

**GAME EDUKASI PEMBELAJARAN TAJWID PADA ANAK USIA 11  
SAMPAI 14 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Komputer (S.Kom.)

Pada Prodi Teknik Informatika FTIK UN PGRI Kediri



OLEH:

**MUHAMAD JALLU ALFATHI**

NPM: 2013020029

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

**UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi Oleh :

**MUHAMAD JALLU ALFATIH**

NPM : 2013020029

Judul

**GAME EDUKASI PEMBELAJARAN TAJWID PADA ANAK  
USIA 11 SAMPAI 14 TAHUN**

Telah di Setujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 5 Juli 2024

Pembimbing I



Ratih Kumalasari N. S.ST., M. Kom  
NIDN. 0710018501

Pembimbing II



Intan Nur Farida. M.Kom.  
NIDN. 0704108701

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi Oleh :

**MUHAMAD JALLU ALFATHI**

NPM : 2013020029

Judul :

**GAME EDUKASI PEMBELAJARAN TAJWID PADA ANAK USIA 11  
SAMPAI 14 TAHUN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada Tanggal : 16 Juli 2024

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Ratih Kumalasari, N.S.ST.,M.Kom \_\_\_\_\_
2. Penguji I : Ardi Sanjaya, M.Kom \_\_\_\_\_
3. Penguji II : Ahmad Bagus Setiawan, S.T.,M.M M.Kom \_\_\_\_\_

Mengetahui,  
Dekan FTIK  
  
Dr. Sulistiono, M.Si  
NIDN. 0007076801

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Muhamad Jallu Alfatih  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Tempat/tgl.lahir : Nganjuk/ 21 September 2001  
NPM : 2013020029  
Fak/Jur./Prodi. : FTIK/S1 Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri 5 Juli 2024  
METERAI TEMPEL  
D62C2ALX222441229  
  
**MUHAMMAD JALLU ALFATIH**  
NPM. 2013020029

## **HALAMAN MOTTO & PERSEMBAHAN**

“Nikmat terbesar yang paling dirindukan manusia yang pernah hidup dari nabi adam hingga saat kiamat nanti adalah nikmat hidup, bersyukurlah atas nikmat hidup yang kau miliki saat ini”

Semua ini saya persembahkan pada

1. Orang tua saya yang selalu mendukung, mendoakan, menyemangati dan membiayai dalam perjalanan hidup saya. Hingga saat ini saya bisa menyelesaikan Skripsi di Jurusan Teknik Informatika (FTIK) Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Para dosen yang telah memberikan ilmu dan juga wawasan baru bag saya.
3. Pembimbing 1 dan 2 yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya hingga akhir.
4. Seluruh rekan-rekan Teknik Informatika yang sudah menemani dan membantu saya hingga saat ini.

## ABSTRAK

**Muhamad Jallu Alfatih**, *Game* Edukasi Pembelajaran Tajwid Pada Anak Usia 11 Sampai 14 Tahun, Skripsi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024

Kata Kunci : *game* edukasi, tajwid, *Linear Congruential Method*.

Tajwid merupakan salah satu ilmu penting dalam agama islam yang berguna untuk membaca Al-Quran dengan baik dan benar, tetapi dalam belajar tajwid banyak kalangan yang merasa bosan dengan metode pembelajaran yang membosankan dan monoton terlebih anak kecil. Pembelajaran tajwid pada zaman sekarang bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan media *game*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan anak anak dalam belajar tajwid . *Game* Ini memiliki 5 level yang disetiap levelnya pemain akan diberi misi mengumpulkan huruf dari bacaan tertentu dan jika pemain terkena rintangan maka akan muncul soal secara acak yang menggunakan metode *Linear Congruential Method*. *Game* ini dibuat menggunakan *Unity* yang dilengkapi juga dengan materi bacaan tajwid yang bisa diakses oleh pemain.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*GAME* EDUKASI PEMBELAJARAN TAJWID PADA ANAK USIA 11 SAMPAI 14 TAHUN”. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Sulistiono. M.Si, Selaku Dekan Fakultas Teknik Ilmu dan Komputer yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
3. Risa Helilintar, M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Ratih Kumalasari Niswatin, S.ST., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingannya.
5. Intan Nur Fatida. M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing 2 yang memberikan semangat.
6. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga atas doa dan dukungannya.
7. Ucapan Terima Kasih juga disampaikan kepada pihak - pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik, dan saran - saran dari berbagai pihak sangat diharapkan





