mardiatmoko Gun, "Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda (Studi Kasus Penyusunan Persamaan Allometrik Kenari Muda [*Canarium Indicum L.*])," *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan* 14, no. 3 (2020): 335, <https://doi.org/https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>.

penelitian.³⁴ Karena instrumen penelitian sebaiknya valid, semakin tinggi nilai validitasnya maka semakin baik pula instrumen tersebut dalam mengukur sesuatu data. Adapun uji validitas dihitung dengan menggunakan rumus dari korelasi *product moment* sebagai berikut.³⁵

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \cdot \sum x^2 - (\sum X)^2][n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi

X : Skor butir instrumen

Y : Skor total dari seluruh butir instrumen

n : Jumlah responden (sampel)

$\sum X$: Jumlah skor butir

$\sum Y$: Jumlah skor total

$\sum XY$: Jumlah hasil kali skor butir dan skor total

Setelah perhitungan validitas sesuai dengan rumus maka hasil dari perhitungan tersebut disesuaikan lagi dengan ketentuan yang sudah berlaku atau biasa disebut dengan dasar pengambilan

³⁴ Yulia Utami, Pria Muslim Rasmanna, and Khairunnisa, "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen," *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, no. 2 (2023): 21–24, <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>.

³⁵ Ratna Yuniarti, Hartiani, and Harizahayu, "Pengaruh Distribusi Data Terhadap Hasil Uji Korelasi Studi Pada Uji Pearson Product Moment, Rank Spearman, Dan Rank Kendal Tau, *Jurnal UJMC*, (2025): 9–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/ujmc.v1i1.9439>.

keputusan sebuah data validitas.³⁶ Apabila R hitung memiliki nilai yang lebih rendah daripada nilai dari R tabel, maka dapat diambil keputusan bahwa data tidak bisa digunakan atau tidak valid. Namun, apabila R hitung mendapatkan nilai yang lebih tinggi daripada nilai dari R tabel, maka dapat dianggap bahwa data tersebut valid dan bisa digunakan.³⁷ Jika hasil dari perhitungan validitas sudah sesuai dengan dasar pengambilan keputusan maka akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu uji reliabilitas.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan sebuah uji yang dilakukan terhadap instrumen penelitian untuk mengukur tingkat konsistensi sebuah instrumen sebagai alat ukur.³⁸ Maka dari itu setelah melakukan uji validitas maka akan dilakukan uji reliabilitas instrumen. Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan uji statistik *Chronbach's Alpha*. Instrumen penelitian akan dinyatakan reliabel atau tidaknya berdasarkan perolehan hasil dari uji *Chronbach's Alpha*. Instrumen penelitian akan dinyatakan reliabel

³⁶ Austin Caroles, Selly Metekohy, and Henriette Dorothy Titaley, "Studi Korelasi Perilaku Pekerja Terhadap Penerapan Kesehatan Dan Keselamatan Kerja Pada Pembangunan Poliklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon," *Jurnal Agregate*, no. 1 (2022): 9–16, <https://ejournal-polnam.ac.id/index.php/JA/article/view/1138>.

³⁷ Fitria Dewi Puspita Anggraini et al., "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 3(2), 524–32, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>.

³⁸ Brayen Jodi Forester et al., "Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 3 (2024): 1812–20, <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>.

jikan nilai dari *Chronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6.³⁹ Uji reliabilitas dengan uji statistik *Chronbach's Alpha* menggunakan rumus sebagai berikut.⁴⁰

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma t^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan :

r_x : Reliabilitas yang dicari

n : Jumlah item pernyataan/pertanyaan

$\sum \sigma t^2$: Jumlah varians skor tiap item

σt^2 : Varians total

3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang harus dilakukan sebelum melakukan uji statistik parametrik dalam penelitian kuantitatif eksperimen. Data yang digunakan diharapkan berdistribusi normal, agar data yang diperoleh bisa representatif.⁴¹ Karena data akan dianalisis dengan metode yang lebih kompleks. Apabila data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka dapat menyebabkan kesimpulan yang diambil akan salah, maka dari itu

³⁹ Eva Silvia Ningsih et al., "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Kuesioner Manajemen Talenta," *Indonesian Journal of Hospital Administration* 4, no. 2 (2021): 52, [https://doi.org/https://doi.org/10.21927/ijhaa.2021.4\(2\).52-55](https://doi.org/https://doi.org/10.21927/ijhaa.2021.4(2).52-55).

⁴⁰ Riris Mahkotawati, Tri Rijanto, and Puput Wanarti Rusimanto, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian: Angket Pengalaman Praktik Kerja Lapangan (PKL) Pada Siswa SMK," *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2025): 1830–35, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6990>.

⁴¹ Muhammad Isnaini et al., "Teknik Analisis Data Uji Normalitas," *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 1377–84, <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>.

pula sebelum menganalisis lebih dalam uji ini menjadi langkah awal yang menentukan keberlanjutannya. Dan pada penelitian ini data yang akan diuji hanya hasil belajar mahasiswa saja.

Berdasarkan jumlah sampel dari masing-masing kelas, maka metode yang digunakan ialah *Shapiro-Wilk*. Dikarenakan jumlah responden dimasing-masing kelas tidak lebih dari 50 responden. Jika nilai probabilitas melebihi 0,05 maka data akan dinyatakan normal, akan tetapi apabila nilai probabilitas kurang dari 0,05 maka data akan dinyatakan tidak berdistribusi normal.⁴²

$$W = \frac{(\sum_1^n a_1 x_1)^2}{\sum_1^n (x_{i-x})^2}$$

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah dua kelompok atau lebih merupakan dalam populasi varians data yang sama. Uji perlu dilakukan dalam penelitian sebelum melakukan uji t atau ANNOVA.⁴³ Karena penelitian ini melibatkan dua kelompok yang berbeda namun dalam satu populasi yang sama, maka perlu dilakukannya uji homogenitas dengan uji Levene. Data akan dikatakan homogen apabila nilai signifikansi atau p-value nya lebih besar dari

⁴² Giatma Dwijuna Ahadi, Neni Nur, and Zain Ersela, "Studi Simulasi Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, Dan Shapiro-Wilk," *Eigen Mathematics Journal* 6, no. 1 (2023): 11–19, <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.

⁴³ A Nasar et al., "Uji Prasyarat Analisis," *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 6 (2024): 786–99.

0,05 maka dua kelompok tersebut berada dalam varians yang sama atau homogen. Sedangkan apabila nilai signifikansi nya dibawah atau lebih rendah dari 0,05 maka dapat disimpulkan varians dari data kedua kelompok tidak homogen.⁴⁴

H. Analisis Data

Data akan dianalisis setelah semua uji keabsahan data sudah terpenuhi. Pada penelitian ini ada dua uji analisis, yaitu analisis data angket dan analisis data hasil belajar. Angket diperoleh dari Tingkat Capaian Responden (TCR), sedangkan hasil belajar siswa diperoleh melalui tes awal dan tes akhir yang dilakukan pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Analisis data angket

Data dari kuesioner dianalisis dengan melihat perolehan skor Tingkat Capaian Responden (TCR). Skor yang diperoleh dari setiap responden kemudian di rata-rata untuk setiap indikator dan diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, tidak baik.⁴⁵ Analisis kuesioner ini dilakukan untuk mengidentifikasi tanggapan, motivasi, dan persepsi mahasiswa terkait penerapan media *Educaplay* dalam pembelajaran tajwid kitab Tuhfatut

⁴⁴ Andy Agustian et al., “Analisis Statistik Uji Normalitas Dan Homogenitas Data Nilai Mata Pelajaran Dengan Menggunakan Python,” *Al-Ibanah* 10, no. 1 (2025): 51–56, <https://doi.org/10.54801/b2726673>.

⁴⁵ Rapmaida Pangaribuan and Keristina Ginting, “Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Proses Pembelajaran Dan Kualitas Layanan Akademik Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Fakultas Sains Dan Teknik Universitas Nusa Cendana),” *Jurnal Diferensial* 03, no. 02 (2021): 56–70, <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/jd.v3i2.5346>.

Thullab. Nilai dari setiap pernyataan akan dihitung dan di presentasikan untuk mengkategorikan tingkat capaian tiap pernyataan. Perhitungan dilakukan dengan rumus sebagai berikut.⁴⁶

$$TCR = \sum_{i=1}^n (T_i \times SL_i)$$

Keterangan :

TCR : Tingkat Capaian Responden

Ti : Total skor Likert jawaban responden

Sli : Skor Likert sesuai jumlah pilihan jawaban responden

Sedangkan untuk melihat ataupun mengklasifikasikan TCR tiap pernyataan, maka perlu dilakukan perhitungan indeks TCR, dengan rumus sebagai berikut.⁴⁷

$$Indeks\ TCR = \frac{TCR}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

Y : Skor tertinggi TCR (Skor tertinggi Likert x n)

N : Jumlah Responden

Setelah indeks TCR ditemukan maka, data akan diklasifikasikan lagi, dan baru diinterpretasikan. Berikut klasifikasinya yang disajikan

⁴⁶ Humaira Hadi and Kasmita Kasmita, “Pengaruh Faktor Internal Dan Faktor Eksternal Terhadap Tingkat Hunian Kamar Hotel Di Kota Payakumbuh,” *Jurnal Kajian Pariwisata Dan Bisnis Perhotelan* 2, no. 3 (2021): 234–42, <https://doi.org/10.24036/jkpbp.v2i3.42572>.

⁴⁷ Anastasia Tumpia, Adolfina, and Yantje Uhing, “Analisis Deskriptif Faktor-Faktor Resistensi Individu Pada Perubahan Organisasi Pt . Pegadaian (Persero) Kanwil V Manado Descriptive Analysis Of Individual Resistance Factors In Organizational Changes In Pt . Pegadaian (Persero) Kanwil V Manado Oleh :,” *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi* 9, no. 2 (2021): 469–75, <https://doi.org/https://doi.org/10.35794/emba.v9i2.33519>.

dalam bentuk tabel.⁴⁸

Table 3.3 Indikator TCR

No.	TCR	Kriteria
1.	90%-100%	Sangat Baik
2.	80%-89%	Baik
3.	65%-79%	Cukup
4.	55%-65%	Kurang
5.	05-54%	Tidak Baik

2. Analisis data hasil belajar

Setelah melakukan uji validitas, reliabilitas, normalitas dan homogenitas, maka pada tahap akhir merupakan tahap analisis. Pada bagian ini juga nantinya akan menentukan, apakah hipotesis H_a pada penelitian ini akan diterima. Untuk analisis data hasil belajar, peneliti menggunakan uji t, dengan jenis *Paired Sample T-Test*. Uji t merupakan uji yang dilakukan untuk memberikan informasi perbandingan dari dua kelompok dengan melihat rata-rata atau selisih nilainya.⁴⁹ Sedangkan *Paired Sample T-Test* merupakan uji t yang

⁴⁸ Rosa Inaayah Rivai, Gayatri Citraningtyas, and Gerald Rundengan, "Hubungan Hot (Human, Organization, Technology) Terhadap Benefit Pada Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit X Kota Manado," *Pharmacon* 13, no. 1 (2024): 547–56, <https://doi.org/10.35799/pha.13.2024.49333>.

⁴⁹ Azka Dhianti Putri et al., "Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen," *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 4, no. 3 (2023): 1978–87, <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.

dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbandingan dua kelompok. Atau melihat adanya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.⁵⁰

Maka dari itu, dikarenakan peneliti ingin melihat perbandingan dari dua kelas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dimana hal ini sesuai dengan definisi dari *Paired Sample T-Test*. Jika hasil dari perhitungan tersebut menghasilkan nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka dapat dinyatakan H_0 ditolak, dan H_a diterima. Namun, apabila nilai t hitung lebih rendah dari t tabel, maka dapat dinyatakan juga bahwa H_0 diterima, H_a ditolak.⁵¹

Dengan menggunakan analisis data diatas, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media *Educaplay*, tentang aspek hasil belajar (kognitif) dan respon mahasiswa (afektif). Namun, perlu diketahui bahwasanya jika pada bagian uji normalitas tidak terpenuhi, maka peneliti akan beralih ke uji non parametrik.⁵²

⁵⁰ Teguh Prasetyo and Ade Irpan Sabilah, "Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji Anova Dan Uji T," *JEBl: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 4 (2024): 775–85, <https://ecosemica.net/index.php/ECONOMICA/article/view/163>.

⁵¹ Reny Amalia Permata, Syaidatussalihah, and Abdurrahim, "Penentuan Uji Statistik Pada Penelitian Bidang Kesehatan," *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 17–22, <https://doi.org/10.35746/bakwan>.

