

**IMPLEMENTASI METODE *GAME BASED LEARNING* PADA  
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI TPQ RAUDHATUL  
QUR'AN TUNGKOP ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**RAHMAYANTI**

**NIM. 190201143**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Agama Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2023 M/1445 H**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI METODE *GAME BASED LEARNING* PADA**  
**PEMBELAJARAN AL-QUR'AN UNTUK MENINGKATKAN HASIL**  
**BELAJAR PESERTA DIDIK DI TPQ RAUDHATUL QUR'AN TUNGKOP**  
**ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:

**RAHMAYANTI**

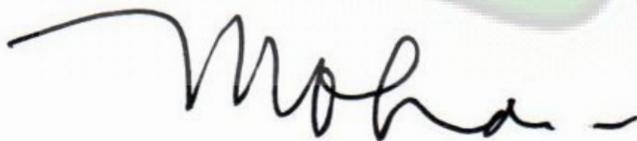
NIM. 190201143

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Prodi Pendidikan Agama Islam

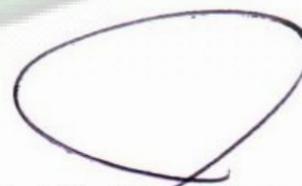
Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Prof. Dr. H. M. Hasbi Amiruddin, M. A.**  
NIP. 195311121983031002



**Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.**  
NIP. 1970060822000031002

**LEMBAR PENGESAHAN SIDANG**  
**IMPLEMENTASI METODE *GAME BASED LEARNING* PADA**  
**PEMBELAJARAN AL-QUR'AN UNTUK MENINGKATKAN HASIL**  
**BELAJAR PESERTA DIDIK DI TPQ RAUDHATUL QUR'AN TUNGKOP**  
**ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta  
Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam  
Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal :

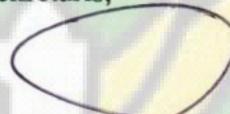
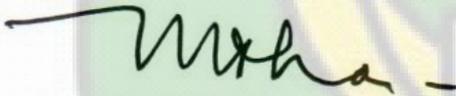
Kamis,

20 Juli 2023  
2 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

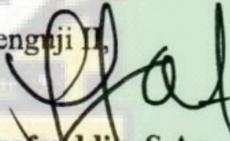
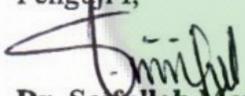


**Prof. Dr. H. M. Hasbi Amiruddin, M. A.**  
NIP. 195311121983031002

**Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.**  
NIP. 1970060822000031002

Penguji I,

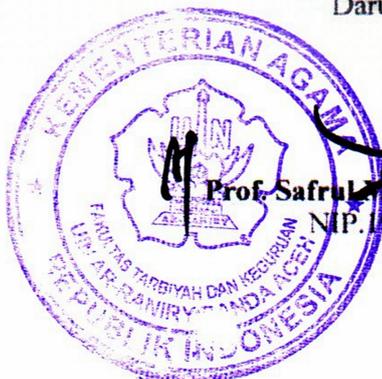
Penguji II,



**Dr. Saifullah Maysa, S.Ag., M.A.**  
NIP. 19750510200801001

**Syafruddin, S.Ag., M.Ag.**  
NIP. 19730616201411003

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
**Prof. Safrudin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**  
NIP. 1973010211997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmayanti  
NIM : 190201143  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Implementasi Metode Game Based Learning pada Pembelajaran Al-Qur'an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah/karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya tulis orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya tulis ilmiah ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya tulis saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung-jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 30 Mei 2023  
Yang Menyatakan,

Rahmayanti  
NIM. 190201143

## ABSTRAK

Nama : Rahmayanti  
NIM : 190201143  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Implemenstasi Metode *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Al-Qur'an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop Aceh Besar  
Tanggal Sidang : 20 Juli 2023  
Tebal Skripsi : 119 halaman  
Pembimbing I : Prof. Dr. H. M. Hasbi Amiruddin, M. A.  
Pembimbing II : Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.  
Kata Kunci : Metode *Game Based Learning*, Peserta Didik, Hasil Belajar

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik saat berlangsungnya proses belajar mengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran, karena dapat mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di TPQ Raudhatul Qur'an menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran belum berjalan secara maksimal dan pembelajaran masih terlihat monoton sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Salah satu penyebabnya dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran termasuk metode yang digunakan, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik serta peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode *game based learning*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan 2 siklus, pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan tes. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas TPA yang berjumlah 16 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I yaitu 63,15% dan pada siklus II 88,15%, sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus I yaitu 57,89% dan pada siklus II 86,84%. Adapun hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 69,2% dan pada siklus II 83,8. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *game based learning* dapat meningkatkan aktivitas guru, peserta didik dan hasil belajar peserta didik di TPQ Raudhatul Qur'an.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Implementasi Metode *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Al-Qur’an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Taman Pendidikan Qur’an (TPQ) Raudhatul Qur’an”**. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan alam Sayyidina Muhammad SAW. semoga kita mendapatkan syafa’at beliau dihari akhir kelak.

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya Skripsi penelitian ini tidak terlepas berkat bantuan fisik maupun non fisik baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Hasbi Amiruddin, M. A. selaku penasehat akademik dan pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan motivasi luar biasa dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran yang membangun dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dekan FTK UIN Ar-Raniry beserta seluruh jajarannya, dan bapak Dr. Marzuki, M. S. I. selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam beserta staff prodi PAI yang telah membantu dalam bidang akademik.

4. Ustadz dan Ustadzah pengajar di TPQ Raudhatul Qur'an yang telah bekerja sama dan memberikan dukungan penuh kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan penelitian dengan lancar.

Harapan dari peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi TPQ Raudhatul Qur'an sebagai bahan tindak lanjut untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peneliti menyadari proposal penelitian ini masih sangat jauh dari sempurna sebagaimana yang pembaca harapkan, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik yang membangun dan saran demi terwujudnya kesempurnaan seperti yang diharapkan.

Akhirnya peneliti memohon maaf sebesar-besarnya apabila dalam penulisan ini ada hal-hal yang kurang berkenan bagi pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

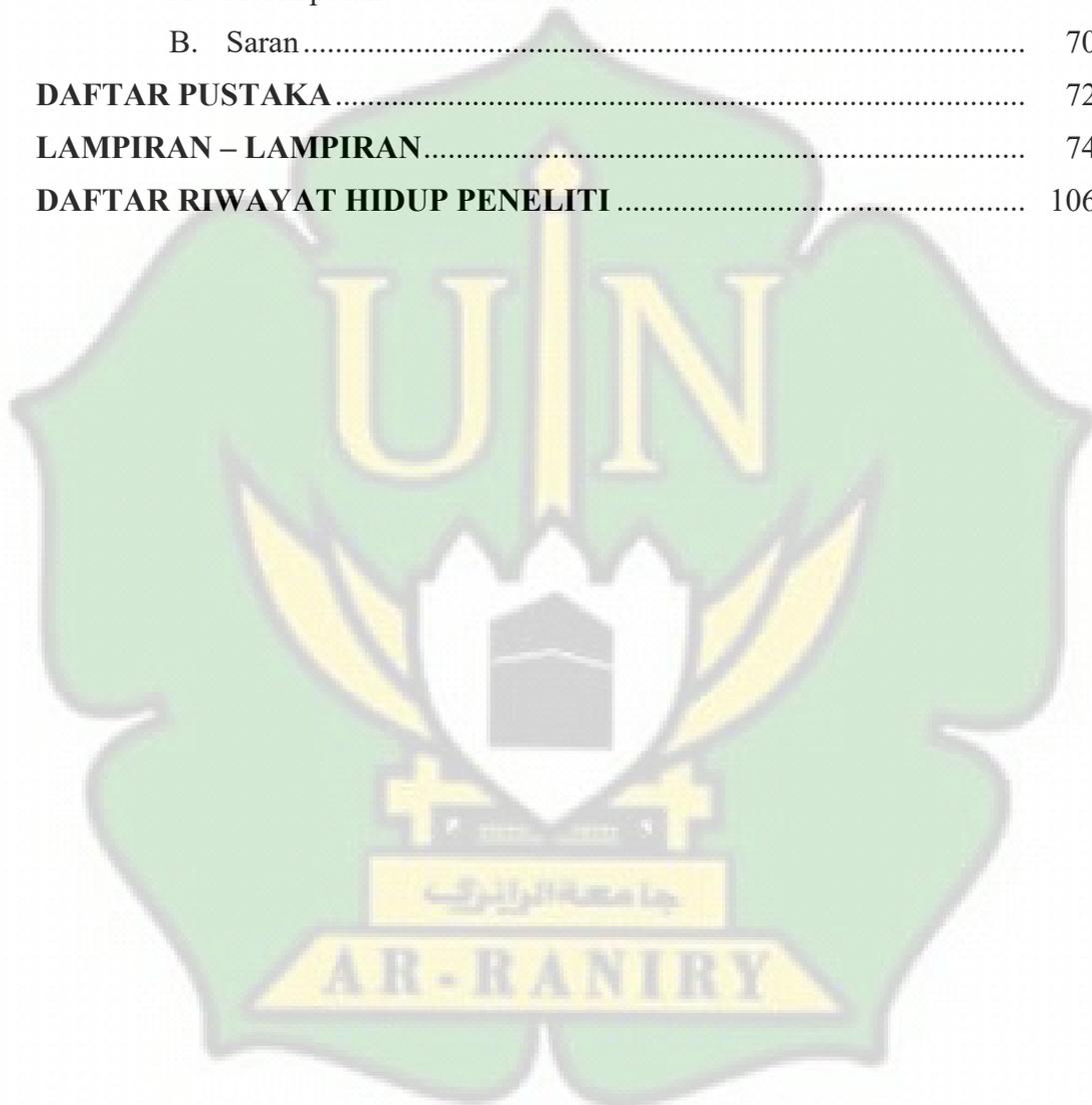
Banda Aceh, 10 Juni 2022  
Peneliti,

Rahmayanti

## DAFTAR ISI

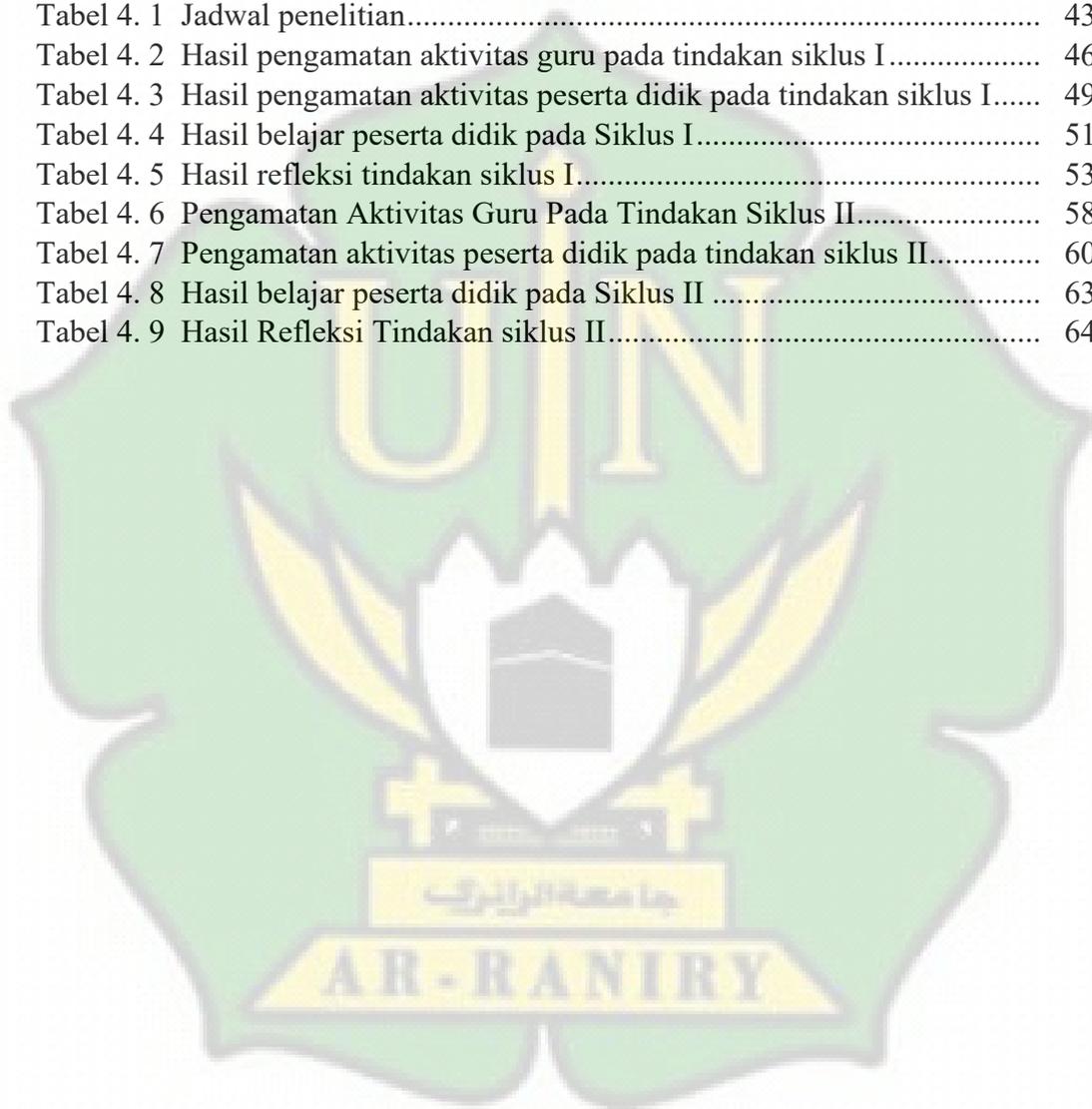
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Oprasional .....	7
F. Kajian Terdahulu yang Relevan.....	11
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>	
A. Metode Pembelajaran.....	17
B. Metode <i>Game Based Learning</i> .....	20
C. Hasil Belajar .....	25
D. Pembelajaran Al-Qur'an di TPQ.....	27
E. Indikator Keberhasilan .....	34
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	35
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	37
C. Instrumen Penelitian.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data .....	39
E. Teknik Analisis Data.....	40

<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
<b>BAB V : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN.....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI .....</b>	<b>106</b>



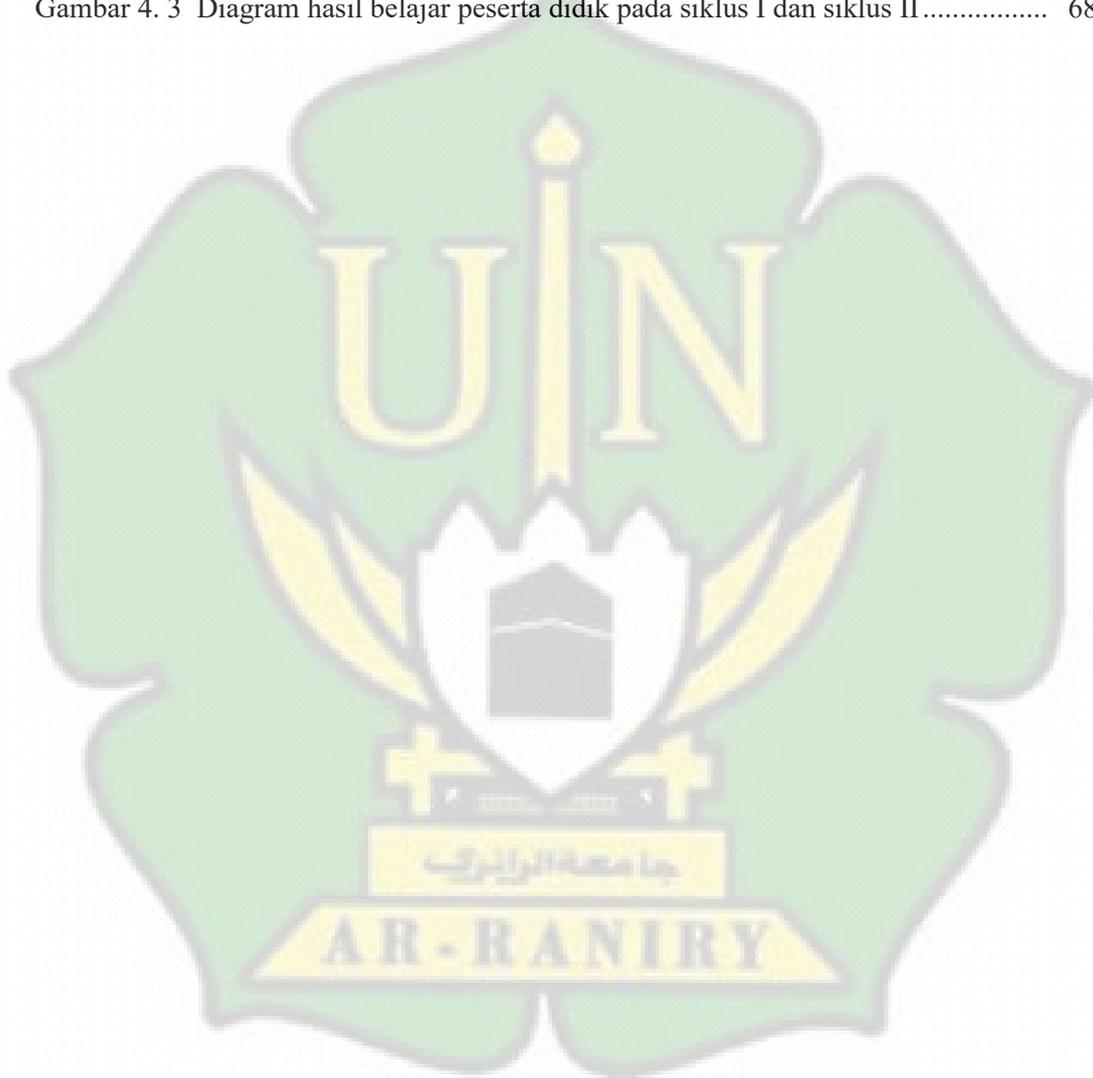
## DAFTAR TABEL

<b>Tabel Nomor</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3. 1 Taraf keberhasilan aktivitas guru dan peserta didik.....	41
Tabel 3. 2 Taraf keberhasilan hasil belajar peserta didik.....	42
Tabel 4. 1 Jadwal penelitian.....	43
Tabel 4. 2 Hasil pengamatan aktivitas guru pada tindakan siklus I.....	46
Tabel 4. 3 Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada tindakan siklus I.....	49
Tabel 4. 4 Hasil belajar peserta didik pada Siklus I.....	51
Tabel 4. 5 Hasil refleksi tindakan siklus I.....	53
Tabel 4. 6 Pengamatan Aktivitas Guru Pada Tindakan Siklus II.....	58
Tabel 4. 7 Pengamatan aktivitas peserta didik pada tindakan siklus II.....	60
Tabel 4. 8 Hasil belajar peserta didik pada Siklus II .....	63
Tabel 4. 9 Hasil Refleksi Tindakan siklus II.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan MC Taggart .....	35
Gambar 4. 1 Diagram hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II .....	66
Gambar 4. 2 Diagram hasil pengamatan aktivitas peserta didik siklus I & siklus II .....	67
Gambar 4. 3 Diagram hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II .....	68



## DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Halaman
Lampiran 1: Surat Keputusan.....	74
Lampiran 2: Surat Izin Melakukan Penelitian .....	75
Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian. ....	76
Lampiran 4: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	77
Lampiran 5: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I .....	80
Lampiran 6: Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	83
Lampiran 7: Soal Tes Siklus I.....	86
Lampiran 8: Kunci Jawaban Tes Soal Siklus I .....	88
Lampiran 9: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	89
Lampiran 10: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II .....	92
Lampiran 11: Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	95
Lampiran 12: Soal Tes Siklus II.....	98
Lampiran 13: Kunci Jawaban Tes Soal Siklus II.....	100
Lampiran 14: Dokumentasi.....	101
Lampiran 15: Daftar Riwayat Hidup .....	106

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Transliterasi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini secara umum berpedoman kepada transliterasi “Ali Awdah” dengan keterangan sebagai berikut:

Arab	Transliterasi	Arab	Transliterasi
ا	Tidak disimbolkan	ط	T (dengan titik dibawah)
ب	B	ظ	Z (dengan titik dibawah)
ت	T	ع	'
ث	Th	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H (dengan titik dibawah)	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	'
ص	S (dengan titik dibawah)	ي	Y
ض	D (dengan titik dibawah)		

Catatan:

### 1. Vokal Tunggal

-----◌----- (*fathah*) = a misalnya, حدث ditulis *hadatha*

-----◌----- (*kasrah*) = i misalnya, وقف ditulis *wuqifa*

-----◌----- (*dammah*) = u misalnya, روي ditulis *ruwiya*

2. Vokal Rangkap

(ي) (*fathah* dan *ya*) = *ay*, misalnya, بين ditulis *bayna*

(و) (*fathah* dan *waw*) = *aw*, misalnya, يوم ditulis *yawm*

3. Vokal panjang (*maddah*)

(ا) (*fathah* dan *alif*) = *ā*, (a dengan garis diatas)

(ي) (*kasrah* dan *ya*) = *ī*, (i dengan garis diatas)

(و) (*dammah* dan *waw*) = *ū* (u dengan garis diatas)

Misalnya : (برهان، توفيق، معقول) ditulis *burhān, tawfiq, ma'qūl*

4. Ta' Marbutah (ة)

Ta' marbutah hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah (t), misalnya (الفلسفة) = *al-falsalat*. Sementara ta' marbutah mati atau mendapat harakat *sukun*, transliterasinya adalah (h), misalnya: (الفلاسفة) = *Al-falāsifah*

5. *Syaddah* (*tasydid*) (ّ)

*Syiddah* yang dalam tulis Arab dilambangkan dengan lambang (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan huruf, yakni yang sama dengan huruf yang mendapat *syaddah*, misalnya (إسلامية) = *islamiyyah*

6. Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (ال)

transliterasinya adalah *al*, misalnya: (النفس) = *al-nafs*

7. *Hamzah* (ء)

Untuk *hamzah* yang terletak ditengah dan diakhir kata transliterasinya dengan ('), misalnya: (ملائكة) = *mala'ikah*, (جزئ) = *juz'î*. Adapun *hamzah* yang terletak diawal kata, tidak dilambangkan karena dalam bahasa Arab ia menjadi *alif*, misalnya: (اخترع) = *ikhtira'*

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan keseluruhan aktivitas, baik fisik maupun mental yang berlangsung dalam interaksi aktif pada suatu lingkungan yang menghasilkan perubahan, baik dalam taraf pengetahuan, sikap maupun keterampilan.<sup>1</sup> Belajar membutuhkan stimulus yang baik, lingkungan yang nyaman dan mendukung serta cara-cara belajar yang dapat membangkitkan motivasi dan minat yang tinggi pada diri seseorang untuk terus menambah pengetahuannya.<sup>2</sup> Namun yang sering terjadi, peserta didik merasakan bahwa belajar hanya merupakan suatu kewajiban dan tuntutan yang harus dia jalankan untuk memperoleh prestasi tertentu. Jika belajar dalam keadaan terpaksa, tidak senang, merasa jenuh, dan takut karena mendapatkan nilai yang kurang maksimal, maka hal itu akan menjadi suatu beban tersendiri bagi peserta didik.

Guru sebagai garda terdepan dalam pendidikan harus berusaha meningkatkan kompetensinya agar menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam pembelajaran, melalui hasil belajar ini guru dapat mengevaluasi kembali pembelajaran.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Erwin Widiasworo, *Edu Tainment berbasis karakter*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h. 15.

<sup>2</sup> Erwin Widiasworo, *Edu Tainment berbasis karakter*,, h. 20.

<sup>3</sup> Muhammad Afandi dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), h. 6

Dengan demikian guru akan menjadikan hasil evaluasi tersebut sebagai titik tolak untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya. sehingga, proses belajar mengajar memperoleh hasil belajar yang optimal.<sup>4</sup> Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Purwanto yang dikutip dari buku M.Thobroni: “berhasil atau tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah faktor guru dan cara mengajarnya”.<sup>5</sup> Pembawaan guru yang kurang menyenangkan, strategi dan metode pembelajaran yang masih kurang bervariasi serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.

Penggunaan metode pembelajaran dalam pendidikan tentu akan memberikan pengaruh yang besar terhadap proses dan hasil belajar. Pada zaman modern ini berbagai macam metode pembelajaran telah hadir di dunia pendidikan seperti metode karya wisata, metode eksperimen, metode *game*, dan masih banyak lagi metode lainnya. Metode pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai alat motivasi, strategi pembelajaran dan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melihat begitu pentingnya penggunaan metode pembelajaran dalam pendidikan, maka metode pembelajaran tidak hanya digunakan dalam pendidikan formal saja, tetapi juga perlu digunakan dalam pendidikan non formal.

---

<sup>4</sup> Sitiatava Rizema Putra, *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 6

<sup>5</sup> M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 28

Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) adalah salah satu lembaga pendidikan Islam non formal yang diperuntukan bagi anak usia taman kanak-kanak sampai sekolah dasar.<sup>6</sup> Demikian pula TPQ Raudhatul Qur'an yang berlokasi di Kecamatan Tungkop, Kabupaten Aceh Besar. Berdasarkan hasil observasi awal di TPQ Raudhatul Qur'an tingkat TPA menunjukkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an belum berjalan dengan maksimal. Hal ini dibuktikan dengan masih banyak peserta didik yang terlihat belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran serta sebagian peserta didik masih terlihat sulit dalam memahami materi yang diajarkan oleh ustadz maupun ustazah. Selain itu, kegiatan pembelajaran di TPQ masih terlihat sangat monoton sehingga pembelajaran terkesan membosankan.

Setelah melakukan observasi lebih lanjut, peneliti menemukan bahwa penyebab terjadinya permasalahan tersebut dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran termasuk metode yang digunakan sehingga hal ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam proses mengajar, guru hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, menulis, tanya jawab, pemberian tugas dan guru tidak menggunakan media pembelajaran atau alat bantu mengajar, sehingga hal tersebut menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang aktif karena peserta didik hanya memperhatikan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran banyak didominasi oleh guru (*teacher centered*). Hal ini dapat diatasi dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan membenah metode dalam penyajian pembelajaran.

---

<sup>6</sup> Halid Hanafi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), h. 474

Pembelajaran Al-Qur'an untuk anak harus disampaikan dengan tepat, agar dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas maka guru perlu memperhatikan kebutuhan dari anak itu sendiri. Salah satu cara agar menarik minat anak untuk belajar adalah dengan mengaitkan pembelajaran dengan kesenangan anak yaitu bermain. Bermain adalah aktivitas yang identik dengan anak-anak. Dapat dikatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain, aktivitas bermain akan membuat anak merasa asyik dan senang.<sup>7</sup> Sebagai seorang guru, sudah seharusnya dapat memberikan kebebasan anak untuk bermain, namun tetap dapat memberikan pendidikan dalam setiap permainan. Bermain tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi juga mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Melalui bermain anak dapat mengasah kemampuan dirinya, kepercayaan dirinya lebih meningkat serta dapat lebih mudah menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TPQ Raudhatul Qur'an, salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang berbasis permainan atau disebut dengan istilah *game based learning*. Pada pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi peserta didik. Dengan menggunakan metode ini diharapkan mampu memberikan rasa gembira dan senang kepada peserta didik, selain itu melalui penerapan metode *game based learning* juga

---

<sup>7</sup> Erwin Widiaworo, *Edu Tainment berbasis karakter*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), h.105

diharapkan dapat membangun suasana kelas yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme serta dapat mengurangi sifat kelas yang monoton.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan dan permasalahan yang telah ditemukan serta solusi yang dapat ditawarkan, maka hal tersebut menjadi daya tarik sendiri bagi peneliti sehingga ingin meneliti lebih lanjut tentang permasalahan ini dan memilih judul: **“Implementasi Metode *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Al-Qur’an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Taman Pendidikan Qur’an (TPQ) Raudhatul Qur’an, Tungkop, Aceh Besar”**.

### **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana aktivitas guru dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode *game based learning*?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode *game based learning*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran melalui penerapan metode *game based learning*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan metode *game based learning*.
2. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran melalui penerapan metode *game based learning*

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik tingkat TPA di TPQ Raudhatul Qur'an setelah mengikuti pembelajaran melalui metode *game based learning*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi guru
  - a. Dapat meningkatkan profesionalitas pengajar dalam merencanakan dan mengelola pembelajaran.
  - b. Dapat meningkatkan profesionalitas pengajar dalam memilih dan memanfaatkan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.
2. Bagi peserta didik
  - a. Dapat menarik minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran.
  - b. Dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas peserta didik dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi lembaga
  - a. Dapat memberikan kontribusi positif kepada lembaga TPQ Raudhatul Qur'an tentang pentingnya menerapkan dan mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang diperlukan.
  - b. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti agar dapat menerapkan metode *game based learning* dalam dunia pendidikan.

## E. Definisi Oprasional

### 1. Implementasi

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Pengertian lain dari implementasi yaitu penyediaan sarana untuk melakukan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap suatu hal.<sup>8</sup>

Menurut Nurdin Usman implementasi bermuara pada suatu aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>9</sup> Implementasi yang dimaksud oleh peneliti disini adalah aktivitas atau tindakan untuk menerapkan metode *game based learning* pada pembelajaran Al-Qur'an yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### 2. Metode

Dalam KBBI dikatakan bahwa metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.<sup>10</sup> Menurut Hamzah dikutip dari buku Nurlina Ariani dkk:

Metode adalah suatu cara yang teratur atau yang telah dipikirkan secara mendalam untuk digunakan dalam mencapai tujuan. Metode mengajar adalah suatu cara yang direncanakan dan digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan tercapai.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2014), h. 580.

<sup>9</sup> Nurdin Usman, *Konteks Implementasi berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Grasindo, 2002), h.70.

<sup>10</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 20014), h. 1022.

<sup>11</sup> Nurlina Ariani. dkk, *Belajar dan pembelajaran*, (Bandung: Widina Media Utama, 2022) h.101

Berdasarkan pengertian diatas metode yang dimaksud oleh peneliti disini adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal dan efektif, metode yang dimaksud oleh peneliti disini adalah metode *game based learning*.

### 3. *Game based learning*

*Game Based Learning* terdiri dari tiga kata yaitu *game* berarti permainan, *based* berarti berbasis dan *learning* berarti pembelajaran. Maka *game based learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berbasis permainan.

Menurut pendapat Torrente yang dikutip dari jurnal Komang Redy “*game based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan”.<sup>12</sup>

Berdasarkan pengertian diatas, maka *game based learning* yang dimaksud oleh peneliti disini merupakan metode pembelajaran yang berbasis permainan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di TPQ Raudhatul Qur'an. Pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain.

---

<sup>12</sup> Komang Redy Winatha, “Pengaruh GBL Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3, 2020

#### 4. Pembelajaran Al-Qur'an

Istilah “Pembelajaran Al-Qur'an” terdiri dari dua suku kata yaitu; pembelajaran dan Al-Qur'an. Pembelajaran secara istilah berarti upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Al-Qur'an dalam KBBI berarti kitab suci umat Islam yang berisi firman Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW dengan perantaraan malaikat Jibril untuk dibaca, dipahami, dan diamalkan sebagai petunjuk atau pedoman hidup bagi umat manusia.<sup>13</sup> Menurut A Mas'ud Sjafi'i yang dikutip dalam buku Halid Hanafi:

Pembelajaran Al-Qur'an adalah upaya membantu seseorang peserta didik agar setelah proses pembelajaran peserta didik mampu memiliki kemampuan melafalkan tulisan-tulisan dalam Al-Qur'an baik secara huruf maupun kalimat-kalimatnya secara terang, teratur dan perlahan sesuai dengan hukum tajwid.<sup>14</sup>

Pembelajaran Al-Qur'an yang dimaksud oleh peneliti adalah Pembelajaran Al-Qur'an yang dilaksanakan di TPQ Raudhatul Qur'an yang berfokus pada materi Hukum Nun sukun dan Tanwin.

#### 5. Hasil belajar

##### a. Hasil Belajar

Dalam KBBI belajar adalah usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu.<sup>15</sup> Menurut R. Gagne yang dikutip dari buku Baharuddin: “belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan,

<sup>13</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2014), h. 1241

<sup>14</sup> Halid Hanafi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), h. 478

<sup>15</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,, h. 23

keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku, belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat”.<sup>16</sup>

Sedangkan hasil belajar menurut Kunandar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.<sup>17</sup>

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman yang diraih oleh peserta didik dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang dimaksud oleh peneliti disini yaitu hasil belajar peserta didik mengenai pembelajaran Al-Qur'an materi Nun sukun dan Tanwin dengan menerapkan metode *game based learning* di TPQ Raudhatul Qur'an tingkat TPA.

## 6. Peserta Didik

Dalam KBBI peserta didik atau siswa adalah anak atau orang yang sedang bersekolah, belajar dan mengikuti suatu ajaran agama, kepercayaan dan sebagainya.<sup>18</sup>

Menurut pendapat Uyoh Sadullah yang dikutip dari buku Halid Hanafi bahwa peserta didik adalah setiap individu manusia dalam kehidupan yang

---

<sup>16</sup> Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h.

<sup>17</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 62

<sup>18</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2014), h. 1057

sedang mengikuti proses pendidikan mulai dari manusia dalam konteks bayi hingga kepada orang yang sudah tua.<sup>19</sup>

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan informal, pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.<sup>20</sup> Peserta didik yang dimaksud oleh peneliti disini adalah peserta didik yang mengikuti proses pendidikan di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Raudhatul Qur'an tingkat TPA.

#### **F. Kajian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya dijadikan sebagai teori pendukung untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya, disamping itu penelitian terdahulu membantu peneliti agar dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian. Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasi atau belum terpublikasi.

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang terkait dengan tema yang peneliti kaji:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anak Agung Putri Maharani dkk, Mahasiswa Universitas Mahasaraswati Denpasar, tahun 2020 dengan judul "Implementasi

---

<sup>19</sup> Halid Hanafi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), h. 110.

<sup>20</sup> Suwardi dan Daryanto, *Manajemen Peserta Didik*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h.1

*Game Based Learning* Berbantuan Media Origami Untuk Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini di Kelurahan Sempidi”.

Latar belakang masalah pada penelitian yang dilakukan oleh Anak Agung Putri Maharani yaitu Pembelajaran cenderung monoton sehingga para siswa cepat bosan, belum adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, belum ada media pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran, jumlah guru tidak sebanding dengan jumlah siswa, kepercayaan diri siswa yang rendah sehingga menghambat perkembangan diri dan interaksi sosial mereka, dan kreativitas siswa belum dikembangkan secara optimal. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui penerapan *game based learning* berbantuan media seni lipat kertas (origami) dan meningkatkan kepercayaan diri siswa guna mengembangkan potensi diri (intrapersonal) dan interaksi sosial (interpersonal melalui penerapan *game based learning* berbantuan origami). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif berupa observasi, technology transfer, dan pengajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *game based learning* berbantuan media origami berkontribusi signifikan terhadap kepercayaan diri dan kreativitas siswa di TK Shanti Kumara III dan TK Shanti Kumara IV.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Anak Agung Putri Maharani dkk, “Implementasi GBL Berbantuan Media Origami Untuk Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini di Kelurahan Sempidi”, *Jurnal Abdi Dharma Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, 2020.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Agung Putri Maharani dengan penelitian ini yaitu fokus penelitian sama-sama tentang implementasi *game based learning*. Sedangkan perbedaan penelitian yang sebelumnya dengan penelitian ini yaitu pada penelitian sebelumnya tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah mengembangkan potensi anak usia dini, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik di TPQ Raudhatul Qur'an tingkat TPA. Pada penelitian sebelumnya tempat yang diteliti adalah di lembaga pendidikan formal yaitu TK Shanti Kumara III dan TK Shanti Kumara IV, sedangkan tempat yang diteliti pada penelitian ini adalah lembaga pendidikan non formal yaitu TPQ Raudhatul Qur'an.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Firosa Nur 'Aini mahasiswi Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, tahun 2019 dengan judul "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS".