Disertai harapan semoga skripsi ini dapat digunakan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap penulisan skripsi.

Kediri, 5 Juli 2024



**MUHAMAD JALLU ALFATIH**

NPM :2013020029

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN MOTTO & PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian.....	4
G. Metode Penelitian.....	5
H. Jadwal Penelitian.....	6
I. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

TINJAUAN PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.    Landasan Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.    Kajian Pustaka.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ANALISA PERMODELAN DAN SISTEM.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.    Gambaran Umum .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.    Analisa Sistem.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C.    Perancangan Sistem.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.    Implementasi <i>Game Design Document</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.    Pembahasan <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENUTUP .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.    Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.    Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	9
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Item .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 Contoh Huruf yang dikumpulkan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 Karakter.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 4 <i>Music, Sound Effects</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Uji Coba .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 Kuesioner .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 Indikator Kategori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4 Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh tampilan <i>Unity</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 1 Logo <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 2 Screen Flow .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 4 tampilan dalam <i>game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 1 <i>In Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 2 Menu Utama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 3 Options .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 4 Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 5 Play.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 6 level 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 7 Level 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 8 Level 3.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 9 Level 4.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 10 Level 5.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 11 Terkena Rintangn .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 12 Game Over .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang perkembangan teknologi tidak bisa dihindari dari setiap insan, Apalagi dengan munculnya *smartphone* dan internet bisa dengan mudah mengakses segala hal yang dibutuhkan. Mengaksesnya pun bisa dimanapun dan kapanpun, Kehidupan manusia dizaman sekarang tidak bisa dipisahkan dari internet bahkan dalam lingkup pekerjaan. Bukan hanya orang dewasa bahkan anak anak pun juga sudah bisa mengakses internet dengan menggunakan *smartphone*. dengan dimudahkannya manusia pada zaman sekarang juga menjadikan manusia kurang ada minat belajar. Meskipun banyak manfaat yang ditimbulkan dari teknologi informasi ternyata juga menimbulkan permasalahan baru yaitu munculnya *game* yang menjadi momok besar bagi orang tua, banyak anak anak yang terbawa arus dalam bermain *game*. Hal ini menyebabkan anak anak kehilangan minat belajar, terlebih minat dalam belajar membaca Al-Qur'an. Dalam Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Baitul Muttaqin Desa sumberurip Kec Berbek Kab Nganjuk pembelajarannya masih menggunakan metode manual yang mana pembelajaran *E-Learning* bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang baru dan juga bisa menjadi solusi dari kurangnya tenaga pengajar. Pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an Baitul Muttaqin yang berada di Desa sumbrurip Kec Berbek Kab Nganjuk belum pernah menggunakan

metode *E-Learning* dalam pembelajarannya, maka *game* ini bisa menjadi salah satu pendamping pembelajaran yang baru supaya menjadikan suasana baru pada proses pembelajaran.

Ada beberapa aspek penting dalam belajar Al-Qur'an salah satu hal yang menjadi tolak ukur baik tidaknya membaca Al-qur'an adalah tajwid. Tajwid merupakan bagian penting dalam membaca Al-Qur'an salah membaca tajwid akan menimbulkan makna yang berbeda dari ayat Al-Qur'an.