⁵² Fadillah Annisak, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadilla, "Al Itihadu Jurnal Pendidikan Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian," *Al Itihadu Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2024): 105–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.63736/ai.v3i1.131>.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Latar Belakang Berdirinya Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly

Tokoh yang memprakarsai pendirian Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly pertama kali yaitu pada era kepemimpinan KH. Usman Manshur, akan tetapi pendirian ma'had baru dapat direalisasikan ketika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang masih dikenal dengan nama Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN). Adapun Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly didirikan untuk tempat tinggal mahasantri selama satu tahun atau dua semester pertama dan merupakan bagian integral dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly dibangun atas dasar sebuah tujuan yang mulia. Ma'had dibangun tidak hanya sebagai tempat hunian sementara semata, namun juga sebagai tempat mahasiswa dibina, dibimbing dan belajar tentang keislaman. Agar nantinya mahasiswa lulusan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang tidak hanya unggul dalam hal akademik, akan tetapi juga mempunyai kepribadian yang religius.

Dari informasi dan data yang peneliti peroleh dari website resmi Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly, dapat diketahui bahwasanya sejarah

atau latar belakang berdirinya Ma'had tersebut ialah sebagai berikut.

Pada tanggal 4 April 1999 merupakan hari dimana peletakan batu pertama pembangunan Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly dilaksanakan. Saat itu dihadiri oleh ulama-ulama dari beberapa daerah di Jawa Timur, terutama dari daerah Malang Raya. Dalam kurun waktu satu tahun empat gedung asrama berhasil dibangun dengan kapasitas total sejumlah 189 kamar. Satu gedung mempunyai 39 kamar, dan tiga gedung sisanya mempunyai 50 kamar dimasing-masing gedungnya. Disamping itu, pada waktu yang sama telah dibangun pula lima rumah untuk pengasuh dan satu rumah yang dikhususkan untuk mudir Ma'had.

Tepat di tanggal 26 Agustus tahun 2000 ma'had diisi oleh 1.041 mahasantri, yang terbagi menjadi 558 mahasantri putri dan 483 mahasantri putra. Mahasantri tersebut merupakan mahasantri sekaligus mahasiswa baru penghuni awal ma'had dari berbagai fakultas di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Lalu ma'had diresmikan pada tanggal 17 April 2001 oleh KH. Abdurrahman Wahid selaku Presiden Republik Indonesia yang ke-4 pada saat itu. Bersamaan dengan peresmian tersebut setiap gedung yang sudah dibangun diberikan sebuah nama yang diambil dari nama tokoh-tokoh muslim hebat, yaitu Al-Ghazali, Ibnu Rusyd, Ibnu Sina dan Ibnu Khaldun.

Lalu satu gedung baru yang berkapasitas 50 kamar kembali dibangun dengan nama Al-Faraby beberapa bulan pasca peresmian.

Gedung Al-Faraby ini diresmikan berbarengan dengan acara peresmian perubahan status STAIN Malang menjadi Universitas Islam Indonesia Sudan (UIIS), yang diresmikan langsung oleh Wakil Presiden Republik Indonesia, Hamzah Haz dan ditemani oleh Wakil Presiden I Republik Sudan.

Beberapa bulan setelah peresmian, satu gedung baru dengan kapasitas 50 kamar kembali dibangun dan diberi nama Mabna AlFarabi. Gedung ini diresmikan oleh Wakil Presiden RI, Hamzah Haz, didampingi Wakil Presiden I Republik Sudan dalam acara peresmian perubahan status STAIN Malang menjadi Universitas Islam Indonesia Sudan (UIIS). Semula, seluruh gedung Ma'had digunakan untuk mahasantri putra. Baru pada tahun 2006, dibangun empat gedung khusus bagi mahasantri putri. Dua gedung pertama, yaitu Mabna Ummu Salamah dan Mabna 75 Pusat Ma'had al Jami'ah UIN Maulana Malik Ibrahim. 80 Asma' binti Abi Bakar, masing-masing memiliki 64 kamar dengan kapasitas hunian 640 mahasantri. Gedung ketiga, Mabna Fatimah Az-Zahra, terdiri dari 60 kamar untuk 600 mahasantri, sedangkan gedung keempat, Mabna Khadijah Al-Kubra, memiliki 48 kamar dengan kapasitas 480 mahasantri. Setiap kamar di asrama putri dihuni oleh maksimal 10 mahasantri.

Bersamaan dengan pertumbuhan instansi, satu gedung hunian dibangun yang dikhususkan untuk mahasiswa dari Fakultas Kedokteran yang berlokasi di Kampus II Batu pada tahun 2016.

Dengan daya tampung total gedung sebanyak 100 mahasiswa, gedung ini kemudian diberi nama Mabna Ar-Razi. Selang 3 tahun, sebuah gedung baru kemudian didirikan. Gedung ini dikenal dengan nama Mabna Al-Muhasibi yang mempunyai 44 kamar didalamnya dan akan diperuntukkan mahasantri putra.

Lalu pembangunan gedung mabna baru mulai dilakukan seiring dengan perkembangan dan peningkatan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang serta penambahan beberapa program studi baru. Hal tersebut direspon oleh rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan didirikannya gedung asrama baru dan juga gedung perkuliahan baru. Bangunan tersebut merupakan Kampus ke-III UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tempat tersebut beralamatkan di Jalan Locari, Dusun Precet, Junrejo Kota Batu. Pembangunan gedung-gedung itu merupakan bentuk kerjasama antara UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Kementerian Agama dan juga Pemerintahan Arab Saudi. Pemerintahan Arab Saudi melakukan kerjasama karena sebuah ketertarikan mereka akan rancangan pembangunan yang tata letaknya dan bentuknya akan merepresentasikan lafadz Basmalah. Pada tahun 2022 pembangunan secara besar-besaran di Kampus III dilakukan. Dan karena hal itu juga beberapa prodi dan fakultas akan dipindahkan di Kampus III, bersamaan dengan mahasantri baru fakultas tersebut.

Setelah beberapa proses berlangsung selama 2 tahun, pada tanggal 26 Januari 2024 1 gedung untuk mabna putra, yang dikenal

dengan nama Al-Khawarizmi dan 1 gedung untuk mabna putri yang dikenal dengan nama Rabiah Al-Adawiyah yang sudah siap untuk ditempati. Serta satu gedung Islamic Tutorial Center (ITC) yang nantinya digunakan untuk tempat peribadahan mahasantri dan civitas akademik lainnya. Gedung tersebut diresmikan langsung oleh Menteri Agama Republik Indonesia pada saat itu yaitu, Yaqut Kholil Qoumas dan rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yakni, Prof. Dr. Zainuddin, MA. Dengan diresmikannya gedung asrama baru kampus III tersebut, mahasiswa tahun ajaran 2024-2025 bisa menempatnya untuk pertama kalinya.

Di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ada sebuah prasasti yang berisikan sebuah semboyan yang memiliki makna untuk menguatkan nilai-nilai religius penghuninya. Prasasti tersebut berisi tentang visi dan misi Ma'had dengan menggunakan bahasa Arab. Dan lokasi prasasti itu di area pintu masuk ma'had putra atau di depan Mabna Al-Ghazali. Tidak hanya itu ada dua prasasti yang sama dengan isi yang berbeda dan berlokasi di samping Masjid Ulul Albab dan di depan Rektorat. Tulisan pada prasasti tersebut ialah seruan yang ditujukan untuk mahasiswa atau mahasantri, supaya mempunyai karakter individu yang memiliki mata batin, kecerdasan akal yang sehat, serta semangat berjuang di jalan Allah SWT.

Disamping itu fakta uniknya ialah tanah yang ditanam disekeliling prasasti itu merupakan tanah yang diambil dari makam

Wali Songo. Hal ini dilakukan sebagai bentuk usaha memperkuat nilai cerita masa lalunya dan juga sebagai bentuk perjuangan ulama-ulama yang ada di Indonesia, terkhusus Jawa Timur. Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly merupakan salah satu elemen yang penting dan penuh makna dalam proses pembangunannya. Dan juga mempunyai peran dalam menciptakan suasana akademik yang berbasis Islam.

Tepat pada tanggal 15 Mei 2025 gedung yang nantinya akan menjadi salah satu gedung perkuliahan bagi mahasiswa atau mahasantri Kampus III. Gedung tersebut diresmikan oleh Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan juga perwakilan dari Saudi Fund for Development (SFD). Hal ini merupakan keberlanjutan pembangunan gedung kampus dengan bentuk lafadz Basmalah. Tidak berhenti disitu pada tanggal 8 Februari 2026 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang mendapatkan penghargaan dari Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI), karena sebagai perguruan tinggi pertama yang mempunyai gedung berlafadz "Ar Rahim". Penghargaan tersebut diberikan kepada Ketua Menteri Agama Republik Indonesia Nasarudin Umar di kawasan Kampus III. Pada saat itu Menteri didampingi oleh Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yakni, Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si. Acara tersebut juga dihadiri oleh Direktur Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam (Dirjen Pendis) Amin Suyitno, Direktur Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Sahiron, Kepala Kanwil Kemenag Jawa Timur Akhmad Sruji Bahtiar, serta jajaran pimpinan

UIN Malang.

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang mempunyai sebuah tugas yakni dalam mencetak generasi yang memiliki karakter Islami yang baik, mampu menjadi pemimpin yang bertanggung jawab dan mampu menggerakkan umat selain dari memiliki kecerdasan intelektual. Dan Ma'had memiliki posisi yang penting dalam menciptakan sebuah budaya akademik yang Islami dan juga memiliki andil yang besar dalam membentuk umat Islam yang memiliki kualitas tinggi.

2. Visi dan Misi Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly

Mengutip dari website resmi Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly dan juga dari hasil pencarian informasi di berbagai sumber yang signifikan. Maka dari itu, peneliti akan menyimpulkan dan memaparkan visi dan misi dari Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly secara deskriptif agar pembaca mudah untuk memahaminya. Visi dari Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly ialah menjadi Ma'had Al-Jami'ah unggul, modern dan terkemuka dalam menyelenggarakan pembinaan dan pembelajaran ilmu-ilmu keislaman dengan mempertahankan kekhasan tradisi pesantren tradisional yang moderat dan mengedepankan akhlak mulia. Berdasarkan visi tersebut Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly mempunyai beberapa misi diantaranya :

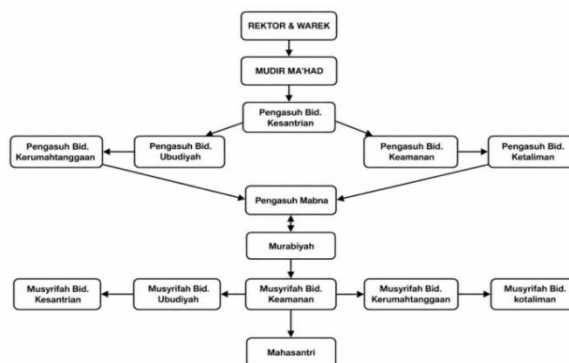
- a. Melaksanakan pembelajaran Al-Qur'an, bagi mahasantri, dengan pendekatan dan metode yang membiasakan dan menyenangkan.

- b. Melaksanakan pembelajaran ilmu-ilmu keislaman, bagi mahasantri, dengan model dan pendekatan pesantren tradisional, yang mengutamakan pemahaman moderat.
- c. Mengembangkan minat dan bakat mahasantri di bidang keagamaan, keilmuan dan seni.
- d. Mahasantri berinteraksi sosial antar sesama dengan mengedepankan akhlak mulia.

Dengan visi dan misi tersebut, hendaknya mahasantri yang lolos dari Ma'had bukan saja memiliki keunggulan dalam hal ilmu keagamaan, tetapi harapannya juga mempunyai karakter yang sopan dan santun, bermoral dan juga memberikan dampak positif ketika terjun ke masyarakat.

3. Struktur Kepengurusan

Berikut adalah struktur kepengurusan Pusat Ma'had Al-Jamiah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang :



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi

Keterangan :

Rektor	: Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si.
Mudir Ma'had	: Dr. Ahmad Izzuddin, M.HI.
Kepala Bid. Kesantrian dan UPKM	: Siti Ma'rifatul Hasanah, M.Pd.
Koordinator Bid. Akademik	: Dr. Dewi Chamidah, M.Pd.
Kepala Bid. KDPM	: Prof.Dr.H.Wildana Wargadinata,Lc.,M.Ag.
Kepala Bid. Ubudiyah	: Abdul Fattah, M.Th.I
Kepala Bid. Keta'miran	: Dr. M. Aunul Hakim, S.Ag., MH.
Kepala Bid. Kebahasaan	: Muh. Faruq, M.Pd.
Kepala Bid. Kesehatan	: Abdul Hakim, S.Si., Apt., M.Farm.
Kepala Bid. Humas	: Dr. H. Badruddin, M.HI.
Kepala Bid. Kerumahtanggaan	: Prof. Dr. Hj. Sulalah Ali, M.Ag.
Kepala Bid. Keamanan	: Dr. KH. Gufron, S.Ag., M.HI.

