

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME JIGSAW PUZZLE PADA MATERI PENGENALAN TAJWID

Fayiz Yan Avicena¹, Ahsanu Wildani Fahma², Adi Fatan Mubina³, Khaeruzzahir Ardiansyah⁴,
Choirul Anwar⁵, Rafli Syafrizal Akmal⁶, Ahmad Sadid Suhar⁷

Universitas Muhammadiyah Surakarta City, Indonesia

Email: G100220073@student.ums.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan agama Islam di Indonesia menekankan pentingnya penguasaan tajwid dalam pembelajaran Al-Qur'an untuk memastikan bacaan yang benar sesuai dengan aturan pengucapan huruf Arab. Namun, pembelajaran tajwid sering kali dihadapkan pada tantangan terkait sifatnya yang teoretis dan membutuhkan perhatian pada detail yang spesifik, sehingga metode konvensional dirasa kurang efektif dalam meningkatkan minat siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya adalah media berbasis game Jigsaw puzzle. Game Jigsaw puzzle dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui elemen interaktif dan tantangan yang menghibur sekaligus edukatif. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis game Jigsaw puzzle ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan tajwid siswa dalam membaca Al-Qur'an dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan interaktif, serta mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional melalui elemen kompetisi, penghargaan, dan tantangan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media ini, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan adalah pengenalan tajwid berbasis Game Jigsaw Puzzle yang berisi materi tajwid dan huruf hijaiyyah. Implementasi game ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman tajwid siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini dilaksanakan di TPA Masjid Al Makmur Blulukan, Karanganyar. Hasil dari pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game Jigsaw puzzle efektif dalam membantu siswa memahami dan menerapkan tajwid dengan benar dalam membaca Al-Qur'an.

Kata Kunci : Game Jigsaw Puzzle, Pembelajaran Al-Qur'an, TPA Masjid Al Makmur, Model ADDIE

Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Tashdiq.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Tashdiq



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#)



ABSTRACT

Islamic education in Indonesia emphasizes the importance of mastering tajweed in learning the Qur'an to ensure correct recitation according to Arabic pronunciation rules. However, tajweed learning often faces challenges due to its theoretical nature and the need for attention to specific details, making conventional methods feel less effective in increasing students' interest. Therefore, innovative and engaging learning media are needed, one of which is Jigsaw puzzle-based. Jigsaw Puzzle games can enhance students' motivation and engagement through interactive elements and entertaining yet educational challenges. The aim of developing a Jigsaw puzzle-based game learning media is to enhance students' understanding and mastery of Tajwid in reading the Qur'an in a more engaging, effective, and interactive way, while addressing the limitations of conventional learning methods through elements of competition, rewards, and challenges that can increase students' motivation and involvement. The Research and Development (R&D) method with the ADDIE model was used to develop this media, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The product developed is an augmented reality-based tajweed introduction Jigsaw puzzle game containing tajweed material and hijaiyyah letters. The implementation of this game is expected to improve students' understanding of tajweed and provide an enjoyable learning experience. This research was conducted at TPA Al Makmur Mosque in Blulukan, Karanganyar. The findings indicate that using Jigsaw puzzle-based game media is effective in helping students understand and apply tajweed correctly in Qur'an recitation.

Keywords: Jigsaw Puzzle Game, Qur'an Learning, TPA Al Makmur Mosque, ADDIE Model

LATAR BELAKANG

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, terutama dalam hal pemahaman dan pengamalan Al-Qur'an.¹ Salah satu keterampilan mendasar yang harus dikuasai oleh para siswa adalah tajwid, yaitu ilmu yang mengajarkan cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan aturan pengucapan huruf-huruf Arab.² Penguasaan tajwid sangat penting untuk menjaga keaslian bacaan Al-Qur'an dan meminimalisasi kesalahan yang dapat mengubah makna ayat.³

Namun, dalam praktiknya, mempelajari tajwid sering kali dianggap sebagai tantangan tersendiri bagi para siswa karena sifatnya yang teoretis dan membutuhkan perhatian terhadap

¹ A Nurrohim and G M S Islam, "Prinsip-Prinsip Tahapan Pendidikan Profetik Dalam Al-Qur'an," *UIN Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*, 2011, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/document/6143>.

