

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan daya penggerak internal dan eksternal yang mendorong santri untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu. Sardiman (2018) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan kekuatan pendorong yang ada dalam diri santri, yang menggerakkan mereka untuk melakukan aktivitas belajar, menjaga keberlangsungannya, serta mengarahkannya agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terwujud. Hamalik sebagaimana dikutip oleh Djamarah (2011) mengemukakan bahwa motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan (afektif) dan reaksi nyata untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pandangan ini mempertegas bahwa motivasi belajar selalu berorientasi pada tujuan dan tidak dapat dipisahkan dari kondisi emosional santri selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, motivasi belajar tidak hanya diarahkan pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan keimanan, ketakwaan, dan akhlak santri. Pendidikan Islam memandang belajar sebagai bagian dari ibadah, sehingga motivasi belajar memiliki dimensi spiritual dan ukhrawi (Ramayulis, 2018). Rahman (2021) menyatakan bahwa tinggi rendahnya motivasi sangat mempengaruhi semangat dan usaha dalam aktivitas belajar, yang pada akhirnya akan menentukan hasil belajar. Oleh karena itu,

guru atau ustadz/ustadzah dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang mampu menumbuhkan minat dan motivasi santri agar pembelajaran berjalan efektif.

Motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting yang dapat menentukan keberhasilan santri dalam kegiatan pembelajaran. Santri yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya memperlihatkan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung, memiliki semangat yang baik dalam belajar, rajin menyelesaikan tugas, serta tidak mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam belajar (Nuryaman & Nurjamaludin, 2026).

Selain itu, santri dengan motivasi belajar yang tinggi umumnya lebih fokus saat memperhatikan penjelasan guru, memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai keberhasilan, dan mampu belajar atas kesadaran diri sendiri tanpa harus selalu diperintah (Salsabila et al., 2025). Emda (2017) menyatakan bahwa salah satu indikator kualitas pembelajaran adalah motivasi tinggi dari santri, yang ditandai dengan ketekunan, keuletan, dan dorongan kuat dari dalam diri untuk terus belajar. Uno (2016) merinci motivasi belajar ke dalam enam indikator, yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan atau cita-rata masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Tidak hanya itu, santri yang memiliki motivasi belajar tinggi juga biasanya lebih disiplin dan konsisten dalam belajar serta mampu melakukan

evaluasi terhadap hasil belajar yang diperolehnya secara mandiri (Yudianto, Ruffi'i, & Leksono, 2022). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa motivasi belajar memiliki peranan yang besar dalam mendorong santri agar lebih aktif, tekun, dan bersungguh-sungguh dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sebaliknya, santri yang memiliki motivasi belajar rendah umumnya menunjukkan perilaku yang mencerminkan kurangnya dorongan dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat terlihat dari mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, kurang tekun menyelesaikan tugas, rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta mudah kehilangan konsentrasi dan merasa bosan selama proses belajar berlangsung. Perilaku tersebut dapat menjadi gambaran mengenai belum optimalnya motivasi belajar santri. Rendahnya motivasi belajar santri dapat dikenali melalui berbagai perilaku yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Sardiman (2011) menjelaskan bahwa santri yang bermotivasi tinggi memiliki ciri-ciri seperti ulet menghadapi kesulitan, tekun dalam menyelesaikan tugas, aktif menunjukkan minat dalam pembelajaran, serta mampu mempertahankan fokus dan tidak cepat bosan. Dengan merujuk pada ciri-ciri tersebut, kondisi yang berlawanan justru menjadi indikator nyata rendahnya motivasi belajar. Santri yang mudah menyerah ketika menemui kesulitan, sering menunda dan tidak menyelesaikan tugas dengan tuntas, jarang berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun tanya jawab, serta mudah kehilangan konsentrasi dan cepat bosan selama pembelajaran, merupakan gambaran konkret dari lemahnya dorongan belajar yang dimiliki. Kondisi seperti ini tentu menjadi perhatian

serius bagi pendidik karena secara langsung berdampak pada kualitas dan hasil belajar santri.