Latar belakang masalah pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Aini adalah penggunaan media pembelajaran di MAN 1 Gresik masih minim digunakan. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan *power point* sebagai media dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Ketika penyampaian pelajaran oleh guru, disini guru hanya menggunakan model konvensional, menjelaskan melalui *power point* serta diskusi tanya jawab sehingga terkesan membosankan dan kurang menarik minat siswa. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game based learning* terhadap minat

belajar siswa dan untuk mengetahui pengaruh *game based learning* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana dalam penelitian ini diberikan *treatment* atau perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar. Hasil uji-t minat belajar siswa menunjukkan nilai signifikan yakni  $0,000 >$  dari  $0,05$ . Dengan nilai rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen  $63,2\%$  dan kelas kontrol  $60\%$ . Sehingga dapat disimpulkan *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Serta *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikan yakni  $0,000 >$  dari  $0,05$ . Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar  $81\%$  dan pada kelas kontrol sebesar  $69\%$ . Sehingga dapat disimpulkan *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>22</sup>

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Aini dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama membahas tentang *game based learning*. Sedangkan perbedaan keduanya adalah pada penelitian sebelumnya tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh *game based learning* terhadap minat belajar siswa dan untuk mengetahui pengaruh *game based learning* terhadap hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian sebelumnya tempat yang diteliti adalah di lembaga pendidikan formal yaitu MAN 1 Gresik,

---

<sup>22</sup> Firosa Nur 'Aini, "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS", *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 6, No.3, 2019.

sedangkan tempat yang diteliti pada penelitian ini adalah lembaga pendidikan non formal yaitu TPQ Raudhatul Qur'an. Pada penelitian sebelumnya, penerapan metode *game based learning* diterapkan pada mata pelajaran Ekonomi, sedangkan pada penelitian ini metode *game based learning* diterapkan pada pembelajaran Al-Qur'an.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nadyatul Hikmah, Mahasiswi UIN Ar-Raniry, Tahun 2021 dengan judul "Efektivitas Penggunaan Metode *A Ba Ta Tsa* dalam pembelajaran Al-Qur'an di LTQA Ibnu Mas'ud Desa Beurawe Banda Aceh.

Latar belakang masalah pada penelitian yang dilakukan oleh Nadyatul Hikmah adalah pelaksanaan metode *A Ba Ta Tsa* di LTQA Ibnu Mas'ud belum dilaksanakan dengan baik dan benar, sehingga peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran al-Qur'an dengan penggunaan metode *A Ba Ta Tsa* dan untuk mengetahui kompetensi dan profesionalisme guru dalam menggunakan metode *A Ba Ta Tsa* dan untuk menemukan solusi dari problematika yang terjadi dalam proses pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an berbasis metode *A ba Ta Tsa* di LTQA Ibnu Mas'ud. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an dengan menggunakan metode *A Ba Ta Tsa* sudah efektif dengan pencapaian rata-rata setiap siklus adalah 89% , kompetensi dan profesionalisme guru dalam menggunakan metode *A Ba Ta Tsa* sudah sangat baik serta setiap ada problematika selalu menemukan solusi untuk

menyelesaikannya. Sehingga penggunaan metode *A Ba Ta Tsa* di LTQA Ibnu Mas'ud sudah diterapkan dengan baik.<sup>23</sup>

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Nadyatul Hikmah dengan penelitian ini yaitu tentang penerapan metode pada pembelajaran Al-Qur'an, dan jenis penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Sedangkan perbedaan penelitian yang sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada metode yang digunakan, penelitian Nadyatul Hikmah menggunakan metode *A Ba Ta Tsa* sedangkan penelitian ini menggunakan metode *game based learning*, pada penelitian sebelumnya tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an dengan penggunaan metode *A Ba Ta Tsa*, untuk mengetahui kompetensi dan profesionalisme guru dalam menggunakan metode *A Ba Ta Tsa*, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

---

<sup>23</sup> Nadyatul Hikmah, "Efektivitas Penggunaan Metode *A Ba Ta Tsa* dalam Pembelajaran al-Qur'an di LTQA Ibnu Mas'ud Desa Beurawe Banda Aceh", *Jurnal Mudarrisuna Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol 12, No 3, 2021

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Metode Pembelajaran**

##### 1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah dua kata yang jika digabungkan akan mempunyai makna serasi. Metode adalah *a way in achieving something* “cara untuk mencapai sesuatu”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) metode merupakan suatu cara yang digunakan dalam melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang diinginkan.<sup>24</sup> Sedangkan metode mengajar adalah suatu cara yang direncanakan dan digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Subri Sutikno, dikutip dari buku Nurlina metode pembelajaran adalah “cara-cara dalam menyajikan materi pelajaran yang diberikan kepada murid agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran”.<sup>25</sup>

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan seperangkat cara yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>24</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2014), h. 580.

<sup>25</sup> Nurlina Ariani. Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), h. 102.

## 2. Fungsi Metode Pembelajaran

Menurut Djamah & Zain dikutip dari jurnal Naila Khoerunnisa dkk mengemukakan bahwa fungsi metode pembelajaran antara lain meliputi:

- a) Metode pembelajaran sebagai salah satu alat motivasi peserta didik. Dalam proses pembelajaran terdapat peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah atau bahkan sama sekali tidak memiliki motivasi untuk belajar. Oleh sebab itu seorang pengajar atau guru dapat memanfaatkan metode pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, maka hasil belajar peserta didik juga akan mencapai target.
- b) Metode pembelajaran sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru pasti akan dihadapkan dengan kenyataan bahwa setiap individu memiliki perbedaan masing-masing dalam pembelajaran. Ada peserta didik yang cepat tanggap, ada juga peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dan lain sebagainya. Dalam situasi seperti ini, seorang pengajar tentunya perlu memilih dan menyiapkan metode pembelajaran yang tepat agar seluruh peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.
- c) Metode pembelajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa mencapai tujuan pembelajaran bukanlah suatu perkara yang mudah dan sederhana, sebab akan selalu ada hambatan dan tantangan yang dihadapi guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran. Oleh sebab itu, seorang guru harus terus meningkatkan

intuisi pedagogisnya agar mampu menghadirkan solusi pada saat hambatan-hambatan tersebut terjadi. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat.<sup>26</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode merupakan sarana yang akan menjembatani peserta didik untuk melaksanakan dan menguasai bahan pembelajaran yang ada. Metode pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, karena penggunaan metode pembelajaran dapat mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran.

### 3. Pertimbangan dalam pemilihan metode pembelajaran

Dalam menentukan metode pembelajaran, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan agar penggunaan metode pembelajaran yang digunakan menjadi efektif dan efisien. Faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode pembelajaran antara lain tujuan yang hendak dicapai, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi peserta didik, sumber dan fasilitas, kondisi belajar mengajar, waktu dan tempat belajar.<sup>27</sup>

Dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan dan penerapan suatu metode pembelajaran harus mempertimbangkan faktor-faktor tersebut agar metode yang diterapkan berjalan dengan baik.

---

<sup>26</sup> Naila Khoerunnisa dkk, "Urgensi Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol 5, No 3, 2022

<sup>27</sup> Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bnadung: Wacana Prima, 2019), h. 92-96

## B. Metode *Game Based Learning*

### 1. Pengertian Metode *Game Based Learning*

Metode *game based learning* adalah suatu metode pembelajaran yang berbasis permainan. Pada pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi peserta didik. Menurut pendapat Torrente dikutip dari jurnal Komang Redy *game based learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.<sup>28</sup>

Metode *game* adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran peserta didik. Berdasarkan penelusuran literatur maupun pengamatan langsung di lapangan, metode *game* terbukti paling efektif dan efisien dibandingkan metode-metode yang lain.<sup>29</sup> Bagi anak, bermain merupakan wahana belajar mendewasakan diri dengan cara yang menyenangkan, selain itu kemampuan belajar mengingat anak menjadi cepat, dan anak tidak merasa jenuh dengan pembelajaran. Kemampuan dalam berimajinasi dan berkreaitivitas meningkat tajam. Hal ini juga dapat menjaga stabilitas emosional anak, sekaligus membimbing dan mengarahkan anak untuk mengenal dunia yang lebih luas.

Metode *game based learning* diarahkan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas

---

<sup>28</sup> Komang Redy Winatha, "Pengaruh GBL Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3, 2020

<sup>29</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 205

hal-hal yang sulit dan berat. *Game* yang digunakan atau dimainkan merupakan bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk sekedar mengisi waktu luang atau sekedar permainan. Dengan menggunakan metode ini diharapkan mampu memberikan rasa gembira dan senang kepada peserta didik, selain itu melalui metode *game based learning* juga diharapkan dapat membangun suasana kelas yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme serta dapat mengurangi sifat kelas yang monoton.

## 2. Manfaat Metode *Game Based Learning*

Ada 3 manfaat utama dari metode *game based learning*, yaitu:<sup>30</sup>

- a) Manfaat motorik (fisik jasmani), melalui permainan akan terjadi aktifitas pada fisik jasmaniah peserta didik. Hal ini sangat bermanfaat bagi kesehatan, keterampilan, ketangkasan maupun kemampuan fisik peserta didik.
- b) Manfaat afeksi (perkembangan psikologis), belajar sambil bermain dapat mengembangkan serta melatih nalusi/insting, emosi, sifat, watak maupun karakter dalam diri peserta didik.
- c) Manfaat kognitif (perkembangan kecerdasan), dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis pada peserta didik.

Metode bermain sangat direkomendasikan bagi peserta didik. Selain dapat memberikan kepuasan dan kesenangan psikologi, metode bermain

---

<sup>30</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*,, h. 205-206

atau permainan dapat membantu proses belajar anak pada masa tumbuh kembangnya.

### 3. Langkah-langkah Metode *Game Based Learning*

- a. Memilih *game* sesuai topik. Langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menerapkan *game based learning* adalah memilih *game* yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan, hal ini dikarenakan semakin sesuai *game* yang dipilih maka akan semakin baik pula hasil belajar yang didapatkan.
- b. Penjelasan konsep. Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik paham mengenai inti materi yang akan dipelajari melalui metode *game based learning*. Selanjutnya pada langkah ini guru juga akan memberikan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan.
- c. Aturan. Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus diikuti oleh peserta didik selama *game* berlangsung.
- d. Memainkan *game*. Pada langkah ini peserta didik akan belajar melalui metode *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan oleh guru.
- e. Merangkum pengetahuan. Setelah *game* selesai, selanjutnya peserta didik akan menyimpulkan dan merangkum hasil pembelajaran yang telah dipelajari melalui metode *game based learning*

#### 4. Karakteristik Metode *Game Based Learning*

Dalam pemilihan dan pembuatan *game based learning* ada beberapa karakteristik yang harus diperhatikan, diantaranya:<sup>31</sup>

- a) Dalam *game* edukasi bisa dibuat dalam bentuk dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda dalam mengerjakan sebuah *game*.
- b) *Game* dikemas dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan saat dimainkan tanpa mengabaikan kompetensi yang diinginkan untuk peserta didik
- c) *Game* yang dirancang harus bersifat interaktif.
- d) *Game* edukasi yang dibuat dapat meningkatkan kerjasama antara peserta didik dan terjadi pertukaran pendapat dan pengetahuan ketika peserta didik memainkan *game*.
- e) Ketika memainkan *game*, jika peserta didik mengalami kegagalan maka disitu akan diberikan kesempatan untuk dapat mengevaluasi kinerja mereka dan apa yang mereka pelajari dari memainkan sebuah *game*, misalnya mengapa peserta didik kalah dan bagaimana cara mengatasinya agar tidak terulang lagi.

#### 5. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Game Based Learning*

Setiap metode pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahan dengan metode pembelajaran lainnya. Suatu metode pembelajaran dapat dipandang ampuh untuk suatu situasi, namun tidak ampuh untuk situasi lain.

---

<sup>31</sup> Indarti dan Dewi Laraswati, “*Digital Game Based Learning* Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model *Addie*”, *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, Vol 7, No 1, 2021

Sama seperti metode belajar yang lain, metode *game based learning* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain: dengan menerapkan metode *game based learning* dapat menyenangkan peserta didik, tidak membebani peserta didik, adanya interaktif dan peran langsung pada saat pembelajaran, guru dapat melakukan evaluasi secara langsung pada saat permainan berlangsung, pembelajaran lebih mengesankan dan akan bertahan lama dalam ingatan peserta didik, membuat peserta didik bersemangat dalam pembelajaran, dan belajar sambil bermain menyeimbangkan antara kebutuhan ruhani dan jasmani peserta didik.<sup>32</sup>

Terlepas dari berbagai kelebihan dalam menggunakan metode *game based learning*, metode ini juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu dalam pembelajaran yang menggunakan metode *game based learning* cenderung lebih membutuhkan alat dan media tambahan, pada saat *game* berlangsung suasana kelas sering menjadi tidak kondusif dan membutuhkan waktu yang relatif lebih banyak. Selain itu, bimbingan dan pengawasan yang ekstra sangat diperlukan dalam proses penerapan metode *game based learning*.<sup>33</sup>

Namun kekurangan itu tidak menjadi suatu hambatan dalam menerapkan metode *game based learning* dalam pembelajaran, kekurangan tersebut dapat diatasi, itu semua tergantung dari bagaimana seorang guru memanfaatkan metode bermain ini menjadi sebuah teknik mengajar yang efektif dan efisien.

---

<sup>32</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 209

<sup>33</sup> Jasa Ungguh Muliawan,, h. 209

Dalam hal ini, kecerdasan, tingkat intelektual, wawasan, dan pemahaman seorang guru mengenai dunia anak-anak menjadi kunci utama keberhasilan.

### C. Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hakikat dan konsep dasar hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri seseorang, baik itu proses perubahan tingkah laku dari tahu menjadi tidak tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi baik, dari tidak terampil menjadi terampil dan sebagainya. Menurut Ahmad Susanto hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai hasil dari proses belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh oleh seorang anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan pada dirinya.<sup>34</sup>

Menurut Kunandar hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.<sup>35</sup> Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman yang diraih oleh peserta didik dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar. Adapun

---

<sup>34</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h.5

<sup>35</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2013), h. 62

hasil belajar tersebut terbagi kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Berdasarkan uraian diatas, hasil belajar yang dimaksud oleh peneliti disini yaitu hasil belajar peserta didik TPQ Raudhatul Qur'an pada pembelajaran Al-Qur'an materi nun sukun dan tanwin (*Idzhar, Idgham, Ikhfa dan Iqlab*).

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar peserta didik banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain adalah:

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor ini terdiri dari:
  - a) Faktor jasmani, faktor ini berhubungan dengan kesehatan fisik peserta didik. Kesehatan jasmani yang sehat, segar dan kuat berpengaruh baik terhadap prestasi belajar peserta didik, demikian juga sebaliknya.
  - b) Faktor psikologis, dan faktor kelelahan.<sup>36</sup>
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor ini terdiri dari:
  - a) Faktor keluarga, faktor ini berhubungan dengan dengan cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan kebiasaan dalam keluarga.

---

<sup>36</sup> Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), h. 11-12

- b) Sekolah, faktor ini berhubungan metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan peserta didik, hubungan peserta didik dengan guru, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah
- c) Masyarakat, faktor ini berhubungan dengan kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa dan bentuk kehidupan masyarakat.<sup>37</sup>

#### D. Pembelajaran Al-Qur'an di TPQ

##### 1. Pengertian Pembelajaran Al-Qur'an di TPQ

Menurut A Mas'ud Sjafi'i dikutip dari buku Halid Hanafi, mengemukakan bahwa:

Pembelajaran Al-Qur'an adalah upaya membantu seorang peserta didik agar memiliki kemampuan melafalkan tulisan-tulisan dalam Al-Qur'an baik secara huruf maupun kalimat-kalimatnya secara terang, teratur dan perlahan sesuai dengan hukum ilmu tajwid.<sup>38</sup>

Pembelajaran Al-Qur'an adalah upaya pendidikan untuk menjadikan peserta didik agar dapat melihat, memahami, dan melafalkan teks-teks yang ada dalam kitab suci Al-Qur'an sesuai dengan hukum tajwid. Tujuan pembelajaran Al-Qur'an adalah mendidik peserta didik agar meyakini dan menghormati Al-Qur'an sebagai kitab suci, mendidik peserta didik agar mampu dan terbiasa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan ilmu tajwid.<sup>39</sup>

Disisi lain salah satu lembaga pendidikan yang melaksanakan proses pembelajaran Al-Qur'an terhadap peserta didik adalah TPQ, TPA, TPA/TPQ adalah salah satu lembaga pendidikan Islam non formal tingkat dasar yang

<sup>37</sup> Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*,, h. 13-14

<sup>38</sup> Halid Hanafi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta : Budi Utama, 2018), h. 478

<sup>39</sup> Halid Hanafi, *Ilmu Pendidikan Islam*,, h. 480-481

berada dimasyarakat, dimana peserta didiknya secara umum ditujukan kepada anak-anak usia taman kanak-kanak dan anak-anak tingkat pendidikan sekolah dasar. Keberadaan taman pendidikan qur'an (TPQ) yang berada dilingkungan masyarakat tidak dapat dianggap sebelah mata terkait upaya pembentukan kemampuan peserta didik dalam membaca Al-Qur'an, hal ini dikarenakan TPQ adalah lembaga pendidikan Islam non formal untuk anak-anak yang dimana tujuannya untuk menjadikan peserta didiknya mampu membaca Al-Qur'an dengan benar sesuai dengan ilmu tajwid.<sup>40</sup>

Demikian juga TPQ Raudhatul Qur'an, yang berlokasi di kecamatan Tungkop kabupaten Aceh Besar, juga mengajarkan peserta didiknya untuk mampu membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Pembelajaran yang diajarkan di TPQ Raudhatul Qur'an agar peserta didiknya memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an yaitu berupa pembelajaran tentang pengenalan huruf hijaiyah, cara membunyikan masing-masing huruf hijaiyah, sifat-sifat huruf, tanda *waqaf*, hukum *nun sukun* dan *tanwin*, hukum *nun sukun* dan *tanwin*, bacaan *gharib* dan lain sebagainya sesuai dengan silabus pembelajaran yang sudah ditetapkan.