² Ainur Rhain et al., "Tahsin Reading Assistance for Islamic Boarding School Tahfidz Qur'an Muhammadiyah Daarul Arqom Sawahan Ngemplak Boyolali," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari* 2, no. 1 (2023): 27–44, <https://doi.org/10.55927/jpmb.v2i1.2729>.

³ Umi Musya'Adah, "Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 2, no. 1 (2020): 9–27.

detail yang sangat spesifik.⁴ Metode pembelajaran konvensional yang sering kali bersifat tekstual dan hafalan dirasa kurang mampu menarik minat siswa, terutama di era digital saat ini yang sarat dengan teknologi interaktif.⁵ Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi serta efektivitas belajar siswa dalam memahami tajwid.⁶

Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game.⁷ Game pendidikan dapat menggabungkan unsur-unsur hiburan dan edukasi, sehingga mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁸ Game Jigsaw puzzle, sebagai salah satu genre game yang menantang kemampuan berpikir dan pemahaman konsep, sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran tajwid.⁹ Melalui game Jigsaw puzzle, siswa dapat diajak untuk memahami aturan-aturan tajwid secara menyenangkan, sambil berusaha memecahkan tantangan yang diberikan dalam permainan.¹⁰

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.¹¹ Menurut Prensky game dapat memicu keterlibatan aktif siswa dalam belajar karena menyediakan tantangan yang relevan serta feedback yang langsung.¹² Sementara itu, menyebutkan menekankan bahwa media interaktif seperti game dapat membantu siswa belajar secara mandiri dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan personal.¹³

Game berbasis edukasi telah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dengan hasil yang baik.¹⁴ Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan¹⁵: Penelitian menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan motivasi siswa melalui elemen kompetisi dan penghargaan, seperti yang ditemukan oleh Partovi dan Razavi (2019). Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game menunjukkan perhatian dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional¹⁶. Game

⁴ Hendro Widodo, *Pengembangan Kurikulum PAI* (UAD PRESS, 2023).

⁵ Burhan Nudin, "Konsep Pendidikan Islam Pada Remaja Di Era Disrupsi Dalam Mengatasi Krisis Moral," *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (2020): 63–74.

⁶ Kholishoh Nur Aini and Abdul Muhid, "Efektifitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan," *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 35–55.

⁷ Bulan Suci Yantary and M Pd Sutarna, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenai Nama Binatang Berbasis Game Edukasi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021).

⁸ Zunan Setiawan et al., *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

⁹ Satrio Abdillah et al., "Eksistensi Metode Jibril Dalam Meningkatkan Kefasihan Pelafalan Huruf Al-Qur'an Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Hidayah Jorong Paninjauan," *Marsialapari: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2024): 85–98, <https://ejournal.yayasanbhaz.org/index.php/Marsialapari>.

¹⁰ Muhamad Ikhwan Amrulloh, "TA: Perancangan Card Game Tentang Tajwid Sebagai Media Edukasi Kepada Anak Usia 7-12 Tahun" (Universitas Dinamika, 2024).

¹¹ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 77–89.

¹² Setiawan et al., *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*.

¹³ Stephen M Alessi and Stanley R Trollip, *Multimedia for Learning: Methods and Development* (Allyn & Bacon, Inc., 2000).

¹⁴ Dwi Maulan Pangestu and Azizu Rahmi, "Metaverse: Media Pembelajaran Di Era Society 5.0 Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia," *Journal of Pedagogy and Online Learning* 1, no. 2 (2022): 52–61.

