

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEBERAGAMAAN DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SMAN 30 JAKARTA

Ismi Farah Azizah

Universitas Negeri Jakarta
Ismi_1404622038@mhs.unj.ac.id

Muhamad Ariz Hibrizi

Universitas Negeri Jakarta
Muhamad_1404622020@mhs.unj.ac.id

Aulawia Hidayati

Universitas Negeri Jakarta
Aulawiah_1404622010@mhs.unj.ac.id

Rio Permata Hati

Universitas Negeri Jakarta
Rio_1404622018@mhs.unj.ac.id

Jl. Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung,
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

Abstract

This research aims to develop interactive learning media that is effective in increasing students' understanding of religious diversity in Islamic Religious Education (PAI) subjects at the high school level. Using research and development (R&D) methods with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) model, this research produced a word search-based educational game called "Word of Wonder" (WOW). This game is designed to actively and interactively involve students in the learning process, so it is expected to improve the quality of PAI learning and encourage students to better understand and internalize religious values. The results of the trial show that this interactive learning media is effective in increasing student engagement and understanding of PAI material. The development of this learning media is expected to be an innovative alternative in the PAI teaching method in high schools.

Keywords: Interactive Learning Media, Understanding Religion, Islamic Religious Education (PAI)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman keberagaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMA. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), penelitian ini menghasilkan sebuah game

edukasi berbasis cari kata yang dinamakan "Word of Wonder" (WOW). Game ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan interaktif dalam proses belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI serta mendorong siswa untuk lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keberagamaan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam metode pengajaran PAI di sekolah menengah atas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pemahaman Keberagamaan, Pendidikan Agama Islam (PAI).

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pemahaman keberagamaan siswa. Namun, metode pembelajaran tradisional sering kali dianggap kurang menarik dan tidak interaktif, sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Di era digital ini, inovasi dalam media pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman keberagamaan siswa dalam pembelajaran PAI di SMA. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukasi berbasis cari kata yang diberi nama "Word of Wonder" (WOW). Game ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi keberagamaan.

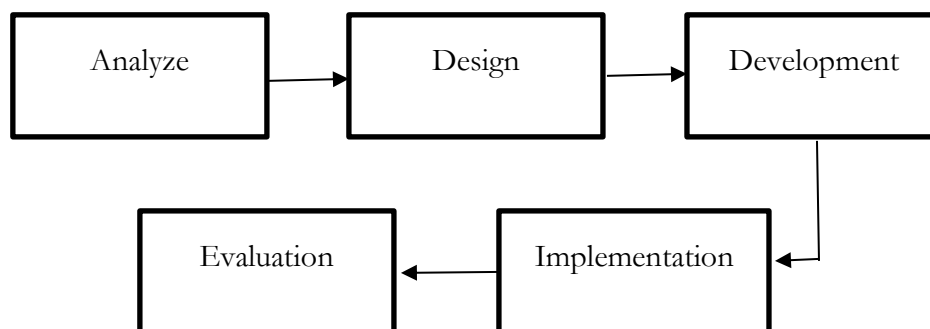
Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan menjadi solusi inovatif untuk mengatasi masalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama.

Studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Achmad Faqihuddin (2024) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan relevan bagi siswa. Selain itu, Esi Hairani et al. (2024) dalam kajian literaturnya menyoroti bahwa media interaktif seperti aplikasi digital dan video edukatif memiliki dampak positif terhadap minat belajar dan pemahaman siswa dalam pendidikan agama Islam. Penelitian lain oleh Afifah Najwa Azzahra et al. (2024) juga menekankan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam membuat pembelajaran agama lebih dinamis dan menarik.

Dengan memanfaatkan temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan PAI di tingkat SMA. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keberagaman secara lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan efektif di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model R&D (Research and Development). R&D atau dalam bahasa Indonesia penelitian pengembangan, yaitu merupakan model penelitian yang dilakukan dengan meneliti dan mengembangkan suatu produk atau media. Menurut Sugiyono (2014), model penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji efektivitas dari produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).