## 2. Materi Hukum *Nun Sukun* dan *Tanwin*

*Nun sukun* (◌ْ) adalah nun yang tidak berharakat yang tetap ketika dilafazhkan atau tertulis, di-*washal*-kan atau di-*waqaf*-kan, baik ada *isim*, *fi'il*, maupun huruf, baik ditengah maupun diujung. Tidak berharakat disini dipahami berharakat *sukun*, sehingga tidak dapat dibunyikan kecuali diawali huruf lain yang hidup ( berharakat

---

<sup>40</sup> Halid Hanafi, *Ilmu Pendidikan Islam*,, h. 474

*fathah, kasrah, atau dhammah*) seperti (أ، إ، أُ). Nun mati bisa berada ditengah atau akhir kata. Contohnya: وَلَنْ عِنْدَ أَنْعَمْتَ

Sedangkan tanwin adalah nun mati tambahan yang bertempat diakhir isim (kata benda), yang kelihatan apabila dibaca secara *washal* (disambung dengan kata lain) dan akan hilang apabila di-*waqaf*-kan (diberhentikan). Bunyi bacaan tanwin ini sama seperti nun mati (نْ), sehingga hukum-hukum bacaannya pun juga sama. Dalam penulisannya, tanwin merupakan tanda tanda harakat rangkap yang terdiri atas *fathatain* (أُ), *kasratain* (إِ) dan *dhammatain* (أُ).<sup>41</sup>

Hukum Nun Mati (نْ) dan tanwin (أُ، إ، أُ) ada 5 macam, yaitu : *Idzhar Halqi* (اظهر حلقى), *Idgham Bighunnah* (ادغام بغنه), *Idgam Bilaghunnah* (ادغام بلاغنه), *Iqlab* (اقلاب), *Ikhfaa'* (اخفاء).

#### a) *Idzhar* (اظهر)

*Idzhar* artinya jelas. *Idzhar* menurut bahasa (etimologi) adalah jelas atau tampak, sedangkan menurut istilah (terminologi) adalah mengeluarkan huruf *idzhar* dan makhrajnya dengan jelas tanpa dengung. Huruf *Idhar* ada 6 yaitu: *Hamzah* (ء), *Ha'* (ح), *Ha* (ه), *Kha* (خ), *'Ain* (ع), dan *Gha* (غ). Huruf-huruf tersebut juga dinamakan huruf *halaq* atau *halqi* (tenggorokan atau kerongkongan). Cara membaca *idzhar* yaitu apabila ada nun (نْ) sukun atau tanwin (أُ، إ، أُ) bertemu dengan salah satu huruf *halqi* (tenggorokan) yang enam,

<sup>41</sup> Marzuki dan Sun Choirul Ummah, *Dasar-dasar Ilmu Tajwid*, (Yogyakarta: Diva Press, 2021), h. 61

maka hukum bacaannya dibaca jelas baik dalam satu atau dua kalimat dan hukum bacaannya disebut *Idzhar halqi* (اظهر حلقى).<sup>42</sup>

Contohnya :

No.	Huruf	Nun Mati (نْ)	Tanwin (ـًـٍـِ)
1.	ا	مَنْ أَمَّنْ	رَسُولٌ أَمِينٌ
2.	هـ	مِنْ هَادٍ	جُرْفٌ هَارٍ
3.	ح	عَنْ حَرَامِكَ	نَارٌ حَامِيَةٌ
4.	خ	مِنْ حَشِيٍّ	ذُرَّةٌ حَبِيرٌ
5.	ع	مِنْ عِلْمٍ	سَمِيعٌ عَلِيمٌ
6.	غ	مِنْ غَلٍّ	أَجْرَعِيْرٌ

Catatan : Nun sukun atau tanwin diatas harus dibaca dengan terang dan jelas. Sebab bertemu dengan huruf *Halqi*.

#### b) *Idgham* (إِدْغَامٌ)

*Idgham* menurut bahasa adalah memasukkan sesuatu pada sesuatu, sedangkan menurut istilah adalah bertemunya huruf yang mati dan huruf yang hidup sekira jadi satu sehingga seperti huruf yang bertasydid. *Idgham* dibagi dua yaitu *Idgham Bighunnah* dan *Idgham Bilaghunnah*.

##### a. *Idgham Bighunnah* (إِدْغَامٌ بِغُنَّةٍ)

*Idgham Bighunnah* yaitu bertemunya huruf yang mati dengan huruf yang hidup pada dua kata sekira jadi satu sehingga seperti huruf yang

<sup>42</sup> Rois Mahfud, *Pelajaran Ilmu Tajwid*, (Depok : RajaGrafindo Persada, 2017), h.12

bertasydid. Sehingga *ghunnah*-nya itu berarti memasukkan huruf yang mati pada huruf yang hidup tersebut disertai dengan dengung yang tempat keluarnya pada janur hidung (*khoisyum*). Huruf *Idgham Bigunnah* ada empat, yaitu *Ya* (ي), *Waw* (و), *Mim* (م), *Nun* (ن).<sup>43</sup>

Pedomannya adalah apabila ada *nun sukun* (نْ) atau *tanwin* (ـً) bertemu dengan salah satu dari huruf, maka hukum bacaannya disebut *Idgham Bighunnah*.

Contoh :

No.	Huruf	Nun Mati (نْ)	Tanwin (ـً)
1.	ي	فَمَنْ يَعْمَلْ	حَيْرًا يَرَهُ
2.	ن	مِنْ نِعْمَةٍ	حِكْمَةٍ نَافِعَةٍ
3.	م	مِنْ مِثْلِهِ	قَرْنٍ مَكَّنَّهُمْ
4.	و	مِنْ وَايٍ	مُطَهَّرَةٌ وَهُمْ

Akan tetapi, apabila *nun sukun* atau *tanwin* tadi bertemu dengan salah satu huruf yang empat tersebut didalam satu kalimat (perkataan), maka bukanlah bacaan *Idgham*, tetapi dibaca dengan terang. Bacaan *idzhar* ini disebut dengan *idzhar wajib* (اِظْهَرُ وَاجِبٌ)<sup>44</sup>

Contoh: (دُنْيَا) – (بُنْيَانٌ) dibaca *Dun\_*-ya - *Bun\_*yana

<sup>43</sup> Rois Mahfud, *Pelajaran Ilmu Tajwid*, (Depok : RajaGrafindo Persada, 2017), h. 13-14

<sup>44</sup> Rois Mahfud, *Pelajaran Ilmu Tajwid*,, h.15

b. *Idgham Bila Ghunnah* (إِدْغَامٌ بِلَا غُنَّةٍ)

*Idgham Bilaghunnah* adalah bertemunya huruf nun sukun (نْ) atau tanwin (ـً) dengan huruf hidup hidup yang sekira jadi satu sehingga seperti huruf yang bertasydid. *Bilaghunnah* yaitu memasukkan huruf tersebut (dengan sempurna) dengan tidak disertai dengung. Hurufnya ada dua, yaitu *Lam* (ل) atau *Ra* (ر).<sup>45</sup>

Contoh:

No.	Huruf	Nun Mati (نْ)	Tanwin (ـً)
1.	ل	وَلَكِنْ لَا يَعْلَمُونَ	رِزْقًا لَكُمْ
2.	ر	مِنْ رَبِّ هُمْ	ثَمَرَةً رِزْقًا

c) *Iqlab* (إِقْلَابٌ)

*Iqlab* adalah membalikkan bunyi nun sukun (نْ) atau tanwin (ـً) menjadi bunyi *mim* (م) bertemu dengan huruf *ba* (ب) disertai dengan dengung. Hurufnya ada satu yaitu *Ba'* (ب).<sup>46</sup>

Contohnya:

No.	Huruf	Nun Mati (نْ)	Tanwin (ـً)
1.	ب	مِنْ بَعْدِمَا	سَمِيعٌ بَصِيرٌ

<sup>45</sup> Rois Mahfud, *Pelajaran Ilmu Tajwid*, h.15

<sup>46</sup> Rois Mahfud, *Pelajaran Ilmu Tajwid*, h.16

d) *Ikhfa* (إخفاء)

*Ikhfa* secara bahasa artinya menyembunyikan (menyamarkan). Secara istilah *ikhfa* berarti pengungkapan huruf dengan sifat *idzhar* dan *idgham* yang tersembunyi dari tasydid dengan mendengungkan huruf yang pertama. Apabila nun sukun (نْ) atau tanwin (ـً) bertemu dengan salah satu huruf dari huruf yang 15 yaitu (ت، ث، ج، د، ذ، ز، س، ش، ص، ض، ط، ظ، ف، ق، ك) maka hukum bacaannya adalah *ikhfa haqiqi*.<sup>47</sup>

Cara membacanya adalah samar-samar. Maksud samar-samar adalah dibaca antara harus *idgham* dan *idzhar* dengan huruf yang didepannya, sehingga kedengarannya seperti ‘ng’ jika bertemu dengan huruf ق ك dan adakalanya seperti ‘ng’ dan ‘ny, jika bertemu dengan huruf ف ظ ش ث ذ ز س ش ظ ف , dan ada kalanya seperti ‘ny’ jika bertemu dengan huruf ج dan ada kalanya tetap berbunyi nun jika bertemu dengan huruf ص ط ض د .<sup>48</sup>

Contohnya:

No.	Huruf	Nun Mati (نْ)	Tanwin (ـً)
1.	ت	أَنْ تَسْتَلُونَ	جَنَّتِ تَجْرِي
2.	ث	مِنْ ثَمَرِهِ	شِهَابٌ ثَاقِبٌ
3.	ج	مِنْ جُوعٍ	خَلَقَ جَدِيدٍ
4.	د	عِنْدَ اللَّهِ	دَكَّادًا
5.	ذ	وَمِنْ ذُرِّيَّتِي	نَارِدَاتٍ هَبِّ

<sup>47</sup> Marzuki dan Sun Choirol Ummah, *Dasar-dasar Ilmu Tajwid*, (Yogyakarta: Diva Press, 2021), h. 73-74

<sup>48</sup> Marzuki dan Sun Choirol Ummah, *Dasar-dasar Ilmu Tajwid*,, h 74

6.	ز	أَنْزَلْنَا إِلَيْكَ	صَعِيدًا زَلَقًا
7.	س	مَنْ سَفِهَهُ	سَلَامًا سَلَمًا
8.	ش	مِنْ شَعَائِرِ اللَّهِ	عَذَابٍ شَدِيدٍ
9.	ص	يُنصِرُونَ	عَمَلًا صَالِحًا
10.	ض	مَنْضُودٍ	مُسْفِرَةً ضَاكَّةً
11.	ط	أَنْ طَهَّرَا	بَلَدَةً طَيِّبَةً
12.	ظ	يُنظُرُونَ	حُرَّاءَ ظَاهِرَةً
13.	ف	أَنْفُسِهِمْ	دِينًا فُلَنَ
14.	ق	مِنْ قَبْلِ	بِتَابِعِ قِبَلَةَ
15.	ك	مَنْ كَانَ	عَشْرَةَ كَامِلَةً

#### E. Indikator Keberhasilan

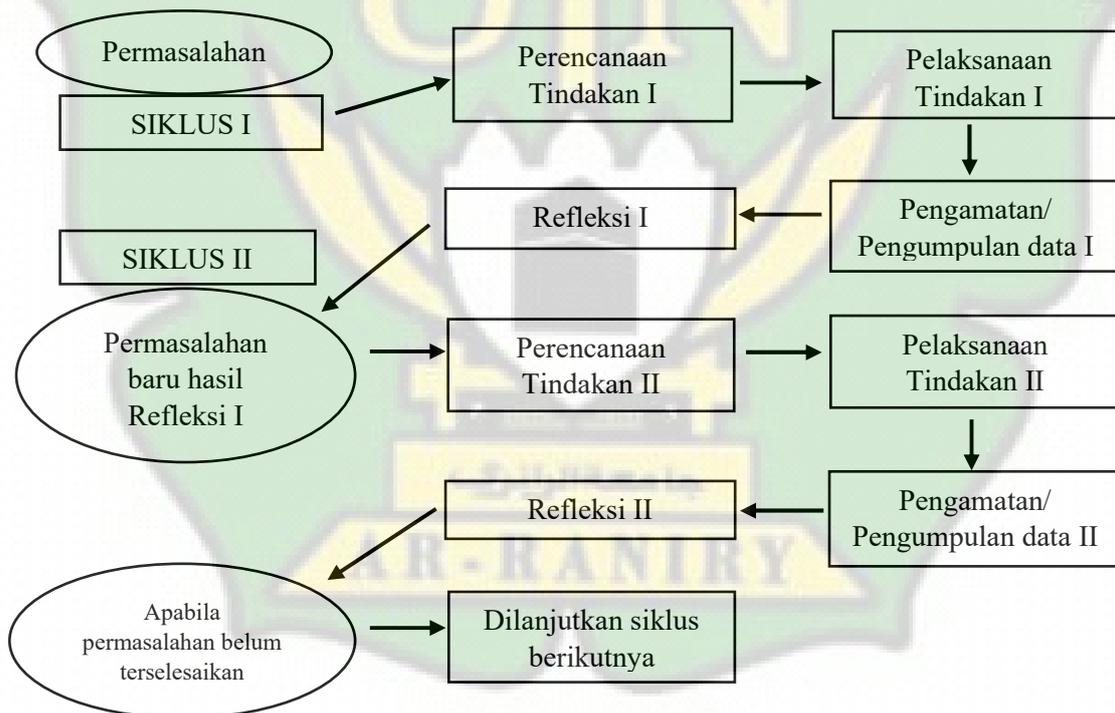
Indikator adalah penanda pencapaian, sedangkan pencapaian itu sendiri dirincikan oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan dan lainnya.<sup>49</sup> Indikator keberhasilan belajar dari penelitian ini yaitu apabila hasil yang diperoleh oleh guru dan peserta didik berada pada kriteria baik atau sangat baik, sedangkan apabila kriteria aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik berada pada kualifikasi kurang atau sangat kurang, maka belum dikatakan berhasil.

<sup>49</sup> Ahmad Supriyatna dan Eka Nurwulan Asriani, *Cara Merumuskan Indikator Pembelajaran*, (Serang: Pustaka Bina Putra, 2019), h. 29

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian dikelas tersebut.<sup>50</sup> Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi). Berikut skema desain penelitian:<sup>51</sup>



Gambar 3. 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan MC Taggart

<sup>50</sup> Mu'alimin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*, (Sidoarjo : Ganding Pustaka, 2014), h. 5

<sup>51</sup> Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2017), h. 56.

Berikut adalah tahapan-tahapan pelaksanaan penelitian pada setiap siklus:

1. *Planning* (Perencanaan)

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, peneliti melakukan penyusunan perencanaan tindakan siklus I, yaitu berdiskusi dengan pengajar di TPQ Raudhatul Qur'an, merumuskan masalah pokok, dan menyusun tindakan pemecahan masalah yang terdiri dari lima kegiatan, yaitu: (1) menentukan target kompetensi; (2) mendesain pembelajaran pada siklus I dan siklus II; (3) menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari lembar tes soal pilihan ganda, lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas peserta didik; (4) mendesain media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses implementasi metode *game based learning*; (5) membuat jadwal penelitian yaitu pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

2. *Action* (tindakan)

Pelaksanaan tindakan berupa kegiatan belajar mengajar melalui penerapan metode *game based learning*. Dalam tahapan ini peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan prosedur dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disusun. Kegiatan akhir, yaitu memberikan tes kepada peserta didik setelah menerapkan metode *game based learning* (*post test*), dan hasil tersebut akan dianalisis untuk dijadikan tolak ukur pada perencanaan pembelajaran siklus II.

3. *Observation* (pengamatan)

Pengamatan adalah suatu kegiatan mengamati jalannya pelaksanaan tindakan untuk memantau sejauh mana efek pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning* pada pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Raudhatul Qur'an

tingkat TPA. Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode *game based learning*. Pengamatan dilakukan oleh peneliti bersama pengamat (ustazah Suci Firly Muzdalifah).

#### 4. *Reflection* (Refleksi)

Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan seberapa jauh tingkat perubahan perilaku peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Dengan melakukan refleksi akan diperoleh masukan yang dapat membantu untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Adapun bahan yang direfleksikan adalah aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik selama pelaksanaan tindakan.

### **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Lokasi penelitian ini berada di TPQ Raudhatul Qur'an. TPQ Raudhatul Qur'an merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bersifat nonformal dibawah naungan Yayasan Raudhatul Qur'an. Lembaga pendidikan ini didirikan oleh salah seorang mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Syiah Kuala Banda Aceh pada tanggal 15 Januari 1990 oleh ustazah Hj. Erliyanti S.E. Lembaga pendidikan yang terletak di jalan masjid nomor 1 D kecamatan Tungkop, Kabupaten Aceh Besar mendapat dukungan penuh dari masyarakat sekitar semenjak didirikan.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Hasil observasi awal peneliti di TPQ Raudhatul Qur'an, Tungkop, Aceh Besar, pada tanggal 13 Maret 2023

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di TPQ Raudhatul Qur'an, tingkat TPA yang berjumlah 16 orang. Terdiri dari 8 peserta didik perempuan dan 8 peserta didik laki-laki.

### C. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian.<sup>53</sup> Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### a. Tes Soal

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan, baik secara tertulis atau lisan atau perbuatan.<sup>54</sup> Pada penelitian ini, tes yang akan diberikan berupa test soal setelah melakukan tindakan untuk memperoleh data tentang kemampuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning*. Adapun jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa *multiple choise*.

#### b. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi adalah lembar yang digunakan untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru (peneliti) pada saat proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* berlangsung. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk mengamati kegiatan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode *game based learning* serta memperoleh

---

<sup>53</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Meodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 78

<sup>54</sup> Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2017), h.60

data tentang kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning*. Pengamat akan menuliskan hasil pengamatannya dengan mengikuti petunjuk yang ada pada kolom yang tersedia sesuai dengan apa yang diamati.

c. Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik

Aktivitas peserta didik juga merupakan hal yang penting untuk diamati sebagai umpan balik dari aktivitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik digunakan untuk mengamati sejauh mana respon peserta didik terhadap proses pembelajaran melalui metode *game based learning*.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan fakta-fakta atau informasi yang terjadi dilapangan.<sup>55</sup> Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang disajikan sasaran pengamat.<sup>56</sup> Observasi yang dilakukan dalam penelitian yaitu observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran melalui metode *game based learning*. Lembar observasi terdiri

---

<sup>55</sup> Ridwan Abdullah Sanni ddk, *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2020), hal. 74

<sup>56</sup> Yoga Budi Bhakti, *Evaluasi Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta : Bintang Semesta Media, 2022) h. 170.

dari lembar observasi guru dan peserta didik pada setiap siklus pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh salah satu guru di TPQ Raudhatul Qur'an yaitu Ustazah Suci Firly Muzdalifah.