¹⁵ A Azizah, "Abdi Psikonomi" 26–120: (2021) 1 "تيباحص" لاق؟

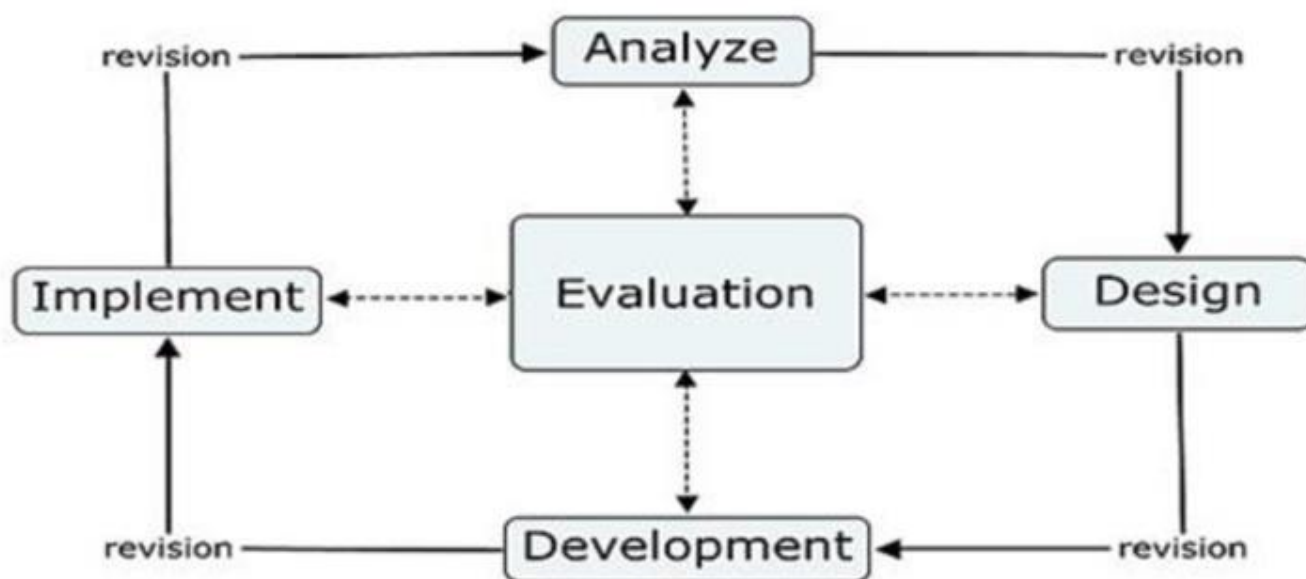
¹⁶ Musyarrafah Sulaiman Kurdi, "Realitas Virtual Dan Penelitian Pendidikan Dasar: Tren Saat Ini Dan Arah Masa Depan," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 1, no. 4 (2021): 60–85.

dirancang untuk memicu rasa prestasi dan tantangan yang mendorong siswa untuk terus berusaha walau menghadapi kegagalan, mendukung pengembangan *growth mindset*.¹⁷

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis game Jigsaw puzzle untuk pengenalan tajwid dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mempermudah siswa dalam memahami materi tajwid. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai teori tajwid, tetapi juga dapat menerapkannya dengan benar dalam membaca Al-Qur'an.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis game Jigsaw puzzle pada materi pengenalan tajwid dapat dilakukan menggunakan metode Research and Development (R & D) dengan model ADDIE. Penelitian yang digunakan dalam pengembangan media augmented reality adalah penelitian Research and Development (R & D) dengan model ADDIE. Menurut Mulyatiningsih model ADDIE dilakukan dengan lima tahapan (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).¹⁸ Metode atau model yang digunakan oleh peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis Game guna diuji kevalidan, kepraktisan, keefektifan.



Gambar 1. Bagan Alur Pengembangan Model ADDIE (Mulyatiningsih, 2016)

Penjelasan Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Langkah pertama adalah menganalisis kebutuhan, Karakteristik dan tujuan pembelajaran.

¹⁷ Sholihul Anwar et al., "Development of the Concept of Islamic Education to Build and Improve the Personality of School-Age Children," *Multidisciplinary Reviews* 7, no. 8 (2024), <https://doi.org/10.31893/multirev.2024139>.