Pengambilan data dilakukan dengan wawancara dengan informan yaitu guru mata pelajaran PAI dan siswa SMAN 30 Jakarta untuk analisis kebutuhan awal. Selanjutnya lalu dilakukan validasi pakar media dan pakar materi yang merupakan dosen ahli menggunakan instrumen validasi media dan materi untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Skala likert digunakan untuk menilai pengolahan data, yaitu persentase validator media untuk setiap aspek produk. Skala Likert adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, opini, dan pemahaman orang atau kelompok tentang hal yang sedang diteliti (Turmuzi & Kurniawan, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang disebut “Word

Of Wonder” (WOW) dengan materi “Menjalani Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya’, Sum’ah, Takabbur, dan Hasad” dengan tujuan pembelajaran utama menghindari sifat hidup foya-foya, riya’, sum’ah dan takabbur untuk peserta didik kelas 10 SMA Negeri 30 Jakarta dengan spesifikasi sebagai berikut, media interaktif ini merupakan media pembelajaran yang menggunakan konsep game word of wonder, dimana peserta didik berperan aktif dan mandiri untuk menemukan kata yang tertera di media interaktif.

Data hasil setiap prosedur penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan interaktif Word Of Wonder adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Tahap pertama yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan siswa untuk mengetahui permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas kelas 10 SMA Negeri 30 Jakarta, didapat bahwa pembelajaran PAI cenderung membosankan dan monoton karena metode yang tidak variatif serta minim penggunaan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, diketahui juga bahwa siswa dinilai masih kurang dalam pemahaman keberagaman dan lemah dalam materi yang bersifat hafalan. Oleh karena itu dibutuhkan pembaharuan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

2. Desain (Design)

Tahap kedua yaitu membuat rancangan awal desain media yang akan dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh dari tahap analisis yaitu kebutuhan sekolah akan media pembelajaran interaktif yang dapat membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran PAI. Desain media juga didasarkan pada capaian pembelajaran (CP) materi yang akan diambil. Pada penelitian ini, materi yang diambil yaitu “Menjalani Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya’, Sum’ah, Takabbur, dan Hasad” dengan capaian pembelajaran: peserta didik mampu menganalisis manfaat menghindari akhlak maẓmūmah; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap maẓmūmah; meyakini bahwa akhlak maẓmūmah adalah larangan dan akhlak maḥmūdah adalah perintah agama; serta membiasakan diri untuk menghindari akhlak maẓmūmah dan menampilkan akhlak maḥmūdah dalam kehidupan sehari-hari.

Media yang dibuat berupa media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang disebut “Word Of Wonder” (WOW). Dengan menggunakan media ini, peserta didik berperan aktif dan mandiri untuk menemukan kata yang tertera pada papan tulis sesuai dengan petunjuk yang sudah diberikan. Media interaktif ini disajikan dalam digital yang nantinya akan ditampilkan di papan tulis dengan menggunakan proyektor.

3, Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk sesuai dengan rancangan desain yang sudah dibuat. Produk ini bertajuk “Word Of Wonder (WOW)” dengan materi “Menjalani Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya’, Sum’ah, Takabbur, dan Hasad”. Tujuan pembelajaran utama dari materi ini adalah menghindari sifat hidup foya-foya, riya’, sum’ah dan takabbur untuk peserta didik kelas 10 SMA Negeri 30. Berikut Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bernama “Word Of Wonder” (WOW):

Langkah-langkah:

1) **Buat Akun Canva:**

- Jika belum memiliki akun, daftar di Canva menggunakan email atau akun media sosial Anda.

2) **Pilih Template:**

- Setelah masuk, pilih template yang sesuai. Anda bisa menggunakan ukuran kostum dengan perbandingan 50cm x 50cm atau 100cm x 100cm.

