



Pengembangan Konsep Media Pembelajaran Hukum Nun Sukun dan Tanwin Berbasis Kartu Uno

**Irfan Rizky Maulana¹, Muhammad Nayaka Rajwa²,
Mohamad Fikri Hakim³, Wildan Akhmad Syauqi⁴,
Hero Najamuddin Abdullah⁵, Muhammad Wahyu Adinugraha⁶**

Universitas Muhammadiyah Surakarta ^{1,2,3,4,5,6}

e-mail: g100220048@student.ums.ac.id

Abstract

The development of innovative learning media is very important to improve students' understanding of tajweed materials, especially the laws of Nun Sukun and Tanwin. One approach that can be used to overcome these challenges is through card-based games, such as UNO. This article proposes the use of a modified UNO card game as a learning medium for the laws of Nun Sukun and Tanwin. This UNO card is designed with colors and symbols that represent various tajweed rules, focusing on the laws of Nun Sukun and Tanwin, where players must provide explanations or reading examples that are appropriate to the category of cards played. The method used in this development is a qualitative method to be able to understand in depth the phenomenon of many students who have difficulty learning tajwid. The main question raised was how the UNO game could be used to teach the law of tajwid, especially the law of Nun Sukun and Tanwin, effectively and fun. The results of the application of this concept are expected to help students understand and memorize the laws of Nun Sukun and Tanwin in a more fun way, as well as strengthen their involvement in tajweed learning.

Keywords: Uno, Learning Media, Tajwid, Nun Sukun, Tanwin.

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tajwid, khususnya hukum Nun Sukun dan Tanwin. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi tantangan ini adalah melalui permainan berbasis kartu, seperti UNO. Artikel ini mengusulkan penggunaan permainan kartu UNO yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran untuk hukum Nun Sukun dan Tanwin. Kartu UNO ini didesain dengan warna dan simbol yang merepresentasikan berbagai aturan tajwid, dengan fokus pada hukum Nun Sukun dan Tanwin, di mana pemain harus memberikan penjelasan atau contoh bacaan yang sesuai dengan kategori kartu yang dimainkan. Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode kualitatif untuk dapat memahami secara mendalam terkait fenomena banyaknya siswa yang kesulitan dalam belajar tajwid. Pertanyaan utama yang diangkat adalah bagaimana permainan UNO dapat digunakan untuk mengajarkan hukum tajwid, khususnya hukum Nun Sukun dan Tanwin, secara efektif dan menyenangkan. Hasil dari penerapan konsep ini diharapkan dapat membantu siswa memahami dan menghafal hukum Nun Sukun dan Tanwin dengan cara yang lebih menyenangkan, sekaligus memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran tajwid.

Kata Kunci: Uno, Media Pembelajaran, Tajwid, Nun Sukun, Tanwin.

PENDAHULUAN

Setiap orang yang beragama islam idealnya mampu untuk membaca al Qur'an dengan baik dan benar (Rahmawati & Melnea, 2022). Pembelajaran tajwid, khususnya hukum Nun Sukun dan Tanwin, memiliki peranan penting dalam kemampuan membaca Al-Qur'an dengan benar (Rahman et al., 2023); (Hafid et al., 2023); (Shahbal & Nurrohim, 2023). Meskipun demikian, proses pembelajaran tajwid sering kali dianggap sulit dan monoton oleh sebagian besar siswa, terutama dalam menghafal dan memahami hukum-hukum tajwid yang banyak dan kompleks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Indriyani, 2019); (Umam, 2021).

Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan adalah permainan berbasis kartu, di mana permainan dasat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan konsep-konsep yang telah diajarkan. Salah satu contoh permainan yang dapat dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran tajwid adalah permainan kartu UNO (Riswan, 2024). Dalam permainan ini, kartu-kartu yang dimainkan akan membawa aturan-aturan tajwid, khususnya yang berkaitan dengan hukum Nun Sukun dan Tanwin, yang dapat membantu siswa memahami dan menghafal hukum-hukum tajwid tersebut dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Laily & Maesurah, 2021).