¹⁸ Muhammad Miftahul Nur Safitri, Farandika Metandi, and Agusdi Syafrizal, "PEMBUATAN GAME 2D ILMU TAJWID 'QUR'AN HARMONY CHALLENGES,'" *JURNAL VOKASI TEKNIK* 2, no. 2 (2024): 150–64.

Pada tahap ini, beberapa aktivitas yang dilakukan antara lain:

Identifikasi Kebutuhan: Mengidentifikasi masalah dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran tajwid, termasuk pemahaman yang kurang terhadap aturan-aturan tajwid.

Analisis Karakteristik Peserta Didik: Menganalisis karakteristik peserta didik yang menjadi target pengguna game, seperti usia, tingkat pemahaman, dan minat terhadap penggunaan media digital.

Tujuan Pembelajaran: Menetapkan tujuan pembelajaran, yaitu membantu siswa memahami dan menguasai aturan-aturan tajwid melalui media yang menyenangkan.¹⁹

2. Tahap Desain (Design)

Setelah analisis selesai, proses desain dilakukan dengan fokus pada:

Perancangan Konten: Menyusun materi tajwid yang akan digunakan dalam game Jigsaw puzzle, seperti pengenalan huruf, hukum bacaan, dan aturan tajwid lainnya.²⁰

Perancangan Game: Mendesain alur permainan, menentukan jenis puzzle, level kesulitan, dan interaktivitas game.²¹ Misalnya, game puzzle yang meminta siswa mencocokkan aturan tajwid dengan contoh bacaannya.

Storyboard dan Wireframe: Membuat sketsa tampilan dan alur permainan untuk memastikan semua elemen game mendukung tujuan pembelajaran.²²

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, pengembangan media pembelajaran berbasis game dilakukan:

Pengembangan Prototipe: Mengembangkan prototipe awal game Jigsaw puzzle berdasarkan desain yang telah dibuat, termasuk pengkodean dan pengujian fungsi dasar game.

Pengujian Awal (Alpha Testing): Pengujian awal game oleh pengembang untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan tidak ada bug.

Revisi: Mengkaji dan merevisi game berdasarkan hasil pengujian awal.²³

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi adalah ketika media pembelajaran diterapkan kepada target audiens:

Pelatihan Guru/Pengajar: Memberikan panduan kepada guru atau pengajar tentang cara menggunakan game dalam proses pembelajaran.²⁴

Uji Coba (Beta Testing): Mengimplementasikan game puzzle kepada siswa sebagai uji coba, misalnya di kelas atau kelompok belajar.²⁵

Pengumpulan Feedback: Mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru mengenai pengalaman menggunakan game puzzle tersebut.²⁶

¹⁹ Walter Dick, Lou Carey, and James O Carey, "The Systematic Design of Instruction," 2005.

²⁰ Muiz Lidinillah, "Game Pengenalan Tajwid Berbasis Mobile Dengan Metode Iterative Deepening A* Untuk Penentuan Arah Gerak Musuh" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014).

²¹ Hanny Haryanto and Rahmatsyam Lakoro, "Game Edukasi 'Evakuator' Bergenre Puzzle Dengan Gameplay Berbasis Klasifikasi Sebagai Sarana Pendidikan Dalam Mitigasi Bencana," *Techno. Com* 11, no. 1 (2012): 47–54.

²² Robert M Gagne et al., "Principles of Instructional Design" (Wiley Online Library, 2005).

²³ Ruth Colvin Clark and Richard E Mayer, "E-Learning and the Science of Instruction. San Francisco: Pfeiffer" (Wiley & Sons, 2011).

²⁴ Rahman Abdillah et al., "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi," *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 2, no. 01 (2022): 92–102.

²⁵ Ryan Angga Pratama and Rahayu Sri Waskitonintyas, "Game Android 'MENALAR' Berbasis Adobe Animation CC," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (2020): 617–30.