3) **Desain *Word Of Wonder*:**

- Gunakan elemen desain seperti kotak teks untuk membuat grid kata. Anda bisa menambahkan huruf-huruf di dalam kotak teks tersebut.
- Tentukan kata-kata yang akan dicari berdasarkan materi yang telah disiapkan

No	Kata yang Dicari	Petunjuk
1	Berfoya-foya	Gaya hidup yang berlebihan dan tidak bermanfaat
2	Riya'	Beramal dengan tujuan mendapatkan pujian dari orang lain
3	Sum'ah	Mencari popularitas atau pujian dengan cara yang tidak ikhlas
4	Takabbur	Sifat sombong dan merendahkan orang lain
5	Hasad	Iri hati terhadap keberhasilan atau kebahagiaan orang lain
6	Rendah hati	Sikap yang menghargai orang lain dan tidak sombong
7	Ikhlas	Melakukan sesuatu dengan niat yang tulus tanpa mengharapkan pujian
8	Sederhana	Gaya hidup yang tidak berlebihan dan sesuai kebutuhan
9	Manfaat	Sesuatu yang memberikan kebaikan atau keuntungan

10	Niat	Tujuan atau maksud yang ada dalam hati saat melakukan sesuatu
----	------	---

- Tuliskan huruf-huruf dari kata-kata tersebut secara acak di dalam kotak-kotak. Pastikan kata-kata tersebut bisa ditemukan secara horizontal, vertikal, atau diagonal.
- Isi sisa kotak dengan huruf-huruf acak untuk mengisi ruang kosong.

D	B	K	L	E	S	U	M
R	I	B	H	A	S	A	D
B	I	C	A	R	U	I	H
F	O	Y	A	F	O	Y	A
I	M	A	A	N	D	I	M
T	A	K	A	B	U	R	U
A	B	I	K	H	L	A	S

4) Membuat Petunjuk:

Di bagian bawah atau samping grid, tuliskan petunjuk untuk setiap kata yang harus dicari. Misalnya:

- "1. Gaya hidup yang berlebihan dan tidak bermanfaat"
- "2. Beramal dengan tujuan mendapatkan pujian dari orang lain"
- Gunakan font untuk menulis petunjuk agar terlihat jelas.

Word Of Wonder

Materi Bab 3 : Menjalani Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya', Sum'ah, Takabbur, dan Hasad

D	B	K	L	E	S	U	M
R	I	B	H	A	S	A	D
B	I	C	A	R	U	I	H
F	O	Y	A	F	O	Y	A
I	M	A	A	N	D	I	M
T	A	K	A	B	U	R	U
A	B	I	K	H	L	A	S

- **Mendatar**
 - Gaya hidup yang berlebihan dan tidak bermanfaat
 - Sifat sombong dan merendahkan orang lain
 - Melakukan sesuatu dengan niat yang tulus tanpa mengharap pujian
 - Iri hati terhadap keberhasilan atau kebahagiaan orang lain
- **Menurun**
 - Mencari popularitas atau pujian dengan cara yang tidak ikhlas
- **Diagonal**
 - Beramal dengan tujuan mendapatkan pujian dari orang lain

5) Penggunaan:

- Letakkan karton di tempat yang mudah diakses oleh siswa.
 - Berikan penjelasan singkat tentang cara bermain game word of wonder ini.
 - Siswa dapat menggunakan spidol atau marker untuk menandai kata-kata yang mereka temukan di kotak huruf.

6) Tambahkan Elemen Interaktif:

- Jika ingin membuatnya lebih interaktif, tambahkan tautan atau kode QR yang mengarahkan siswa ke sumber daya tambahan atau video yang relevan.

7) Kustomisasi Desain:

- Sesuaikan warna, font, dan gambar sesuai dengan tema materi PAI. Canva menyediakan berbagai elemen desain yang bisa digunakan untuk mempercantik tampilan.