Kepala Bid. Taklim Qur'an	: Muhammad Hasyim, MA.
Kepala Bid. Taklim Afkar	: Dr. KH. Syuhadak, MA.
Pengasuh Mabna	: Dr. KH. Badruddin, M.HI.
Murobbi Mabna	: Ahmad Athoillahy Attaufiqy, S.Pd.
Musyrif Bid. Ketakliman	: Abdul Syawal Hisyam 'Aalim Ausath Muhammad Abyan Adil Moh. Roghil Affan Ramadan
Musyrif Bid. Kesantrian	: M. Alvin Hidayat Mohammad Fafiru Thoyib M. Jainuri
Musyrif Bid. Ubudiyah	: M. Naufal Tsabit Al 'Azmi M. Elki Maliki Lamo
Musyrif Bid. Kerumahtanggaan	: Muhammad Rafli Mauluddin Mochammad Rizki Kurniawan
Musyrif Bid. Bahasa	: Ahmad Royhan Firdaus Muhammad Auliyauddin Az Zaky
Musyrif Bid. Keamanan	: Jaya Nata Rizki Saputra

Galang Prasaji

4. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang tersedia sangat banyak di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly dalam membantu kelancaran dalam proses belajar mahasiswa. Maka dari itu, Peneliti hanya memaparkan sarana dan prasarana yang ada pada lokasi penelitian yaitu di Mabna Al-Ghazali.

Table 4.1 Sarana Prasarana

NO.	Nama	Jumlah	Keterangan
1.	Gedung	1	Baik
2.	Kamar	39	Baik
3.	Istilamat	1	Baik
4.	Meja Taklim	3	Baik
5.	Kipas Angin	39	Baik
6.	Kamar Mandi	24	Baik
7.	Jemuran	2	Baik
8.	Rak Sepatu	78	Baik
9.	Lemari	117	Baik
10.	Wifi	3	Baik
11.	Lapangan	1	Baik

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan disajikan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan pada bulan September-Desember tahun 2025 pada kelas Asasi A dan Asasi B di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly, untuk menunjukkan efektif atau tidaknya penerapan platform *Educaplay* pada pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* pada peningkatan minat dan hasil belajar mahasiswa. Maka dari itu, peneliti menunjukkan data penelitian sebagai berikut :

1. Deskripsi Data

Pada penelitian ini peneliti melakukan 6 kali pertemuan dalam melakukan eksperimen, 6 kali pertemuan untuk kelas kontrol tanpa menggunakan *Educaplay* dan 6 kali pertemuan untuk kelas eksperimen dengan menggunakan *Educaplay*. Pengumpulan data utama diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest masing-masing kelas, dan menggunakan angket untuk data pendukung kepada kelas eksperimen saja, untuk mengetahui respon dan minat mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Selanjutnya pengamatan yang diperuntukkan dalam memaparkan informasi tentang bagaimana proses pembelajaran dengan pengimplementasian *Educaplay* dalam belajar ilmu tajwid pada kitab *Tuhfatut Thullab*.

Berdasarkan hasil dari pengamatan dapat diketahui bahwa kelas dengan menggunakan *Educaplay* dan kelas yang tidak menggunakan *Educaplay* telah memenuhi kriteria prosedur belajar mengajar. Kelas

tanpa memanfaatkan *Educaplay* memiliki proses penjelasan materi oleh mu'allim, tanya jawab, lalu praktek membaca atau penerepan materi. Lalu, kelas dengan memanfaatkan penggunaan *Educaplay* memiliki proses melakukan apersepsi dengan quiz menggunakan *Educaplay* kepada mahasantri, penyampaian materi menggunakan *Educaplay*, pemberian tugas atau evaluasi berbasis games dengan *Educaplay*, pemberian reward, diskusi tentang soal-soal evaluasi, lalu praktek membaca.

Disamping itu peneliti juga mengobservasi tentang sebaran mahasantri di setiap kelas. Kedua kelas sama-sama memiliki mahasantri yang beragam. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir tidak ada perbedaan, yaitu ada 60% mahasantri yang belum pernah mondok dan belum pernah belajar Tuhfatut Thullab, 20% belum pernah mondok tapi pernah belajar tajwid bukan dengan Tuhfatut Thullab, 20% pernah mondok dan pernah belajar tajwid bukan dengan Tuhfatut Thullab. Hal ini menunjukkan kedua kelas masih setara untuk diteliti dan dibandingkan.

Table 4.2 Perlakuan

Pertemuan	Perlakuan	
	Kelas Kontrol (Non <i>Educaplay</i>)	Kelas Eksperimen (<i>Educaplay</i>)
I	1. Penjelasan materi oleh	1. Penyampaian materi oleh muallim

Pertemuan	Perlakuan	
	Kelas Kontrol (<i>Non Educaplay</i>)	Kelas Eksperimen (<i>Educaplay</i>)
	muallim 2. Praktek baca 3. Pemberian Pre-Test	2. Praktek baca 3. Pemberian Pre-Test
II	1. Pemberian materi 2. Tanya jawab 3. Menulis IBQ	1. Apersepsi dengan <i>Educaplay</i> 2. Penjelasan materi dengan <i>Educaplay</i> 3. Evaluasi dengan <i>Educaplay</i> 4. Pemberian reward 5. Praktek baca
III	1. Pemberian materi 2. Tanya jawab 3. Menulis IBQ	1. Apersepsi dengan <i>Educaplay</i> 2. Penjelasan materi dengan <i>Educaplay</i> 3. Evaluasi dengan <i>Educaplay</i> 4. Pemberian reward 5. Praktek baca
IV	1. Pemberian materi 2. Tanya jawab 3. Praktek baca	1. Apersepsi dengan <i>Educaplay</i> 2. Penjelasan materi dengan <i>Educaplay</i> 3. Evaluasi dengan <i>Educaplay</i> 4. Pemberian reward 5. Praktek baca
V	1. Pemberian materi 2. Tanya jawab 3. Praktek baca	1. Apersepsi dengan <i>Educaplay</i> 2. Penjelasan materi dengan <i>Educaplay</i> 3. Evaluasi dengan <i>Educaplay</i> 4. Pemberian reward 5. Praktek baca

Pertemuan	Perlakuan	
	Kelas Kontrol (<i>Non Educaplay</i>)	Kelas Eksperimen (<i>Educaplay</i>)
VI	1. Pemberian materi 2. Tanya jawab 3. Pengerjaan post-test	1. Apersepsi dengan <i>Educaplay</i> 2. Penyampaian materi dengan <i>Educaplay</i> 3. Pengerjaan post-test

Data yang diperoleh pada penelitian ini merupakan hasil belajar mahasantri Taklim Qur'an kelas Asasi A sebagai kelas eksperimen dan kelas Asasi B sebagai kelas kontrol yang merupakan kelas taklim di mabna Al-Ghazali Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly tahun akademik 2025/2026. Total mahasantri di masing-masing kelas ialah 34 mahasantri kelas Asasi A (kelas eksperimen), dan 33 mahasantri kelas Asasi B (kelas kontrol). Dalam melihat perbedaan efektivitas penggunaan *Educaplay*, maka pada awal penelitian peneliti memberikan pretest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan atau treatment pada kelas eksperimen dan tanpa perlu adanya treatment atau perlakuan pada kelas kontrol.

Kemudian setelah melakukan treatment kepada kelas eksperimen, maka dilaksanakanlah pengerjaan posttest yang ditujukan untuk melihat perbandingan nilai hasil belajar mahasantri sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Adapun perbandingan nilai hasil belajar kelas kontrol dengan kelas eksperimen disajikan

dalam bentuk tabel berikut ini :

Table 4.3 Perbandingan Pre-test dan Post-Test

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Mean	55,45	62,06	68,12	85,53
Nilai Tertinggi	96	88	88	100
Nilai Terendah	32	36	36	60
Median	52	64	74	88
Range	64	52	52	40
Modus	32	76	56	92
Std. Deviasi	19,192	18,837	19,413	11,400
Jumlah Siswa	33	33	34	34

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil pre-test dari kelas kontrol menunjukkan rata-rata atau mean sebesar 55,45 dan standar deviasi nya 19,192. Sedangkan hasil pre-test kelas eksperimen menunjukkan rata-rata sebesar 68,12 dan standar deviasinya 19,413. Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang cukup besar kondisi awal kelas kontrol dan kelas eksperimen, namun jika dilihat dari nilai standar deviasinya nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen relatif mirip, sehingga dapat dikatan sebaran kemampuan siswa pada kedua kelas pada awalnya hampir sebanding. Kemudian setelah

dilakukannya perlakuan, untuk hasil post-test pada kelas kontrol diperoleh rata-rata atau mean sebesar 62,06 dan standar deviasi 17,237, sedangkan hasil post-test kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 85,53 dan standar deviasi 11,400.

Jika kita lihat dari nilai standar deviasi kelas kontrol tidak terlalu banyak perubahan 19,207 ke 18,837 menjadikan sebaran nilai mahasiswa tidak ada perbedaan atau tetap ada yang tinggi dan ada yang rendah, berbeda jika kita lihat dari nilai standar deviasi kelas eksperimen yang menunjukkan penurunan drastis dari 19,413 ke 11,400. Dari nilai standar deviasi pre-test dan post-test kelas eksperimen menunjukkan bahwa dengan treatment menggunakan *Educaplay* selain dari mampu meningkatkan rata-rata nilai, tetapi juga mampu meratakan kemampuan mahasiswa. Dimana siswa yang sebelumnya tertinggal dapat ikut terangkat, dan memperkecil kesenjangan antar mahasiswa. Namun meskipun demikian tetap perlu dilakukan uji hipotesisnya untuk melihat perbedaan secara signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Angket

Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas angket terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan untuk melihat valid atau tidaknya dengan menggunakan korelasi *product moment*. Hal ini

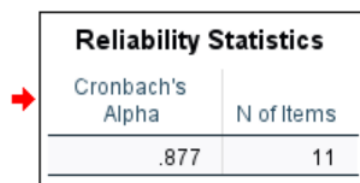
dilakukan sesuai dengan perkataan Pearson bahwasanya sekelompok data bisa dikatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Berikut merupakan hasil uji validitas angket dengan menggunakan aplikasi SPSS 27 :

Table 4.0.4 Validitas Kuesioner

No. Kuesioner	Hasil Uji		Keterangan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
1	0,593	0,361	Valid
2	0,655	0,361	Valid
3	0,621	0,361	Valid
4	0,537	0,361	Valid
5	0,673	0,361	Valid
6	0,716	0,361	Valid
7	0,656	0,361	Valid
8	0,873	0,361	Valid
9	0,783	0,361	Valid
10	0,751	0,361	Valid
11	0,786	0,361	Valid

Berdasarkan data pada tabel diatas, maka dapat diketahui bahwasanya setiap butir pernyataan angket efektivitas *Educaplay* dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* dinyatakan valid. Data

tersebut dikatakan valid dikarenakan nilai r_{hitung} lebih besar daripada nilai r_{tabel} . Setelah peneliti melakukan uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Dalam uji reliabilitas peneliti menggunakan teknik *Alpha Cronbach* untuk mengonfirmasi reliabilitas angket yang digunakan. Berikut ialah hasil dari uji reliabilitas yang telah diformulasikan oleh aplikasi SPSS 27 :



The image shows a screenshot of the SPSS Reliability Statistics output. A red arrow points to the 'Cronbach's Alpha' value. The table has two columns: 'Cronbach's Alpha' and 'N of Items'. The values are .877 and 11 respectively.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.877	11

Gambar 4. 2 Reliabilitas Angket

Berdasarkan gambar diatas, dapat dinyatakan bahwa angket efektivitas *Educaplay* dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* reliabel, dikarenakan nilai *Alpha Cronbach* seluruh butir pernyataan melebihi patokan nilai *Alpha Cronbach*. Nilai patokan *Alpha Cronbach* ialah 0,6 sedangkan nilai berdasarkan gambar ialah 0,877.

b. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas menggunakan korelasi *product moment* dengan jumlah butir soal sebanyak 25 butir, dengan jenis soal pilihan ganda. Korelasi ini dilakukan untuk melihat tingkat validitas sebuah soal. Uji validitas

dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS 27 :

Table 4.5 Validitas Soal

No. Butir Soal	Hasil Uji		Keterangan
	r _{hitung}	r _{tabel}	
1	0,623	0.361	Valid
2	0,561	0.361	Valid
3	0,652	0.361	Valid
4	0,653	0.361	Valid
5	0,589	0.361	Valid
6	0,625	0.361	Valid
7	0,663	0.361	Valid
8	0,575	0.361	Valid
9	0,679	0.361	Valid
10	0,712	0.361	Valid
11	0,601	0.361	Valid
12	0,690	0.361	Valid
13	0,611	0.361	Valid
14	0,601	0.361	Valid
15	0,662	0.361	Valid
16	0,554	0.361	Valid
17	0,634	0.361	Valid
18	0,598	0.361	Valid

No. Butir Soal	Hasil Uji		Keterangan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
19	0,601	0.361	Valid
20	0,634	0.361	Valid
21	0,566	0.361	Valid
22	0,770	0.361	Valid
23	0,814	0.361	Valid
24	0,767	0.361	Valid
25	0,831	0.361	Valid

Berdasarkan tabel diatas bisa diambil kesimpulan bahwasanya 25 butir soal pada penelitian ini valid. Butir soal dikatakan valid karena setiap r_{hitung} dari setiap butir soal lebih besar daripada r_{tabel} . Kemudian sama halnya pada angket, setelah diuji validitasnya maka akan dilakukan uji reliabilitas. Setiap butir soal dikatakan reliabel apabila instrumen penelitian tersebut konsisten dalam hasil ukurannya sehingga instrumen yang digunakan dapat dipercaya. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 27 :



Cronbach's Alpha	N of Items
.943	25

Gambar 4. 3 Realibilitas Soal

Berdasarkan gambar hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan *Alpha Cronbarch*, dapat diartikan bahwa soal-soal yang digunakan mempunyai tingkat reliabilitas yang tergolong tinggi dengan nilai *Alpha* sebesar 0,943.