## 2. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok.<sup>57</sup> Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah tes soal dalam bentuk *multiple choise*.

## E. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektivan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Data yang diperoleh dari hasil lembar observasi aktifitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran dapat dianalisis dengan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai persen yang dicari

R = Jumlah skor aktivitas guru/peserta didik

N = Skor Maksimum aktivitas guru/peserta didik

<sup>57</sup> Yoga Budi Bhakti, *Evaluasi Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan*,, h.144.

Adapun taraf keberhasilan aktivitas guru dan peserta didik adalah sebagai berikut:<sup>58</sup>

Tabel 3. 1. Taraf keberhasilan aktivitas guru dan peserta didik

Simbol - simbol angka dan huruf		Kategori	Tingkat Keberhasilan
Angka	Huruf		
85 – 100%	A	Sangat baik	Berhasil
65 – 84%	B	Baik	Berhasil
55 – 64%	C	Kurang	Tidak Berhasil
0 – 54%	D	Sangat Kurang	Tidak Berhasil

## 2. Analisis hasil belajar (tes)

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap putaran dilakukan dengan memberikan evaluasi berupa test. Analisis dapat dihitung dengan menggunakan rumus sederhana sebagai berikut:

- a. Menghitung skor nilai masing-masing peserta didik.<sup>59</sup>

$$\text{Nilai} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = Banyaknya Butir Soal

N = Banyaknya Butir Soal

- b. Menghitung nilai rata-rata kelas:<sup>60</sup>

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

<sup>58</sup> Zainal Aqib dan Amar Amrullah, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Andi, 2018), hal 111

<sup>59</sup> Safrina Ariani dkk, “Penerapan Metode Diskusi Plus Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Ulumul Qur’an di Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry”, *Jurnal Mudarrisuna Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol 12, No 4, 2022

<sup>60</sup> Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 65

Keterangan:

$X$  = Nilai rata-rata

$\Sigma x$  = Jumlah semua nilai

$N$  = Jumlah peserta didik

Adapun klasifikasi hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:<sup>61</sup>

Tabel 3. 2. Taraf keberhasilan hasil belajar peserta didik

Simbol- simbol angka dan huruf		Kategori	Tingkat Keberhasilan
Angka	Huruf		
85 – 100%	A	Sangat baik	Berhasil
65 – 84%	B	Baik	Berhasil
55 – 64%	C	Kurang	Tidak Berhasil
0 – 54%	D	Sangat Kurang	Tidak Berhasil

Aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran dikatakan mencapai taraf keberhasilan jika berada pada kategori baik atau baik sekali.<sup>62</sup> Apabila hasil dari analisis data masih berada dalam kategori kurang atau sangat kurang maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan perangkat pembelajaran selanjutnya.

<sup>61</sup> Zainal Aqib dan Amar Amrullah, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Andi, 2018), hal 112

<sup>62</sup> Zainal Aqib dan Amar Amrullah, *Penelitian Tindakan Kelas*,, hal 111

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan dan refleksi. Setiap siklus dilengkapi dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), materi pembelajaran, media pembelajaran, lembar soal tes, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik.

Pada saat tindakan berlangsung, peneliti dan pengamat melihat secara langsung bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran melalui metode *game based learning*. Pengamatan dilakukan pada setiap siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2023 dan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023. Hasil penelitian dan pembahasan akan dibahas secara detail sesuai dengan pelaksanaan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1. Jadwal penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Media dan alat
1.	Senin, 08 Mei 2023	Pembelajaran siklus I, melaksanakan pembelajaran melalui penerapan metode <i>game based learning</i> , materi nun sukun dan tanwin dengan sub materi <i>idzhar</i> dan <i>idgham</i> . Jenis game yang dimainkan yaitu " <i>search and find</i> " dan " <i>match example</i> ".	Papan tulis, kertas karton, kartu huruf Hijaiyah, selotip, gunting, wadah kartu, kertas warna-warni, lem, spidol.

2.	Senin, 15 Mei 2023	Pembelajaran siklus II, melaksanakan pembelajaran melalui penerapan metode <i>game based learning</i> , materi nun sukun atau tanwin dengan sub materi <i>ikhfa</i> dan <i>iqlab</i> . Jenis game yang dimainkan adalah “ <i>find example</i> ”	Papan tulis, kertas karton, kartu huruf Hijaiyah, selotip, gunting, wadah kartu, kertas warna-warni, lem, spidol, kartu kosong.
3.	Selasa, 16 Mei 2023	Memberikan Tes soal siklus II	Soal tes siklus II

### 1. Siklus I

#### a) Perencanaan (*Planning*)

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi ke TPQ Raudhatul Qur'an, menyerahkan surat izin penelitian dan juga berkonsultasi mengenai waktu pelaksanaan penelitian. Selanjutnya peneliti membuat desain pembelajaran Al-Qur'an yang dirancang oleh peneliti. Peneliti juga mempersiapkan hal-hal yang diperlukan pada saat proses penelitian berlangsung seperti materi yang akan disampaikan, media pembelajaran yang akan digunakan, lembar soal tes, lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik dan lain sebagainya.

#### b) Tindakan (*Action*)

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran melalui penerapan metode *game based learning*. Tindakan pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2023, materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah *idzhar* dan *idgham*. Proses pembelajaran ini diikuti oleh 16 peserta didik dari kelas tingkat TPA, peneliti dibantu oleh Suci Firly Muzdalifah (guru di TPQ Raudhatul Qur'an) yang berperan sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dan mengikuti prosedur pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa pembacaan do'a sebelum belajar, memberikan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, pemberian motivasi, penjelasan materi dan tujuan serta langkah-langkah pembelajaran melalui metode *game based learning* yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya pada kegiatan inti guru membimbing peserta didik untuk melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning* sesuai dengan langkah-langkah dan aturan dalam pelaksanaan *game*. Langkah pertama guru memberikan sebuah wadah besar berisi huruf-huruf *idzhar* dan *idgham* yang teracak dan bercampur dengan potongan kertas kecil. Selanjutnya setiap peserta didik mendapat giliran untuk maju kedepan dan mencari huruf-huruf *idzhar* dan *idgham* yang tersembunyi dalam wadah. Setelah menemukan huruf-huruf *idzhar* dan *idgham* kemudian peserta didik diminta untuk menempelkan huruf-huruf tersebut di karton yang sudah disediakan sesuai dengan ketentuan hukum nun mati dan tanwin. Setelah semua huruf *idzhar* dan *idgham* terpasang dengan benar dan rapi, selanjutnya peserta didik mencocokkan pasangan dari contoh dari *idzhar* dan *idgham*. Setelah permainan selesai, peserta didik diminta untuk mempraktikkan bacaan dari contoh tersebut kemudian merangkum dan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

Kegiatan terakhir adalah kegiatan penutup, guru memberikan penguatan kepada peserta didik, melakukan sesi tanya jawab, memberikan tes soal dan pembelajaran diakhiri dengan do'a setelah belajar serta salam.

c) Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efek yang ditimbulkan dari pelaksanaan tindakan melalui penerapan metode *game based learning*, baik bagi peserta didik, bagi guru maupun hasil belajar peserta didik. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi. Aktivitas guru dan peserta didik diamati oleh salah satu pengajar yaitu ustazah Suci Firly Muzdalifah. Data hasil pengamatan pada tindakan siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

1) Pengamatan aktivitas guru pada tindakan siklus I

Data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning* pada siklus I secara ringkas disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. 2. Hasil pengamatan aktivitas guru pada tindakan siklus I

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Kegiatan pendahuluan</b>				
	1. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca do'a sebelum belajar			3	
	2. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran peserta didik			3	
	3. Kemampuan guru dalam melakukan apersepsi		2		

	4. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/ menyampaikan tujuan pembelajaran		2		
	5. Kemampuan guru dalam memberikan penjelasan dan langkah-langkah pembelajaran		2		
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
	1. Kemampuan guru dalam mengasah pola pikir peserta didik dengan berdiskusi mengenai hukum nun sukun atau tanwin		2		
	2. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik		2		
	3. Kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran			3	
	4. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar dan mengkondisikan peserta didik		2		
	5. Kemampuan guru dalam menjelaskan langkah-langkah permainan dan membimbing peserta didik dalam pembelajaran			3	
	6. Kemampuan guru dalam mendemonstrasikan permainan kepada peserta didik			3	
	7. Kemampuan guru dalam mengarahkan peserta didik dalam bermain dan mengamati jalannya proses pembelajaran		2		
	8. Kemampuan guru dalam menanggapi dan menjawab pertanyaan dari peserta didik		2		
	9. Kemampuan guru dalam mengelola waktu pembelajaran			3	
<b>III</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	1. Kemampuan guru dalam menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penguatan kepada peserta didik		2		
	2. Kemampuan guru dalam membagikan soal post test kepada peserta didik			3	

3. Kemampuan guru dalam melakukan refleksi			3	
4. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik		2		
5. Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran dan membaca do'a sesudah belajar				4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>48</b>		
<b>Persentase</b>		<b>63,15%</b>		

Sumber : Hasil pengamatan aktivitas guru penelitian siklus I pada tanggal 08 Mei 2023 di TPQ Raudhatul Qur'an, Tungkop, Aceh Besar.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase (\%)} &= \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \\
 &= \frac{48}{76} \times 100 \\
 &= 63,15\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

- 4 = Sangat Baik (85% - 100%)
- 3 = Baik (65% - 84%)
- 2 = Kurang (55% - 64%)**
- 1 = Sangat Kurang (0% - 54%)

Berdasarkan tabel observasi kegiatan guru yang diamati pengamat pada siklus I dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan tergolong dalam klasifikasi **kurang** dengan jumlah skor perolehan 48 atau 63,15%.

## 2) Pengamatan aktivitas peserta didik pada tindakan siklus I

Data kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui metode *game based learning* pada siklus I secara ringkas disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada tindakan siklus I

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Kegiatan Membuka Pembelajaran</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam menjawab salam dan membaca do'a sebelum belajar			3	
	2. Kemampuan peserta didik dalam mendengarkan dan menanggapi absensi peserta didik		2		
	3. Kemampuan peserta didik dalam menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru		2		
	4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan menanggapi motivasi/penyampaian tujuan pembelajaran		2		
	5. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan memahami penjelasan dan langkah-langkah pembelajaran		2		
II	<b>Kegiatan Inti</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam berdiskusi mengenai hukum nun sukun atau tanwin		2		
	2. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan menanggapi penjelasan materi			3	
	3. Kemampuan peserta didik dalam mendengarkan dan menanggapi saat pembagian kelompok belajar			3	

	4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan merespon penjelasan langkah-langkah permainan dan membimbing dari guru			3	
	5. Kemampuan peserta didik dalam memahami dan menanggapi demonstrasi permainan		2		
	6. Kemampuan peserta didik dalam bermain dan mengikuti aturan permainan		2		
	7. Kemampuan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran			3	
	8. Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan			3	
	9. Kemampuan peserta didik dalam memberikan pertanyaan		2		
<b>III</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran dan memahami penguatan yang diberikan oleh guru		2		
	2. Kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal			3	
	3. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan merespon refleksi		2		
	4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak motivasi		2		
	5. Kemampuan peserta didik membaca do'a sesudah belajar dan menjawab salam			3	
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>			
<b>Persentase</b>		<b>57,89%</b>			

Sumber : Hasil pengamatan aktivitas peserta didik siklus I pada tanggal 08 Mei 2023 di TPQ Raudhatul Qur'an, Tungkop, Aceh Besar

$$\begin{aligned} \text{Persentase (\%)} &= \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{44}{76} \times 100 \\ &= 57,89\% \end{aligned}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik (85% - 100%)

3 = Baik (65% - 84%)

**2 = Kurang (55% - 64%)**

1 = Sangat Kurang (0% - 54%)

Berdasarkan tabel observasi kegiatan peserta didik yang diamati pengamat pada siklus I dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan tergolong dalam klasifikasi **kurang** dengan jumlah skor perolehan 44 atau 57,89%.

### 3) Hasil tes belajar peserta didik siklus I

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, selanjutnya guru memberikan tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diterapkannya metode *game based learning* yang diikuti oleh 16 peserta didik. Nilai hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 4. Hasil belajar peserta didik pada Siklus I

No	Nama Peserta didik	Siklus I	
		Skor	Nilai
1.	Ziraul Multazimah	12	80
2.	Ayatullah Al-Aqwami	10	66
3.	Aufara Fiqqi	13	86
4.	Naufal Khairil Aulia	9	60
5.	Nabil Azka Maulana	10	66
6.	Naila Alfa Rahma	8	53

7.	Hamzah Ziel	9	60
8.	Mabratun Nisak	11	73
9.	Naila Muazzara Ulfa	10	66
10.	Yumnal Hifdhi	11	73
11.	Haya Nadhifah	12	80
12.	Fika Munayya	10	66
13.	Azil Ahwal	12	80
14.	Farid Hafiz Al-Abrar	10	66
15.	Mukhrijul Rizka Akbar	11	73
16.	Ainum Maisurah	9	60
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1.108</b>	
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>69,2</b>	

Sumber : Hasil belajar peserta didik siklus I pada tanggal 08 Mei 2023 di TPQ Raudhatul Qur'an, Tungkop, Aceh Besar

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100 \\
 &= \frac{1.108}{16} \times 100 \\
 &= 69,2
 \end{aligned}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik (85% - 100%)

**3 = Baik (65% - 84%)**

2 = Kurang (55% - 64%)

1 = Sangat Kurang (0% - 54%)

Berdasarkan tabel hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari hasil test pada siklus I dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan termasuk dalam klasifikasi **baik** dengan jumlah nilai 1.108 atau rata-rata mendapat nilai 69,2.

d) Refleksi I (*Reflection*)

Refleksi adalah evaluasi yang dilakukan peneliti bersama kolaborator. Setelah dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning*, ada beberapa hal yang peneliti temukan selama kegiatan pembelajaran pada siklus I. Penjelasan hasil temuan pada aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 5. Hasil refleksi tindakan siklus I

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Guru masih kurang dalam melakukan apersepsi	Pertemuan selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran dengan pembelajaran sebelumnya
		Guru masih kurang dalam menyampaikan motivasi	Pertemuan selanjutnya guru menyiapkan motivasi berupa pentingnya membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar, salah satunya dengan mempelajari ilmu tajwid.
		Guru cukup mampu dalam menjelaskan langkah-langkah dan materi pembelajaran	Pertemuan selanjutnya guru harus lebih jelas dalam menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan menguasai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran
		Guru cukup mampu dalam mengkondisikan kelas pada saat diskusi	Pertemuan selanjutnya guru harus lebih tegas lagi dalam tindakan pembelajaran dengan memberikan perhatian kepada peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan kembali apa yang telah disampaikan
		Guru cukup mampu dalam mengarahkan peserta didik	Pertemuan selanjutnya guru perlu membuat strategi pada saat proses <i>game</i> berlangsung, seperti membuat giliran kepada peserta didik yang akan tampil kedepan

		dalam bermain <i>game</i>	
		Guru cukup mampu dalam menyampaikan tujuan pembelajaran	Pertemuan selanjutnya guru harus lebih menguasai materi dan meminta salah satu peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan terlebih dahulu kemudian guru memberikan penguatan dengan lebih ringkas dan bahasa yang mudah dipahami
2.	Aktivitas Peserta Didik	Peserta didik cukup mampu dalam menyimak dan memahami apersepsi, tujuan, motivasi dan langkah-langkah pembelajaran	Pertemuan selanjutnya guru perlu memberikan tindakan dengan cara menjelaskan dengan lebih baik dan menggunakan bahasa yang lebih ringkas serta mudah dipahami oleh peserta didik. Guru juga perlu merevisi dan memperbanyak media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran
		Peserta didik cukup mampu dalam memahami demonstrasi permainan	Pertemuan selanjutnya guru perlu melakukan demonstrasi dengan lebih baik, dengan cara mengajak salah satu peserta didik kedepan dan melakukan demonstrasi bersama
		Beberapa peserta didik tidak mengikuti aturan permainan	Pertemuan selanjutnya guru perlu lebih tegas dalam mengkondisikan peserta didik agar bermain sesuai dengan arahan dan aturan dalam permainan.
		Hanya sebagian peserta didik yang bertanya	Pertemuan selanjutnya guru harus lebih mampu dalam memancing peserta didik dalam bertanya, salah satunya dengan cara memberikan <i>reward</i> atau pujian kepada peserta didik yang mau bertanya
		Peserta didik cukup mampu dalam menyimpulkan pembelajaran	Pertemuan selanjutnya guru perlu membimbing peserta didik dengan cara menunjukkan peserta didik dalam menyimpulkan materi yang akan dipelajari dan selanjutnya guru memberikan penguatan
		Peserta didik kurang menanggapi	Pertemuan selanjutnya guru perlu menyampaikan motivasi dan refleksi dengan cara mengaitkan

		motivasi dan refleksi yang diberikan oleh guru	pengalaman peserta didik, seperti: bagaimana perasaan kalian setelah bermain <i>game</i> hari ini? Apakah <i>game</i> hari ini menyenangkan?"
3.	Hasil Belajar Peserta didik	Dari 16 peserta didik hanya 4 peserta yang belum mencapai tingkat keberhasilan pembelajaran, sedangkan 11 peserta didik lainnya sudah mencapai keberhasilan pembelajaran.	Pertemuan selanjutnya guru perlu mengembangkan media pembelajaran dan menerapkan <i>game</i> yang lebih menantang agar peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan mudah dalam menjawab soal yang guru berikan.

Sumber : Hasil refleksi tindakan siklus I pada tanggal 08 Mei 2023 di TPQ Raudhatul Qur'an, Tungkop, Aceh Besar

Sesuai dengan data yang telah dipaparkan oleh peneliti dari hasil tindakan pada siklus I, peneliti menemukan bahwa aktivitas kegiatan guru dan peserta didik masih belum mencapai tingkat keberhasilan, sehingga penelitian siklus II diperlukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dan mencapai tingkat keberhasilan.