8) Simpan dan Bagikan:

- Setelah selesai, simpan desain Anda dalam format yang diinginkan (misalnya, PDF atau PNG). Anda juga bisa membagikannya secara online melalui tautan atau mengundang orang lain untuk melihat atau mengeditnya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan penerapan media pembelajaran yang menggunakan konsep game *word of wonder* pada materi “Menjalani Hidup Penuh Manfaat dengan Menghindari Berfoya-foya, Riya’, Sum’ah, Takabbur, dan Hasad” yang telah dirancang. Berdasarkan rancangan yang sudah dibuat, peneliti kemudian melakukan implementasi kepada pakar materi dan pakar media. Peneliti memberikan lembar uji validitas ahli kepada dosen yang kemudian dosen ahli memberikan nilai dan masukan terkait dengan media dan materi pembelajaran. Kemudian, nilai yang diberikan oleh ahli materi dan media akan diolah untuk mendapatkan kesimpulan terkait instrumen pembelajaran yang digunakan dapat dikategorikan layak atau tidak untuk penelitian. Peneliti mengolah hasil uji pakar dengan menggunakan instrumen kelayakan media dan materi pembelajaran, serta dengan skala penilaian sebagai berikut:

Skala penilaian Uji pakar

Penilaian	Skala penilia
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Lalu menghitung bobot masing-masing dengan menghitung skala rata-rata

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Skor total masing-masing

n = Jumlah penilai

Kemudian, penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan menggunakan Skala Likert, yang mana produk dapat dikatakan layak jika rata-rata dari setiap penilaian minimal mendapat kriteria baik menggunakan perhitungan menurut Sudjana (2001) sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Setelah presentase didapat, selanjutnya yaitu menilai kelayakan produk dengan *rating scale* sebagai berikut:

- Skala 5 (sangat layak) = 81% - 100%
- Skala 4 (cukup layak) = 61% - 80%\
- Skala 3 (kurang layak) = 41% - 60%
- Skala 2 (tidak layak) = 21% - 40%
- Skala 1 (sangat tidak layak) = 0% - 20%

Kesimpulan layak atau tidaknya media yang dikembangkan dapat dilihat dari *rating scale* tersebut.

1) Validasi Ahli Media

Berdasarkan Uji dari Ahli media yakni Rudi Muhammad Barnansyah, M.Pd dari Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Agama Islam. yang dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2024 diperoleh hasil sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Skor total masing-masing

n = Jumlah penilai

$$X = 31/1$$

$$X = 31$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase
 f = Skor yang diperoleh
 N = Skor maksimal

$$P = 31/40 \times 100\%$$

$$P = 77,5\%$$

Maka dari hasil perhitungan uji validitas tersebut pakar media memberikan persentase sebanyak 77,5%, yang mana hal ini menandakan bahwa media pembelajaran *word of wonder* dinyatakan **cukup layak** sebagai media pembelajaran interaktif.

2) Validasi Ahli Materi

Berdasarkan Uji dari Ahli media yakni Dr. Aamaliyah, MA. dari Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Agama Islam. yang dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2024 diperoleh hasil sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata
 $\sum X$ = Skor total masing-masing
 n = Jumlah penilai

$$X = 30/1$$

$$X = 30$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase
 f = Skor yang diperoleh
 N = Skor maksimal

$$P = 30/50 \times 100\%$$

$$P = 60\%$$

Maka dari hasil perhitungan uji validitas tersebut pakar materi memberikan persentase sebanyak 60%, yang mana hal ini menandakan bahwa media pembelajaran *word of wonder* dinyatakan **Kurang layak** sebagai media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji pakar materi dan media yang telah peneliti laksanakan, terdapat beberapa hal yang perlu peneliti perhatikan. Menurut pakar materi pembelajaran interaktif yang dibawa oleh peneliti masih dikatakan kurang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, belum bisa mengatasi permasalahan berupa konsep pembelajaran, belum bisa tersampaikan dengan maksimal kepada peserta didik dan guru tetap harus menjelaskan kembali materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik. Maka dari itu, disarankan media Word Of Wonder ini dikembangkan lagi dengan membuat kata yang dicari merupakan kata kunci dari petunjuk yang diberikan. Misalnya diberikan petunjuk kata "Ikhlas" lalu peserta didik diarahkan untuk mencari kata kunci yang terkait dengan kata tersebut seperti niat, tulus, suci, murni, dan bersih. Setelah kata kunci ditemukan, peserta didik dapat diarahkan untuk menjelaskan kembali mengenai ikhlas dengan bahasa sendiri. Dengan evaluasi ini, peserta didik dapat menjadi lebih partisipatif di kelas dan tujuan pembelajaran serta kebutuhan dari sekolah dapat terpenuhi.