Pentingnya inovasi dalam pembelajaran tajwid mendorong pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga mengintegrasikan unsur-unsur permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Nurrita, 2018). Konsep permainan UNO tajwid ini bertujuan untuk memperkenalkan hukum Nun Sukun dan Tanwin dalam konteks yang lebih mudah dipahami dan diingat, sambil tetap mempertahankan prinsip-prinsip dasar dalam pembelajaran tajwid yang benar (Cholid, 2021). Dengan demikian, melalui media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan, siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap hukum Nun Sukun dan Tanwin, sekaligus meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam mempelajari Al-Qur'an (Hambali et al., 2021); (Khusnul & Istanto, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengembangkan konsep media pembelajaran hukum Nun Sukun dan Tanwin berbasis permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran inovatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah pada pengembangan konsep dan teori pembelajaran. Peneliti melakukan analisis terhadap struktur dan aturan permainan kartu UNO serta mengidentifikasi elemen-elemen yang dapat disesuaikan dengan hukum tajwid. Proses analisis ini

melibatkan pemilihan hukum-hukum tajwid yang relevan, seperti Nun Sukun dan Tanwin, untuk diterjemahkan ke dalam elemen-elemen permainan kartu. Setelah memperoleh informasi dari analisis konsep, peneliti akan mengembangkan prototipe media pembelajaran berupa permainan kartu UNO yang dimodifikasi. Prototipe ini akan menggambarkan desain visual, aturan permainan, serta cara penggunaan kartu untuk mempelajari hukum Nun Sukun dan Tanwin. Prototipe ini tidak akan diuji secara langsung di lapangan, namun akan disusun secara rinci untuk menggambarkan bagaimana permainan ini dapat digunakan dalam konteks pembelajaran tajwid.

PEMBAHASAN

UNO dapat digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran tajwid dengan memanfaatkan elemen permainan yang menyenangkan untuk membantu peserta didik memahami dan menghafal aturan tajwid dengan lebih efektif (Kustandi & Darmawan, 2020). Melalui adaptasi ini, permainan UNO tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik, dengan cara yang interaktif dan mendorong peserta untuk belajar tajwid dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan (Camelia et al., 2024).

Tujuan dibuatnya UNO sebagai pengembangan media pembelajaran tajwid adalah untuk menciptakan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam mengajarkan aturan tajwid kepada peserta didik (Beno et al., 2022); (Hidayat & Priyawati, 2017). UNO dapat membantu mengurangi kebosanan dalam proses belajar tajwid yang kadang terasa repetitif. Dengan memanfaatkan permainan, peserta didik dapat lebih menikmati pembelajaran sambil tetap memahami konsep tajwid dengan cara yang lebih menarik (Kustiawan, 2016). Dengan melibatkan peserta didik dalam permainan, mereka dapat belajar secara aktif dan berinteraksi dengan teman atau pengajar. Ini mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif dan mengurangi kesan monoton (Mukarromah & Andriana, 2022). Dengan mengadaptasi kartu UNO untuk berisi instruksi mengenai aturan tajwid, peserta didik dapat melatih diri mereka untuk membaca Al-Qur'an dengan benar. Ini memungkinkan mereka untuk mengenali dan mempraktikkan tajwid dalam konteks bacaan yang nyata.

Konsep Kartu Uno Tajwid adalah sebuah inovasi untuk menggabungkan permainan Uno dengan pembelajaran tajwid, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran hukum tajwid menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Kartu ini terdiri dari empat warna utama, masing-masing mewakili satu kategori hukum tajwid: merah untuk Idgham, biru untuk Ikhfa, kuning untuk Iqlab, dan hijau untuk Izhar. Setiap warna memiliki angka dari 0-9, serta kartu aksi seperti Reverse, Skip, Draw Two, Wild, dan Draw Four yang memiliki fungsi edukatif untuk meningkatkan pemahaman tajwid para pemain. Misalnya, kartu Reverse mengharuskan pemain untuk menyebutkan contoh hukum tajwid dari kategori kartu sebelumnya, sementara kartu Skip meminta pemain berikutnya untuk

menjelaskan definisi hukum tajwid dari kategori yang baru saja dimainkan. Kartu Draw Two memberikan kesempatan kepada pemain untuk menarik dua kartu tambahan dan menyebutkan dua contoh hukum tajwid, sementara Wild Card memungkinkan pemain untuk memilih kategori tajwid yang ingin dimainkan. Draw Four Wild mengharuskan pemain menarik empat kartu tambahan dan menjelaskan empat kategori hukum tajwid (Anggreini & Putra, 2022).

