



DIROSAT

Journal of Education, Social Sciences & Humanities

Journal website: <https://dirosat.com/>

ISSN : 2985-5497 (Online)

DOI: <https://doi.org/10.58355/dirosat.v4i2.240>

Vol. 4 No. 2 (2026)

pp. 333-351

Research Article

Penerapan Metode Pembelajaran Numbered Head Games pada Materi Tajwid untuk Meningkatkan Pemahaman Santri di TPQ Roudhotul Jannah Lampung Timur

Lia Zunita Saputri, Fitriyah

Sekolah Tinggi Agama Islam Darussalam Lampung, Indonesia

Corresponding Author, E-mail; liazunita@gmail.com (Lia Zunita Saputri)



Copyright © 2026 by Authors, Published by **DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : June 14, 2026
Accepted : August 15, 2026

Revised : July 16, 2026
Available online : September 02, 2026

How to Cite: Lia Zunita Saputri, & Fitriyah, F. (2026). The Implementation of the Numbered Head Games Learning Method in Tajweed Lessons to Enhance Students' Understanding at TPQ Roudhotul Jannah, East Lampung. *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 4(2), 333-351. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v4i2.240>

The Implementation of the Numbered Head Games Learning Method in Tajweed Lessons to Enhance Students' Understanding at TPQ Roudhotul Jannah, East Lampung

Abstract. Tajweed instruction at TPQ Roudhotul Jannah—located in Braja Luhur Village, Braja Selehah District, East Lampung Regency—has been dominated by conventional, teacher-centered methods that fail to actively engage students in the learning process. Consequently, some students struggle to understand and apply Tajweed rules when reciting the Qur'an. A pre-survey revealed that out of the 20 participating students, only 25% met the Minimum Mastery Criteria (KKM), with a class average score of 61.55. This study aims to enhance students' understanding of Tajweed material by implementing the Numbered Head Games learning method at TPQ Roudhotul Jannah. The study employs Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, comprising four stages: planning,

action implementation, observation, and reflection. Twenty students served as the research subjects. Data were collected through observation, learning outcome tests, interviews, and documentation, then analyzed using quantitative and qualitative approaches to assess improvements in Tajweed understanding and student engagement during the learning process. The results indicate that the Numbered Head Games method successfully improved students' understanding of Tajweed material. The percentage of students achieving mastery rose from 25% in the pre-cycle stage to 70% in Cycle I, and further to 85% in Cycle II. The average student score also increased progressively: from 61.55 in the pre-cycle to 75.50 in Cycle I and 83.25 in Cycle II. Beyond improving learning outcomes, this method fostered student engagement, participation, and collaboration during learning activities. Thus, the Numbered Head Games method is a viable alternative learning strategy for effectively improving students' understanding of *tajwid* in non-formal Al-Qur'an educational institutions.

Keywords: Numbered Head Games; *tajwid*; student understanding; cooperative learning; action research

Abstrak. Pembelajaran tajwid di TPQ Roudhotul Jannah, Desa Braja Luhur, Kecamatan Braja Selehah, Kabupaten Lampung Timur, masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga belum mampu melibatkan santri secara aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian santri mengalami kesulitan dalam memahami serta menerapkan kaidah-kaidah tajwid ketika membaca Al-Qur'an. Hasil pra-survei menunjukkan bahwa dari 20 santri yang menjadi subjek penelitian, hanya 25% yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas sebesar 61,55. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman santri terhadap materi tajwid melalui penerapan metode pembelajaran Numbered Head Games di TPQ Roudhotul Jannah, Desa Braja Luhur, Kecamatan Braja Selehah, Kabupaten Lampung Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian melibatkan 20 santri sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan pemahaman tajwid serta keaktifan santri selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Numbered Head Games mampu meningkatkan pemahaman santri terhadap materi tajwid. Persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari 25% pada tahap pra-siklus menjadi 70% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 85% pada siklus II. Rerata nilai santri juga mengalami peningkatan secara bertahap, yaitu dari 61,55 pada pra-siklus menjadi 75,50 pada siklus I dan 83,25 pada siklus II. Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, metode ini juga mampu mendorong keaktifan, partisipasi, dan kerja sama santri dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, metode Numbered Head Games layak dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman tajwid santri pada lembaga pendidikan Al-Qur'an nonformal.

Kata kunci; Numbered Head Games; tajwid; pemahaman santri; pembelajaran kooperatif; penelitian tindakan

PENDAHULUAN

Pendidikan Al-Qur'an adalah bagian esensial di pembentukan kemampuan keagamaan siswa, khususnya dalam aspek pembacaan Al-Qur'an mematuhi aturan tajwid. Penguasaan tajwid tidak hanya berfungsi guna meningkatkan kompetensi dalam membaca Al-Qur'an, namun juga menjadi sarana menjaga keaslian lafaz dan makna ayat yang dibaca. Oleh sebab itu, studi mengenai pembelajaran tajwid harus dijalankan dengan sistematis dan menarik agar peserta didik mampu memahami serta menerapkan ketentuan-ketentuan untuk membaca Al-Qur'an secara optimal.

Namun, untuk praktiknya masih ditemukan peserta didik santri yang mengalami kendala dalam menguasai kaidah-kaidah tajwid. karena proses pembelajaran yang cenderung berfokus pada pengajar dan minim partisipasi aktif dari peserta didik.¹

Kemampuan untuk membaca Al-Qur'an dengan tepat dan fasih, dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diimplementasikan oleh pendidik. Pembelajaran yang bersifat monoton dan hanya mengandalkan metode ceramah sering kali menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk mempelajari tajwid secara mendalam. Penggunaan metode yang tepat pada proses studi Al-Qur'an berkontribusi mengenai peningkatan kemampuan para pembelajar dalam melantunkan ayat-ayat suci Al-Qur'an secara signifikan. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dikembangkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui terciptanya lingkungan pembelajaran menyenangkan, Interaktif dan berfokus pada siswa.