Berdasarkan penilaian pakar media, media pembelajaran interaktif yang dibawa kurang menarik perhatian peserta didik karena cara penggunaan media yang kurang memicu motivasi belajar siswa. Maka dari itu, media ini dapat dikembangkan lagi dalam bentuk digital serta dengan pengemasan yang lebih menarik agar dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik

KESIMPULAN

Media pembelajaran Word Of Wonder (WOW) dinilai cukup layak oleh pakar media dengan persentase validitas sebesar 77,5%, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif. Namun, dari perspektif pakar materi, media ini hanya mendapatkan persentase 60%, yang menandakan bahwa WOW masih kurang layak dan memerlukan perbaikan agar sesuai dengan materi pembelajaran yang diharapkan. Evaluasi lebih lanjut mengungkapkan bahwa media ini perlu dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas dan daya tariknya, baik dari segi konten maupun penyajian. Pengembangan ini penting agar media WOW dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, diharapkan media ini dapat menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu

membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amma, T., Komariyah, S., & Bahrudin, A. (2024). Perencanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Pai dalam Kajian Teori Belajar Kognitif. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 10(1), 1-18.
- Azzahra, A. N., Manja, A., Nurjannah, N., & Syam, P. H. (2024). Tinjauan Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Perannya dalam Pembelajaran Agama Islam. *Kumparan*.
- Faqihuddin, A. (2024). Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan. *Al-Rasikh*.
- Faqihuddin, A. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif dalam Kurikulum PAI. *Kompasiana*.
- Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiyah, R. (2024). Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Kompasiana*.
- Sari, R., Wibowo, S., & Yusniarti, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *DetikNews*.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, A., Damopolii, M., & Rahman, U. (2022). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran PAI Di Madrasah. Sukabumi: Cv. Jejak.
- Turmuzi, M., & Kurniawan, E. (2021). Kemampuan Mengajar Mahasiswa Calon Guru Matematika Ditinjau dari Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) pada Mata Kuliah Micro Teaching. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2484–2498. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.881>

b = ب	dh = ذ	ṭ = ط	l = ل
t = ت	r = ر	ẓ = ظ	m = م
th = ث	z = ز	‘ = ع	n = ن
j = ج	s = س	gh = غ	w = و
ḥ = ح	sh = ش	f = ف	h = ه
kh = خ	ṣ = ص	q = ق	‘ = ء
d = د	ḍ = ض	k = ك	y = ي

Short vowel	a = ا	I = إ	u = أُ
Long vowel	ā = آ	ī = إِي	ū = أُو
Diphthong	ay = أَيْ	Aw = أَو	

Note:

1. A word that ends with a *ta marbūthah* (ة) is transliterated with or without “h”; if the word is the first part of a construct phrase, the *ta marbūthah* is transliterated into “t”.
2. An article *alif-lām* (ال) is transliterated into *al-*; if it takes place after a preposition, the article *alif-lām* is transliterated into *l-*.
3. A Qur’anic verse is transliterated according to its pronunciation.

Example:

a. Arabic word in general:

أهلية	= Ahliyyah atau ahliyya
سورة البقرة	= Sūrat al-Baqarah
أهل السنة والجماعة	= Ahl as-sunnah wa’l-jamā’ah

b. Qur’anic verses:

يا أيها الناس	= Yā ayyuha ‘n-nās
ذلك الكتاب لا ريب فيه	= Dhālika ‘l-kitābu lā raiba fīh