

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SANTRI PADA MATA
PELAJARAN TAJWID DI TPQ NUR HIDAYAH**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Untuk Memenuhi Salah
Satu Syarat Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)*



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh:

**SULTHONI ALFATHON
2214010050**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
2026 M / 1448 H**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sulthoni Alfathon

NIM : 2214010050

TTL : Air Bangis, 01 Februari 2004

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Santri pada Mata Pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah**" adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinil, maka saya bersedia bahwa keabsahan skripsi dan gelar kesarjanaan saya dibatalkan

Padang, 31 Agustus 2026

Yang menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink. Below the signature is a red circular official stamp of Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. To the left of the red stamp is a yellow rectangular 'METRAK TEMPEL' (Official Seal) with the text 'DE FODAOX184960452'.

Sulthoni Alfathon

NIM. 2214010050

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Santri pada Mata Pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah**" disusun oleh Sulthoni Alfathon telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk ke sidang *Munaqasyah*.

Padang, 31 Agustus 2026

Pembimbing I,



Prof. Dr. Hj. Ulfatmi, M. Ag.
NIP. 196306271997032001

Pembimbing II,



Dr. Aziza Meria, S. Sos. I., M. Ag.
NIP. 197904162005012007

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah”, oleh Sulthoni Alfathon dengan NIM. 2214010050, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Selasa 15 September 2026 yang dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Padang, 15 September 2026

Tim Penguji

Ketua,

Prof. Dr. Hj. Ulfatmi, M. Ag.
NIP. 196306271997032001

Penguji I,

Prof. Dr. Duski Samad, M. Ag.
NIP. 196007181992031001

Penguji III

Prof. Dr. Hj. Ulfatmi, M. Ag.
NIP. 196306271997032001

Sekretaris

Dr. Aziza Meria, S. Sos. I, M. Ag.
NIP. 197904162005012007

Anggota

Penguji II,

Dr. Widya Sari, M. A.
NIP. 197604152009122001

Penguji IV

Dr. Aziza Meria, S. Sos. I, M. Ag.
NIP. 197904162005012007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



ABSTRAK

Judul skripsi ini adalah “**Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah**”, ditulis oleh Sulthoni Alfathon, NIM 2214010050, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya motivasi belajar santri di TPQ Nur Hidayah. Hal ini ditandai dengan sebagian santri kurang memperhatikan penjelasan saat pembelajaran, kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, mudah terdistraksi, serta kurang menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar santri masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model *Game Based Learning*.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran motivasi belajar santri sebelum menggunakan model *Game Based Learning*, untuk mengetahui gambaran motivasi belajar santri sesudah menggunakan model *Game Based Learning*, serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar santri TPQ Nur Hidayah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis berupa tambahan wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar santri. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam memilih model pembelajaran yang menarik dan interaktif serta membantu meningkatkan semangat dan ketertarikan santri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, yang diberikan pengukuran awal (*pretest*), perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning*, kemudian diberikan pengukuran akhir (*posttest*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santri TPQ Nur Hidayah. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian adalah santri kelas 4 yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan angket model. Instrumen penelitian terdiri dari 40 butir pernyataan pada tahap uji coba, dengan 35 butir dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian.

Hasil penelitian ini adalah *pertama*, rata-rata skor *pretest* motivasi belajar santri sebelum diterapkan model *Game Based Learning* adalah 59,76, dengan skor terendah 49 dan skor tertinggi 72. *Kedua*, rata-rata skor *posttest* motivasi belajar santri setelah diterapkan model *Game Based Learning* adalah 87,60, dengan skor terendah 75 dan skor tertinggi 98. *Ketiga*, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Samples t-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penerapan model *Game Based Learning*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar santri pada mata pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah.