Perkembangan teknologi dan inovasi pendidikan juga mendorong lahirnya berbagai Model pembelajaran yang efisien untuk memperdalam pengertian siswa mengenai kaidah-kaidah tajwid. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan aplikasi digital dalam aktivitas belajar Al-Qur'an Hadis menunjukkan efektivitas dalam memperdalam pemahaman siswa mengenai topik yang diajarkan yaitu materi tajwid.² Hasil serupa juga ditemukan oleh yang mengembangkan aplikasi pembelajaran tajwid berbasis gamifikasi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Integrasi elemen permainan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari materi tajwid. Berdasarkan temuan penelitian, pendekatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan interaksi kooperatif memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran tajwid.³

Sebuah kerangka kerja pedagogis yang dapat diimplementasikan untuk pendekatan pembelajaran kolaboratif jenis *Numbered Heads Games* (NHG) berkontribusi dalam menaikkan partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran ini memungkinkan setiap anggota kelompok untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan bertanggung jawab terhadap jawaban kelompok. Penelitian membuktikan, penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Games* telah terdemonstrasi keberhasilannya dalam mengoptimalkan capaian akademis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui penerapan model pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi yang lebih optimal, namun juga mengembangkan kemampuan kerja sama dan komunikasi secara efektif dengan anggota kelompoknya.⁴

¹ Husnan Sulaiman and Tetah Alawiyah, "Efektivitas Pembelajaran Ilmu Tajwid Peserta Didik Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an," *Masagi* 2, no. 2 (2024): 38–48, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i2.559>.

² Jumal Ahmadi, "Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Peningkatan Pemahaman Al- Qur'an Hadis Materi Tajwid Dengan Menggunakan Aplikasi Digital" 1 (2024): 224–32.

³ Mengenal Tajwid and Mengenal Tajwid, "AITCS Aplikasi Pembelajaran Mudah Alih – Tajwid : Mari Mobile Learning Application – Tajwid : Mari Mengenal Tajwid" 6, no. 1 (2025): 1360–76.

⁴ Dinni Musyarofah, Hasil Belajar, and Keaktifan Siswa, "Teaching Professional Education Journal," *Teaching Professional Education Journal* 2, no. 2 (2025): 8–13.

Pengembangan model NHG dalam bentuk permainan atau *Numbered Head Games* menjadi sebuah alternatif aktivitas pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan pada materi tajwid. Praktik berbasis permainan bisa menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran." lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran tajwid berbasis *Numbered Head Games* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar di TPQ. Melalui kegiatan permainan yang terstruktur, peserta didik dapat belajar sambil berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih mudah dan bermakna.⁵

Penelitian ini dilaksanakan di TPQ Roudhotul Jannah yang berlokasi di Desa Braja Luhur, Kecamatan Braja Selehah, Kabupaten Lampung Timur. TPQ Roudhotul Jannah merupakan salah satu lembaga pendidikan Al-Qur'an nonformal yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran keagamaan, khususnya pembelajaran membaca Al-Qur'an dan ilmu tajwid bagi para santri di wilayah tersebut. Lembaga ini menyelenggarakan pembelajaran Al-Qur'an bagi santri dengan rentang usia 9–12 tahun. Jumlah santri yang mengikuti kegiatan pembelajaran sebanyak 20 orang, yang terdiri dari 6 santri laki-laki dan 14 santri perempuan. Berdasarkan hasil prasurvei dan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti pada bulan Oktober 2025 terhadap 20 santri kelas Al-Qur'an di TPQ Roudhotul Jannah, diperoleh informasi bahwa pemahaman santri terhadap materi tajwid, khususnya hukum nun mati/tanwin dan hukum mim mati, masih tergolong rendah. Hasil pra-survei menunjukkan bahwa hanya 5 santri (25%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Sementara itu, sebanyak 15 santri (75%) belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Selain itu, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 61,55. Data hasil pra-survei secara lebih rinci disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pra Survei pemahaman santri pada materi tajwid

No	Nama Santri	Nilai	Keterangan
1	Ara Nadia Akhyar	78	Tuntas
2	Ashifa Salsa Bella	70	Belum tuntas
3	Aqila aprilia	80	Tuntas
4	Cika davia hanum	82	Tuntas
5	Derbi adam al-fatih	62	Belum tuntas
6	Eva yuningsih	76	Tuntas
7	Fadhilah Nurul Istiqomah	85	Tuntas
8	Faidah anaila	72	Belum tuntas
9	Heru Purwito	68	Belum tuntas
10	Keysa adelia	65	Belum tuntas

⁵ Mazidatul Faizah, Iin Baroroh Ma'arif, and Laili Romadhona, "Pembelajaran Tajwid Di TPQ AlHikmah Karangasem Berbasis Numbered Head Games," *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 8–12, <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v2i1.1156>.

11	Lutvi syaki zaidan	58	Belum tuntas
12	Muarifatul mursyidah	55	Belum Tuntas
13	Muhammad Fahri	52	Belum tuntas
14	Nabila ratna mufidha	50	Belum tuntas
15	Nurul Mahmudah	48	Belum tuntas
16	Rama septian	46	Belum tuntas
17	Uline afifah putri	45	Belum Tuntas
18	Wildan huda maulana	44	Belum tuntas
19	Zahra nur hafizhah	42	Belum Tuntas
20	Zayyana qonita maharani	40	Belum tuntas

Rendahnya tingkat pemahaman santri terhadap materi tajwid tidak hanya disebabkan oleh satu faktor, tetapi dipengaruhi oleh berbagai aspek yang saling berkaitan, baik dari segi sistem pembelajaran maupun metode yang digunakan. Salah satu faktor yang paling dominan adalah proses pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher-centered*) dan cenderung menggunakan metode yang kurang bervariasi. Dalam pelaksanaannya, ustadz dan ustadzah di TPQ

Roudhotul Jannah masih mendominasi kegiatan pembelajaran melalui metode ceramah, sehingga peran santri lebih banyak sebagai penerima informasi secara pasif. Pembelajaran lebih difokuskan pada penguasaan teori dan hafalan hukumhukum tajwid serta latihan yang bersifat berulang, sementara kesempatan bagi santri untuk memahami konsep, makna, dan penerapan hukum tajwid dalam membaca Al-Qur'an masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian santri mampu menguasai teori tajwid, tetapi mengalami kesulitan ketika mengidentifikasi serta menerapkan hukum bacaan secara tepat saat membaca ayat-ayat Al-Qur'an.