Setiap kartu angka juga mencantumkan satu kata dari Al-Qur'an yang sesuai dengan hukum tajwid kategori warna tersebut, sehingga memberikan kesempatan bagi pemain untuk menghafal dan memahami contoh bacaan yang relevan. Misalnya, pada kartu hijau (Izhar), terdapat contoh bacaan seperti "من أنزل", pada kartu biru (Ikhfa) ada bacaan "أَنْفُسَكُمْ", kartu merah (Idgham) berisi bacaan "مِنْ وَلِيٍّ", dan kartu kuning (Iqlab) mencantumkan bacaan "من بعد" (Sudiarjo et al., 2015).

Cara bermainnya hampir sama dengan permainan Uno biasa, tetapi dengan tambahan aturan edukatif (Syifa & Parastuti, 2020). Pemain harus memberikan penjelasan atau contoh sesuai dengan kategori tajwid yang muncul pada kartu yang mereka mainkan. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk menghabiskan kartu di tangan sambil mempraktikkan hukum tajwid, memungkinkan pemain belajar sambil bersenang-senang (Bate'e et al., 2023). Dengan desain yang menarik dan aturan yang interaktif, Uno Tajwid menjadi cara yang efektif untuk mempelajari tajwid dengan cara yang menyenangkan dan penuh tantangan (Madani et al., 2023).

Gambar 1
Tampilan Design Uno Tajwid



Sumber: Aplikasi Uno Tajwid, 2024

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan konsep media pembelajaran hukum nun sukun dan tanwin berbasis permainan kartu Uno, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini berpotensi meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenali dan menerapkan hukum nun sukun dan tanwin (Pengabdian et al., 2021). Permainan kartu Uno, yang dikenal dengan karakteristik interaktif dan menyenangkan, diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Media ini dapat memfasilitasi siswa dalam mengasah kemampuan identifikasi hukum-hukum tajwid melalui pendekatan yang lebih kreatif dan mudah diterima oleh siswa (An et al., 2023).

Penerapan media ini juga memungkinkan siswa lebih mudah mengingat aturan-aturan tajwid serta lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka (Hanafiah & dkk, 2023) (Fitria et al., 2023). Adanya unsur kompetisi dan kolaborasi dalam permainan kartu Uno juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan semangat belajar siswa. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan menguji implementasi langsung media pembelajaran berbasis permainan kartu Uno dalam konteks kelas yang lebih besar dan bervariasi, baik di sekolah dasar maupun sekolah menengah, untuk melihat efektivitasnya di berbagai tingkat pendidikan secara langsung. Selain itu, peneliti juga dapat mengeksplorasi penyesuaian permainan kartu Uno agar lebih sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dengan menambahkan elemen-elemen lain yang relevan dengan pembelajaran secara lebih luas, seperti tafsir, fiqh, atau ilmu alat lainnya.

Penelitian lebih lanjut juga perlu mengarah pada evaluasi pengaruh jangka panjang dari penggunaan media ini, misalnya dalam hal kemampuan siswa untuk mengaplikasikan hukum-hukum tajwid dalam pembacaan Al-Qur'an, serta apakah peningkatan motivasi yang terjadi dalam jangka pendek dapat bertahan dalam jangka panjang. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi, pengembangan versi digital dari permainan kartu Uno juga dapat dilakukan, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri atau dalam setting pembelajaran daring, yang tentunya dapat memperluas jangkauan dan aksesibilitas media pembelajaran tersebut. Sebaiknya dilakukan studi perbandingan antara penggunaan permainan kartu Uno dengan metode pembelajaran lainnya, guna mengukur kelebihan dan kekurangan media ini dalam konteks pembelajaran hukum tajwid secara lebih objektif (Mubarok et al., n.d.) (Zuhri et al., 2022) (Firdaus et al., 2024). Diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu Uno ini dapat semakin optimal dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penguasaan hukum tajwid.