3. Analisis Data

a. Angket

Angket yang disebar kepada kelas eksperimen akan dianalisis, karena kelas eksperimen menggunakan *Educaplay* dalam pembelajaran, berbeda dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan *Educaplay* dalam pembelajarannya. Maka dari itu, analisis akan dilakukan dengan melihat perhitungan Tingkat Capaian Responden (TCR). Perhitungan ini digunakan untuk mengetahui bagaimana respon dan minat mahasiswa dalam belajar menggunakan *Educaplay*. Instrumen angket terdiri dari 11 butir pernyataan sesuai yang tertera pada bab 3 yang dianalisis menggunakan pendekatan Tingkat Capaian Responden (TCR).

Setiap pernyataan akan dilihat skor persentasenya lalu akan dikategorikan ke beberapa kategori seperti, sangat baik, baik, cukup, kurang baik dan tidak baik. Skor persentase capaian responden diperoleh dengan menggunakan rumus dan dihitung dengan bantuan aplikasi Excel 2010 sehingga diperoleh hasil seperti pada tabel dibawah ini.

Table 4.6 Analisis TCR

No.	Makna Pernyataan	Persentase	Kategori
1.	Mahasiswa mudah dalam mengakses <i>Educaplay</i> pada saat pembelajaran.	81%	Baik
2.	Penggunaan bahasa dalam menyampaikan instruksi-instruksi pada <i>Educaplay</i> mudah dimengerti mahasiswa.	88%	Sangat Baik
3.	Materi yang disajikan dalam penggunaan <i>Educaplay</i> pada pembelajaran sesuai dengan materi disilabus.	85%	Sangat Baik
4.	Cara penyajian materi dengan menggunakan <i>Educaplay</i> mudah dipahami oleh	88%	Baik

No.	Makna Pernyataan	Presentase	Kategori
	mahasantri.		
5.	Cara penyajian materi atau konten yang digunakan tidak keluar dari materi yang ada pada kitab dan silabus.	84%	Baik
6.	Evaluasi dengan menggunakan <i>Educaplay</i> dapat membantu memperkuat dan mempermudah mahasantri dalam memahami dan mengingat materi tajwid yang diajarkan.	87%	Baik
7.	Dalam proses belajar Kitab Tuhfatut Thullab, pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> memberikan variasi baru bagi mahasantri dalam belajar tajwid.	85%	Baik
8.	Adanya perbedaan suasana kelas ketika pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> dengan tidak menggunakan	85%	Baik

No.	Makna Pernyataan	Presentase	Kategori
	<i>Educaplay.</i>		
9.	Pembelajaran Kitab <i>Tuhfatut Thullab</i> dengan <i>Educaplay</i> memberikan daya tarik sendiri untuk diikuti.	84%	Baik
10.	Latihan atau evaluasi dengan menggunakan <i>Educaplay</i> memberikan dorongan kepada mahasiswa dalam mengerjakannya.	87%	Baik
11.	Latihan atau evaluasi dengan <i>Educaplay</i> tidak hanya sekedar formalitas namun dapat membantu mahasiswa dalam memahami isi kitab <i>Tuhfatut Thullab</i> .	88%	Baik
Rata-Rata		86%	Baik

Berdasarkan tabel diatas maka dapat kita ketahui jika melihat presentase dari pernyataan pertama dan kedua tentang aspek penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran, maka dapat diketahui

bahwa Mahasantri mudah dalam mengakses *Educaplay* pada saat pembelajaran. Sebagian besar mahasantri tidak mengalami kesulitan teknis dalam mengakses platform *Educaplay* selama pembelajaran berlangsung. Dan penggunaan bahasa dalam menyampaikan instruksi-instruksi pada *Educaplay* mudah dimengerti mahasantri. Sehingga hampir seluruh mahasantri merasa instruksi yang ditampilkan *Educaplay* menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.

Kedua, materi yang disajikan dalam penggunaan *Educaplay* pada pembelajaran sesuai dengan materi di silabus. Materi yang dikemas dalam *Educaplay* dinilai relevan dan selaras dengan kurikulum Ta'lim Al-Qur'an kitab *Tuhfatut Thullab*. Cara penyajian materi dengan menggunakan *Educaplay* mudah dipahami oleh mahasantri. Penyajian materi secara visual dan interaktif melalui *Educaplay* terbukti memudahkan mahasantri dalam memahami materi tajwid yang bersifat abstrak. Cara penyajian materi atau konten yang digunakan tidak keluar dari materi yang ada pada kitab dan silabus. Konten yang disajikan dalam *Educaplay* tetap mengacu pada materi pokok kitab *Tuhfatut Thullab* dan tidak menyimpang dari silabus yang berlaku.

Ketiga, evaluasi dengan menggunakan *Educaplay* dapat membantu memperkuat dan mempermudah mahasantri dalam memahami dan mengingat materi tajwid yang diajarkan. Evaluasi

berbasis game melalui *Educaplay* efektif dalam memperkuat pemahaman dan retensi materi tajwid mahasantri. Dalam proses belajar Kitab *Tuhfatut Thullab*, pembelajaran menggunakan *Educaplay* memberikan variasi baru bagi mahasantri dalam belajar tajwid. *Educaplay* berhasil menghadirkan variasi metode pembelajaran yang berbeda dari pendekatan konvensional sehingga suasana belajar menjadi lebih segar.

Adanya perbedaan suasana kelas ketika pembelajaran menggunakan *Educaplay* dengan tidak menggunakan *Educaplay*. Mahasantri merasakan perbedaan yang signifikan dalam atmosfer kelas ketika *Educaplay* diterapkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran Kitab *Tuhfatut Thullab* dengan *Educaplay* memberikan daya tarik sendiri untuk diikuti. Penggunaan *Educaplay* berhasil meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi mahasantri sehingga mereka lebih antusias mengikuti kegiatan Ta'lim Al-Qur'an. Latihan atau evaluasi dengan menggunakan *Educaplay* memberikan dorongan kepada mahasantri dalam mengerjakannya. Mekanisme gamifikasi pada *Educaplay* terbukti memberikan motivasi intrinsik kepada mahasantri untuk lebih serius dan bersemangat dalam mengerjakan latihan. Latihan atau evaluasi dengan *Educaplay* tidak hanya sekedar formalitas namun dapat membantu mahasantri dalam memahami isi kitab *Tuhfatut Thullab*. Evaluasi melalui *Educaplay* tidak hanya bersifat

formalitas penilaian, melainkan benar-benar berfungsi sebagai sarana penguatan pemahaman terhadap isi kitab Tuhfatut Thullab.

Secara keseluruhan, respon dan minat belajar mahasiswa terhadap penggunaan *Educaplay* berada pada kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel hasil analisis angket di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata Tingkat Capaian Responden (TCR) dari seluruh indikator adalah sebesar 85,8% yang berada pada kategori Sangat Baik. Tidak terdapat satu pun indikator yang berada pada kategori “Cukup” atau “Kurang”. Sebanyak 8 indikator masuk dalam kategori Sangat Baik (TCR 80%–89%), dan 3 indikator berada pada kategori “Baik” (TCR 70%–79%). Indikator dengan TCR tertinggi adalah indikator nomor 2, 4, dan 11, masing-masing mencapai 88%. Ketiga indikator ini berkaitan dengan kemudahan pemahaman instruksi, kemudahan penyajian materi, dan fungsi evaluasi *Educaplay* sebagai sarana penguatan pemahaman. Hal ini menunjukkan bahwa *Educaplay* tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif secara substantif dalam membantu mahasiswa memahami materi tajwid kitab Tuhfatut Thullab. Sementara itu, indikator dengan persentase terendah adalah indikator nomor 1 (81%), yang berkaitan dengan kemudahan akses platform. Meskipun berada pada kategori “Baik”, nilai ini mengindikasikan bahwa sebagian kecil mahasiswa masih mengalami kendala teknis, seperti koneksi internet atau

ketidakbiasaan dengan platform digital. Kendati demikian, kendala tersebut tidak signifikan mengingat persentasenya masih berada di atas 80%.

Secara keseluruhan, hasil analisis angket ini menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon yang positif dan antusias terhadap penerapan *Educaplay* dalam pembelajaran kitab Tuhfatut Thullab. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi mahasiswa kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly.

b. Hasil belajar

1). Uji Normalitas

Adapun pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk, dikarenakan jumlah data yang akan diuji pada kelas kontrol dan kelas eksperimen itu > 100 , bahkan kurang dari 50. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 27, dan pedoman pengambilan keputusan pada uji ini ialah jika nilai probabilitasnya $> 0,05$ maka distribusi data dikatakan normal, namun jika nilai probabilitasnya $< 0,05$ maka distribusi datanya dikatakan tidak normal. Untuk hasil uji normalitas dapat dilihat dalam tabel berikut:

Table 4.7 Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk Statistic (p)	Keterangan
Pre-Test Kontrol	0,014	P < 0,05 = Tidak Normal
Post-Test Kontrol	0,011	P < 0,05 = Tidak Normal
Pre-Test Eksperimen	0,007	P < 0,05 = Tidak Normal
Post-Test Eksperimen	0,012	P < 0,05 = Tidak Normal

Berdasarkan tabel yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa keempat data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Dikatakan tidak normal karena nilai probabilitasnya < dari 0,05. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa penyebaran data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Dikarenakan data yang diperoleh dari hasil uji normalitas tidak berdistribusi normal, maka untuk uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji parametrik tidak perlu dilakukan. Namun karena hal tersebut peneliti menggunakan uji non parametrik Uji Mann-Whitney sebagai penggantinya.

2). Uji Hipotesis

a). Uji Mann-Whitney

Untuk melihat perbedaan hasil belajar kelas Asasi

pada pembelajaran Kitab *Tuhfatut Thullabdi* Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka akan dilakukan uji statistik non parametrik Mann-Whitney dikarenakan distribusi data yang tidak normal. Adapun dasar pengambilan keputusan dari uji Mann-Whitney adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a tidak diterima, akan tetapi jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka H_0 diterima. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

H_0 : menyatakan bahwa *Educaplay* tidak efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman mahasantri pada pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab*.

H_a : menyatakan bahwa *Educaplay* efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman mahasantri pada pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab*.

Hasil dari uji hipotesis dengan memanfaatkan aplikasi SPSS 27, dengan menggunakan uji Mann-Whitney ialah sebagai berikut:

Table 4.8 Uji Man-Whitney

Test Statistic	
Posttest Kontrol-Posttest Eksperimen	
Mann-Whitney U	141.500

Z	-5.277
Asymp.Sig (2-tailed)	0,000

Jika dilihat dari tabel data yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwasanya pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai $< 0,001$ atau bisa disebut juga 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai uji Mann-Whitney lebih kurang dari 0,05. Maka dari itu dapat kita ambil kesimpulan bahwa H_a diterima, dan menjelaskan bahwa *Educaplay* efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa pada pembelajaran kitab Tuhfatut Thullab.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penerapan *Educaplay* dalam Pembelajaran Kitab *Tuhfatut*

Thullab Kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan pada masing-masing kelas, dengan kelas Asasi A sebagai kelas eksperimen dan kelas Asasi B sebagai kelas kontrol. Setiap pertemuan berlangsung selama satu jam tiga puluh menit, dimulai pukul 19.30 hingga pukul 21.00, dengan frekuensi dua kali dalam seminggu, yakni pada Selasa malam dan Jum'at malam. Pemilihan waktu ini pun tidak terlepas dari ritme kehidupan ma'had yang padat, sehingga pembelajaran tajwid menjadi salah satu momen yang perlu dioptimalkan sebaik-baiknya. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran mengintegrasikan media *Educaplay* sebagai sarana utama penyampaian dan evaluasi materi. Sementara itu, kelas kontrol menjalani pembelajaran dengan pendekatan konvensional yang selama ini lazim diterapkan. Peneliti memberikan pre-test dan post-test kepada kedua kelas guna mengukur perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Selain itu, angket juga disebarkan kepada kelas eksperimen sesuai pelaksanaan post-test untuk menggali respon dan minat belajar mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis *Educaplay*.