Selain permasalahan yang berkaitan dengan metode pembelajaran, aspek motivasi dan keterlibatan (*engagement*) santri juga menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian. Proses pembelajaran yang menempatkan guru sebagai sumber utama informasi, sementara santri hanya mendengarkan penjelasan, mencatat materi, dan mengikuti arahan tanpa keterlibatan yang aktif, mengakibatkan kegiatan belajar menjadi kurang interaktif. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kejenuhan, menurunkan minat belajar, serta mengurangi kebermaknaan proses pembelajaran yang dialami santri. Kondisi tersebut semakin diperparah oleh terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif serta kurang bervariasinya strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, potensi dan keberagaman kemampuan belajar santri belum dapat terfasilitasi secara optimal. Dampak dari kondisi tersebut adalah menurunnya motivasi belajar santri di TPQ Roudhotul Jannah yang pada akhirnya berpengaruh terhadap rendahnya pencapaian kompetensi dalam memahami dan menerapkan materi tajwid.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Numbered Head Games* pada pembelajaran tajwid di TPQ Roudhotul Jannah berpotensi menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif

dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar santri. Penerapan metode ini diharapkan mampu: (1) meningkatkan pemahaman santri terhadap konsep dan penerapan hukum-hukum tajwid; (2) menumbuhkan motivasi belajar Al-Qur'an, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari faktor eksternal; (3) mendorong keaktifan serta keterlibatan santri secara optimal selama proses pembelajaran; (4) mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan membentuk karakter Islami; serta (5) mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif, menarik, dan berpusat pada santri sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Al-Qur'an, khususnya pada lembaga pendidikan Islam nonformal di Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pedagogik pendidikan Islam, terutama yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an. Penelitian ini juga diharapkan menjadi salah satu referensi bagi para pendidik Al-Qur'an dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada santri, sehingga mampu membentuk generasi Qur'ani yang tidak hanya terampil membaca Al-Qur'an sesuai kaidah tajwid, tetapi juga memahami, menghayati, serta mengamalkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kajian literatur, penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pembelajaran tajwid menggunakan metode Ummi, metode tajwid konvensional, maupun model *Numbered Heads Games* (NHG) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara keseluruhan. Penelitian telah menerapkan *Numbered Head Games* pada pembelajaran tajwid, namun masih berfokus pada kegiatan pengabdian masyarakat dan belum mengkaji peningkatan pemahaman santri secara mendalam melalui penelitian tindakan kelas.⁶ Selain itu, penelitian membahas model NHG berbasis kartu soal pada pembelajaran IRE, bukan pada materi tajwid di lingkungan TPQ. Dengan demikian, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas metode *Numbered Head Games* dalam meningkatkan pemahaman tajwid santri pada lembaga pendidikan Al-Qur'an nonformal.

Aspek inovatif penelitian (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan metode *Numbered Head Games* sebagai strategi pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan unsur permainan pada materi tajwid di lingkungan TPQ Roudhotul Jannah Lampung Timur. Penelitian terdahulu lebih banyak membahas pembelajaran tajwid melalui metode Ummi, aplikasi digital, dan gamifikasi berbasis teknologi.⁷⁸ Sedangkan penelitian tentang *Numbered Heads Games* umumnya

⁶ Faizah, Ma'arif, and Romadhona.

⁷ Sumarlin Hadinata, "Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode Ummi Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Bagi Anak Usia 7-13 Tahun Di Desa TenigaKecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial* 19, no. 1 (2021): 60-79.

⁸ Ahmadi, "Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Peningkatan Pemahaman Al- Qur'an Hadis Materi Tajwid Dengan Menggunakan Aplikasi Digital."

⁹ Tajwid and Tajwid, "AITCS Aplikasi Pembelajaran Mudah Alih – Tajwid : Mari Mobile Learning Application – Tajwid : Mari Mengetahui Tajwid."

diterapkan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara umum.¹⁰ Selain itu, penelitian mengenai *Numbered Head Games* masih berfokus pada kegiatan pengabdian masyarakat dan belum menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas untuk mengukur peningkatan pemahaman tajwid secara bertahap. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan *Numbered Head Games* dalam konteks pembelajaran tajwid pada lembaga pendidikan AlQur'an nonformal dengan mengukur peningkatan pemahaman santri, keaktifan belajar, dan keterlibatan peserta didik melalui siklus tindakan yang sistematis.¹¹

METODOLOGI RISET

Kajian Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), melalui dua tahapan siklus, di mana Setiap siklus terdiri dari dua sesi. Dengan tujuan meningkatkan pemahaman santri terhadap materi tajwid melalui penerapan metode pembelajaran *Numbered Head Games*. PTK dipilih karena memberikan kesempatan kepada peneliti guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan melalui tindakan direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan dalam setiap siklus. Penelitian dilaksanakan di TPQ Roudhotul Jannah Lampung Timur. Subjek penelitian adalah santri yang mengikuti pembelajaran tajwid dengan jumlah 20 santri. Objek penelitian ini adalah peningkatan pemahaman santri terhadap materi tajwid melalui penerapan metode *Numbered Head Games*.¹²

Penelitian ini merujuk pada model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan melalui empat fase yang saling berkaitan, yaitu siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan Penelitian tersebut diaplikasikan melalui dua tahapan siklus, di mana Setiap siklus terdiri dari dua sesi. Temuan hasil refleksi pada siklus pertama dimanfaatkan sebagai landasan untuk membuat strategi perbaikan pada siklus kedua demikianlah proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih optimal.

Dengan alur siklusnya dapat dijelaskan sebagai berikut



Gambar 1. Tahapan Studi Siklus Kelas Menggunakan Model Kemmis and McTaggart

¹⁰ Musyarofah, Belajar, and Siswa, "Teaching Professional Education Journal."