²⁶ Robert Maribe Branch and Robert Maribe Branch, "Develop," *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009, 82–131.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran:

Evaluasi Formatif: Dilakukan selama setiap tahap ADDIE untuk memastikan bahwa pengembangan berjalan sesuai tujuan. Misalnya, evaluasi setelah tahap desain dan pengembangan.²⁷

Evaluasi Sumatif: Dilakukan setelah implementasi untuk mengukur dampak game terhadap pemahaman tajwid siswa. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.²⁸

LOKASI PENELITIAN

Kami meneliti di tempat yang telah kami tentukan di daerah Karanganyar yang bertepatan di Masjid Al Makmur Blulukan, kami akan meneliti di TPA yang dimiliki oleh lembaga masjid nya. Sedangkan Alamat masjid nya sendiri Blukukan, Blulukan, Kec. Colomadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57174, dengan titik koordinat 7°32'29"S 110°46'12"E.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis game Jigsaw Puzzle dengan materi pengenalan tajwid dan huruf hijaiyyah yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media ini dikembangkan menggunakan pendekatan Game yang memberikan pengalaman belajar interaktif. Proses penggunaannya mencakup langkah-langkah inovatif, seperti pengambilan materi tajwid, penyusunan ulang puzzle sesuai aturan tajwid, dan evaluasi hasil yang langsung dapat diamati. Inovasi ini tidak hanya menghadirkan metode belajar yang menyenangkan tetapi juga menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami aturan tajwid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tajwid. Hal ini dibuktikan melalui elemen interaktif yang memadukan hiburan dengan pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Media ini juga mengatasi kelemahan metode konvensional yang bersifat teoretis dan kurang menarik, terutama di era digital yang menuntut pendekatan berbasis teknologi. Dengan adanya elemen kompetitif, seperti tantangan menyusun puzzle dan penghargaan atas pencapaian, siswa terdorong untuk terus belajar meski menghadapi kesulitan.

Secara keseluruhan, pengembangan media ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan agama dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini tidak hanya relevan untuk kebutuhan pendidikan saat ini, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan berorientasi pada hasil.

Penggunaan media berbasis Game Puzzle dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Murid Mengambil Materi Tajwid yang akan di susun menjadi Jigsaw Puzzle
2. Puzzle tersebut terdiri dari huruf hijaiyyah, Mad Asli, dan Mad Far'i.