Proses pembelajaran dengan *Educaplay* dirancang secara sistematis dalam empat tahapan yang saling berkaitan. Pada tahap pembuka, mu'allim memulai sesi dengan apersepsi interaktif menggunakan fitur kuis *Educaplay* untuk mengaktifkan kembali ingatan mahasantri terhadap materi sebelumnya. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip retrieval practice dalam teori kognitif, yang menyatakan bahwa mengingat kembali informasi secara aktif jauh lebih efektif dalam memperkuat memori jangka panjang dibandingkan sekadar membaca ulang. Pada tahap inti, materi tajwid dari kitab *Tuhfatut Thullab* disampaikan melalui tampilan visual yang telah didesain dalam platform *Educaplay*, sehingga konsep-konsep abstrak seperti makhorijul huruf dan hukum bacaan dapat divisualisasikan dengan lebih konkret.

Tahap evaluasi dirancang melalui game edukatif berbasis poin, di mana mahasantri yang memperoleh skor tertinggi mendapatkan reward dari mu'allim. Mekanisme kompetisi berbasis poin ini merupakan salah satu bentuk gamifikasi dalam pendidikan yang terbukti mampu meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik. Tahap penutup diisi dengan review kolektif dan sesi penguatan pemahaman bersama. Desain pembelajaran empat tahap ini sejalan dengan pandangan Febbryromundza dkk. yang menyatakan bahwa integrasi *Educaplay* ke dalam model pembelajaran aktif mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme

peserta didik.⁵³

Perbedaan pengalaman belajar antara kedua kelas terasa cukup kentara. Kelas kontrol yang mengandalkan metode ceramah, tanya jawab, dan menulis IBQ (Iqra' Bil Qur'an) cenderung menempatkan mahasiswa dalam posisi reseptif menerima informasi tanpa banyak keterlibatan aktif. Sementara kelas eksperimen mendapatkan pengalaman yang berbeda: mereka tidak hanya mendengar dan mencatat, tetapi juga berinteraksi langsung dengan konten, mengerjakan latihan interaktif, dan bersaing secara sehat dalam sesi evaluasi berbasis game. Kondisi ini relevan dengan apa yang Edgar Dale gambarkan dalam Cone of Experience-nya, bahwa peserta didik cenderung mengingat lebih banyak informasi ketika mereka terlibat secara aktif dan langsung dalam proses belajar. Semakin tinggi tingkat keterlibatan, semakin dalam pemahaman yang terbentuk.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Hikmah Kabriati Amaliah K. yang menemukan bahwa game-based learning menggunakan *Educaplay* mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.⁵⁴ Dalam konteks pembelajaran tajwid kitab Tuhfatut Thullab, *Educaplay* terbukti mampu mengemas materi yang selama ini bersifat teoritis dan cenderung

⁵³ Febbryromundza, Sahara, Dwi Rayana Siregar, "Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Game (Educaplay) Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Mahasiswa Jurnal Media Informatika [JUMIN]."

⁵⁴ Amaliah, "The Effectiveness Of Game-Based Learning Using Educaplay On Students' Reading Comprehension Of Descriptive And Procedure Texts."

monoton menjadi lebih menarik dan mudah dicerna. Hal ini sangat relevan bagi mahasantri kelas Asasi yang memiliki latar belakang kemampuan tajwid sangat beragam sebagian besar dari mereka bahkan baru pertama kali bersentuhan secara intensif dengan kajian ilmu tajwid secara sistematis. Dalam konteks inilah media interaktif seperti *Educaplay* menemukan relevansinya yang paling kuat: ia tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga menjembatani kesenjangan pemahaman yang ada di dalam kelas.

B. Respon dan Minat Belajar Mahasantri dalam Pembelajaran

Kitab Tuhfatut Thullab dengan Educaplay

Berdasarkan hasil analisis angket yang disebarkan kepada 34 mahasantri kelas Asasi A sebagai kelas eksperimen setelah pelaksanaan post-test, diperoleh rata-rata Tingkat Capaian Responden (TCR) sebesar 85,8% yang berada pada kategori Sangat Baik. Angka ini bukan sekadar statistik; ia mencerminkan pengalaman nyata yang dirasakan mahasantri ketika berinteraksi dengan media pembelajaran yang berbeda dari yang biasa mereka temui. Tidak ada satu pun dari sebelas indikator yang masuk dalam kategori Cukup atau Kurang, yang menunjukkan konsistensi penerimaan positif dari seluruh aspek yang diukur. Ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan, indikator kemudahan akses *Educaplay* memperoleh TCR 81% dan kemudahan memahami instruksi mencapai 88%.

Perolehan ini mengisyaratkan bahwa antarmuka *Educaplay* yang intuitif dan user-friendly mampu mengakomodasi kebutuhan mahasiswa dengan latar belakang teknologi yang beragam. Mengingat mahasiswa kelas Asasi berasal dari berbagai daerah dan latar pendidikan yang tidak seragam, kemampuan platform ini untuk tetap mudah dioperasikan oleh siapa pun menjadi nilai lebih tersendiri. Temuan ini selaras dengan Muti Husnul Khotimah dan Sakholid Nasution yang menegaskan bahwa salah satu keunggulan utama *Educaplay* adalah aksesibilitasnya yang tinggi, bahkan bagi pengguna yang belum terbiasa dengan platform digital sekalipun.

Pada aspek kesesuaian materi, indikator pernyataan nomor 3, 4, dan 5 menunjukkan TCR antara 84%–88%. Perolehan ini membuktikan bahwa materi tajwid yang dikemas dalam *Educaplay* tidak hanya relevan dengan silabus Ta'lim Al-Qur'an, tetapi juga disajikan dengan cara yang memudahkan pemahaman mahasiswa. Salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran tajwid secara konvensional adalah sulitnya memvisualisasikan konsep-konsep abstrak seperti makhorijul huruf, sifat-sifat huruf, dan perbedaan hukum bacaan yang sering kali terdengar serupa di telinga pemula. Melalui konten audio-visual yang disajikan *Educaplay*, hambatan tersebut dapat diatasi secara lebih efektif. Mahasiswa tidak hanya membayangkan, tetapi juga melihat dan mendengar secara langsung bagaimana sebuah huruf harus diucapkan.

Hal ini sejalan dengan teori multimedia learning yang dikemukakan

oleh Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan secara simultan melalui dua saluran visual dan auditorial karena dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan retensi informasi. Kesesuaian konten *Educaplay* dengan silabus juga membuktikan bahwa media digital bukan sekadar “pelengkap hiburan” dalam kelas, melainkan instrumen pedagogis yang sah dan tepat sasaran.

Dari aspek motivasi belajar, indikator nomor 6 hingga 11 memperoleh TCR dalam rentang 84%–88%. Indikator nomor 8 yang mengukur perbedaan suasana kelas memperoleh TCR 85% sebuah angka yang cukup berbicara. Mahasantri merasakan perbedaan atmosfer yang nyata antara kelas yang menggunakan *Educaplay* dan kelas konvensional. Suasana belajar yang lebih hidup, kompetitif, dan menyenangkan ternyata berkontribusi langsung pada peningkatan semangat dan keterlibatan belajar.

Temuan ini konsisten dengan konsep flow theory yang dikemukakan Csikszentmihalyi, yaitu kondisi di mana seseorang sepenuhnya terserap dalam aktivitas yang ia lakukan karena tingkat tantangan seimbang dengan kemampuannya. *Educaplay*, dengan mekanisme poin dan kompetisi ringan, tampaknya berhasil menciptakan kondisi tersebut dalam skala pembelajaran. Temuan ini juga mendukung penelitian Saiful Anwar dan Jasiah yang menyimpulkan bahwa media berbasis game *Educaplay* secara konsisten mampu meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik, termasuk dalam

pembelajaran berbasis keislaman sekalipun.

Satu hal yang menarik untuk dicermati lebih dalam adalah indikator nomor 11, yang memperoleh TCR sebesar 88% tertinggi bersama indikator nomor 2 dan 4. Indikator ini mengukur sejauh mana evaluasi melalui *Educaplay* bukan sekadar formalitas, melainkan benar-benar berfungsi sebagai sarana penguatan pemahaman. Tingginya persentase pada indikator ini mengindikasikan bahwa mahasantri merasakan manfaat substantif dari latihan berbasis *Educaplay*, bukan hanya menikmatinya sebagai permainan semata. Ini merupakan indikasi yang menggembirakan, karena dalam dunia pendidikan, kesenangan tanpa pemahaman tidak cukup; yang dibutuhkan adalah kesenangan yang menghasilkan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*).

Pemberian reward kepada mahasantri dengan skor tertinggi juga terbukti efektif sebagai reinforcement positif yang mendorong kompetisi sehat dan motivasi intrinsik. Secara keseluruhan, temuan ini memberikan jawaban yang tegas atas rumusan masalah kedua: mahasantri kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly memberikan respons yang sangat positif dan menunjukkan minat belajar yang tinggi terhadap penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab*.

C. Perbedaan Hasil Belajar Mahasantri Sebelum dan Sesudah

Menggunakan *Educaplay* dalam Pembelajaran Kitab *Tuhfatut Thullab*

Untuk menjawab rumusan masalah ketiga, peneliti menganalisis perbedaan hasil belajar mahasantri antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan data pre-test dan post-test yang telah diperoleh. Sebelum masuk ke angka-angka, penting untuk memahami konteks awal kedua kelas ini. Secara deskriptif, hasil pre-test kelas eksperimen menunjukkan rata-rata sebesar 68,12 dengan standar deviasi 19,413, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 55,45 dengan standar deviasi 19,192. Adanya perbedaan rata-rata awal antara kedua kelas sebesar 12,67 poin memang perlu dicatat.

Namun, jika dicermati lebih dalam melalui nilai standar deviasinya yang relatif serupa (19,413 vs. 19,192), terlihat bahwa sebaran kemampuan mahasantri pada kedua kelas pada dasarnya setara ada yang tinggi, ada yang rendah, dengan variasi yang hampir sama. Kondisi ini wajar mengingat sistem placement test di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly tidak selalu menghasilkan kelas yang benar-benar homogen, khususnya di level Asasi yang menampung mahasantri dari berbagai latar belakang pendidikan.

Setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda selama enam pertemuan, terdapat perubahan yang sangat signifikan pada hasil post-test. Kelas eksperimen mencapai rata-rata post-test sebesar 85,53 dengan standar deviasi 11,400, sementara kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 62,06 dengan standar deviasi 18,837. Jika ditelusuri lebih jauh, kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata

sebesar 17,41 poin, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat 6,61 poin. Dengan kata lain, peningkatan yang dialami kelas eksperimen hampir tiga kali lipat lebih besar daripada kelas kontrol. Perbedaan sebesar itu sulit diabaikan begitu saja dan memberi sinyal kuat bahwa ada sesuatu yang benar-benar berbeda dalam pengalaman belajar kelas eksperimen dan perbedaan itu tampaknya bersumber dari kehadiran *Educaplay* sebagai media pembelajaran.

Yang bahkan lebih menarik dari sekadar kenaikan rata-rata adalah perubahan pada standar deviasi kelas eksperimen yang turun drastis dari 19,413 menjadi 11,400. Ini bukan angka yang bisa diabaikan. Penurunan standar deviasi yang tajam ini mengindikasikan bahwa treatment menggunakan *Educaplay* tidak hanya mampu mengangkat nilai rata-rata, tetapi juga berhasil “meratakan” kemampuan mahasiswa. Mahasiswa yang sebelumnya tertinggal jauh berhasil ikut terangkat, sehingga kesenjangan antar individu dalam kelas mengecil secara bermakna.