Kata kunci: Pengaruh, Model *Game Based Learning*, Motivasi Belajar, Tajwid

ABSTRACT

The title of this thesis is “The Effect of the Game Based Learning Model on the Learning Motivation of Students in the Tajwid Subject at TPQ Nur Hidayah,” written by Sulthoni Alfathon, Student ID Number 2214010050, Department of Islamic Religious Education (PAI), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

This research was motivated by the suboptimal learning motivation of students at TPQ Nur Hidayah. This condition was indicated by some students paying insufficient attention to explanations during the learning process, participating less actively in learning activities, being easily distracted, and showing a lack of enthusiasm throughout the learning process. This condition indicates that students’ learning motivation still needs to be improved. It also indicates the need for a learning model that is more engaging, interactive, and enjoyable. One effort that can be made to address these problems is the implementation of the Game Based Learning model.

The objective of this study is to assess the learning motivation of students at TPQ Nur Hidayah before and after the implementation of the Game Based Learning model, as well as to determine the impact of this model on their learning motivation. Theoretically, the study is expected to contribute to the body of knowledge in the field of education, specifically regarding the application of Game Based Learning to enhance student motivation. Practically, the findings are intended to serve as a reference for educators in selecting engaging and interactive learning models, thereby helping to boost student enthusiasm and interest in the learning process.

The type of research used in this study is quantitative research with an experimental method and a One Group Pretest-Posttest design. This study involved one group without a control group, which was given an initial measurement (pretest), followed by treatment through the implementation of the Game Based Learning model, and then a final measurement (posttest). The population of this study consisted of all students at TPQ Nur Hidayah. The sampling technique used in this study was purposive sampling, which is a sampling technique based on specific considerations relevant to the objectives of the study. The research sample consisted of 25 fourth-grade students. Data were collected using a learning motivation questionnaire. The research instrument initially consisted of 40 statement items in the tryout stage, of which 35 items were declared valid and used in the study.

The results of the research showed that, first, the mean pretest score of students’ learning motivation before the implementation of the Game Based Learning model was 59.76, with the lowest score of 49 and the highest score of 72. Second, the mean posttest score of students’ learning motivation after the implementation of the Game Based Learning model was 87.60, with the lowest score of 75 and the highest score of 98. Third, based on the hypothesis testing using a Paired Samples t-test, the significance value (Sig. 2-tailed) was $0.000 < 0.05$. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. This indicates a statistically significant difference in students’ learning motivation before and after the implementation of the Game Based Learning model. These findings demonstrate that the Game Based Learning model had a significant effect on improving students’ learning motivation in the Tajwid subject at TPQ Nur Hidayah.

Keywords: *Effect, Game Based Learning Model, Learning Motivation, Tajwid*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya, akhirnya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah”**. Shalawat berangkaikan salam semoga selalu disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Rasul *Shallahu' allahi wassalam*.

Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Saya menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Saya berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis juga berterima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang dan jajarannya.
2. Bapak Dr. Muhammad Zalnur, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Ibu Dwi Umi Rahmawati, M.Pd. selaku Sekretaris Program studi Pendidikan Agama Islam serta seluruh pegawai Program Studi Pendidikan Agama Islam.

3. Ibu Prof. Dr. Ulfatmi, M. Ag selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Aziza Meria, S.Sos.I, M.Ag. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan semaksimal mungkin, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga ilmu yang diberikan menjadi amal ibadah.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang serta seluruh tenaga pendidik dan kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
5. Pengelola TPQ, Ustadz/Ustadzah yang telah membantu dari awal observasi hingga pada saat penelitian.

Teristimewa, saya persembahkan ungkapan terima kasih dan cinta yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua tercinta, Ayah Khairunnida dan Ibu Asdarina, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, ketulusan, kasih sayang, serta doa yang tidak pernah putus dalam setiap langkah kehidupan saya. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, perhatian, dan perjuangan yang telah diberikan tanpa mengenal lelah. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, umur yang panjang, serta membalas setiap kebaikan dan pengorbanan Ayah dan Ibu dengan pahala dan kemuliaan yang berlipat ganda.

Untuk kedua adikku tercinta, Rafi Al-Ghifary dan Khofidh Al-Ghony, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup yang selalu menghadirkan kebahagiaan, semangat, dan warna dalam keluarga. Semoga kalian tumbuh menjadi pribadi yang baik, sukses, berilmu, berakhlak mulia, dan senantiasa berada dalam lindungan serta keberkahan Allah SWT.