Belum optimalnya motivasi belajar juga menyebabkan santri kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan tidak mempunyai target belajar yang jelas (Rochani, 2023). Kondisi tersebut tentu dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar santri serta membuat proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Namun, berdasarkan kondisi awal di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Nur Hidayah, masih banyak ditemukan beberapa santri yang menunjukkan gejala motivasi belajar yang belum optimal. Hal tersebut terlihat dari kurangnya keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran, mudahnya perhatian santri teralihkan, serta munculnya rasa bosan ketika mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya variasi dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada santri untuk lebih aktif, terlibat, dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. TPQ Nur Hidayah merupakan salah satu lembaga yang menghadapi tantangan serupa, di mana proses pembelajaran masih berlangsung secara satu arah dan kurang melibatkan santri secara aktif. Kondisi ini berdampak pada tidak terpenuhinya indikator motivasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna membangkitkan motivasi belajar santri secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TPQ Nur Hidayah, ditemukan beberapa kondisi yang menunjukkan belum optimalnya motivasi belajar santri. Sebagian santri terlihat kurang fokus dan kurang memperhatikan

penjelasan ustadz atau ustadzah, khususnya ketika materi tajwid diberikan. Kondisi tersebut berkaitan dengan indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Selain itu, ditemukan pula rendahnya keterlibatan sebagian santri dalam kegiatan pembelajaran, yang terlihat dari minimnya aktivitas bertanya maupun menjawab pertanyaan. Kondisi ini berkaitan dengan indikator hasrat dan keinginan untuk berhasil. Pada pengamatan berikutnya, sebagian santri juga terlihat mudah merasa bosan, ditandai dengan menurunnya perhatian dan antusiasme selama pembelajaran. Kondisi tersebut berkaitan dengan indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Temuan tersebut diperkuat melalui wawancara dengan ustadzah Uzma yang menyampaikan bahwa masih terdapat santri yang kurang memperhatikan dan kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran. Hal serupa juga disampaikan oleh salah seorang santri, Qari Ramadhan, yang menyatakan bahwa pembelajaran terkadang dirasakan membosankan sehingga antusiasme untuk mengikuti pembelajaran sampai akhir berkurang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa beberapa aspek motivasi belajar santri, khususnya dorongan belajar, hasrat untuk berhasil, dan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran, masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar santri. Padahal, pemilihan model pembelajaran yang sesuai memiliki pengaruh besar dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar santri, terutama pada usia anak-anak yang secara psikologis lebih mudah menyerap materi melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Kondisi

tersebut mendorong peneliti untuk tidak hanya mengandalkan hasil wawancara, melainkan juga melakukan pengukuran yang lebih sistematis dan menyeluruh.

Berbagai model pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, seperti *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, dan pembelajaran kooperatif. Masing-masing model memiliki karakteristik dan tujuan penerapan yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini, model *Game Based Learning* dipilih karena memiliki karakteristik pembelajaran yang memadukan tujuan edukatif dengan aktivitas permainan, sehingga memberikan kesempatan kepada santri untuk belajar melalui kegiatan yang lebih menarik, interaktif, dan menantang..

Model pembelajaran *Game Based Learning* dinilai mampu memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar santri, yaitu kompetensi, kemandirian, dan keterhubungan sosial yang menjadi dasar munculnya motivasi intrinsik dalam belajar (Deci & Ryan, 1985). Selain itu, penerapan sistem penghargaan seperti poin, level, maupun badge dalam permainan dapat berfungsi sebagai penguatan positif yang mendorong santri untuk tetap aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran, sebagaimana konsep reinforcement yang dikemukakan oleh Skinner (1938).

Dalam *Game Based Learning*, santri juga dapat mengalami kondisi *flow*, yaitu keadaan ketika individu merasa terlibat secara penuh dalam aktivitas belajar karena adanya keseimbangan antara tingkat tantangan dan kemampuan yang dimiliki. Menurut Csikszentmihalyi (1990), pengalaman belajar yang menyenangkan dan imersif mampu meningkatkan keterlibatan santri dalam

proses pembelajaran. Keberhasilan yang diperoleh secara bertahap selama permainan turut meningkatkan keyakinan santri terhadap kemampuan dirinya atau *self-efficacy* sebagaimana dijelaskan oleh Bandura (1977). Di samping itu, desain pembelajaran berbasis game yang memberi ruang eksplorasi, interaksi, dan kolaborasi juga sejalan dengan teori konstruktivisme serta konsep *Zone of Proximal Development* yang dikembangkan oleh Vygotsky (1978). Selanjutnya, berdasarkan kerangka ARCS yang dikemukakan Keller (1987), game mampu memenuhi unsur perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*) sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar santri secara lebih efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Setiawan menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar santri karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu menarik perhatian santri selama proses pembelajaran berlangsung (Wulandari & Setiawan, 2023). Selain itu, model *Game Based Learning* juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai namun tetap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi ini menjadi landasan empiris yang kuat bagi peneliti untuk menerapkan model *Game Based Learning* sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar santri secara lebih efektif dan menyenangkan. Widyastuti (2021) juga menegaskan bahwa penggunaan *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan santri serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan pendekatan ini, santri tidak merasa terbebani dalam belajar, melainkan justru menikmati prosesnya.