¹¹ Faizah, Ma'arif, and Romadhona, "Pembelajaran Tajwid Di TPQ Al-Hikmah Karangasem Berbasis Numbered Head Games."

¹² Ahmadi, "Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Peningkatan Pemahaman Al- Qur'an Hadis Materi Tajwid Dengan Menggunakan Aplikasi Digital."

Studi ini dilakukan di TPQ Roudhotul Jannah Desa Braja Luhur Kec. Braja Selehah Lampung timur. Kegiatan observasi awal dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2025 dengan tujuan untuk mengamati pelaksanaan proses pembelajaran serta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta dalam studi ini adalah para santri kelas kitab suci al-qur'an TPQ Roudhotul Jannah dengan jumlah 20 orang santri yang terdiri atas 6 santri laki-laki dan 14 santri perempuan. Objek yang menjadi fokus dalam studi ini adalah hasil belajar santri setelah diterapkannya metode pembelajaran *Numbered Head Games* (NHG).

Dalam fase perencanaan, para peneliti mengembangkan modul edukasi, mempersiapkan materi tajwid, menciptakan lembar pengamatan, menyusun instrumen tes, serta merancang langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *Numbered Head Games*. Pada tahap pelaksanaan, santri dikelompokkan ke dalam beberapa grup kecil. Setiap partisipan dalam grup memperoleh nomor tertentu yang digunakan dalam kegiatan diskusi dan permainan. Guru menyampaikan materi tajwid, memberikan soal atau permasalahan, selanjutnya memanggil nomor tertentu untuk bertindak sebagai perwakilan kelompok dalam menyampaikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian sehingga seluruh Santri mempunyai peluang yang setara untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Metode pengumpulan data yang digunakan diperoleh melalui metode pengamatan, tes, dan studi dokumen. Pengamatan dilaksanakan untuk memperoleh tingkat kegiatan santri pada saat proses pembelajaran berlangsung. Instrumen tes digunakan untuk menilai tingkat pemahaman santri terhadap materi tajwid sebelum dan sesudah penerapan metode *Numbered Head Games*. Sementara itu, Dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung untuk melengkapi Temuan riset, yang mencakup foto dokumentasi kegiatan, daftar peserta yang hadir, dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar observasi kinerja guru dan soal tes untuk mengukur pemahaman materi tajwid, dan dokumentasi pembelajaran. Validitas instrumen dilakukan melalui expert judgment oleh guru atau pembimbing yang memiliki kompetensi dalam lingkup Pendidikan Agama Islam dan Proses belajar mengajar Al-Qur'an. Analisis data dilakukan dengan kuantitatif dan kualitatif. Data penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang diperoleh dari observasi dan wawancara dijabarkan secara deskriptif guna memotret keterlibatan dan respons santri dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui tes pemahaman santri yang dianalisis melalui rumus Tingkat pencapaian pembelajaran. Berikut rumus perhitungan Nilai rerata dan tingkat ketercapaian belajar santri:

Formula nilai rerata: $\bar{x} = \Sigma x / n$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

Σx = Jumlah seluruh nilai santri n = Jumlah santri

Rumus persentase ketuntasan belajar:

$$KB = (\Sigma \text{ santri tuntas} / \Sigma \text{ santri}) \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar (persentase)

 Σ santri tuntas = Jumlah santri yang mencapai KKM

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah: (1) minimal 75% santri mencapai KKM 75; (2) nilai rata-rata meningkat minimal 10 poin dari siklus sebelumnya; (3) peningkatan keaktifan dan partisipasi santri dalam pembelajaran; dan (4) proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan kondusif. Berikut kategori persentase ketuntasan hasil belajar santri:

Tabel 2. Klasifikasi Persentase Pencapaian Hasil Akademik

No.	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	Kategori
1.	0% hingga 60%	Kurang
2.	61% hingga 80%	Cukup
3.	81% hingga 100%	Baik

HASIL DAN DISKUSI**Hasil**

Riset tindakan kelas ini dibagi menjadi dua tahap yang berfokus guna menaikkan pemahaman santri dalam subjek tajwid berdasarkan penerapan metode *Numbered Head Games* santri kelas al-qur'an dengan jumlah 20 orang di TPQ Roudhotul Jannah Desa Braja Luhur Kec. Braja Selehah Lampung Timur. Penelitian ini didahului prasiklus dan dilanjutkan dengan dua siklus. Pada prasiklus data yang digunakan berupa hasil observasi persentase ketuntasan dan mean nilai ulangan harian santri kelas al-qur'an TPQ Roudhotul Jannah Desa Braja Luhur Kec. Braja Selehah Lampung timur. Sedangkan pada tahap pertama dan tahap kedua menggunakan temuan capaian observasi persentase ketuntasan serta rerata capaian tes pada tahap pertama dan tahap kedua setelah diterapkannya metode pembelajaran *Numbered Head Games* (NHG).

Tahap Awal (Pra-Siklus)

Studi ini didahului melalui adanya observasi yang diimplementasikan pada tanggal 20 Desember 2025, dengan mewawancarai guru ngaji serta melihat langsung proses pembelajaran santri kelas al-qur'an. Berdasarkan pengamatan, Pembelajaran yang berlangsung sebelumnya masih didominasi metode ceramah dan santri merasa bosan saat pembelajaran tajwid berlangsung. Hal tersebut tampak dari beberapa santri yang tidak mendengarkan penjelasan ustadzah, yang menyebabkan santri tertarik pada aktifitas yang menarik santri, seperti mengobrol dengan temannya dan tidur dikelas. Berikut hasil belajar santri pada prasiklus:

Tabel 3. Hasil Belajar Santri Prasiklus

No.	Dimensi Pencapaian Hasil Belajar peserta didik	Rekapitulasi Capaian Nilai Peserta Didik
1.	Jumlah Subjek Penelitian	20 santri
2.	Nilai Tertinggi	80
3.	Nilai Terendah	40
4.	Total santri yang Tuntas	5
5.	Jumlah santri yang tidak tuntas	15
6.	Nilai rata-rata santri	61,55
7.	Persentase santri yang tuntas	25%
8.	Persentase santri yang tidak tuntas	75%