DAFTAR PUSTAKA

- An, A. N., Nurrohim, A., Jimly, I., Shiddiqi, A., Azizi, M., Agus, M., Lovely, T., Mas'ud, I., & Akhyar, S. (2023). Pelatihan Metode Tajdid untuk Peningkatan Membaca Al-Qur'an Siswa SD Muhammadiyah Program Khusus Kottabarat (Tajdid Method Training to Improve Al-Qur'an Reading for Muhammadiyah Elementary School Students Kottabarat Special Program). *Jurnal PEMA Tarbiyah*, 50(1), 50-68. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/pematarbiyah>
- Anggreini, N. L., & Putra, I. P. (2022). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal Informasi Dan Komputer*.
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Braz Dent J.*, 33(1), 1-12.
- Camelia, B., Khairunnisa, Y., & Sauqina, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Uno Stacko Pada Sub Materi Mengenal Matahari Lebih Dekat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 185-194. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4403>
- Cholid, N. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran. books.google.com.
- Firdaus, I. A., Nadlir, N., Ernawati, N., & ... (2024). Pengembangan Media Kartu Tajwid Berbasis TTS dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Permata ...*, 5, 71-87. <https://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/permata/article/view/1965>
- Fitria, L. A., Nurrohim, A., & Faradiella, E. (2023). Implementation of Fammi Bi Syaunin in Strengthening the Memorization of PPTQ Al-Rasyid Students. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, 1189-1196.
- Hafid, R. A., Nurrohim, A., Kurniawan, A., Abdullah, M. Y., Al, M. F., Putra, D. S., & Hakim, Q. A. (n.d.). Introduction of Halqi Letters in Tajweed Science Through Song Media at TPQ Nilasari Gonilan Sukoharjo. 2163-2172.
- Hambali, H., Rozi, F., & Farida, N. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Media Audio Visual. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan*
- Hanafiah, D. P., & dkk. (2023). Teori dan Prinsip Media Pembelajaran (Issue December).
- Hidayat, F. K., & Priyawati, S. T. D. (2017). Pengembangan game tajwid berbasis android. <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/54068>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.

- Khusnul, K. I., & Istanto, S. P. I. (2022). Upaya Sekolah Dalam Meningkatkan Kemampuan Bta (Baca Tulis Al-Qur'an) Di Smp Muhammadiyah 7 Surakarta. 14.
[http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/98634%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/98634/1/NASPUB .pdf](http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/98634%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/98634/1/NASPUB.pdf)
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. books.google.com.
- Kustiawan, U. (2016). Pengembangan media pembelajaran anak usia dini. books.google.com.
- Laily, F. N., & Maesurah, S. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Dan Pemahaman Siswa Tpq Atas Pelafalan Makhoriul Huruf Dan Ilmu Tajwid Di Desa Baureno, Jatirejo, Mojokerto. *Al-Din: Jurnal Dakwah Dan Sosial*
- Madani, M., Kartarina, K., Fadli, M. N., & ... (2023). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Augmented Reality. *Progresif: Jurnal ...*, 535-544.
- Mubarok, F., Martanti, F., Ulumuddin, I. K., Guru, P., Ibtidaiyyah, M., Islam, F. A., Wahid, U., & Semarang, H. (n.d.). 3 1,2,3. 55.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and*
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. In *Jurnal misykat*. pdfs.semanticscholar.org.
- Pengabdian, J., Negeri, M. U., Kemasan, D., Umkm, P., Ringan, M., Daya, P., Konsumen, B., Singkong, K., Dewanti, R. P., Ningsih, H., Paryanto, E., & Yudhanto, S. H. (2021). Un Penmas Un | Penmas. 1(2), 50-56.
<https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/un-penmasxxxxxxxxxxxxx%7C50>
- Rahman, Z. K., Nurrohim, A., & Daffa Alhafidz, A. (2023). Development of Tahfidz Learning Method Selected Letters with Flash-Qu Media (Qur'an Flashcard). 2048-2052.
- Rahmawati, S. T., & Melnea, B. (2022). Implementasi Pembelajaran Al- Qur ' an Braille Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al- Qur ' an Implementation of Braille Al-Qur ' an Learning in Improving the Ability To Read the Qur ' an. 1-7.
- Riswan. (2024). Perancangan Card Game Tentang Tajwid Sebagai Media Edukasi Kepada Anak Usia 7 - 12 Tahun. Proposal, 4-6.
- Shahbal, A. A., & Nurrohim, A. (n.d.). Introducing the Letters of Qalqalah in Tajweed using Card Sort in Qur ' an Learning. 684-688.
- Sudiarjo, A., Mariana, A. R., & Nurhidayat, W. (2015). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid, Waqaf dan Makharijul Huruf Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*.

- Syifa, D. A., & Parastuti. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, 4(1), 2-12.
- Umam, Z. N. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Baca Tulis Al- Qur ' An Santri Di Yayasan Griya Qur ' An Universitas Muhammadiyah Surakarta 2021 M / 1442 H. Tesis.
- Zuhri, K., Ikhwan, A., Sukri, H., & Ependi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.57084/jeda.v3i1.986>.