Fenomena ini sangat relevan dalam konteks kelas Asasi yang sejak awal memang sangat heterogen. Sementara itu, standar deviasi kelas kontrol justru hampir tidak berubah (dari 19,192 menjadi 18,837), yang berarti sebaran kemampuan dalam kelas kontrol tetap lebar yang pintar tetap unggul dan yang tertinggal tetap tertinggal. Kondisi ini mencerminkan keterbatasan pendekatan konvensional dalam menjangkau seluruh spektrum kemampuan peserta didik. *Educaplay*, dengan sifatnya yang self-paced dan memberikan umpan balik langsung (immediate

feedback), tampaknya mampu melayani berbagai level kemampuan sekaligus. Hal ini sejalan dengan prinsip differentiated instruction yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik seharusnya dapat mengakomodasi keberagaman kemampuan peserta didik. Untuk memastikan kebermaknaan perbedaan tersebut secara statistik, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu menggunakan uji Shapiro-Wilk.

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa keempat data (pre-test dan post-test pada kedua kelas) tidak berdistribusi normal, dengan nilai probabilitas seluruh data berada di bawah ambang batas 0,05. Ketidaknormalan distribusi data ini sebenarnya lumrah terjadi pada penelitian dengan sampel kecil yang diambil dari populasi yang heterogen. Kondisi ini tidak mengurangi kualitas penelitian, melainkan justru menjadi panduan metodologis untuk memilih uji statistik yang lebih tepat.

Oleh karena itu, uji hipotesis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney sebagai alternatif yang sah ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi. Uji Mann-Whitney pada dasarnya bekerja dengan membandingkan distribusi peringkat (rank) dari dua kelompok, sehingga tidak bergantung pada asumsi normalitas data. Hasilnya menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,001$) dengan nilai Z sebesar -5,277. Nilai signifikansi yang jauh di bawah 0,05 ini secara tegas menolak H_0 dan menerima H_a , yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas

kontrol.

Kesimpulannya, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pemberian perlakuan. Dengan demikian, dapat dinyatakan dengan tegas bahwa *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa kelas Asasi pada pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullabdi* Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly. Temuan ini sejalan dengan penelitian Devina Ayuningrum yang membuktikan efektivitas *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui desain quasi-eksperimental serupa.⁵⁵

Selain itu, penelitian Febbryromundza dkk. juga menegaskan bahwa integrasi *Educaplay* sebagai media pembelajaran mampu mendorong peningkatan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.⁵⁶ Dalam konteks pembelajaran tajwid, temuan ini membuka peluang yang signifikan bagi pengembangan media digital berbasis gamifikasi sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an. Lebih dari itu, penelitian ini sekaligus menunjukkan bahwa tradisi keilmuan Islam yang tertuang dalam kitab-kitab klasik seperti *Tuhfatut Thullabdi* tidak harus disampaikan dengan cara-

⁵⁵ Ayuningrum, "The Effectiveness of Using Educaplay-Based Teaching Media for Teaching Vocabulary of The Tenth Grade Students In SMA 2 Bae."

⁵⁶ Agustin Wela Sasih Febbry Romundza, Afrida, Novferma, Izra Miharti, Nurmala Dewi, "Pelatihan Pembuatan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa" 8, no. April (2021): 167–86, <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpmk.v8i1.5213>.

cara yang kaku dan monoton. Ia bisa hadir dalam balutan teknologi yang segar, tanpa kehilangan esensi dan kedalamannya.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, penelitian mengenai efektivitas *Educaplay* dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* pada kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly, maka peneliti akan menyampaikan kesimpulan dari hasil tersebut :

1. Penerapan *Educaplay* dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* pada kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly dilaksanakan melalui enam pertemuan dengan alur pembelajaran yang terstruktur, meliputi tahap apersepsi interaktif menggunakan kuis *Educaplay*, penyampaian materi tajwid berbasis visual dan audio-visual, evaluasi melalui game edukatif berbasis poin dan reward, serta review dan penutupan kelas. Model pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, berbeda dari pendekatan konvensional yang selama ini diterapkan di kelas kontrol. Respon dan minat belajar mahasiswa kelas Asasi terhadap penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullab* menunjukkan hasil yang sangat positif.
2. Berdasarkan analisis angket menggunakan Tingkat Capaian Responden (TCR), diperoleh rata-rata TCR sebesar 85,8% yang

termasuk dalam kategori Sangat Baik. Seluruh 11 indikator angket berada dalam rentang 81%–88%, dengan tidak ada satu pun indikator yang masuk kategori Cukup atau Kurang. Mahasantri menilai *Educaplay* mudah diakses, relevan dengan materi silabus, mampu meningkatkan variasi dan daya tarik belajar, serta efektif sebagai sarana evaluasi yang bermakna.

3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasantri kelas eksperimen yang menggunakan *Educaplay* dan kelas kontrol yang tidak menggunakannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai *post-test* kelas eksperimen yang mencapai sebesar 85,53 dengan standar deviasi 11,400, sementara kelas kontrol memperoleh nilai dibawah dari nilai kelas eksperimen dengan rata-rata 62,06 dengan standar deviasi 18,837. Selain itu, data diperkuat dari hasil uji hipotesis dengan metode uji Mann-Whitney, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti H_a diterima. Dengan demikian, *Educaplay* terbukti efektif secara statistik dalam meningkatkan pemahaman mahasantri kelas Asasi pada pembelajaran kitab *Tuhfatut Thullabdi Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly*.

Dan peneliti tegaskan kembali bahwasanya hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Maka dari itu *Educaplay* bisa digunakan sebagai inovasi ataupun keberagaman dalam menyampaikan materi. Bukan berarti menggunakan *Educaplay* secara intens dengan mengabaikan beberapa hal penting lainnya,

akan tetapi *Educaplay* bisa dikolaborasikan dengan pembelajaran konvensional.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori pembelajaran berbasis teknologi (technology enhanced learning) yang menyatakan bahwa integrasi media digital interaktif ke dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar. Khususnya, penelitian ini membuktikan bahwa prinsip gamifikasi dalam pendidikan yang dikemukakan oleh para ahli terbukti relevan dan applicable dalam konteks pembelajaran berbasis agama. Temuan ini memberikan wawasan baru dalam pembelajaran klasik yang selama ini identik dengan metode konvensional dapat dikolaborasikan secara harmonis dengan inovasi teknologi pendidikan modern tanpa mengorbankan substansi materi.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa platform *Educaplay* layak diimplementasikan secara bertahap dalam kegiatan Ta'lim Al-Qur'an di Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly, khususnya untuk kelas Asasi. Penerapan *Educaplay* dapat menjadi solusi nyata atas

problematika rendahnya motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran tajwid. Selain itu, penelitian ini memberikan model konkret tentang bagaimana mu'allim dapat merancang dan mengimplementasikan media digital secara efektif dalam pembelajaran tajwid, yang dapat dijadikan acuan bagi tenaga pendidik lain di lingkungan Ma'had maupun lembaga pendidikan Islam sejenis.

C. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly

Ma'had Sunan Ampel Al-'Aly bisa mengkolaborasikan pembelajaran dengan menggunakan *Educaplay* sebagai media pembelajaran modern, kepada pembelajaran dalam kurikulum Ta'lim Al-Qur'an ataupun lainnya, terutama untuk kelas Asasi atau kelas dibawahnya. Dengan adanya dukungan infrastruktur seperti ketersediaan jaringan wifi yang stabil di area pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk berinovasi dalam memberikan pembelajaran.

2. Bagi Mu'allim

Para mu'allim diharapkan mampu berinovasi dan berkreasi dalam menyampaikan materi sebelum menuju ke praktek. Tujuannya agar para mahasiswa memiliki antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, di dalam pembelajaran bisa menggunakan pelatihan ataupun evaluasi dengan menggunakan media yang menarik dan variatif, salah satunya dengan menggunakan *Educaplay*. Dan juga tidak lupa memberikan reward kepada mahasantri untuk membuat semangat mahasantri dalam mengusahakan yang terbaik dalam sebuah latihan atau evaluasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini baru mencakup penggunaan *Educaplay* pada kelas Asasi putra di mabna Al-Ghazali dengan sampel terbatas. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas ruang lingkup penelitian dengan melibatkan kelas Mutawassith dan Al-'Aly, serta mengikutsertakan kelas dari mabna-mabna putri agar hasil penelitian lebih representatif. Selain itu, penelitian dengan pendekatan mixed method yang menggabungkan data kuantitatif dan wawancara mendalam dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pengalaman belajar mahasantri ketika menggunakan *Educaplay*. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji jenis-jenis fitur *Educaplay* ataupun menggunakan media pembelajaran menarik lainnya agar lebih variatif dan berkembang. Dan juga peneliti selanjutnya bisa menggali lebih dalam lagi tidak hanya sekedar meneliti tingkat pemahamannya akan tetapi meneliti dalam hal praktek ataupun penerapan ilmu dalam membaca Al-Qur'an.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Aulia Zayrin, Hayatun Nupus, Khalista Khansa Maizia, Siska Marsela, Rully Hidayatullah, and Harmonedi Harmonedi. "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)." *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025): 780–89. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>.
- Ahadi, Giatma Dwijuna, Neni Nur, and Zain Ersela. "Studi Simulasi Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, Dan Shapiro-Wilk." *Eigen Mathematics Journal* 6, no. 1 (2023): 11–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.
- Amaliah, Hikmah Kabriati. "The Effectiveness Of Game-Based Learning Using *Educaplay* On Students' Reading Comprehension Of Descriptive And Procedure Texts." *Skripsi*. Syarif Hidayatullah State Islamic University, 2025. <https://share.google/4pBFxdCME6cxX9QLb>.
- Andy Agustian, Kania Lisdiana, Adang Suryana, and Muhammad Nursalman. "Analisis Statistik Uji Normalitas Dan Homogenitas Data Nilai Mata Pelajaran Dengan Menggunakan Python." *Al-Ibanah* 10, no. 1 (2025): 51–56. <https://doi.org/10.54801/b2726673>.
- Anggraini, Fitria Dewi Puspita, Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, and Agnes Angelia Hartanto. "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 3(2), 524–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>.
- Annisak, Fadillah, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadilla. "Al Itihadu Jurnal Pendidikan Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian." *Al Itihadu Jurnal Pendidikan* 3, no. 1 (2024): 105–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.63736/ai.v3i1.131>.
- Antoro, Budi. "Kesalahan Sistematis Penggunaan Skala Likert Dalam Penelitian: Analisis Systematic Literature Review." *Jurnal Multidisiplin Sosial Dan Humaniora* 2, no. 2 (2025): 63–81. <https://jurnal.ananpublisher.com/index.php/jmsh/article/view/163>.
- Anwar, Saiful, and Jasiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 355–57.

<https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai/article/view/913>.

Ayuningrum, Devina. "The Effectiveness of Using *Educaplay*-Based Teaching Media for Teaching Vocabulary of The Tenth Grade Students In SMA 2 Bae." *Applied Research on English Education (AREE)* 2, no. 2 (August 1, 2024): 83. <https://doi.org/10.26714/aree.2.2.2024.83-88>.

Caroles, Austin, Selly Metekohy, and Henriette Dorothy Titaley. "Studi Korelasi Perilaku Pekerja Terhadap Penerapan Kesehatan Dan Keselamatan Kerja Pada Pembangunan Poliklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Ambon." *Jurnal Agregate* 1, no. 1 (2022): 9–16. <https://ejournal-polnam.ac.id/index.php/JA/article/view/1138>.

Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, and Setiawan Usep. "Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.

Dzul Fahmi Abdillah. "Peran Musyrif Untuk Meningkatkan Kesadaran Beribadah Mahasantri Mabna Al-Khawarizmi Uin Maulana Malik Ibrahim Malang." Uin Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.

Faruq, Umar Al. "Program Pembelajaran Al Qur ' An Dalam Rangka Mencetak Mahasiswa Generasi Qur ' Ani Ditengah Persaingan Global (Studi Kasus Di Ma ' Had Sunan Ampel Al - ' Aly) هاسبا ولام اهلايم ةعماجب يلاعل ل' بمأ ناهس (AL-IMAN: Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan 4, no. 2 (2020): 13.

Febbry Romundza¹, Afrida², Novferma³, Izra Miharti⁴, Nurmala Dewi⁵, Agustin Wela Sasi. "Pelatihan Pembuatan Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa" 8, no. April (2021): 167–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpmk.v8i1.5213>.

Febbryromundza, Sahara, Dwi Rayana Siregar, Fadilla Ulfah. "Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Game (*Educaplay*) Untuk Meningkatkan Kreatifitas Belajar Mahasiswa JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]." *Jurnal Media Informatika [Jumin]* 6, no. 2 (2024): 478–83.

Fernanda, Nadhila, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya." *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (2024): 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>.