## 2. Siklus II

### a) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti juga mempersiapkan hal-hal yang diperlukan pada saat proses penelitian berlangsung seperti pada siklus I yaitu materi yang akan disampaikan, media pembelajaran yang akan digunakan, lembar soal tes, lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik dan lain sebagainya

### b) Tindakan (*Action*)

Tindakan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023, materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini adalah *ikhfa* dan *iqlab*. Kegiatan pembelajaran ini diikuti oleh 16 peserta didik dari tingkat TPA, peneliti dibantu oleh Suci Firly Muzdalifah yang berperan sebagai pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dan mengikuti prosedur pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa pembacaan do'a sebelum belajar, memberikan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran dengan materi sebelumnya, pemberian motivasi, penjelasan materi dan tujuan serta langkah-langkah pembelajaran melalui metode *game based learning* yang akan dilaksanakan.

Selanjutnya pada kegiatan inti guru membimbing peserta didik untuk melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning* sesuai dengan langkah-langkah dan aturan dalam pelaksanaan *game*. Langkah pertama guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, selanjutnya guru memberikan sebuah wadah besar berisi huruf-huruf hijaiyah yang teracak dan bercampur dengan potongan kertas kecil. Setiap kelompok mendapat giliran untuk maju kedepan dan mencari huruf-huruf *ikhfa* dan *iqlab* yang tersembunyi dalam wadah selama 1 menit. Setelah menemukan huruf-huruf *ikhfa* dan *iqlab* kemudian peserta didik diminta untuk menempelkan huruf-huruf tersebut di karton yang sudah disediakan sesuai dengan ketentuan hukum *nun mati* dan *tanwin*.

Setelah semua huruf *ikhfa* dan *iqlab* terpasang dengan benar dan rapi, selanjutnya guru membagikan kartu kosong dengan warna yang berbeda pada setiap kelompok. Guru meminta setiap kelompok untuk mencari contoh dari *ikhfa* dan *iqlab* dalam Al-Qur'an selama 10 menit dan menuliskannya pada kartu yang telah dibagikan. Setelah waktu habis, guru meminta setiap kelompok untuk menempelkan contoh-contoh tersebut pada karton yang telah disediakan dan selanjutnya peserta didik mempraktikkan bacaan dari contoh *ikhfa* dan *iqlab*. Kelompok yang paling banyak menemukan contoh *ikhfa* dan *iqlab* adalah pemenang dari *game* ini dan akan diberikan *reward* oleh guru, sedangkan kelompok yang kalah akan diberikan *punishment*. Setelah permainan selesai, peserta didik diminta untuk merangkum dan menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

Kegiatan terakhir adalah kegiatan penutup, guru memberikan penguatan kepada peserta didik, melakukan sesi tanya jawab, memberikan soal tes dan pembelajaran diakhiri dengan do'a setelah belajar serta salam.

c) Pengamatan (*Observation*)

Hasil pengamatan peneliti dan pengamat menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang sudah dilakukan berjalan sesuai dengan rencana, dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II. Rangkuman data hasil observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

1) Pengamatan aktivitas guru pada tindakan siklus II

Rangkuman data kemampuan guru dalam mengelola dan melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui metode *game based learning* pada siklus II secara ringkas disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. 6. Pengamatan Aktivitas Guru Pada Tindakan Siklus II

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Kegiatan pendahuluan</b>				
	1. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca do'a sebelum belajar				4
	2. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran peserta didik			3	
	3. Kemampuan guru dalam melakukan apersepsi			3	
	4. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/ menyampaikan tujuan pembelajaran			3	
	5. Kemampuan guru dalam memberikan penjelasan dan langkah-langkah pembelajaran				4
II	<b>Kegiatan Inti</b>				
	1. Kemampuan guru dalam mengasah pola pikir peserta didik dengan berdiskusi mengenai hukum <i>nun sukun</i> atau <i>tanwin</i>			3	
	2. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik			3	
	3. Kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran				4
	4. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar dan mengkondisikan peserta didik				4
	5. Kemampuan guru dalam menjelaskan langkah-langkah permainan dan membimbing peserta didik dalam pembelajaran				4

	6. Kemampuan guru dalam mendemonstrasikan permainan kepada peserta didik				4
	7. Kemampuan guru dalam mengarahkan peserta didik dalam bermain dan mengamati jalannya proses pembelajaran				4
	8. Kemampuan guru dalam menanggapi dan menjawab pertanyaan dari peserta didik			3	
	9. Kemampuan guru dalam mengelola waktu pembelajaran			3	
<b>III</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	1. Kemampuan guru dalam menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penguatan kepada peserta didik			3	
	2. Kemampuan guru dalam membagikan soal tes kepada peserta didik				4
	3. Kemampuan guru dalam melakukan refleksi				4
	4. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik			3	
	5. Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran dan membaca do'a sesudah belajar				4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>67</b>			
<b>Persentase</b>		<b>88,15%</b>			

Sumber : Hasil observasi aktivitas guru pada tanggal 15 Mei 2023 di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop, Aceh Besar

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100$$

$$= \frac{67}{76} \times 100$$

$$= 88,15\%$$

Keterangan:

**4 = Sangat Baik (85% - 100%)**

3 = Baik (65% - 84%)

2 = Kurang (55% - 64%)

1 = Sangat Kurang (0% - 54%)

Berdasarkan tabel observasi kegiatan guru yang diamati oleh kolaborator pada siklus II dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan tergolong dalam klasifikasi **sangat baik** dengan jumlah skor perolehan 67 atau 88,15%.

2) Pengamatan aktivitas peserta didik pada tindakan siklus II

Rangkuman data kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui metode *game based learning* pada siklus II secara ringkas disajikan tabel dibawah ini:

Tabel 4. 7. Pengamatan aktivitas peserta didik pada tindakan siklus II

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Kegiatan Membuka Pembelajaran</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam menjawab salam dan membaca do'a sebelum belajar				4
	2. Kemampuan peserta didik dalam mendengarkan dan menanggapi absensi peserta didik			3	
	3. Kemampuan peserta didik dalam menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru			3	
	4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan menanggapi motivasi/penyampaian tujuan pembelajaran			3	

	5. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan memahami penjelasan dan langkah-langkah pembelajaran				4
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam berdiskusi mengenai hukum nun sukun atau tanwin			3	
	2. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan menanggapi penjelasan materi				4
	3. Kemampuan peserta didik dalam mendengarkan dan menanggapi saat pembagian kelompok belajar				4
	4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan merespon penjelasan langkah-langkah permainan dan membimbing dari guru				4
	5. Kemampuan peserta didik dalam memahami dan menanggapi demonstrasi permainan			3	
	6. Kemampuan peserta didik dalam bermain dan mengikuti aturan permainan			3	
	7. Kemampuan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran				4
	8. Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan				4
	9. Kemampuan peserta didik dalam memberikan pertanyaan			3	
<b>III</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran dan memahami penguatan yang diberikan oleh guru			3	
	2. Kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal post test				4
	3. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan merespon refleksi			3	

4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak motivasi			3	
5. Kemampuan peserta didik membaca do'a sesudah belajar dan menjawab salam				4
<b>Jumlah</b>			<b>66</b>	
<b>Persentase</b>			<b>86,84%</b>	

Sumber : Hasil Pengamatan pada tanggal 15 Mei 2023 di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop, Aceh Besar

$$\begin{aligned} \text{Persentase (\%)} &= \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{66}{76} \times 100 \\ &= 86,84\% \end{aligned}$$

Keterangan:

- 4 = **Sangat Baik (85% - 100%)**
- 3 = Baik (65% - 84%)
- 2 = Kurang (55% - 64%)
- 1 = Sangat Kurang (0% - 54%)

Berdasarkan hasil dari tabel pengamatan kegiatan peserta didik yang diamati oleh guru bersama pengamat pada siklus II dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan tergolong dalam klasifikasi **sangat baik** dengan jumlah skor perolehan 66 atau 86,84%.

### 3) Hasil tes belajar peserta didik siklus II

Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, selanjutnya

guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah diterapkannya metode *game based learning* yang diikuti oleh 16 peserta didik. Nilai hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 8. Hasil belajar peserta didik pada Siklus II

No	Nama Peserta didik	Siklus II	
		Skor	Nilai
1.	Ziraul Multazimah	15	100
2.	Ayatullah Al-Aqwami	15	100
3.	Aufara Fiqqi	13	86
4.	Naufal Khairil Aulia	10	66
5.	Nabil Azka Maulana	12	80
6.	Naila Alfa Rahma	11	73
7.	Hamzah Ziel	10	66
8.	Mabratur Nisak	12	80
9.	Naila Muazzara Ulfa	10	66
10.	Yumnal Hifdhi	13	86
11.	Haya Nadhifah	15	100
12.	Fika Munayya	14	93
13.	Azil Ahwal	11	73
14.	Farid Hafiz Al-Abrar	14	93
15.	Mukhrijul Rizka Akbar	14	93
16.	Ainum Maisurah	13	86
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1.341</b>	
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>83,8</b>	

Sumber : Hasil belajar peserta didik pada tanggal 16 Mei 2023 di TPQ Raudhatul Qur'an, Tungkop, Aceh Besar

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100 \\
 &= \frac{1.341}{16} \times 100 \\
 &= 83,8
 \end{aligned}$$

Keterangan:

4 = Sangat Baik (85% - 100%)

**3 = Baik (65% - 84%)**

2 = Kurang (55% - 64%)

1 = Sangat Kurang (0% - 54%)

Pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an melalui metode *game based learning* pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik secara keseluruhan termasuk dalam klasifikasi sangat baik dengan jumlah nilai 1.341 atau nilai rata-rata 83,8.

d) Refleksi (*Reflection*) II

Berdasarkan data dari hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap kegiatan-kegiatan pada siklus II adanya peningkatan pada aktivitas guru, peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Refleksi pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 9. Hasil Refleksi Tindakan siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode <i>game based learning</i> pada siklus II sudah mencapai tingkat keberhasilan pembelajaran dengan perolehan nilai 67 atau 88,15% dan tergolong dalam klasifikasi sangat baik.
2.	Aktivitas Peserta didik	Aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan metode <i>game based learning</i> pada siklus II sudah mencapai tingkat keberhasilan pembelajaran dengan perolehan nilai 66 atau 86,84% dan tergolong dalam klasifikasi sangat baik.
3.	Hasil Belajar Peserta Didik	Hasil belajar peserta didik pada siklus II memperoleh nilai 1.341 atau 83,8% dan tergolong dalam klasifikasi sangat baik.

Sumber : Hasil refleksi tindakan siklus II pada tanggal 15-16 Mei 2023 di TPQ Raudhatul Qur'an.

Dari paparan data yang diperoleh dan hasil yang telah dicapai pada siklus II, maka penelitian ini tidak perlu melaksanakan penelitian lanjutan siklus III karena sudah mencapai taraf keberhasilan tindakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Tindakan penelitian dilaksanakan pada tanggal 08 – 16 Mei 2023 di TPQ Raudhatul Qur'an kelas tingkat TPA yang diikuti oleh 16 peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk melihat aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode *game based learning*. Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, maka hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

### **1. Aktivitas guru selama proses pembelajaran**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan mengalami peningkatan. Hal tersebut bisa dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan jumlah nilai 48 atau 63,15% tergolong dalam klasifikasi kurang dan siklus II dengan jumlah nilai 67 atau 88,15% tergolong dalam klasifikasi sangat baik.

Dari paparan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui metode *game based learning* sudah berjalan sesuai dengan RPP dan mencapai taraf keberhasilan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah diagram hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II.

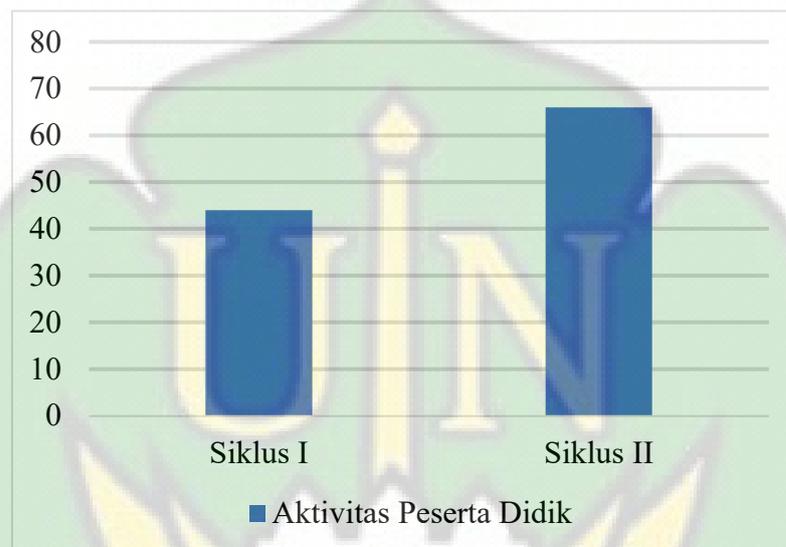


Gambar 4. 1. Diagram hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II

## 2. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator bersama peneliti pada siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning* secara keseluruhan mengalami peningkatan. Hal tersebut bisa dilihat dari skor yang diperoleh pada siklus I dengan jumlah nilai 44 atau 57,89% tergolong dalam klasifikasi kurang dan siklus II dengan jumlah nilai 66 atau 86,84% tergolong dalam klasifikasi sangat baik. Dari paparan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik selama mengikuti proses

pembelajaran melalui metode *game based learning* sudah berjalan sesuai dengan RPP dan mencapai taraf keberhasilan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah diagram hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II:



Gambar 4. 2. Diagram Hasil pengamatan aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II

### 3. Peningkatan hasil belajar

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode *game based learning* pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan perolehan nilai 1.108 atau nilai rata-rata 69,2 dan tergolong dalam klasifikasi baik, sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus II mencapai 1.341 dengan nilai rata-rata 83,8

dan tergolong dalam klasifikasi sangat baik. Berikut ini adalah diagram hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II:



Gambar 4. 3. Diagram hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil penelitian yang dilakukan di TPQ Raudhatul Qur'an tingkat TPA dengan menerapkan metode *game based learning* pada materi *nun sukun* atau *tanwin* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan metode *game based learning* antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 63,15% (kurang) pada siklus I dan 88,15% (sangat baik) pada siklus II.
2. Aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui penerapan metode *game based learning* antara siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 57,89% (kurang) pada siklus I dan 83,8% (sangat baik) pada siklus II.
3. Hasil belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran melalui metode *game based learning* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh nilai 1.108 atau nilai rata-rata 69,2 dan tergolong dalam klasifikasi baik, sedangkan pada siklus II mencapai 1.341 dengan nilai rata-rata 83,8 dan tergolong dalam klasifikasi sangat baik.

Jadi penerapan metode *game based learning* pada pembelajaran Al-Qur'an materi *nun sukun* dan *tanwin* telah berhasil meningkatkan persentase aktivitas guru, peserta didik dan hasil belajar peserta didik di TPQ Raudhatul Qur'an, Tungkop, Aceh Besar.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti ingin menyarankan beberapa saran kepada guru, direktur TPQ dan peneliti.

### 1. Guru

Guru disarankan agar mengembangkan program pembelajaran di TPQ Raudhatul Qur'an yang memungkinkan peserta didiknya dapat belajar secara utuh, sehingga memperoleh pemahaman tentang materi *nun sukun* dan *tanwin* secara benar. Untuk itu seorang guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk banyak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, bersentuhan langsung dengan berbagai objek yang bisa dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran Al-Qur'an materi *nun sukun* dan *tanwin* melalui metode *game based learning* tidak harus mengeluarkan banyak biaya yang banyak karena media yang dipakai bisa dibuat sendiri oleh guru. Pembelajaran Al-Qur'an hendaknya dilakukan dengan gembira dan dituntut kreativitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran berjalan secara aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

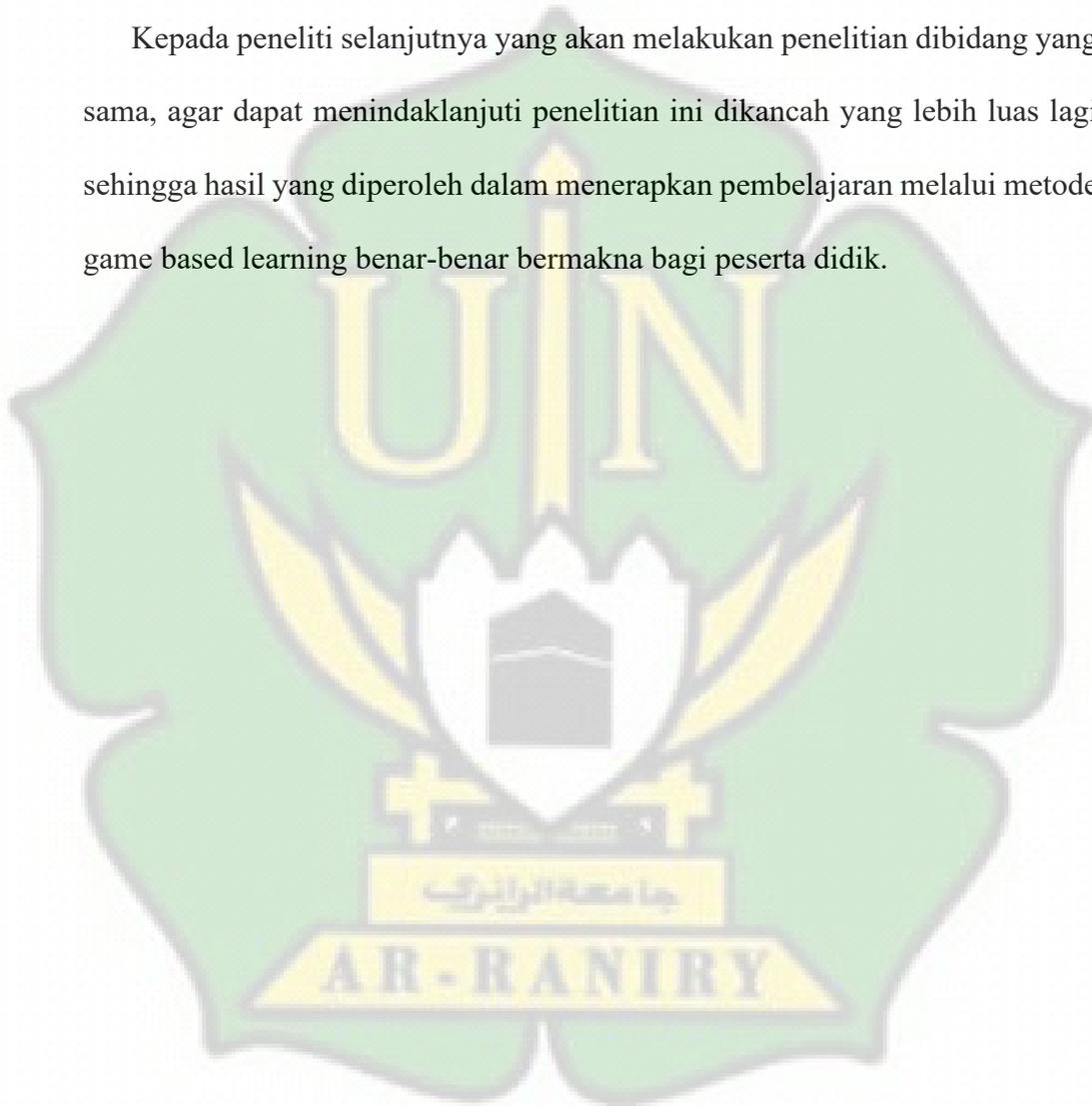
### 2. Direktur TPQ Raudhatul Qur'an

Hendaknya direktur TPQ menyadari bahwa keberhasilan kerja yang dicapai oleh seorang guru membutuhkan dukungan sepenuhnya dari pihak TPQ dengan memberikan suasana yang kondusif bagi guru untuk mengembangkan pembelajarannya. Direktur dapat mengadakan pelatihan implementasi metode

pembelajaran kepada dewan guru supaya pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

