

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas 4 TPQ Nur Hidayah, pengaruh model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar santri TPQ Nur Hidayah pada mata pelajaran Tajwid sebelum penerapan model *Game Based Learning* tergolong pada klasifikasi sedang. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 59,76 yang berada pada interval 57-64
2. Motivasi belajar santri pada mata pelajaran Tajwid setelah diterapkan model *Game Based Learning* mengalami peningkatan yang lebih baik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 59,76 meningkat menjadi 87,60 pada *posttest*. Dengan demikian, terdapat selisih peningkatan sebesar 27,84 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan model *Game Based Learning*, motivasi belajar santri mengalami perubahan yang lebih tinggi dibandingkan kondisi sebelum diberikan perlakuan.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Tajwid di TPQ Nur Hidayah. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a

diterima. Hasil ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar santri pada mata pelajaran Tajwid. Sehingga model *Game Based Learning* dapat untuk memvariasikan metode pembelajaran agar menciptakan kerangka dasar pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan inovatif dalam pembelajaran Tajwid khususnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TPQ Nur Hidayah maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

4. Bagi pengelola TPQ

Pengelola TPQ diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, termasuk model *Game Based Learning*, sebagai salah satu upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar santri.

5. Bagi Ustadz/Ustadzah

Ustadz/Ustadzah diharapkan dapat menggunakan model *Game Based Learning* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Penerapannya hendaknya disesuaikan dengan usia, kemampuan santri, materi pembelajaran, serta kondisi lingkungan TPQ agar kegiatan pembelajaran tetap terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

6. Bagi santri

Santri diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif, antusias, dan disiplin. Penggunaan permainan dalam pembelajaran hendaknya dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan semangat

belajar dan pemahaman terhadap materi, bukan hanya sebagai kegiatan hiburan.

7. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, jumlah sampel yang lebih besar, waktu penelitian yang lebih panjang, atau menggunakan desain penelitian yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji penerapan *Game Based Learning* terhadap variabel lain, seperti hasil belajar, motivasi belajar, keaktifan, atau keterampilan belajar santri.

8. Bagi pembaca

Pembaca diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan informasi dan wawasan mengenai penerapan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar santri. Pembaca juga diharapkan dapat melihat hasil penelitian ini secara kritis serta mengembangkan pemahaman yang lebih luas mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik santri.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Abu bakar, R. (2021). Pengantar metodologi penelitian. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Al-Abrasyi, M. A. (2003). Dasar-dasar pendidikan Islam (H. B. A. Gani & D. Bahry, Penerj.). Bulan Bintang.
- Al-Maraghi, A. M. (1993). Tafsir Al-Maraghi (K. H. A. U. Sitanggal, dkk., Penerj.; Vol. 28). PT Toha Putra.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel belajar: Kompilasi konsep. CV. Pusdikra MJ.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86.
- Anggraini. (2021). Model pembelajaran Game Based Learning [Skripsi/Tesis, Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung]. Repository UIN Sunan Gunung Djati.
- Arief, A. (2002). Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan Islam. Ciputat Press.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.
- Asy-Syafi'i. (2010). Metode talaqqi dalam pembelajaran Al-Qur'an. Pustaka Setia.
- Az-Zuhaili, W. (t.t.). Tafsir Al-Munir fi al-'Aqidah wa al-Syari'ah wa al-Manhaj (Jilid 14). Darul Fikr.
- Aziz Alimul Hidayat. (2021). Menyusun instrumen penelitian & uji validitas reliabilitas. Health Book Publishing.
- Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice-Hall.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. Harper & Row.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metode penelitian pendidikan. Samudra Biru.
- Daradjat, Z. (2014). Ilmu pendidikan Islam. Bumi Aksara.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Plenum Press.
- Departemen Agama RI. (2004). Pedoman pembinaan Taman Pendidikan Al-Qur'an. Dirjen Bimas Islam.
- Dewi, L. (2022). Model pembelajaran saintifik berbasis Game Based Learning. Litnus Media.

- Dhofier, Z. (2011). Tradisi pesantren: Studi tentang pandangan hidup kyai. LP3ES.
- Digitalclass.id. (2023). Macam-macam game pembelajaran yang bisa dimainkan di dalam kelas. Diakses dari <https://digitalclass.id/artikel/macam-macam-game-pembelajaran>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). Belajar dan pembelajaran. Rineka Cipta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. (2020). Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 91 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pendidikan Al-Qur'an. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Djamarah, S. B. (2011). Psikologi belajar. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2015). Psikologi belajar. Rineka Cipta.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fajarwati, S. D. (2022). Pembelajaran Game Based Learning merangsang keaktifan murid dalam mengenal lembaga dan rambu kebencanaan. SMAI Al Azhar 4 Bekasi.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Hamalik, O. (2003). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara.
- Hanafi, A. H., & Remiswal. (2020). Metodologi penelitian berparadigma positivistik untuk penulisan skripsi, tesis, disertasi. Hakim Publishing.
- Hardianto, dkk. (2018). Rancangan model pembelajaran berbasis games. Kemendikbud.
- Hasibuan, M. S. P. (2011). Manajemen sumber daya manusia. Bumi Aksara.
- Hendrayana, D. (2024). Motivasi belajar dan inovasi pembelajaran di era digital. Penerbit Edukomunika.
- Hidayat, A., & Wahyudi, M. (2024). Menerapkan pembelajaran tajwid Al Qur'an melalui media audio visual. *Jurnal Pendidikan Islam Multidisiplin*, 3(1), 95–102.
- Ibnu Katsir, I. (2004). Tafsir Al-Qur'an Al-Azhim (M. A. Ghoffar, Penerj.). Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Ibnu Katsir, I. D. (2000). Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim (Vol. 8). Dar Al-Kutub Al-'Ilmiyyah.