- Forester, Brayen Jodi, Amna Idris Abdallah Khater, Muhammad Win Afgani, and Muhammad Isnaini. "Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 3 (2024): 1812–20. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>.
- Gun, Mardiatmoko. "Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda (Studi Kasus Penyusunan Persamaan Allometrik Kenari Muda [*Canarium Indicum L.*])." *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan* 14, no. 3 (2020): 335. <https://doi.org/https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>.
- Hadi, Humaira, and Kasmita Kasmita. "Pengaruh Faktor Internal Dan Faktor Eksternal Terhadap Tingkat Hunian Kamar Hotel Di Kota Payakumbuh." *Jurnal Kajian Pariwisata Dan Bisnis Perhotelan* 2, no. 3 (2021): 234–42. <https://doi.org/10.24036/jkpbp.v2i3.42572>.
- Husnul, Muti, and Sahkholid Nasution. "Exploring the Effectiveness of *Educaplay* in Evaluating Arabic Vocabulary: Student and Teacher Perspectives." *Studi Arab*, 2025. <https://doi.org/10.35891/sa.v16i1.6238>.
- Laila, Ida, Ema Pariati, and Eka Wdiyati. "Pengembangan Tes-Tes Hasil Belajar." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 2 (2024). <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1139>.
- Mahkotawati, Riris, Tri Rijanto, and Puput Wanarti Rusimamto. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian: Angket Pengalaman Praktik Kerja Lapangan (PKL) Pada Siswa SMK." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 2 (2025): 1830–35. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.6990>.
- Moh Khoeron. "Kemenag Dan PTIQ Sinergi Program Tuntas Baca Al-Qur'an Di Sekolah." Kementerian Agama Republik Indonesia, 2025. <https://kemenag.go.id/nasional/kemenag-dan-ptiq-sinergi-program-tuntas-baca-al-qur-an-di-sekolah-KEoHr>.
- "Survei Kemenag, Indeks Literasi Al-Qur'an Kategori Tinggi." Kementerian Agama Republik Indonesia, 2023. <https://kemenag.go.id/nasional/survei-kemenag-indeks-literasi-al-qur-an-kategori-tinggi-w0A7W>.
- Muhammad Isnaini, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi, and Ilham Azhari. "Teknik Analisis Data Uji Normalitas." *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 1377–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>.
- Nasar, A, D. H Saputra, M. R Arkaan, M. B Ferlyando, M. T Andriansyah, and P. D

- Pangestu. "Uji Prasyarat Analisis." *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 6 (2024): 786–99.
- Ningsih, Eva Silvia, Fatma Siti Fatimah, Raden Jaka Sarwadhamana, and Eni Sulistyaningsih. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Kuesioner Manajemen Talenta." *Indonesian Journal of Hospital Administration* 4, no.2 (2021): 52. [https://doi.org/https://doi.org/10.21927/ijhaa.2021.4\(2\).52-55](https://doi.org/https://doi.org/10.21927/ijhaa.2021.4(2).52-55).
- Pangaribuan, Rapmaida, and Keristina Ginting. "Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Proses Pembelajaran Dan Kualitas Layanan Akademik Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Fakultas Sains Dan Teknik Universitas Nusa Cendana)." *Jurnal Diferensial* 03, no. 02 (2021): 56–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/jd.v3i2.5346>.
- Permata, Reny Amalia, Syaidatussalihah, and Abdurahim. "Penentuan Uji Statistik Pada Penelitian Bidang Kesehatan." *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 17–22. <https://doi.org/10.35746/bakwan>.
- Prasetyo, Teguh, and Ade Irpan Sabilah. "Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji Anova Dan Uji T." *JEBI: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis* 2, no. 4 (2024): 775–85. <https://ecosemica.net/index.php/ECONOMICA/article/view/163>.
- Putri, Azka Dhianti, Ahman Ahman, Rahma Sayyida Hilmia, Salwa Almaliyah, and Sidik Permana. "Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen." *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 4, no. 3 (2023): 1978–87. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.
- Rivai, Rosa Inaayah, Gayatri Citraningtyas, and Gerald Rundengan. "Hubungan Hot (Human, Organization, Technology) Terhadap Benefit Pada Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit X Kota Manado." *Pharmacon* 13, no. 1 (2024): 547–56. <https://doi.org/10.35799/pha.13.2024.49333>.
- Selvia Taurista, Pungky, Lusi Noviana Dewi, Alifvia Novita Putri Romadhoni, Mirza Sheila Sofiana, Dzulhijatul Awalun Zuroida, Anik Puji Rahayu, Nurita Primasatya, et al. "Implementasi Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Di Kelas 5 SDN Banjaran 4." *Jurnal Simki Postgraduate* 3, no. 4 (2024): 320–27. <https://jipcd.org/index.php/JSPG>.
- Septiana, Gita Kartika, and Qomi Akit Jauhari. "Pemanfaatan Media Interaktif Froggy Jumps Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Sdi Surya Buana Malang." *Maharaat Lughawiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2025): 90–

99. <https://doi.org/10.18860/jpba.v4i2.15551>.

Soesana, Abigail, Hani Subakti, Karwanto, Anisa Fitri, Sony Kuswandi, Lena Sastri, Ilham Falani, Novita Aswan, Ferawati Artauli Hasibuan, and Hana Lestari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Abdul Karim. Yayasan Kita Menulis, 2023.

Suasapha, Anom Hery. “Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik.” *Jurnal Kepariwisata* 19, no. 1 (2020): 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>.

Suriani, Nidia, Risnita, and M. Syahrani Jailani. “The Concepts of Population and Sampling as Well as Participant Selection in the Context of Educational Scientific Research.” *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36.

Tumpia, Anastasia, Adolfina, and Yantje Uhing. “Analisis Deskriptif Faktor-Faktor Resistensi Individu Pada Perubahan Organisasi Pt . Pegadaian (Persero) Kanwil V Manado Descriptive Analysis Of Individual Resistance Factors In Organizational Changes In Pt . Pegadaian (Persero) Kanwil V Manado Oleh :” *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi* 9, no. 2 (2021): 469–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.35794/emba.v9i2.33519>.

Ulva Putri Ramadani, Raudhotul Muthmainnah, Nisa Ulhilma, Azzah Wazabirah, Rully Hidayatullah, and Harmonedi Harmonedi. “Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas Dan Representativitas.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (2025): 574–85. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>.

Utami, Yulia, Pria Muslim Rasmanna, and Khairunnisa. “Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen.” *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, no. 2 (2023): 21–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>.

Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

Yuniarti, Anisyah, Fannisa Safarini, Ita Rahmadia, Sinta Putri, Pendidikan Biologi, Universitas Tanjungpura, and Informasi Artikel. “MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL Perubahan Yang Didapat Harus Bernilai Positif Bagi Diri Individu . Perubahan Yang Didapat Dari Belajar , Dan Dari Apa Yang Dipelajari Oleh Seseorang Muncullah Kemampuan Bertujuan Agar Murid Mendapat Ilmu Dan Pengetahuan.” *Journal Education and Technology* 4 (2023):

84–95.

Yuniarti, Ratna, Hartiani, and Harizahayu. “Pengaruh Distribusi Data Terhadap Hasil Uji Korelasi Studi Pada Uji Pearson Product Moment, Rank Spearman, Dan Rank Kendall Tau.” *Jurnal UJMC* 11, no. 1 (2025): 9–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/ujmc.v11i1.9439>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Penerapan *Educaplay*



Lampiran 2 Bukti Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110143
Nama : ABDUL SYAWAL
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : FAHIM KHASANI, M.A.
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Efektivitas Educaplay Dalam Pembelajaran Tuhfatut Thullab Bab Pembagian Mad Pada Kelas Asasi di Ma'had Sunan Ampel Al Aly

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	04 Agustus 2025	FAHIM KHASANI, M.A.	Untuk judul penelitian bisa di persingkat lagi. Lebih baik jangan di batasi materi yang akan di teliti dari kitab Tuhfatut Thullab, karena itu akan mempersulit diri dalam mengumpulkan data. Alangkah baiknya menggunakan batasan masalah, namun bukan terhadap materi pembelajarannya tapi terhadap kelas yang di tuju sebagai subjek penelitian.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	26 Agustus 2025	FAHIM KHASANI, M.A.	Karena penelitian ini belum ada yang meneliti sebelumnya, maka lebih baik jangan memakai metode kuantitatif deskriptif. Untuk penelitian ini akan lebih baik dengan menggunakan metode quasi eksperimen atau mix method. Dan jangan memakai kelas yang dikelola oleh sendiri sebagai subjek penelitian utama, kecuali hanya sebagai kelas kontrol saja. Jangan lupa berikan deadline dalam pengerjaannya, dan segera di selesaikan, komitmen serta disiplin dengan apa yang direncanakan.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	08 September 2025	FAHIM KHASANI, M.A.	Pada bagian latar belakang masih menceritakan gambaran umum tentang media pembelajaran berbasis digital, masih belum ada menceritakan tentang alasan memilih Educaplay. Oleh karena itu, cantumkan artikel jurnal tentang penggunaan Educaplay yang menjadi dasar atau penguat pemilihan Educaplay pada penelitian ini. Dan jika belum ada maka penelitian ini bisa dijadikan artikel jurnal yang nantinya bermanfaat bagi peneliti yang meneliti hal serupa.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	17 September 2025	FAHIM KHASANI, M.A.	Pada bab 2, bagian kajian teori di point " Pembelajaran di Ma'had Sunan Ampel Al Aly" masih kurang menceritakan isi dari point tersebut. Cantumkan tingkatan kelas nya ada apa aja, lalu integrasi metode yang di gunakan ketika taklim. Di bagian kerangka berpikir, buatlah lebih baik lagi, karena itu masih banyak kurang nya. karena kerangka berpikir merupakan alur penelitian dari awal hingga akhir, jadi perbaiki lagi.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	22 September 2025	FAHIM KHASANI, M.A.	Pada bagian orisinalitas kalo bisa di urutkan dari skripsi, baru artikel jurnal. Dan lihat kembali pedoman penulisan dari fakultas apakah sudah sesuai atau belum. Karena penjelasan penelitian terdahulu tercantum di dua bab, yaitu bab 1 dan bab 2.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	06 Oktober 2025	FAHIM KHASANI, M.A.	Pada bagian perspektif teori dalam islam, belum mencantumkan ayat yang sesuai. Carilah ayat yang sesuai dengan judul penelitian nya. Ayat apa aja boleh, asalkan bisa mencari benang merah nya antara judul penelitian dan ayat yang di gunakan. Rapiakan spasinya biar tidak terlalu berjarak satu sama lain. lalu rapiakan juga tiap-tiap paragrafnya, dan perhatikan dalam menggunakan penomoran dalam penulisan.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	05 November 2025	FAHIM KHASANI, M.A.	Bisa ditambahkan pernyataan-pernyataan yang akan di gunakan untuk mengetahui minat dan respon mahasiswa dalam pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab. Jangan terlalu banyak, karena hanya ingin mengetahui minat dan respon dari mahasiswa tentang pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab dengan Educaplay.	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	15 Desember 2025	FAHIM KHASANI, M.A.	Memperbaiki kerangka berpikir, dikarenakan kerangka berpikir terlalu simple, sehingga belum menunjukkan penelitian kuantitatif.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	21 Januari 2026	FAHIM KHASANI, M.A.	Pada Bab 3 banyak yang perlu diperbaiki, dan perlu ditambah lagi referensinya, serta biasanya pada penelitian kuantitatif memiliki rumus namun disini belum terlihat rumus yang digunakan.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	10 Februari 2026	FAHIM KHASANI, M.A.	Perlu ditambahkan klasifikasi responden atau mahasiswa yang menunjukkan keadaan kelas benar benar setara, sehingga dapat dilakukan perbandingan.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

11	03 Maret 2026	FAHIM KHASANI, M.A.	Jika data yang diuji tidak berdistribusi normal, maka bisa pindah menggunakan uji non parametrik. Untuk menghindari perubahan data secara pribadi.	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	11 Mei 2026	FAHIM KHASANI, M.A.	Pada deskripsi data akan lebih bagus tidak hanya menjelaskan tentang bagaimana penerapan Educaplay dan Informasi tentang pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab. Akan tetapi bisa di tambahkan tentang latarbelakang mahasantri.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	13 Mei 2026	FAHIM KHASANI, M.A.	Pada bab 4 usahakan tidak menginterpretasikan tabel nya saja tapi juga menyertakan referensi yang kuat untuk mendukung Interpretasi tersebut.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	25 Mei 2026	FAHIM KHASANI, M.A.	Format footnote nya diperbaiki kembali agar terlihat rapi dan sesuai kan dengan pedoman kepenulisan terbaru. Tambahkan kembali referensi referensi dalam penelitiannya, karena minimal referensi dalam penelitian skripsi antara 60-70 referensi.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	03 Juni 2026	FAHIM KHASANI, M.A.	Pada bab pembahasan bisa dihubungkan penelitian yang sedang diteliti dengan penelitian terdahulu, agar pada bagian pembahasan tidak hanya berisi tentang deskripsi namun adanya analisis sehingga hasil penelitian bisa lebih dikembangkan.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	05 Juni 2026	FAHIM KHASANI, M.A.	Perhatikan kembali terkait format penulisan nya, pastikan format penulisan semuanya sudah sesuai dengan ketentuan kepenulisan yang terbaru. Pada bagian kesimpulan tidak perlu ada penomoran cukup berupa deskriptif per paragraf saja.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, _____
Dosen Pembimbing 1

FAHIM KHASANI, M.A.