Menurut Kambela, A. D. (2021) mendefinisikan Ilmu *Tajwid* sebagai berikut:

Ilmu *Tajwid* adalah ilmu yang mempelajari tata cara baca Al-Qur'an, yaitu dengan mengeluarkan bunyi huruf dari asal tempatnya (*makhraj*) sesuai dengan karakter bunyi (*sifat*) dan dimana harus berhenti (*waqaf*) dan dimana harus memulai bacaanya kembali (*ibtida'*).

Dalam kehidupan bermasyarakat masih banyak kalangan yang dalam membaca Al- Qur'an tajwidnya kurang benar apabila tetap dibiarkan maka akan berakibat buruk bagi masa depan. Apalagi dikalangan anak kecil masih banyak yang hanya sekedar meBaca Al-Qur'an tidak disertai dengan tajwid ataupun MakhoriJul Khurf yang baik.

Maka dari itu dengan adanya *game* Edukasi ini diharapkan dapat menjadi alat untuk anak anak yang tadinya tidak bersemangat dalam belajar tajwid menjadi lebih bersemangat, karena dapat bermain sekaligus belajar dengan nuansa yang menyenangkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan ada beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya tenaga pengajar Taman Pendidikan Al-Quran Baitul Muttaqin Desa Sumberurip Kec Berbek Kab Nganjuk.
2. Keterbatasan waktu pembelajaran yang singkat menyebabkan tidak maksimalnya pembelajaran.

## **C. Rumusan Masalah**

Dilihat dari latar belakang yang dipaparkan, ada beberapa rumusan masalah sebagai berikut yaitu:

1. Bagaimana mengimplementasikan *game* edukasi dalam belajar tajwid untuk anak-anak usia 11-14 tahun sebagai penunjang tenaga pengajar yang kurang.
2. Bagaimana membuat *game* edukasi belajar tajwid menggunakan aplikasi *Unity* menggunakan *Linear Congruential Method*.

## **D. Batasan Masalah**

Ada beberapa batasan masalah yang akan diambil dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah :

1. *Game* edukasi mengenai pembelajaran tajwid pada Taman Pendidikan Al Quran Baitul Muttaqin Desa Sumberurip Kec. Berbek Kab Nganjuk.
2. *Game* edukasi tentang pembelajaran tajwid ini dibuat untuk anak umur 11 sampai 14 tahun.



3. *Game* edukasi pembelajaran Tajwid dalam lingkup nun mati atau tanwin (Idhar Halqiah, Idghom Bighunnah, Idghom Bilghunnah, Ikhfa', Iqlab)
4. Membuat *game* edukasi dengan aplikasi *Unity*
5. Membuat *game* menggunakan *Linear Congruential Method* untuk megacak soal.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari hasil perumusan masalah diperoleh tujuan yaitu:

1. Untuk mengimplementasikan *game* edukasi dalam belajar tajwid untuk anak-anak usia 11-14 tahun.
2. Untuk membuat *game* edukasi belajar tajwid menggunakan aplikasi *Unity*.

#### **F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian**

Manfaat Praktis dan Teoritis yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

##### 1. Manfaat Praktis

Diharapkan bisa memberikan kemudahan dan membantu santri dalam mempelajari bacaan tajwid.

##### 2. Manfaat Teoritis:

###### a. Bagi Peneliti

Peelitian ini berguna sebagai tugas akhir dan syarat untuk mendapatkan gelar S.Kom.

###### b. Bagi santri

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif sarana pembelajaran

bacaan tajwid

## **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah langkah – langkah yang dilakukan untuk melakukan penelitian. Adapun langkah yang dimulai dari tahap :

### 1. Identifikasi Masalah

Menganalisa masalah apa yang terjadi pada sekitar yang akan dijadikan topik pembahasan.

### 2. Studi Literatur

Merupakan langkah dalam pencarian sumber informasi dengan cara mengumpulkan jurnal penelitian dari internet

### 3. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data melalui tanya jawab kepada narasumber yang bersangkutan.

### 4. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan peninjauan untuk mengetahui apa yang diperlukan dalam melakukan penelitian ini.