Selain itu, penggunaan media dan multimedia dalam pembelajaran *Game Based Learning* dapat mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan variatif. Hal ini sesuai dengan catatan penting dalam teori pembelajaran, bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan efektif. Oleh karena itu, penerapan model *Game Based Learning* yang dilengkapi dengan multimedia edukatif dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar santri di TPQ Nur Hidayah secara signifikan. Seperti yang dikemukakan oleh (Suparman, 2019), model pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi santri secara signifikan.

Pada QS. Al-Mujadillah ayat 11 Allah SWT. menyatakan:



Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

Menurut Ibnu Katsir (2000, hlm. 38–40), ayat ini menggarisbawahi kaidah *al-jaza' min jinsil 'amal*, yaitu balasan dari Allah akan senantiasa setimpal dengan jenis perbuatan hamba-Nya. Ketika seorang mukmin dengan tulus memberikan ruang dan kelapangan bagi saudaranya dalam sebuah pertemuan, Allah SWT akan membalasnya dengan memberikan kelapangan dalam berbagai aspek kehidupan, baik berupa kelapangan rezeki, ketenangan jiwa, hingga kelapangan di alam kubur dan akhirat kelak. Selain mencakup kelapangan secara fisik tempat duduk, makna kelapangan dalam ayat ini juga memiliki dimensi batiniah yang mendalam. Shihab (2002, hlm. 82–85) menjelaskan bahwa kata *tafassahū* yang berakar dari kata *fasaha* merujuk pada sikap memberi ruang, yang secara aplikatif tidak terbatas pada majelis fisik semata, melainkan mencakup keterbukaan dada dan kelapangan hati. Seseorang yang hadir dalam suatu majelis hendaknya menyambut kehadiran orang lain dengan wajah ceria dan dada yang lapang, tanpa menyisakan rasa enggan

maupun kesombongan. Dengan demikian, etika majelis ini menjadi landasan penting dalam membangun interaksi sosial yang harmonis dan inklusif di tengah masyarakat.

Di samping etika bermajelis, bagian akhir ayat ini menegaskan derajat dan kedudukan mulia bagi orang-orang yang mengintegrasikan iman dan ilmu. Al-Maraghi (1993, hlm. 14–16) menegaskan bahwa peningkatan derajat yang dijanjikan oleh Allah SWT mencakup kemuliaan di dunia berupa kehormatan dan kepercayaan masyarakat, serta kemuliaan di akhirat berupa pahala dan kedudukan yang tinggi. Iman berfungsi sebagai pondasi dan penentu arah spiritual, sedangkan ilmu menjadi pendorong bagi keutamaan dan amal saleh. Kombinasi antara keimanan yang kokoh dan penguasaan ilmu pengetahuan inilah yang mengantarkan seorang mukmin pada derajat kemuliaan yang hakiki di sisi Allah SWT.

Ayat ini digunakan sebagai landasan nilai tentang pentingnya menuntut ilmu, maka proses belajarnya harus mampu menumbuhkan minat dan semangat santri. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* merupakan salah satu alternatif pendekatan yang sesuai untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar santri (Hendrayana, 2024). Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang berdampak pada kelebihan dan kelemahan dari model tersebut (Anggraini, 2021). Adapun kekurangan model *Game Based Learning* antara lain: tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk permainan sehingga penerapannya terbatas pada topik-topik tertentu saja. Selain itu, terdapat tantangan berupa perbedaan akses teknologi di antara santri serta kebutuhan untuk adaptasi kurikulum agar game yang digunakan benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran (Srimuliyani, 2023). Apabila tidak dirancang dengan baik, santri juga bisa terfokus pada aspek bermainnya saja tanpa memahami substansi materi yang dipelajari sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, penerapan *Game Based Learning* harus disesuaikan dengan karakteristik santri, tujuan pembelajaran, serta kesiapan sarana-

prasarana yang tersedia agar model ini dapat berjalan secara optimal, efektif, dan bermakna (Anggraini, 2021).