Kajur / Kaprodi,

Lampiran 3 Sertifikat Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Abdul Syawal

NIM : 220101110143

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Karya Tulis : Efektivitas Educaplay Dalam Pembelajaran Kitab Tuhfatut Thullab Pada Kelas Asasi di Ma'Had Sunan Ampel Al-Aly

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 11 Jun 2026



a.n. bekan
Ketua

Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

LAMPIRAN 4 DATA KELAS EKSPERIMEN

Data Mahasantri Kelas Eksperimen (Kelas Asasi A)

NO	NAMA (INISIAL)
1	MZMR
2	MAM
3	MH
4	ADA
5	PDYP
6	ITF
7	MHDP
8	TIM
9	YDS
10	ARR
11	MFR
12	NA
13	FS
14	MD
15	MAW
16	MAK
17	FMA
18	HAH
19	MDD
20	MFR
21	SPK
22	ASF
23	MSH
24	WAS
25	AFA
26	MIZ
27	AFR
28	HDA
29	CBQ
30	AVGA
31	MZZ
32	AFMA
33	AA
34	SGF

LAMPIRAN 5 DATA KELAS KONTROL

Data Mahasantri Kelas Kontrol (Kelas Asasi B)

NO	NAMA (INISIAL)
1	LZAB
2	RZ
3	SDA
4	MSIA
5	IAS
6	SWPB
7	RAA
8	NADSK
9	BEA
10	EWS
11	RPP
12	MTAP
13	AM
14	MA
15	FKN
16	MMH
17	MSH
18	MFFA
19	MTR
20	AF
21	AIM
22	DI
23	MSM
24	IA
25	VWP
26	KPAY
27	MINI
28	MICRI
29	BM
30	MRS
31	MH
32	IYP
33	AFR

LAMPIRAN 6 HASIL PRE-TEST POST-TEST

No. Resp	Hasil Pre-Test		Hasil Post-Test	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	84	45	88	20
2	88	36	80	36
3	76	56	84	76
4	36	34	76	84
5	60	68	92	60
6	76	40	64	44
7	84	24	100	28
8	33	96	92	88
9	80	24	84	52
10	92	88	100	80
11	44	60	88	68
12	56	72	68	84
13	60	32	68	56
14	72	72	88	80
15	64	80	84	68
16	32	68	92	76
17	36	52	64	52
18	92	40	92	44
19	44	36	96	76
20	76	72	76	84
21	88	72	72	48
22	84	24	92	24
23	80	80	100	64
24	76	44	96	64
25	80	32	80	32
26	50	40	80	48
27	92	80	100	84
28	46	52	92	52
29	64	76	60	76
30	84	56	96	80
31	88	40	92	76
32	56	68	92	52
33	40	48	96	48
34	60		96	

LAMPIRAN 7 SOAL-SOAL

Soal

SOAL PRE TEST DAN POST TEST

1. Ilmu yang mempelajari cara mengucapkan huruf-huruf Al-Qur'an yang meliputi sifat, makhroj, dan ahkamul huruf sesuai periwayatannya disebut...
 - A. Ilmu Qira'at
 - B. Ilmu Tajwid
 - C. Ilmu Nahwu
 - D. Ilmu Balaghah
2. Salah satu kegunaan mempelajari tajwid adalah...
 - A. Mempermudah hafalan semata
 - B. Agar tidak ada kesalahan dalam membaca ayat-ayat suci Al-Qur'an
 - C. Mengganti bacaan orang lain
 - D. Memperindah tulisan Arab
3. Hukum mempelajari ilmu tajwid adalah...
 - A. Fardhu 'Ain
 - B. Sunnah Muakad
 - C. Fardhu Kifayah
 - D. Wajib
4. Membaca Al-Qur'an dengan cepat, tetapi tetap harus menjaga hukum tajwidnya, dengan menyesuaikan tempo bacaan pada setiap hak-hak huruf dan mustahaq-nya, disebut dengan...
 - A. Tahqiq
 - B. Tadwir
 - C. Hadr
 - D. Tartil
5. Perhatikan Q.S Al Zalzalah ayat 6 berikut!

يَوْمَ يُصْنَفُ النَّاسُ أَشْتَاتًا ۚ لِيُرَوْا أَعْمَالَهُمْ

Hukum bacaan yang tepat untuk kata yang bergaris bawah adalah...

 - A. Idzhar
 - B. Idgham Bighunnah
 - C. Iqlab

D. Ikhfa'

6. Apabila ada nun mati atau tanwin bertemu dengan huruf lam atau ra', dengan cara huruf pertama dimasukkan dengan tanpa dengung, disebut dengan...

A. Idgham Bighunnah
 B. Idgham Bighoiri ghunnah
 C. Idzhar
 D. Ikhfa'

7. Jika ada nun sukun dan tanwin bertemu dengan salah satu huruf Idgham bighunnah, akan tetapi dalam satu kalimat, maka wajib dibaca Idzhar. Pilihlah mana diantara lafadadz dibawah ini yang merupakan idzhar wajib...

A. فَجَعَلَهُمْ كَعَصْفٍ مَّأْكُولٍ
 B. وَإِنَّ لَكُنْ هُمْزَةً لَمْزَةً
 C. فَذَكَرَ أَنْ نَفَعْتَ الذُّكْرَ
 D. وَمِنَ النَّحْلِ مَنْ طَلَعَهَا فَنَوَّانٌ دَانِيَةً

8. Perhatikan ayat dibawah ini!

كَمَا أَخْرَجَكَ رَبُّكَ مِنْ بَيْتِكَ بِالْحَقِّ

Kata yang berwarna merah, merupakan contoh dari hukum bacaan...

A. Iqlab
 B. Idgham Bighunnah
 C. Ikhfa Syafawi

9. Dibawah ini yang merupakan contoh dari bacaan Ikhfa adalah...

A. فَيُنْزِلُ عَنْهُمْ بَغْدَابَ الْيَمِّ
 B. يَوْمَئِذٍ يَصْنَعُ النَّاسُ
 C. يَوْمَئِذٍ تُحَدِّثُ أَخْيَارَهَا
 D. إِنَّ رَبَّهُمْ بِهِمْ يَوْمَئِذٍ لَّخَبِيرٌ

10. أَمْ لَمْ تُنْذِرْهُمْ

Ayat diatas merupakan contoh dari hukum bacaan mim sukun yang biasanya disebut...

A. Ikhfa Syafawi
 B. Idgham Mitslain
 C. Idzhar Syafawi
 D. Idzhar Halqi

11. Huruf yang biasanya bertasydid dan dibaca dengung (ghunnah) ialah huruf...

- A. Mim saja
 B. **Nun dan Mim**
 C. Lam dan Ra'
 D. Ba' dan Ta'
12. Pada ayat berwarna merah berikut جُوعٍ وَأَمْنُهُمْ مِنْ خَوْفٍ hukum bacaan yang terjadi adalah...
- A. Ikhfa' Syafawi
 B. **Idgham Mitslain**
 C. Idzhar Syafawi
 D. Iqlab
13. Apabila ada mim sukun bertemu huruf ba' maka hukum bacaannya ialah...
- A. Idzhar Syafawi
 B. **Ikhfa' Syafawi**
 C. Idgham Mitslain
 D. Qalqalah
14. Hukum bacaan Idzhar Syafawi terjadi, ketika mim mati bertemu dengan huruf...
- A. Ba'
 B. Mim
 C. **Hamzah atau huruf selain ba' dan mim**
 D. Nun
15. Qolqolah yang terjadi apabila matinya tidak asli, tetapi karena waqof dan berharokat tasydid disebut dengan...
- A. Qolqolah Sughro
 B. Qolqolah Kubro
 C. **Qolqolah Akbar**
 D. Qolqolah
16. Dibawah ini yang merupakan Huruf-huruf qalqalah adalah...
- A. **ب ج د ط ق**
 B. ك ل م ن ه
 C. ت ث ح ذ ز
 D. ص ض ط ظ غ
17. Huruf Qalqalah akan disebut Qolqolah, apabila berstatus...

- A. Berharakat
- B. Bertasydid
- C. Sukun atau waqof (sukun)
- D. Pada mad saja

18. Diantara lafadz dibawah yang termasuk bacaan Qolqolah yaitu, *kecuali*...

- A. وَمِنْ شَرِّ النَّفَّاثَاتِ فِي الْعُقَدِ
- B. تَبَّتْ يَدَا أَبِي لَهَبٍ وَتَبَّ
- C. إِنَّ شَانِئَكَ هُوَ الْأَبْتَرُ
- D. إِنَّا أَعْطَيْنَاكَ الْكَوْثَرَ

19. قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ

Lam pada lafadz yang bergaris bawah diatas dibaca...

- A. Tafkhim
- B. Tarqiq
- C. Jawazul Wajhain
- D. Tahlil

20. Perhatikan dengan baik ayat dibawah ini!

وَقَالَ ادْخُلُوا مِصْرَ

Pada lafadz diatas huruf ra'-nya merupakan hokum bacaan ra' *Jawazul Wajhain* karena...

- A. Ra' sukun dan sebelumnya berupa harokat kasroh asli dan sesudahnya berupa huruf isti'la yang dibaca kasroh
- B. Ra' berharokat kasroh yang sesudahnya ada ya' yang dibuang dan dibaca waqof
- C. Ra' sukun dan sebelumnya kasroh asli dan dalam satu kalimah serta sesudahnya tidak berupa huruf isti'la
- D. Ra' dibaca sukun karena waqof dan sebelumnya berupa huruf isti'la yang sukun dan sebelumnya lagi adalah huruf berharokat kasroh

21. Huruf ra' dibaca tafkhim ketika...

- A. Berharakat kasrah
- B. Berada setelah huruf berharakat fathah atau dhammah dan dengan syarat tertentu
- C. Dibaca sukun karenaq waqof dan sebelumnya berupa ya' sukun
- D. Hanya ketika bersukun

22. Pada kata فِرْعَوْنَ huruf Ra'-nya termasuk hukum bacaan Ra'...

- A. Tafkhim
- B. Tarqiq
- C. Qalqalah
- D. Idgham

23. وَالشَّمْسُ وَنُجُجَهَا

Pada kata yang bergaris bawah diatas disebut... karena...

- A. Al-qamariyyah, karena lam dibaca jelas
- B. Al-syamsiyyah, karena huruf sesudah lam ditasydidkan
- C. Al-qamariyyah, karena tasydid pada lam
- D. Al-syamsiyyah, karena lam tidak dibaca dan huruf berikutnya tidak ditasydid

24. Pada lafadz وَالْأَرْضِ lam al-ta'rif dibaca...

- A. Sukun (terang) dan tidak tasydid
- B. Selalu hilang
- C. Selalu dipanjangkan
- D. Selalu didengungkan

25. Perhatikan ayat berikut!

فَأَمَّا الْإِنْسَانُ إِذَا مَا ابْتَلَاهُ رَبُّهُ فَأَكْرَمَهُ وَنَعَّمَهُ فَيَقُولُ رَبِّي أَكْرَمَنِ

Berdasarkan ayat diatas manakah yang termasuk hukum bacaan Ikhfa...

- A. فَيَقُولُ رَبِّي أَكْرَمَنِ
- B. فَأَمَّا الْإِنْسَانُ
- C. إِذَا مَا ابْتَلَاهُ رَبُّهُ
- D. فَأَكْرَمَهُ وَنَعَّمَهُ

Daftar Riwayat Hidup Penulis

BIODATA MAHASISWA



Nama : Abdul Syawal
 NIM : 220101110143
 Tempat, Tanggal Lahir : Kota Intan, 22 Desember 2002
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Tahun Masuk : 2022
 Alamat : Jl. Datuk Imam Bosa, RT 02 RW 06, Dusun Tanah
 Tinggi, Desa Kota Intan, Kec. Kunto Daarussalam, Kab.
 Rokan Hulu, Prov. Riau
 E-mail : abdulsyawal222@gmail.com
 No. HP : 082268627014

JENJANG PENDIDIKAN

Pendidikan Formal :

1. TK
2. SDN 002 Kunto Daarussalam
3. MTs,s Kota Intan
4. MA Daarul Qur'an Bukit Intan Makmur