Berdasarkan pada data table 3. Diketahui hasil belajar santri kelas al-qur'an TPQ Roudhotul Jannah Lampung Timur. Dengan rata-rata 61,55 dan persentase ketuntasan santri 25 % dari 20 santri yang sudah mencapai ketuntasan berjumlah 5 orang, sedangkan 15 santri lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan data tersebut ditemukan bahwa ketuntasan hasil belajar santri masih dalam kategori rendah. Rendahnya hasil belajar ini dikarenakan kurangnya minat para santri untuk mempelajari materi tajwid. Oleh karena itu dipandang perlu untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Numbered Heads Games* (NHG) pada santri kelas al-qur'an TPQ Roudhotul Jannah.

Siklus pertama

Pada siklus pertama, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 23 dan 25 Desember 2025. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan sebelum pelaksanaan tindakan pada Siklus I sebagai tindak lanjut dari hasil identifikasi permasalahan yang ditemukan pada tahap pra-siklus. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan agar pelaksanaan tindakan dapat berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Menyusun modul pembelajaran dan materi tajwid yang berfokus pada hukum nun mati/tanwin serta hukum mim mati.
- Merancang skenario pembelajaran menggunakan metode ***Numbered Head Games***, termasuk membentuk kelompok belajar yang terdiri atas 4–5 santri dan memberikan nomor kepada setiap anggota kelompok.

- Menyiapkan instrumen evaluasi berupa 20 butir soal yang terdiri atas 10 soal lisan dan 10 soal tertulis, serta 5 soal untuk babak final.
- Menyusun lembar observasi aktivitas santri dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru.
- Menyusun instrumen tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman santri terhadap materi tajwid sebelum dan sesudah tindakan diberikan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2025 dengan penyampaian materi tajwid dan menjelaskan penerapan pembelajaran *Numbered Head Games*. Pada pertemuan kedua tanggal 25 Desember 2025 kegiatan yang dilakukan adalah penerapan pembelajaran *Numbered Head Games* yaitu: penyampaian gambaran umum materi serta capaian pembelajaran bagi seluruh santri yang akan diterapkan dalam metode pembelajaran *Numbered Head Games* dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga santri memiliki kesadaran untuk mengikuti persentasi kelas tersebut, karena penggunaan demikian dapat membantu santri dalam dalam mendapatkan skor dalam permainan, (*Team*) Santri dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil 4-5 peserta dan masing-masing anggota per orang diberikan angka tertentu yang dipasang diatas kepala pada setiap anak. Guru kemudian membacakan satu persatu soal sebanyak 20 soal yang diberikan tentang materi tajwid. 10 soal dijawab dengan lisan dan 10 soal dijawab dengan tulisan (menulis di papan board), yang harus didiskusikan bersama kelompok. Selanjutnya Guru memanggil nomor anggota secara acak pada setiap kelompok untuk menyampaikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Apabila kelompok yang menjawab pertanyaan lebih awal, maka akan mendapatkan skor. Dalam permainan akan dipilih 3 kelompok untuk masuk ke final, pada babak final guru akan memberikan 5 soal berupa potongan ayat yang mana kelompok tercepat dan tepat yang akan mendapatkan skor. Penghitungan skor yang diperoleh dan pemberian penghargaan pada kelompok pemenang. Sebelum penghargaan kelompok diberikan, terlebih dahulu dilakukan perhitungan skor kelompok melalui penjumlahan skor yang diperoleh oleh setiap anggota kelompok pada babak penyisihan dan babak final.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian santri mulai aktif mengikuti diskusi kelompok meskipun masih terdapat beberapa santri yang kurang percaya diri saat diminta menjawab pertanyaan. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran sebelumnya karena santri merasa tertantang untuk memahami materi agar dapat mewakili kelompoknya. Hasil penilaian pada siklus pertama menunjukkan peningkatan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Belajar Santri Siklus pertama

No.	Dimensi Pencapaian Hasil Belajar peserta didik	Rekapitulasi Capaian Peserta Didik	Nilai
-----	--	------------------------------------	-------

1.	Jumlah Subjek Penelitian	20 santri
2.	Nilai tertinggi	88
3.	Nilai Terendah	60
4.	Jumlah santri yang Tuntas	14
5.	Jumlah santri yang tidak tuntas	6
6.	Nilai rata-rata santri	75,50
7.	Persentase santri yang tuntas	70%
8.	Persentase santri yang mencapai belum ketuntasan	30%

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil tes siklus I, hasil belajar santri TPQ Roudhotul Jannah Desa Braja Luhur, Nilai rata-rata kelas menunjukkan peningkatan hingga mencapai 75,50 dengan total santri yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 14 orang atau 70%. Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai mengingat tingkat ketercapaian belajar peserta didik masih berada di bawah ambang batas 75%. Berdasarkan hal tersebut, penelitian diteruskan ke tahap siklus dua dengan menerapkan sejumlah penyempurnaan, antara lain pemberian contoh yang lebih variatif, peningkatan intensitas bimbingan kelompok, dan pemberian motivasi kepada santri yang masih pasif.