### 5. Analisa Sistem

Merupakan tahap menganalisa kebutuhan serta mengetahui permasalahan dengan cara menentukan masalah yang akan dibahas.

### 6. Rancangan Sistem

Terfokus dengan desain pembuatan program termasuk didalamnya struktur data, arsitektur perangkat lunak serta prosedur pengkodean.

7. Pembuatan sistem

Pengaplikasian dari rancangan sistem yang akan dibuat

8. Uji coba

Percobaan sistem setelah proses pembuatan

9. Evaluasi Sistem

Apakah ada masalah yang muncul jika ada akan diperbaiki di proses ini.

10. Penyusunan Laporan

Tahap terakhir ketika proses telah selesai yaitu dengan menyusun laporan.

**H. Jadwal Penelitian**

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian	Bulan Ke-																							
	1				2				3				4				5				6			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Masalah	■	■	■	■																				
Studi Literatur			■	■	■	■	■	■																
Wawancara					■	■	■	■																
Observasi							■	■	■	■														
Analisa sistem									■	■	■	■	■	■	■	■								

Rancangan sistem																				
Pembuatan sistem																				
Uji coba																				
Evaluasi Sistem																				
Penyusunan Laporan																				

**I. Sistematika Penulisan**

Berisi tentang ringkasan pembahasan yang telah disusun dalam setiap bab. Dalam laporan penelitian ini akan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan kegunaan penelitian, metode penelitian, jadwal penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang landasan teori dan tinjauan literatur dan perancangan sistem yang akan diimplementasikan.

**BAB III : ANALISA DAN PERMODELAN SISTEM**

Bab ini berisi analisis sistem yang mengidentifikasi kasus dan

merancang sistem yang akan dibuat.

#### **BAB IV : HASIL DAN EVALUASI**

Bab ini berisi tentang uji coba sistem apakah ada perbaikan atau tidak.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan atau rangkuman dari penelitian yang dilakukan serta saran untuk pengembangan penelitian ini kedepannya

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Rancang Bangun *Game* 2D “Finding Tajwid” Dengan Metode Finite State Mechine Menggunakan Software Unity Hub. (JurTI) Jurnal Teknologi Informasi, 5(1), 88-93
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). *Game* Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(2), 88-93
- Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023). PERANCANGAN *GAME* EDUKASI KUIS INTERAKTIF SMARTKIDS MATEMATIKA DASAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 891-906.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(2), 261-272.
- Diharjo, W. (2020). *Game* Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle *Game*. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2)..
- Harsadi, P., Saptomo, W. L. Y., & Wardhana, C. Y. (2022). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada *Game* Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKomSiN), 10(1), 50-58.

- Kambela, A. D. (2021). *PENGARUH PEMAHAMAN ILMU TAJWID TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA AL QUR'AN PADA MATA PELAJARAN PAI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 17 KOTA BENGKULU* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan *Game* Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86-92
- Nasution, S., Nasution, A. H., & Hakim, A. L. (2019). Pembuatan Plugin Tile-Based *Game* Pada Unity 3D. *It Journal Research and Development*, 4(1), 46-60.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90.
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2021). Pengembangan aplikasi *game* edukasi 3d “finding geometry” berbasis unity sebagai media pembelajaran bangun ruang matematika. *Jurnal MediaTIK*, 21-26.
- Sotar, S., Arman, A., & Syahputra, H. (2022). *GAME* EDUKASI TAJWID BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN AGAMA DI STMIK INDONESIA PADANG. *Rang Teknik Journal*, 5(2), 301-307.
- Syaifullah, A., Rahmah, F. M., Salamah, F., & Srisantyorini, T. (2021, November). Penerapan Ilmu Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Quran Untuk Mengembangkan Bacaan Al-Quran. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).

Waslah, W., Chotimah, C., & Hasanah, F. (2020). Pelatihan Pembelajaran Tajwid di TPQ Al Hidayah Desa Brodot Jombang. *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 21-24.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038