Serta kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, kasih

sayang, dukungan, dan perhatian dengan caranya masing-masing, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kita dalam ikatan kasih sayang, memberikan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan mempererat silaturahmi di antara kita. Semoga segala doa dan kebaikan yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan terbaik dari Allah

Ucapan terima kasih juga kepada seluruh keluarga besar, HMP-PAI Universitas Islam Negeri Imam bonjol Padang kelas A,B,C,D,E dan F angkatan 2022 khususnya kelas PAI.B serta seluruh Mahasiswa PAI Universitas Islam Negeri Imam Bonjol secara keseluruhan yang telah berkontribusi dan memberikan dorongan serta motivasi sehingga saya bisa menghadapi segala rintangan dan sampai pada titik ini. Semoga bantuan dan keikhlasan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan bernilai pahala di sisi Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Saya khususnya dan bagi para pembaca umumnya serta bernilai ibadah di sisi Allah SWT.

Padang, 31 Agustus 2026

Yang menyatakan

A handwritten signature in black ink, consisting of a large circular loop followed by several vertical and diagonal strokes.

Sulthoni Alfathon
2214010050

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Definisi Operasional.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Motivasi Belajar dalam Pendidikan Islam.....	15
2. Model <i>Game Based Learning</i>	41
3. TPQ Sebagai Lembaga Pendidikan Islam Nonformal	50
B. Penelitian Relevan	63
C. Kerangka Berpikir	67
D. Hipotesis Penelitian	69
BAB III METODE PENELITIAN.....	70
A. Jenis Penelitian	70
B. Waktu dan Tempat Penelitian	71
C. Populasi dan Sampel.....	71

D. Variabel Penelitian	73
E. Teknik Pengumpulan Data	74
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	78
E. Teknik Analisis Data	82
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	87
A. Deskripsi Hasil Penelitian	87
B. Pembahasan Penelitian	95
C. Keterbatasan Penelitian	102
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Penelitian Relevan	64
Tabel 3. 1	Desain Penelitian	70
Tabel 3. 2	Data Jumlah Santri TPQ	72
Tabel 3. 3	Pemberian Skor Angket Berdasarkan Skala Likert	77
Tabel 3. 4	Data Validitas Instrumen Penelitian	79
Tabel 3. 5	Kriteria Taksiran Reliabilitas.....	81
Tabel 3. 6	Hasil Uji Reliabilitas.....	82
Tabel 4. 1	Data Motivasi Belajar Santri Kelas 4	88
Tabel 4. 2	Deskripsi Data Motivasi Belajar Santri Pretest	89
Tabel 4. 3	Distribusi Frekuensi Skor Pre-Test Motivasi Belajar Santri.....	90
Tabel 4. 4	Deskripsi Data Motivasi Belajar Santri Posttest.....	91
Tabel 4. 5	Distribusi Frekuensi Skor Posttest Motivasi Belajar Santri.....	91
Tabel 4. 6	Hasil Uji Normalitas	93
Tabel 4. 7	Hasil Analisis Uji-t Paired Sample Test	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Histogram Motivasi Belajar Pre-test	90
Gambar 4.2	Histogram Motivasi Belajar Posttest	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	114
Lampiran 2	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	117
Lampiran 3	Hasil Analisis Data Uji Validitas Instrumen	123
Lampiran 4	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	125
Lampiran 5	Angket Penelitian	128
Lampiran 6	Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	131
Lampiran 7	Modul Ajar Tajwid (Hukum Nun & Mim Mati)	132
Lampiran 8	Validator Instrumen Penelitian	147
Lampiran 9	Undangan Seminar Proposal	143
Lampiran 10	Berita Acara Seminar Proposal	144
Lampiran 11	SK Pembimbing Skripsi	145
Lampiran 12	Surat Izin Penelitian dari Akama Fakultas	146
Lampiran 13	Surat Balasan dari TPQ	147
Lampiran 14	Hasil Analisis Data	148
Lampiran 15	Dokumentasi	149