### 3. Peneliti

Kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama, agar dapat menindaklanjuti penelitian ini dikancah yang lebih luas lagi sehingga hasil yang diperoleh dalam menerapkan pembelajaran melalui metode game based learning benar-benar bermakna bagi peserta didik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad, dkk. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press. 2013.
- Ariani, Nurlina, dkk. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Widina Media Utama. 2022.
- Ariani, Nurlina, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada. 2022
- Ariani, Safrina, dkk. “Penerapan Metode Diskusi Plus Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Ulumul Qur’an di Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry”. *Jurnal Mudarrisuna Media Kajian Pendidikan Agama Islam*. Vol 12 No. 4. 2022.
- Aqib, Zainal, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media. 2017.
- Aqib, Zainal dan Amar Amrullah. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Andi. 2018.
- Baharuddin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2015.
- Bhakti, Yoga Budi. *Evaluasi Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media. 2022.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa. 2014.
- Hanafi, Halid. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta : Budi Utama. 2018.
- Hikmah, Nadyatul. ”Efektivitas Penggunaan Metode A Ba Ta Tsa dalam Pembelajaran al-Qur’an di LTQA Ibnu Mas’ud Desa Beurawe Banda Aceh”. *Jurnal Mudarrisuna Media Kajian Pendidikan Agama Islam*. Vol 12 No. 3. 2021
- Indarti dan Dewi Laraswati. “Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie”. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*. Vol 7. No. 1. 2021
- Khoerunnisa, Naila, dkk. “Urgensi Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol 5. No 3. 2022
- Kunandar. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2013.
- Maharani, Anak Agung Putri, dkk. “Implementasi GBL Berbantuan Media Origami Untuk Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini di Kelurahan Sempidi”. *Jurnal Abdi Dharma Masyarakat*. Vol 1. No. 1. 2020.
- Mahfud, Rois. *Pelajaran Ilmu Tajwid*. Depok: RajaGrafindo Persada. 2017.

- Marzuki dan Sun Choirol Ummah. *Dasar-dasar Ilmu Tajwid*. Yogyakarta: Diva Press. 2021.
- Mu'alimin. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Sidoarjo: Ganding Pustaka. 2014.
- Muliawan, Jasa Ungguh. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2016.
- Nur 'Aini, Firosa. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol 6 No. 3. 2019.
- Putra, Sitiatava Rizema. *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*. Jogjakarta: Diva Press. 2013.
- Sanni, Ridwan Abdullah, ddk. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2020.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Meodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015.
- Setiawan, Andi. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia. 2017.
- Sumiati dan Asra. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima. 2019.
- Supriyatna, Ahmad dan Eka Nurwulan Asriani. *Cara merumuskan Indikator Pembelajaran*. Serang: Pustaka Bina Putra. 2019.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2015.
- Suwardi dan Daryanto. *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta: Gava Media. 2017.
- Thobroni, M. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2015.
- Usman, Nurdin. *Konteks Implementasi berbasis Kurikulum*. Jakarta : Grasindo. 2002.
- Widiasworo, Erwin. *Edu Tainment berbasis karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2018.
- Winatha, Komang Redy. "Pengaruh GBL Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 10. No. 3. 2020.

## LAMPIRAN – LAMPIRAN

### Lampiran 1: Surat Keputusan

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-14462 /Un.08/FTK/KP.07.6/11/2022

TENTANG  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2012 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor. 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Memperhatikan: Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tanggal 9 Agustus 2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:  
Prof. Dr. H. M. Hasbi Amiruddin, M.A sebagai pembimbing pertama  
Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi  
Nama : Rahmayanti  
NIM : 190201143  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Implementasi Metode Game Based Learning pada Pembelajaran al-Qur'an untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Raudhatul Qur'an Tungkop Aceh Besar
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020. Nomor.025.04.2.423925/2021. Tanggal 12 November 2021
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagai mana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan : Banda Aceh  
Pada tanggal : 29 November 2022



Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Untuk kearsifan.

## Lampiran 2: Surat Izin Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5550/Un.08/FTK-1/TL.00.05/2023  
 Lamp : -  
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
 Direktur TPQ Raudhatul Qur'an: Ustadz Muhammad Idal Bahri, S.Hum.  
 Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RAHMAYANTI / 190201143**  
 Semester/Jurusan : / Pendidikan Agama Islam  
 Alamat sekarang : Gampong Barabung, Tungkop, Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Implementasi Metode Game Based Learning pada Pembelajaran Al Qur'an untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Mei 2023  
 an. Dekan  
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
 Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30 Juni 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

## Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**YAYASAN RAUDHATUL QUR'AN DARUSSALAM**  
**TKA-TPA-TQA RAUDHATUL QUR'AN**

**TUNGKOB KEC. DARUSSALAM KAB. ACEH BESAR**

Secretariat : Jalan Masjid Nomor 1 D Tungkob Darussalam Aceh Besar  
 Telp (0651) 7410945 / Hp: 085260397311

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor: 001/TPA-RQ/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur TKA-TPA-TQA Raudhatul Qur'an,  
 menerangkan bahwa:

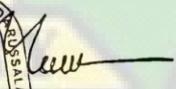
Nama : Rahmayanti  
 NIM : 190201143  
 Institut : UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Mahasiswa yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul  
*"Implementasi Metode Game Based Learning pada Pembelajaran Al Qur'an untuk  
 Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di TPQ Raudhatul Qur'an  
 Tungkop Aceh Besar"*.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Direktur

TKA-TPA-TQA Raudhatul Qur'an

  
 Usman Muhammad Idal Bahri, S.Hum.

## Lampiran 4: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I**

Sekolah : TPQ Raudhatul Qur'an

Kelas/Semester : TPA/Ganjil

Materi : Nun Sukun/Tanwin

Alokasi Waktu : 75 Menit

**A. Kompetensi Dasar**

Hukum Nun Sukun atau Tanwin

**B. Indikator**

- a. Menjelaskan pengertian Idzhar dan Idgham
- b. Menemukan huruf-huruf Idzhar dan Idgham
- c. Menghubungkan contoh Idzhar dan Idgham
- d. mempraktikkan contoh bacaan Idzhar dan Idgham

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode *game based learning* peserta didik dapat:

- a. Menjelaskan pengertian Idzhar dan Idgham
- b. Menemukan huruf-huruf Idzhar dan Idgham
- c. Menghubungkan contoh Idzhar dan Idgham
- d. mempraktikkan contoh bacaan Idzhar dan Idgham

**D. Materi Pembelajaran**

Hukum nun sukun atau tanwin

- a. Hukum idzhar
- b. Hukum idgham

**E. Metode pembelajaran**

*Game based learning*

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran (Siklus I)

SIKLUS I		
Kegiatan Pendahuluan		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak semua peserta didik membaca doa sebelum belajar bersama.</li> <li>2. Guru menyapa, menanyakan kabar peserta didik, dan memeriksa kehadiran peserta didik.</li> <li>3. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan tentang nun sukun dan tanwin: “Anak- anak sholeh dan sholeha, apakah kalian tahu apa itu hukum bacaan idzhar dan idgham?”</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik bernyanyi untuk membangkitkan semangat sebelum belajar: “Hukum nun sukun dan tanwin ada lima” “Ayo kawan semuanya kita belajar bersama” “Idzhar halqi, idgham bigunnah, idgham bilaghunnah, iqlab” “Yang terakhir ikhfa haqiqi, ayo semua kita pelajari”</li> <li>5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Memilih <i>game</i> sesuai topik	
	Guru memilih <i>game</i> “ <i>search and find</i> ” dan “ <i>match example</i> ” dengan materi idzhar dan idgham	-
	2. Penjelasan konsep	
	Guru akan menyampaikan materi tentang idzhar dan idgham sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik paham mengenai inti materi yang akan dipelajari melalui metode <i>game based learning</i> . Selanjutnya pada langkah ini guru juga akan memberikan penjelasan mengenai <i>game</i> yang akan dimainkan.	10 menit
	3. Aturan	
	Guru menjelaskan aturan-aturan yang harus diikuti oleh peserta didik selama <i>game</i> berlangsung.	5 menit
	4. Memainkan <i>game</i>	
	<p>Peserta didik akan belajar melalui metode <i>game based learning</i> dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan oleh guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan sebuah wadah besar berisi huruf-huruf idzhar dan idgham yang teracak dan bercampur dengan potongan kertas kecil.</li> <li>b. Setiap peserta didik mendapat giliran untuk maju kedepan dan mencari huruf-huruf idzhar</li> </ol>	25 menit

	<p>dan idgham yang tersembunyi dalam wadah.</p> <p>c. Setelah menemukan huruf-huruf idzhar dan idgham selanjutnya peserta didik diminta untuk menempelkan huruf-huruf tersebut di karton yang sudah disediakan sesuai dengan ketentuan hukum nun mati dan tanwin.</p> <p>d. Setelah semua huruf idzhar dan idgham terpasang dengan benar dan rapi, selanjutnya peserta didik mencocokkan pasangan dari dari idzhar dan idgham dengan contohnya masing-masing.</p> <p>e. Peserta didik mempraktikkan bacaan dari contoh izhar dan idgham</p>	
	<b>5. Merangkum pengetahuan</b>	
	Peserta didik merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari <i>game</i> yang telah dimainkan.	5 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>		
	<p>Melakukan Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab terkait pembelajaran yang dilakukan melalui metode <i>game based learning</i> materi Idzhar dan Idgham, seperti:            “Bagaimana perasaan kalian setelah belajar melalui sambil bermain game? Apakah menyenangkan”            “Apakah belajar sambil bermain menyenangkan”?</li> <li>Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada peserta didik</li> <li>Guru membagikan soal post test kepada peserta didik</li> <li>Guru bersama peserta didik membaca doa sesudah belajar dan ditutup dengan doa kafaratul majelis.</li> <li>Guru memberikan salam untuk mengakhiri pembelajaran.</li> </ol>	20 Menit

## Lampiran 5: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

**LEMBAR OBSERVASI GURU  
(SIKLUS I)**

**Lembaga Pendidikan** : TPQ Raudhatul Qur'an  
**Kelas/Semester** : TPA/Ganjil  
**Materi** : Izhar dan Idgham  
**Nama Pengamat** : Suci Firly Muzdalifah  
**Hari/Tanggal** : Senin/08 Mei 2023

**A. Pengantar**

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas TPA dengan menerapkan metode *game based learning*, yang diperhatikan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

**B. Petunjuk:**

1. Berikanlah nilai pada kolom nilai dibawah ini yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Kriteria Penilaian  
 Nilai 1 = apabila guru tidak mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 2 = apabila guru kurang mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 3 = apabila guru cukup mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 4 = apabila guru sangat mampu mengikuti kegiatan dengan baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Kegiatan pendahuluan</b>				
	1. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca do'a sebelum belajar				
	2. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran peserta didik				
	3. Kemampuan guru dalam melakukan apersepsi				
	4. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/ menyampaikan tujuan pembelajaran				
	5. Kemampuan guru dalam memberikan penjelasan dan langkah-langkah pembelajaran				

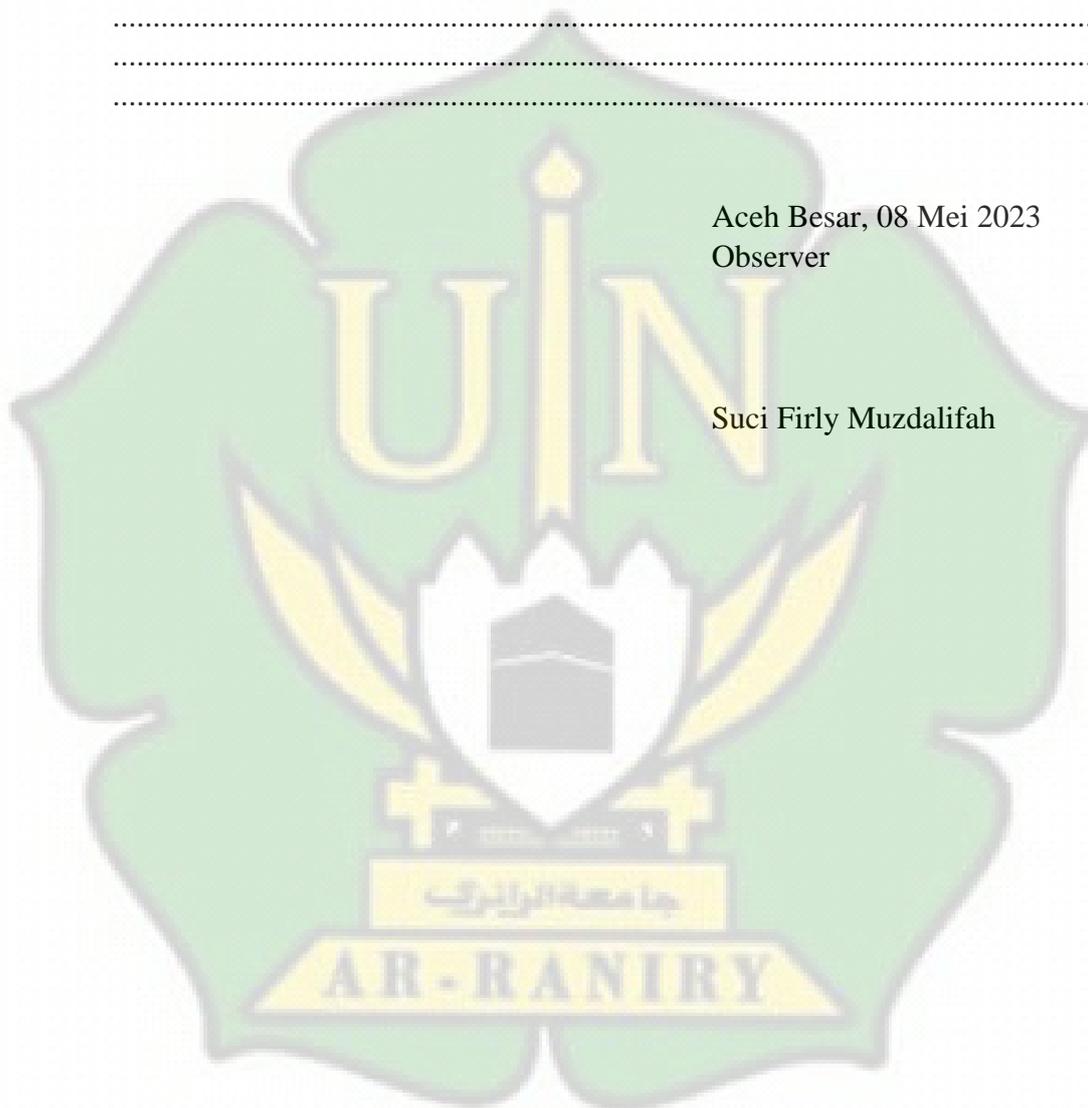
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti</b>							
	1. Kemampuan guru dalam mengasah pola pikir peserta didik dengan berdiskusi mengenai hukum nun sukun atau tanwin							
	2. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik							
	3. Kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran							
	4. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar dan mengkondisikan peserta didik							
	5. Kemampuan guru dalam menjelaskan langkah-langkah permainan dan membimbing peserta didik dalam pembelajaran							
	6. Kemampuan guru dalam mendemonstrasikan permainan kepada peserta didik							
	7. Kemampuan guru dalam mengarahkan peserta didik dalam bermain dan mengamati jalannya proses pembelajaran							
	8. Kemampuan guru dalam menanggapi dan menjawab pertanyaan dari peserta didik							
9. Kemampuan guru dalam mengelola waktu pembelajaran								
<b>III</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>							
	1. Kemampuan guru dalam menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penguatan kepada peserta didik							
	2. Kemampuan guru dalam membagikan soal post test kepada peserta didik							
	3. Kemampuan guru dalam melakukan refleksi							
	4. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik							
5. Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran dan membaca do'a sesudah belajar								
<b>Jumlah Skor</b>								
<b>Persentase</b>								

**C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Aceh Besar, 08 Mei 2023  
Observer

Suci Firly Muzdalifah



## Lampiran 6: Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK  
(SIKLUS I)**

**Lembaga Pendidikan** : TPQ Raudhatul Qur'an  
**Kelas/Semester** : TPA/Ganjil  
**Materi** : Izhar dan Idgham  
**Nama Pengamat** : Suci Firly Muzdalifah  
**Hari/Tanggal** : Senin/08 Mei 2023

**A. Pengantar**

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas TPA dengan menerapkan metode *game based learning*, yang diperhatikan adalah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

**B. Petunjuk:**

1. Berikanlah nilai pada kolom nilai dibawah ini yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Kriteria Penilaian  
 Nilai 1 = apabila peserta didik tidak mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 2 = apabila peserta didik kurang mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 3 = apabila peserta didik cukup mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 4 = apabila peserta didik sangat mampu mengikuti kegiatan dengan baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Kegiatan Membuka Pembelajaran</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam menjawab salam dan membaca do'a sebelum belajar				
	2. Kemampuan peserta didik dalam mendengarkan dan menanggapi absensi peserta didik				
	3. Kemampuan peserta didik dalam menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru				