Siklus dua

Pada siklus dua, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 5 dan 10 Januari 2026. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan dalam perencanaan tindakan.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus dua dilaksanakan sebelum pelaksanaan tindakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus pertama. Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki berbagai kekurangan yang masih ditemukan selama pelaksanaan tindakan pada siklus sebelumnya sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti menyusun dan mempersiapkan berbagai perangkat yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus dua, meliputi:

- Menyempurnakan contoh dan ilustrasi materi tajwid agar lebih beragam dan mudah dipahami dibandingkan dengan yang digunakan pada siklus pertama.
- Menyusun strategi pendampingan kelompok secara lebih intensif, terutama bagi kelompok santri yang belum mencapai hasil belajar optimal pada siklus pertama.
- Menyiapkan bentuk motivasi dan penguatan untuk meningkatkan keaktifan santri yang masih kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

- Melakukan penyempurnaan terhadap mekanisme pelaksanaan metode *Numbered Head Games* sehingga setiap santri memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi secara aktif.
- Menggunakan lembar observasi dan instrumen tes hasil belajar yang telah divalidasi pada siklus pertama sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus dua.

b. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus dua dilaksanakan pada tanggal 5 dan 10 Januari 2026 sesuai dengan jadwal pelaksanaan tindakan yang telah ditetapkan. Dalam alur siklus dua proses pembelajaran masih dilaksanakan sebagaimana pada siklus pertama. Melalui penyempurnaan terhadap kelemahan yang teridentifikasi pada siklus pertama. Guru meningkatkan intensitas bimbingan terhadap kelompok yang masih mengalami kendala serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh santri untuk berpartisipasi dalam permainan dan diskusi.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi dilaksanakan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan santri selama pembelajaran berlangsung. Sebagian besar santri mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, berani mengemukakan pendapat, dan lebih cepat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan hukum bacaan tajwid. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena metode permainan mampu mengurangi rasa bosan dan meningkatkan motivasi belajar santri. Berikut capaian belajar santri dalam siklus dua:

Tabel 5. Pencapaian pembelajaran Santri Siklus dua

No.	Dimensi Pencapaian Hasil Belajar peserta didik	Rekapitulasi Capaian Nilai Peserta Didik
1.	Jumlah Subjek Penelitian	20 santri
2.	Nilai Tertinggi	95
3.	Nilai Terendah	70
4.	Total santri yang mencapai ketuntasan	17
5.	Total santri yang tidak tuntas	3
6.	Nilai rerata santri	83,25
7.	Persentase santri tuntas	85%
8.	Persentase santri yang belum mencapai ketuntasan	15%

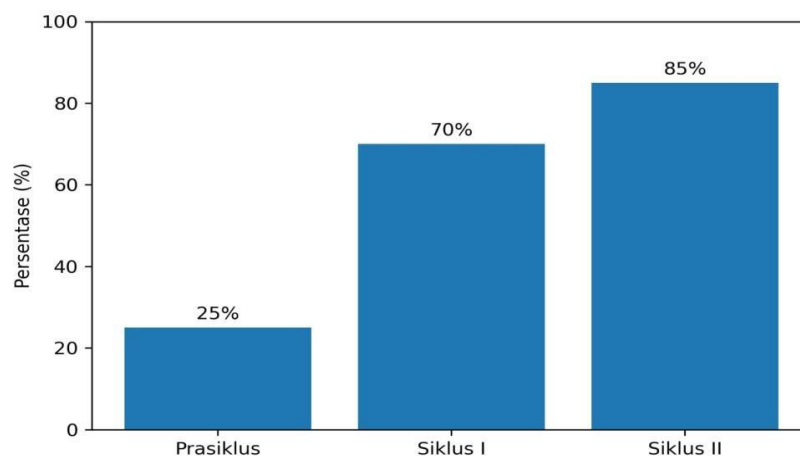
d. Tahap Refleksi

Capaian tes dalam siklus II menunjukkan kenaikan yang signifikan terhadap hasil belajar santri TPQ Roudhotul Jannah Desa Braja Luhur. Rerata nilai kelas mencapai 83,25 dengan total santri yang mencapai ketuntasan sebanyak 17 santri atau

85%. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kriteria ketercapaian telah tercapai, yang ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar yang melampaui target yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Dari data tersebut ditemukan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian dinyatakan berhasil dan berhenti hingga dengan siklus kedua. Berikut grafik persentase capaian ketuntasan santri pada tahap pra-siklus, tahap pertama dan tahap kedua:

PERSENTASI CAPAIAN KETUNTASAN HASIL BELAJAR

Grafik 1. Presentase Ketuntasan Santri pada Tiap Siklus



Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar santri secara bertahap pada setiap tahapan penelitian, yaitu pra-siklus, siklus pertama, dan siklus dua. Pada tahap pra-siklus yang dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2025, persentase ketuntasan belajar masih berada pada angka 25%. Hal ini menunjukkan bahwa dari 20 santri yang mengikuti pembelajaran, hanya 5 santri yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 15 santri lainnya belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman awal santri terhadap materi tajwid masih tergolong rendah sebelum diterapkannya metode pembelajaran *Numbered Head Games*.

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus pertama yang dilakukan pada tanggal 23 dan 25 Desember 2025, persentase ketuntasan belajar santri mengalami peningkatan menjadi 70%. Capaian tersebut menunjukkan adanya kenaikan sebesar 45 poin persentase dibandingkan dengan hasil pada tahap pra-siklus. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Numbered Head Games* mulai memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan aktif santri dalam memahami materi hukum-hukum tajwid. Namun, hasil yang diperoleh pada siklus pertama masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, diperlukan pelaksanaan tindakan lanjutan pada siklus dua sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran.

Pada pelaksanaan siklus II yang berlangsung pada tanggal 5 dan 10 Januari 2026, persentase ketuntasan belajar santri kembali mengalami peningkatan hingga mencapai 85%. Hasil tersebut menunjukkan adanya kenaikan sebesar 15 poin persentase dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan yang terjadi pada siklus II merupakan dampak dari perbaikan tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Perbaikan tersebut meliputi penyajian contoh materi yang lebih beragam, peningkatan intensitas pendampingan dalam kelompok, serta pemberian motivasi dan penguatan kepada santri yang masih kurang aktif selama proses pembelajaran. Perolehan ketuntasan sebesar 85% telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%, sehingga tindakan penelitian dinyatakan berhasil.