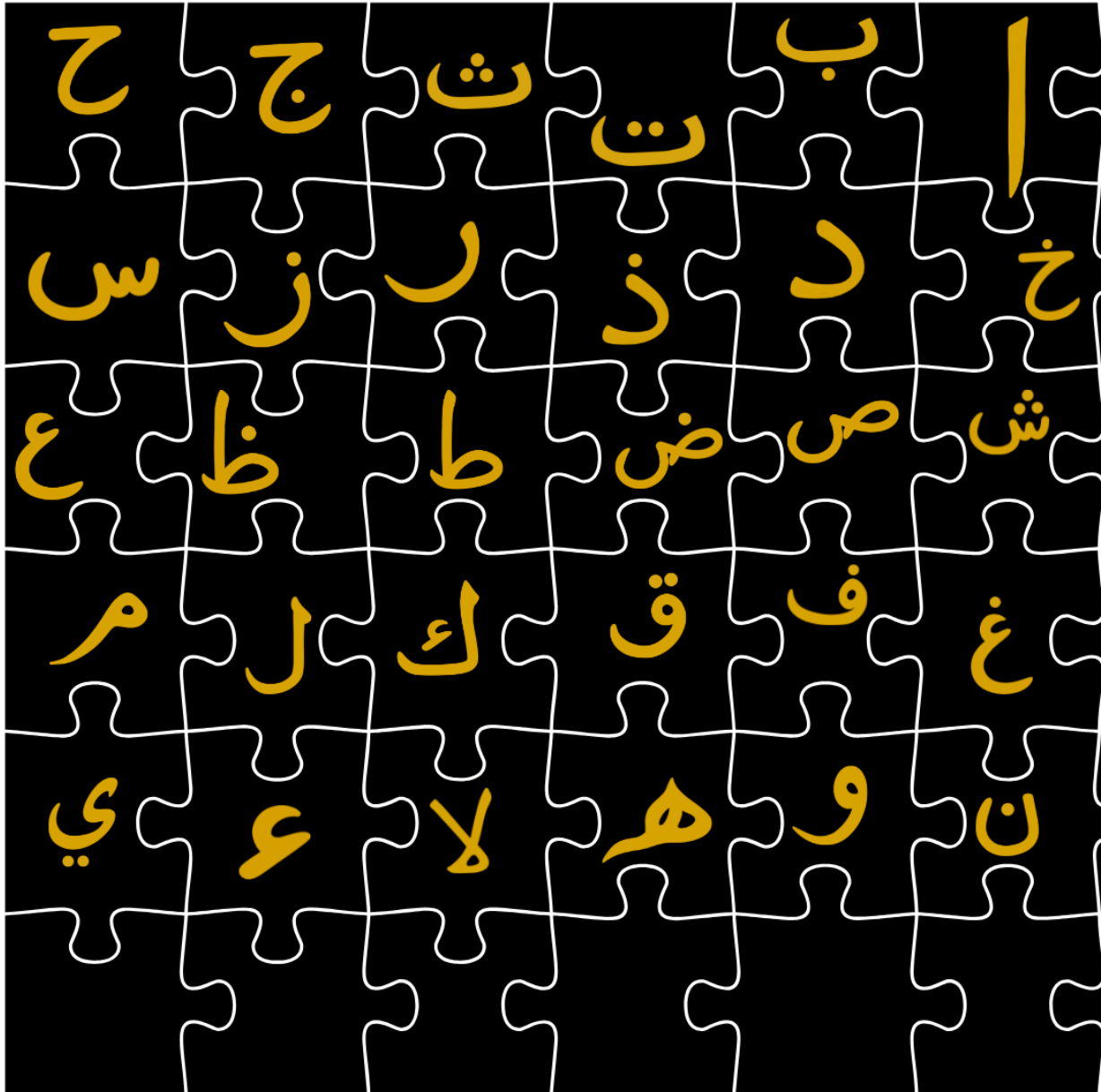
²⁷ Dini Ardiningsih, "Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (2019): 92–103.

²⁸ Rizqi Amalia Nanda, "... (TAMBAHKAN MATERAI PADA LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN, UPLOAD ULANG).. Implementasi Metode Wafa' dalam Pembelajaran Tajwid Untuk Meningkatkan Fashahah Membaca Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Bakti Ummah Ponorogo" (IAIN Ponorogo, 2021).

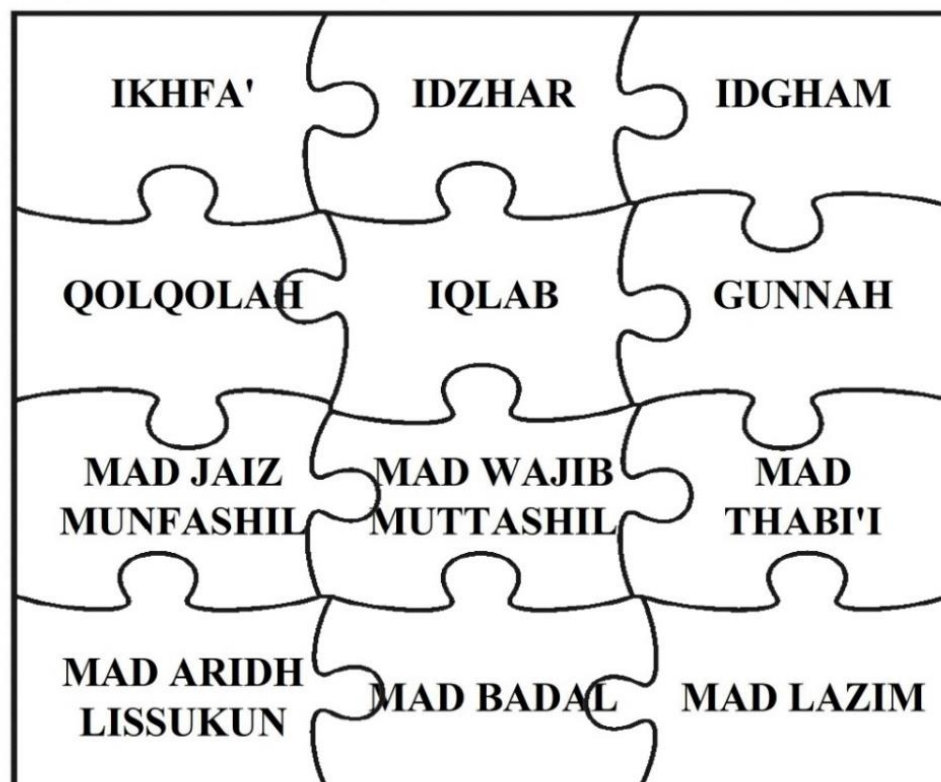
3. Pada Media Jigsaw Puzzle nya yang awal sudah tersusun, kemudian jika mereka yakin untuk memilih itu maka puzzle akan di bongkar.
4. Setelah di bongkar maka puzzle tersebut akan di pasang sesuai urutan dan gambar yang awal.
5. Materi materi tersebut sesuai dengan materi tajwid yang di sampaikan di TPA