- Kaaffah, S., Fajrussalam, H., Rahmania, A., Ningsih, J., Rhamadan, M. K., & Mulyanti, P. (2024). Strategi Game Based Learning dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterampilan 4C+S siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1–15.
- Keller, J. M., & Kopp, T. W. (1987). An application of the ARCS model of motivational design. Dalam C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional theories in action: Lessons illustrating selected theories and models* (pp. 289–320). Lawrence Erlbaum Associates.
- Kompri. (2016). *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniasih, D. (2021). *Teknik analisa*. CV. Alfabeta.
- Lembaga Pembinaan dan Pengembangan TK Al-Qur'an. (2019). *Kurikulum standar pendidikan Al-Qur'an Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ)*. DPP LPPTKA-BKPRMI.
- Lestari, S., & Priyanto, A. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(4), 210–223.
- Lubis, S., & Nasution, M. R. (2019). Nilai pendidikan pada surah Al-Alaq ayat 1-5 menurut Quraish Shihab. *AL-HADI: Jurnal Kajian Islam Terpadu*, 4(2), 919–941.
- Lutfiwati, S. (2020). Motivasi belajar dan prestasi akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v10i1.5642>
- Maharani, E., dkk. (2024). *Motivasi belajar dalam pendidikan*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118.
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan indikator pembelajaran aktif, inovatif, komunikatif, efektif, dan menyenangkan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Mukmin, T. (2019). Urgensi belajar dalam perspektif Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 menurut Tafsir Ibnu Katsir. *El-Ghiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 11(2), 1–21. <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v11i2.53>

- Nuryaman, D., & Nurjamaludin, M. (2026). Analisis tingkat motivasi belajar kelas V di SDN 2 Mekarmukti. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 212–222. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44849>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Prasetia, A., & Nurdin, E. (2025). Efektivitas pembelajaran ilmu tajwid terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an. *Jurnal Karakter Pendidikan Islam*, 4(2), 110–122.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Pratiwi, N. D., & Rahayu, S. (2021). Analisis pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(2), 115–124.
- Psikodinamika: Jurnal Literasi Psikologi. (2022). Pengaruh dukungan sosial orang tua terhadap motivasi belajar santri di TPQ Raudlatut Tholibin. *Jurnal Psikodinamika*, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/psikodinamika/article/view/976>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0”*, Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 25 November 2021. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/download/1076/773>
- Rahmani, L., & Maryam, S. (2024). Pentingnya pendidikan tajwid dalam pembentukan keterampilan membaca Al-Qur'an. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(2), 338–348.
- Rahmawati, S. (2022). *Motivasi belajar anak dalam pendidikan Islam*. UIN Sunan Ampel Press.
- Ramayulis. (2018). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Kalam Mulia.
- Rochani, S. (2023). Identifikasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dan hubungannya terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 20(2), 83–89.
- Sanjaya, W. (2010a). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktik pengembangan kurikulum KTSP*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2010b). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media Group.

- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, R. M., & Setiawan, A. (2020). Hubungan antara dorongan kebutuhan belajar dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(1), 45–53.
- Shihab, M. Q. (2002a). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an* (Vol. 1). Lentera Hati.
- Shihab, M. Q. (2002b). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an* (Vol. 14). Lentera Hati.
- Siyoto, S. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Skinner, B. F. (1938). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. D. Appleton-Century Company.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunarti, R. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Supardi. (2014). *Aplikasi statistika dalam penelitian*. Change Publication.
- Suparman, A. (2019). *Desain instruksional modern: Panduan praktis perencanaan pengajaran*. Erlangga.
- Suwardi, dkk. (2025). Pengaruh lingkungan madrasah dan kedisiplinan terhadap motivasi belajar siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. https://semnas-fmipa.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/5215
- Syahputra, R., & Febriani, N. (2024). Penerapan media permainan ular tangga tajwid untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(1), 45–52.
- Taabudillah, M. H., & Dewi, Y. (2025). Peran motivasi belajar dalam meningkatkan prestasi akademik siswa di sekolah. *Ulumuddin: Journal of Islamic Study*, 1(2), 99–109. <https://doi.org/10.62824/2f2fhe15>
- Uhbiyati, N. (2013). *Dasar-dasar ilmu pendidikan Islam*. Pustaka Rizki Putra.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang*

pendidikan. Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2016). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wahyuni, A. (2022). Pembelajaran interaktif berbasis game. Literasi Nusantara.

Widyastuti, T. (2021). *Game Based Learning dalam pembelajaran*. Deepublish.

Winarsih, V. (2009). Psikologi pendidikan. Latansa Pers.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game Based Learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.

Winkel, W. S. (2017). Psikologi pengajaran. Media Abadi.

Yudianto, H., Rofi'i, & Leksono, I. P. (2022). Interaksi motivasi belajar tinggi serta rendah versus hasil belajar materi perkakas tangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 129–137. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5427>

Yuliana, R. (2020). *Media pembelajaran interaktif berbasis game*. Deepublish.

Zubaidah, S. (2022). Sistem pendeteksi ilmu tajwid pada Al-Qur'an menggunakan algoritma pembelajaran [Skripsi/Tesis, Repository Universitas Muhammadiyah Jember]. Universitas Muhammadiyah Jember..

UIN IMAM BONJOL
PADANG