Secara keseluruhan, grafik tersebut menunjukkan pola peningkatan yang positif, ditandai dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar dari 25% pada tahap pra-siklus, menjadi 70% pada siklus pertama, dan mencapai 85% pada siklus dua. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar santri berlangsung secara bertahap, konsisten, dan berkelanjutan pada setiap tahapan tindakan. Dengan demikian, penerapan metode *Numbered Head Games* terbukti mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman tajwid santri serta layak digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran tajwid di TPQ Roudhotul Jannah.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian mengungkapkan bahwa implementasi metode *Numbered Head Games* mampu mendorong pemahaman santri terhadap materi tajwid. Metode Peningkatan tersebut tercermin dari kenaikan rerata nilai kelas serta persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus penelitian yang dilaksanakan. Metode *Numbered Head Games* memberikan kesempatan kepada seluruh santri untuk mendorong partisipasi peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar melalui kerja sama tim, permainan edukatif, dan tanggung jawab individu terhadap hasil kelompok. Kondisi tersebut mendorong santri untuk lebih serius dalam memahami materi yang dipelajari.

Hasil kajian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa model *Numbered Heads Games* (NHG) berdampak pada meningkatnya prestasi belajar peserta didik karena menggerakkan keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi dan kolaborasi kelompok, santri memperoleh kesempatan untuk saling berbagi ide informasi sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.¹³

Disamping itu, temuan penelitian ini juga mendukung studi yang menemukan mengindikasikan pembelajaran tajwid berbasis *Numbered Head Games* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Pada penelitian ini, santri memperlihatkan peningkatan antusiasme dalam proses pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Unsur permainan

¹³ Musyarofah, Belajar, and Siswa, "Teaching Professional Education Journal."

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga santri tidak merasa terbebani saat mempelajari hukum-hukum tajwid.¹⁴

Peningkatan hasil belajar santri juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan aktivitas permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Santri tidak sekadar menjadi penerima informasi dari pendidik, melainkan juga secara aktif mengonstruksi pemahaman melalui interaksi dengan sesama anggota kelompok. Temuan ini mendukung pendapat yang membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang efektif berperan dalam meningkatkan keterampilan membaca Al-Qur'an peserta didik.¹⁵

Berdasarkan temuan observasi diketahui bahwa metode *Numbered Head Games* tidak sekedar meningkatkan aspek kognitif santri, melainkan juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kolaborasi, komunikasi, dan rasa tanggung jawab. Setiap anggota kelompok dituntut untuk menunjang pemahaman materi mengingat setiap saat mereka dapat dipilih untuk ditunjuk kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Kondisi ini membuat seluruh santri terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Untuk memperkuat pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut, berikut dijelaskan secara lebih rinci mengenai pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dan siklus dua beserta faktor-faktor yang menyebabkan adanya perbedaan pencapaian antara kedua siklus tersebut. Secara teoritis, siklus pertama merupakan tahap awal penerapan metode *Numbered Head Games* dalam pembelajaran tajwid di TPQ Roudhotul Jannah. Pada tahap ini, santri mulai mengenal mekanisme pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan unsur permainan, seperti sistem pemberian nomor anggota, aturan permainan, serta prosedur penilaian. Sebagai tahap pengenalan, sebagian santri masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan model pembelajaran yang berbeda dari metode sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi, penerapan metode ini telah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan kondisi sebelum tindakan dilakukan. Namun, masih ditemukan beberapa kendala, seperti adanya santri yang kurang percaya diri ketika memperoleh kesempatan untuk mewakili kelompok serta beberapa kelompok yang masih didominasi oleh anggota tertentu sehingga keterlibatan setiap santri belum merata. Kondisi tersebut menjadi salah satu faktor yang memengaruhi hasil capaian pada siklus pertama, yaitu persentase ketuntasan belajar sebesar 70% dengan nilai rata-rata 75,50. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan tahap prasiklus, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan seluruh santri dapat terlibat secara aktif.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, pelaksanaan siklus dua tidak hanya dilakukan sebagai pengulangan tindakan sebelumnya, tetapi dirancang sebagai

¹⁴ Faizah, Ma'arif, and Romadhona, "Pembelajaran Tajwid Di TPQ Al-Hikmah Karangasem Berbasis *Numbered Head Games*."

¹⁵ Hadinata, "Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode Ummi Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Bagi Anak Usia 7-13 Tahun Di Desa TenigaKecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara."

upaya penyempurnaan dengan berfokus pada perbaikan berbagai kendala yang telah ditemukan. Terdapat beberapa perubahan utama yang membedakan pelaksanaan siklus dua dengan siklus pertama. **Pertama**, penyajian materi tajwid diperbaiki melalui penggunaan contoh dan ilustrasi yang lebih beragam agar santri yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak dapat memperoleh pemahaman yang lebih konkret dan mudah diterapkan. **Kedua**, guru meningkatkan pendampingan terhadap kelompok belajar, khususnya kelompok yang memperoleh hasil belajar lebih rendah pada siklus pertama, sehingga perbedaan tingkat pemahaman antar kelompok dapat diminimalkan. **Ketiga**, strategi pemberian motivasi dan penguatan kepada santri yang masih kurang aktif lebih ditingkatkan. Bentuk penguatan tersebut dilakukan melalui pemberian apresiasi, dorongan, dan dukungan secara langsung ketika santri berani menyampaikan jawaban atau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. **Keempat**, mekanisme pelaksanaan permainan *Numbered Head Games* disempurnakan dengan mengatur kesempatan tampil secara lebih merata bagi setiap anggota kelompok. Hal ini bertujuan agar seluruh santri, termasuk santri yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah, dapat terlibat aktif dan memperoleh kesempatan yang sama dalam proses pembelajaran.