Tampilan Jigsaw Puzzle nya seperti ini ;

Gambar 2. Jigsaw puzzle hijaiyyah



Gambar 3. Jigsaw Puzzle Tajwid



KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis game puzzle Jigsaw dengan materi pengenalan tajwid dan huruf hijaiyyah berbasis Game dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman tajwid siswa. Pembelajaran tajwid, yang biasanya dianggap teoretis dan kurang menarik, dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui game puzzle. Dengan menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangan, game ini dirancang secara sistematis mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi untuk memastikan validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya.

Penelitian ini dilakukan di TPA Masjid Al Makmur Blulukan, Karanganyar, dan menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game puzzle mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta membantu siswa memahami dan menerapkan tajwid dengan benar. Elemen interaktif dalam game, seperti tantangan puzzle yang harus disusun ulang sesuai dengan aturan tajwid, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat menjadi metode alternatif yang inovatif dalam pembelajaran tajwid, khususnya di era digital yang semakin menuntut penggunaan teknologi dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rahman, Adhityo Kuncoro, Fajar Erlangga, and Vickry Ramdhan. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer* 2, no. 01 (2022): 92–102.
- Abdillah, Satrio, Abdul Sahib IAIN Curup, Andri AN Nirwana, Fahmi Dolles Marsyal, and Zainal Efendi Hasibuan Universitas Islam Negeri Sekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. "Eksistensi Metode Jibril Dalam Meningkatkan Kefasihan Pelafalan Huruf Al-Qur'an Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Hidayah Jorong Paninjauan." *Marsialapari: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2024): 85–98. <https://ejournal.yayasanbhz.org/index.php/Marsialapari>.
- Afandi, Rifki. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 77–89.
- Aini, Kholishoh Nur, and Abdul Muhid. "Efektifitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan." *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 35–55.
- Alessi, Stephen M, and Stanley R Trollip. *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Allyn & Bacon, Inc., 2000.
- Amrulloh, Muhamad Ikhwan. "TA: Perancangan Card Game Tentang Tajwid Sebagai Media Edukasi Kepada Anak Usia 7-12 Tahun." Universitas Dinamika, 2024.
- Anwar, Sholihul, Sukisno Sukisno, Waston Waston, Andri Nirwana, Yeri Utami, Agustina Putri Reistanti, Armin Nurhantanto, and Muthoifin Muthoifin. "Development of the Concept of Islamic Education to Build and Improve the Personality of School-Age Children." *Multidisciplinary Reviews* 7, no. 8 (2024). <https://doi.org/10.31893/multirev.2024139>.