Strategi penerapan *Game Based Learning* yang efektif meliputi integrasi permainan dengan materi pembelajaran, pembentukan kelompok kerja yang dinamis, interaksi positif antar santri, serta pelaksanaan refleksi di akhir pembelajaran (Kaaffah dkk., 2024). Secara lebih rinci, langkah-langkah penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, tahap persiapan, yaitu guru menentukan tujuan pembelajaran dan memilih jenis game yang sesuai dengan materi serta karakteristik santri. Kedua, penyampaian konsep, di mana guru memaparkan deskripsi singkat mengenai materi sebelum *game* dimulai agar santri lebih terarah dalam memainkan game tersebut (Fajarwati, 2022).

Ketiga, pelaksanaan game, yaitu santri memainkan game secara individu maupun berkelompok sesuai desain yang telah disiapkan guru. Keempat, diskusi dan penguatan, di mana guru memberikan penguatan materi berdasarkan hasil permainan yang telah berlangsung. Kelima, refleksi, yaitu guru dan seluruh santri melakukan refleksi bersama terhadap hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan (Anggraini, 2021). Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, peneliti memahami bahwa rendahnya motivasi belajar santri di TPQ Nur Hidayah perlu diatasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Model *Game Based Learning* diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan interaktif. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif seperti *Game Based Learning* sangat penting untuk memicu semangat dan motivasi belajar santri. Dengan

meningkatnya motivasi belajar, maka efektivitas penyampaian materi juga akan meningkat, dan kualitas pembelajaran di TPQ dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Motivasi belajar santri pada mata pelajaran Tajwid belum optimal
2. Kurangnya partisipasi aktif santri TPQ Nur Hidayah dalam proses pembelajaran
3. Belum optimalnya hasrat atau dorongan santri ketika mengikuti proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran Tajwid.
4. Variasi model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas, penelitian ini dibatasi pada pengaruh model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah. Subjek penelitian dibatasi pada santri kelas 4 TPQ Nur Hidayah yang berjumlah 25 orang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran motivasi belajar santri TPQ Nur Hidayah pada mata pelajaran Tajwid sebelum diterapkannya model *Game Based Learning*?
2. Bagaimana gambaran motivasi belajar santri TPQ Nur Hidayah pada mata pelajaran Tajwid setelah diterapkannya model *Game Based Learning*?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar santri TPQ Nur Hidayah pada mata pelajaran Tajwid sebelum diterapkannya model *Game Based Learning*.
2. Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar santri TPQ Nur Hidayah pada mata pelajaran Tajwid setelah diterapkannya model *Game Based Learning*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah setelah diterapkannya model *Game Based Learning*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara teoritis yaitu memberikan wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar santri.

- b. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, khususnya pada penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar santri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik khususnya di lingkungan TPQ, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi dan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar santri.
- b. Bagi santri, diharapkan dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran di TPQ melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.
- c. Bagi lembaga TPQ Nur Hidayah, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi model pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi dan rujukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang relevan dengan model pembelajaran dan motivasi belajar.
- e. Bagi Prodi PAI, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya dalam pengembangan keilmuan dan praktik pembelajaran pendidikan Islam.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran berbeda-beda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penjelasan istilah-istilah penting yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan yang mendorong santri untuk terlibat, berusaha, dan mempertahankan aktivitas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar santri diukur menggunakan angket berdasarkan indikator motivasi belajar, yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan atau cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif.

2. *Game Based Learning*

Game Based Learning dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Penerapannya dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, pengenalan permainan yang berkaitan dengan materi Tajwid, pelaksanaan permainan, dan refleksi serta evaluasi pada akhir pembelajaran. Model ini diterapkan sebagai perlakuan untuk melihat perubahan motivasi belajar santri sebelum dan sesudah pembelajaran.

3. Pembelajaran Tajwid

tajwid merupakan suatu ilmu yang sangat penting di dalam kita membaca al-Quran. Seseorang yang membaca al-Quran harus tahu dan paham dengan ilmu tajwid ini, sebab bagaimanapun indah dan merdunya suara seseorang ketika membaca al-quran, tanpa ilmu tajwid maka tidaklah

sempurna bacaannya, karena tajwid ini merupakan kaedah untuk memperoleh bacaan Al-Qur'an.

Jadi, maksud dari judul ini secara keseluruhan adalah menguji Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Santri pada Mata Pelajaran Tajwid TPQ Nur Hidayah.



UIN IMAM BONJOL
PADANG