Keempat bentuk penyempurnaan tindakan tersebut memberikan pengaruh positif terhadap hasil observasi pada siklus dua. Hal ini terlihat dari meningkatnya keberanian santri dalam menyampaikan pendapat, kemampuan santri dalam menjawab pertanyaan mengenai hukum bacaan tajwid, serta semakin baiknya kerja sama antar anggota kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Secara kuantitatif, peningkatan tersebut ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata santri dari 75,50 pada siklus pertama menjadi 83,25 pada siklus dua. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan, yaitu dari 70% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus dua. Apabila dibandingkan dengan hasil sebelumnya, peningkatan ketuntasan belajar dari tahap pra-siklus menuju siklus pertama mencapai 45 poin persentase, sedangkan peningkatan dari siklus pertama menuju siklus dua sebesar 15 poin persentase. Perbedaan tingkat peningkatan tersebut merupakan hal yang wajar dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pada siklus pertama, perubahan yang terjadi bersifat mendasar karena merupakan tahap awal peralihan dari pembelajaran konvensional menuju metode pembelajaran berbasis permainan kelompok. Sementara itu, pada siklus dua, tindakan yang dilakukan lebih berfokus pada penyempurnaan dan optimalisasi penerapan metode yang telah diterapkan sebelumnya. Meskipun peningkatan pada siklus dua tidak sebesar peningkatan pada siklus pertama, hasil yang diperoleh tetap menunjukkan perkembangan yang positif dan telah berhasil melampaui indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan penelitian dalam dua siklus tersebut telah mencerminkan prinsip utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, yaitu proses perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Siklus pertama berperan sebagai tahap awal untuk menemukan berbagai kendala serta permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, siklus dua menjadi tahap tindak lanjut yang bertujuan untuk menerapkan perbaikan

strategi berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya guna mengetahui efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus dua, seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu persentase ketuntasan belajar minimal sebesar 75% serta adanya peningkatan nilai rata-rata secara konsisten dari setiap tahapan siklus. Oleh karena itu, penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena tujuan penelitian telah terpenuhi. Dengan demikian, perbedaan hasil yang diperoleh antara siklus pertama dan siklus dua bukan hanya disebabkan oleh pengulangan tindakan pembelajaran, melainkan merupakan hasil dari proses refleksi yang dilakukan secara kritis serta penyempurnaan strategi pembelajaran secara sistematis berdasarkan data hasil observasi dan kondisi nyata selama proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hal tersebut, penerapan metode *Numbered Head Games* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman santri pada materi pembelajaran tajwid di TPQ Roudhotul Jannah Desa Braja Luhur Kec. Braja Selehah Lampung Timur. Metode berpotensi sebagai alternatif pembelajaran yang berbasis inovasi dalam membangun suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berorientasi pada santri sehingga tujuan pembelajaran tajwid dapat tercapai secara maksimal.

KESIMPULAN

Merujuk pada temuan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di TPQ Roudhotul Jannah Desa Braja Luhur Kec. Braja Selehah Lampung Timur, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *metode Numbered Head Games* dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman santri terhadap materi ilmu tajwid. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar santri yang menunjukkan peningkatan dalam setiap siklus. Skor rata-rata santri terjadi peningkatan dari 61,55 di tahap awal sebelum tindakan menjadi 75,50 pada siklus pertama dan memperoleh 83,25 pada siklus kedua. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 25% pada pra-siklus menjadi 70% pada siklus pertama dan 85% pada siklus kedua, sehingga indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai.

Selain meningkatkan hasil belajar, metode *Numbered Head Games* juga berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan dan partisipasi, kerja sama, serta rasa tanggung jawab santri selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan diskusi kelompok yang dipadukan dengan unsur permainan mendorong santri untuk lebih antusias dalam mempelajari materi tajwid serta berani menyampaikan jawaban dan pendapatnya di depan teman-teman sekelompoknya.

Berdasarkan hasil tersebut, metode *Numbered Head Games* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mengoptimalkan pemahaman santri terhadap materi tajwid pada lembaga pendidikan Al-Qur'an nonformal. Penerapan metode ini diharapkan dapat memudahkan guru atau ustadz/ustadzah dalam menciptakan pembelajaran yang mendorong partisipasi, menyenangkan, dan berorientasi pada santri sehingga tujuan pembelajaran tajwid dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, J. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Peningkatan Pemahaman Al-Qur'an Hadis Materi Tajwid dengan Menggunakan Aplikasi Digital", *Jurnal Pedagogi dan Praktik Pembelajaran*, Volume 1, Number 2 (2024): 224-232.
- Fadhilah, U., dan Susanti, S. S. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Disiplin Peserta Didik di MIN 4 Way Jepara Lampung Timur", *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, Volume 4, Number 1 (2025): 1586-1591.
- Faizah, M., Ma'arif, I. B., dan Romadhona, L. "Pembelajaran Tajwid di TPQ AlHikmah Karangasem Berbasis *Numbered Head Games*", *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume 2, Number 1 (2021): 8-12.
- Hadinata, S. "Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Metode Umami terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Bagi Anak Usia 7-13 Tahun", *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, Volume 19, Number 1 (2021): 60-79.
- Hakim, L., Nizar, A., Zaini, A., dan Prasetya, B. "Meningkatkan Kualitas Membaca Al-Qur'an Dengan Metode Tajwid Di TPQ Darul Ulum Hidayatullah Kota Probolinggo", *DEVELOPMENT: Journal of Community Engagement*, Volume 1, Number 2 (2022): 77-85.
- Kholijah, S. "Analisis Kesiapan Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mahasantri STAI Darussalam Lampung", *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, Volume 12, Number 2 (2023): 219-230.
- Musyarofah, D. "Peningkatan Hasil Belajar PAI Materi Iman Kepada Rasul Allah Melalui Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*", *Teacher Professional Education Journal*, Volume 2, Number 2 (2025): 8-13.
- Nazri, N. A. F. M., dan Ismail, A. "Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Tajwid Menggunakan Gamifikasi", *Applied Information Technology and Computer Science*, Volume 6, Number 1 (2025): 1360-1376.
- Rochaendi, E., Ariyani, Y. D., Sari, I. P., Kurniati, H., dan Arifin, A. S. "Strengthening the Skills of Fifth-Grade Elementary School Students in Mastering Fractional Numbers Through a Realistic Mathematics Approach", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, Volume 8, Number 2 (2024): 122-135.
- Sulaiman, H., dan Alawiyah, T. "Efektivitas Pembelajaran Ilmu Tajwid Peserta Didik Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an", *MASAGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 2, Number 2 (2024): 38-48.