- Ardiningsih, Dini. "Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 1 (2019): 92–103.
- Azizah, A. "Abdi Psikonomi) 1 " هيلع قفتم (كوبأ : لاق ؟ نم ثم , كمأ : لاق ؟ نم ثم , كمأ : لاق ؟ تيباحص " 1 (2021): 26–120.
- Branch, Robert Maribe, and Robert Maribe Branch. "Develop." *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009, 82–131.
- Clark, Ruth Colvin, and Richard E Mayer. "E-Learning and the Science of Instruction. San Francisco: Pfeiffer." Wiley & Sons, 2011.
- Dick, Walter, Lou Carey, and James O Carey. "The Systematic Design of Instruction," 2005.
- Gagne, Robert M, Walter W Wager, Katharine C Golas, John M Keller, and James D Russell. "Principles of Instructional Design." Wiley Online Library, 2005.
- Haryanto, Hanny, and Rahmatsyam Lakoro. "Game Edukasi 'Evakuator' Bergenre Puzzle Dengan Gameplay Berbasis Klasifikasi Sebagai Sarana Pendidikan Dalam Mitigasi Bencana." *Techno. Com* 11, no. 1 (2012): 47–54.
- Kurdi, Musyarrafah Sulaiman. "Realitas Virtual Dan Penelitian Pendidikan Dasar: Tren Saat Ini Dan Arah Masa Depan." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 1, no. 4 (2021): 60–85.
- Lidinillah, Muiz. "Game Pengenalan Tajwid Berbasis Mobile Dengan Metode Iterative Deepening A* Untuk Penentuan Arah Gerak Musuh." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014.
- Musya'Adah, Umi. "Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar." *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 2, no. 1 (2020): 9–27.
- Nanda, Rizqi Amalia. .."(TAMBAHKAN MATERI PADA LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN, UPLOAD ULANG).. Implementasi Metode Wafa'dalam Pembelajaran Tajwid Untuk Meningkatkan Fashohah Membaca Al-Qur'an Di Pondok Pesantren Bakti Ummah Ponorogo." IAIN Ponorogo, 2021.
- Nudin, Burhan. "Konsep Pendidikan Islam Pada Remaja Di Era Disrupsi Dalam Mengatasi Krisis Moral." *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (2020): 63–74.
- Nurrohim, A, and G M S Islam. "Prinsip-Prinsip Tahapan Pendidikan Profetik Dalam Al-Qur'an." *UIN Universitas Islam Negri Sunan Kalijaga*, 2011. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/document/6143>.
- Pangestu, Dwi Maulan, and Azizu Rahmi. "Metaverse: Media Pembelajaran Di Era Society 5.0 Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia." *Journal of Pedagogy and Online Learning* 1, no. 2 (2022): 52–61.
- Pratama, Ryan Angga, and Rahayu Sri Waskitoningtyas. "Game Android 'MENALAR' Berbasis Adobe Animation CC." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (2020): 617–30.
- Rhain, Ainur, Hafidz, Husna Nashihin, Tio Hanif Srihananto, and Triana Hermawati. "Tahsin Reading Assistance for Islamic Boarding School Tahfidz Qur'an Muhammadiyah Daarul Arqom Sawahan Ngemplak Boyolali." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari* 2, no. 1 (2023): 27–44. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v2i1.2729>.

- Safitri, Muhammad Miftahul Nur, Farandika Metandi, and Agusdi Syafrizal. "PEMBUATAN GAME 2D ILMU TAJWID 'QUR'AN HARMONY CHALLENGES.'" *JURNAL VOKASI TEKNIK* 2, no. 2 (2024): 150–64.
- Setiawan, Zunan, I Made Pustikayasa, I Nyoman Jayanegara, I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, I Nyoman Agus Suarya Putra, I Wayan Adi Putra Yasa, Wina Asry, I Nyoman Alit Arsana, Gentrifil Gamastra Chaniago, and Sarwo Eddy Wibowo. *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Untary, Bulan Suci, and M Pd Utama. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Nama Binatang Berbasis Game Edukasi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021.
- Widodo, Hendro. *Pengembangan Kurikulum PAI*. UAD PRESS, 2023.
- Mulyatiningsih, E. 2016. Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. pada September.