	4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan menanggapi motivasi/penyampaian tujuan pembelajaran				
	5. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan memahami penjelasan dan langkah-langkah pembelajaran				
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam berdiskusi mengenai hukum nun sukun atau tanwin				
	2. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan menanggapi penjelasan materi				
	3. Kemampuan peserta didik dalam mendengarkan dan menanggapi saat pembagian kelompok belajar				
	4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan merespon penjelasan langkah-langkah permainan dan membimbing dari guru				
	5. Kemampuan peserta didik dalam memahami dan menanggapi demonstrasi permainan				
	6. Kemampuan peserta didik dalam bermain dan mengikuti aturan permainan				
	7. Kemampuan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran				
	8. Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan				
	9. Kemampuan peserta didik dalam memberikan pertanyaan				
<b>III</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran dan memahami penguatan yang diberikan oleh guru				
	2. Kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal post test				

3. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan merespon refleksi				
4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak motivasi				
5. Kemampuan peserta didik membaca do'a sesudah belajar dan menjawab salam				
<b>Jumlah</b>				
<b>Persentase</b>				

### C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

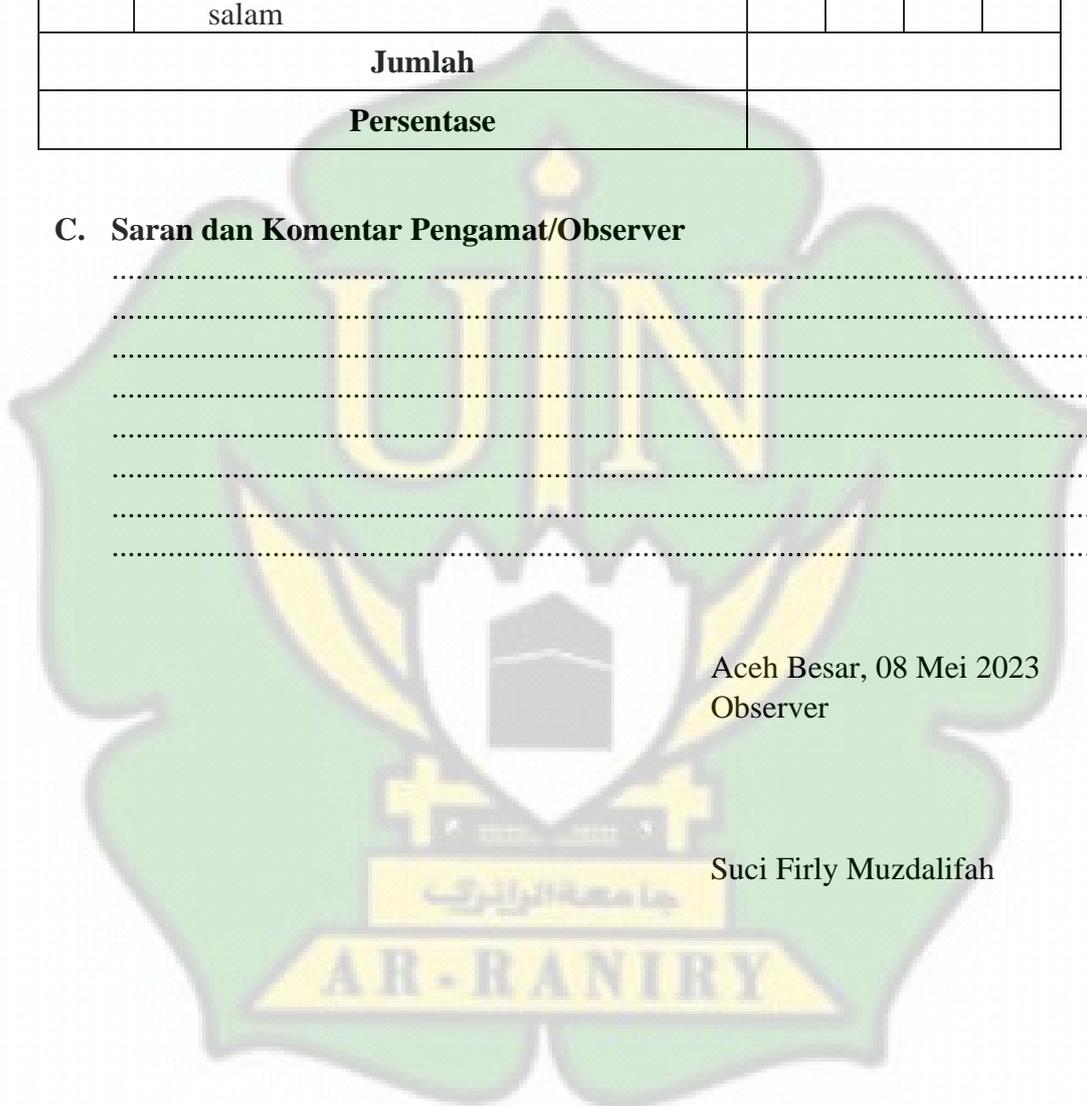
.....

.....

.....

Aceh Besar, 08 Mei 2023  
Observer

Suci Firly Muzdalifah



## Lampiran 7: Soal Tes Siklus I

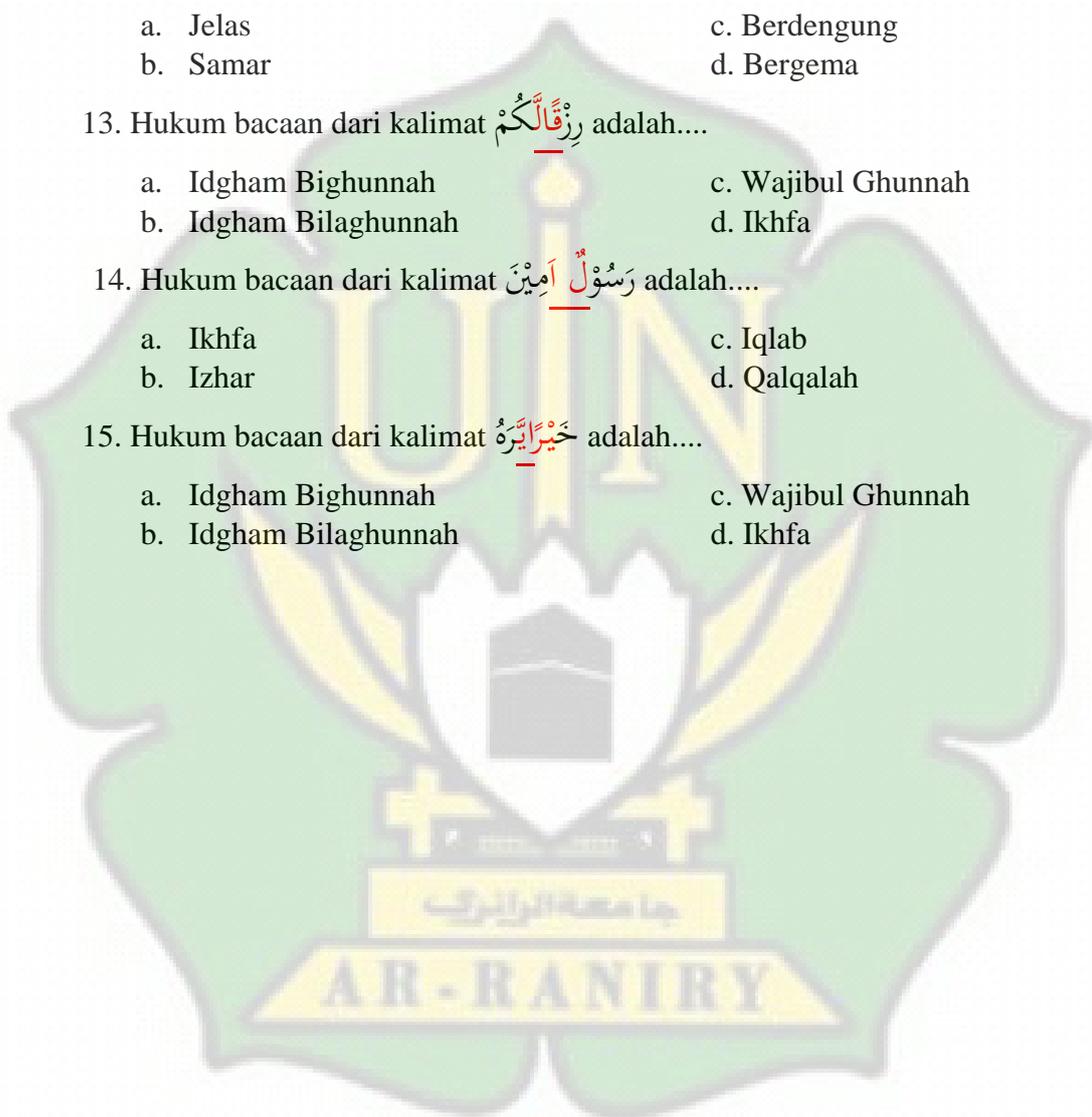
**SOAL TES SIKLUS I**

Nama Peserta didik :

Tanggal/Hari :

1. Apabila terdapat nun mati (نْ) atau tanwin (نُّنْ) bertemu dengan huruf kho (خ), maka hukum bacaannya adalah....
  - a. Iqlab
  - b. Izhar
  - c. Ikhfa
  - d. Idgham
2. Apabila terdapat nun mati (نْ) atau tanwin (نُّنْ) bertemu dengan huruf mim (م), maka hukum bacaannya adalah....
  - a. Idgham Bighunnah
  - b. Idgham Bilaghunnah
  - c. Wajibul Ghunnah
  - d. Ikhfa
3. Apabila terdapat nun mati (نْ) atau tanwin (نُّنْ) bertemu dengan huruf lam (ل), maka hukum bacaannya adalah....
  - a. Idgham Bighunnah
  - b. Idgham Bilaghunnah
  - c. Wajibul Ghunnah
  - d. Idgham Mutamassilain
4. Jumlah huruf idzhar adalah....
  - a. 6
  - b. 3
  - c. 7
  - d. 5
5. Jumlah huruf idgham bigunnah adalah....
  - a. 2
  - b. 4
  - c. 6
  - d. 8
6. Jumlah huruf idgham bilaghunnah adalah....
  - a. 2
  - b. 4
  - c. 6
  - d. 8
7. Dibawah ini yang termasuk huruf izhar adalah....
  - a. ا-و-خ-ح-ع-غ-ط
  - b. ا-ح-خ-ع-غ-ه
  - c. ا-د-خ-ح-ث-غ-ط
  - d. ا-و-ي-ح-م-غ-ط
8. Dibawah ini yang termasuk huruf idgham bilaghunnah adalah....
  - a. ل-ح-خ-و
  - b. ل-و-ر
  - c. ر-ح-ط
  - d. ل-ر
9. Dibawah ini yang termasuk huruf idgham bighunnah adalah....
  - a. ل-ح-خ-و
  - b. ل-و-ر-ي
  - c. و-ي-ح-م
  - d. و-ي-م-ن
10. Arti dari idgham bigunnah adalah....
  - a. Memasukkan dengan dengung
  - b. Memasukkan dengan tidak berdengung
  - c. Membaca dengan jelas
  - d. Membaca dengan benar

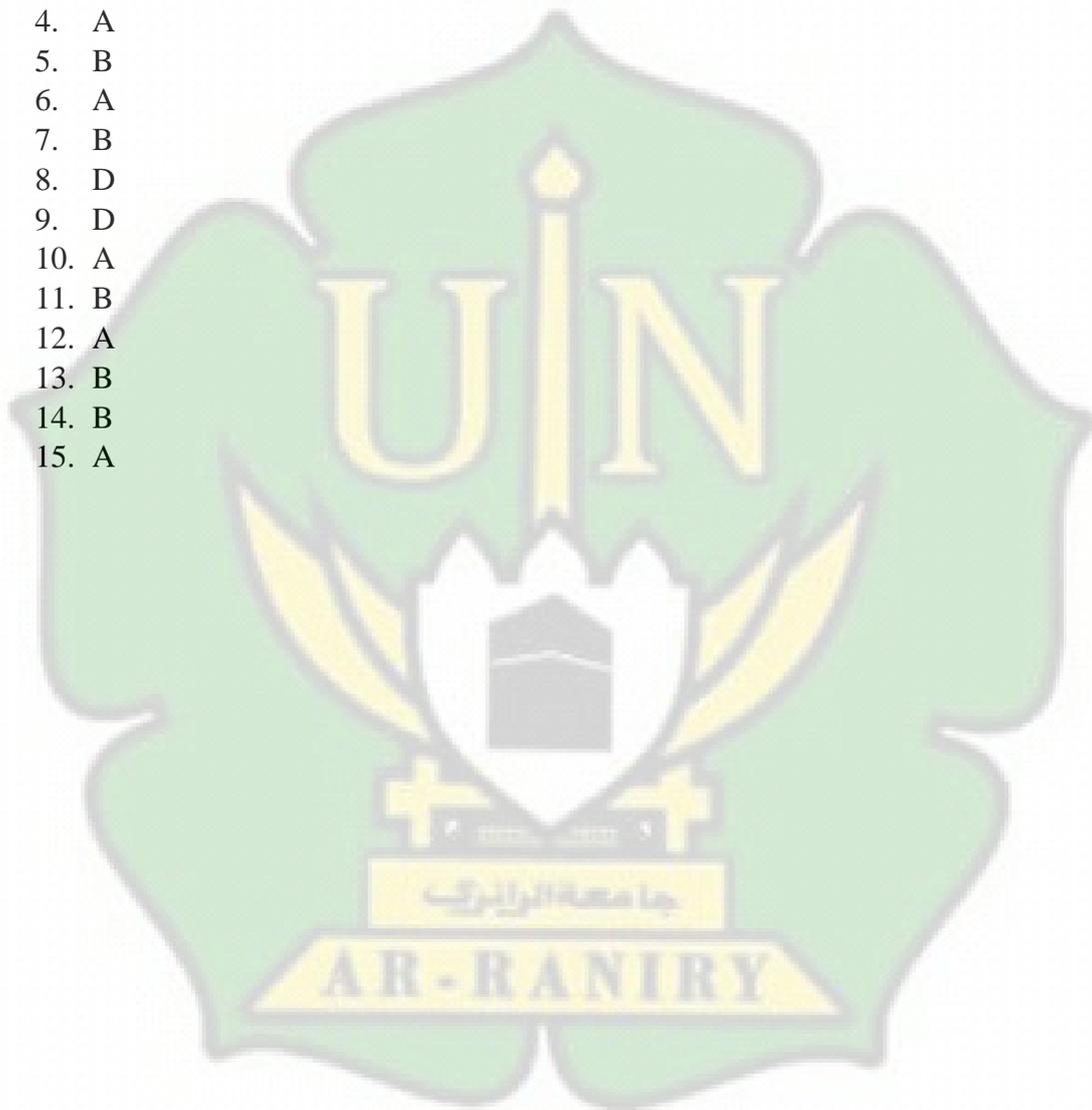
11. Arti dari idgham bilaghunnah adalah....
- Memasukkan dengan dengung
  - Memasukkan dengan tidak berdengung
  - Membaca dengan jelas
  - Membaca dengan benar
12. Arti dari izhar adalah....
- Jelas
  - Samar
  - Berdengung
  - Bergema
13. Hukum bacaan dari kalimat رَزَقَالَكُمْ adalah....
- Idgham Bighunnah
  - Idgham Bilaghunnah
  - Wajibul Ghunnah
  - Ikhfa
14. Hukum bacaan dari kalimat رَسُولٌ أَمِينٌ adalah....
- Ikhfa
  - Izhar
  - Iqlab
  - Qalqalah
15. Hukum bacaan dari kalimat حَيْرَاتِهِ adalah....
- Idgham Bighunnah
  - Idgham Bilaghunnah
  - Wajibul Ghunnah
  - Ikhfa



## Lampiran 8: Kunci Jawaban Tes Soal Siklus I

**KUNCI JAWABAN TES SOAL SIKLUS I**

1. B
2. A
3. B
4. A
5. B
6. A
7. B
8. D
9. D
10. A
11. B
12. A
13. B
14. B
15. A



## Lampiran 9: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II**

Sekolah : TPQ Raudhatul Qur'an

Kelas/Semester : TPA/Ganjil

Materi Pokok : Nun Sukun/Tanwin

Alokasi Waktu : 75 Menit

**A. Kompetensi Dasar**

Hukum Nun Sukun atau Tanwin

**B. Indikator**

- a. Menjelaskan pengertian Ikhfa dan Iqlab
- b. Menemukan huruf-huruf Ikhfa dan Iqlab
- c. Mencari contoh Idzhar, Ikhfa dan Iqlab.
- d. Mempraktikkan contoh bacaan Ikhfa dan Iqlab

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode *game based learning* peserta didik dapat:

- a. Menjelaskan pengertian Ikhfa dan Iqlab
- b. Menemukan huruf-huruf Ikhfa dan Iqlab
- c. Mencari contoh Ikhfa dan Iqlab
- d. Mempraktikkan contoh bacaan Ikhfa dan Iqlab

**D. Materi Pembelajaran**

Hukum nun sukun atau tanwin

- a. Hukum ikhfa
- b. Hukum iqlab

**E. Metode pembelajaran**

*Game based learning*

## F. Langkah-Langkah Pembelajaran (Siklus II)

SIKLUS II		
Kegiatan Pendahuluan		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberi salam dan mengajak semua peserta didik membaca doa sebelum belajar bersama.</li> <li>2. Guru menyapa, menanyakan kabar peserta didik, dan memeriksa kehadiran peserta didik.</li> <li>3. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan tentang hukum nun sukun dan tanwin: "Anak- anak sholeh dan sholeha, apakah kalian tahu apa itu hukum bacaan ikhfa dan iqlab?"</li> <li>4. Guru menjelaskan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran.</li> </ol>	5 Menit
Kegiatan Inti	1. Memilih <i>game</i> sesuai topik	
	Guru memilih <i>game find example</i> dengan materi ikhfa dan iqlab	-
	2. Penjelasan konsep	
	Guru akan menyampaikan materi tentang ikhfa dan iqlab sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik paham mengenai inti materi yang akan dipelajari melalui metode <i>game based learning</i> . Selanjutnya pada langkah ini guru juga akan memberikan penjelasan mengenai <i>game</i> yang akan dimainkan.	10 menit
	3. Aturan	
	Guru menjelaskan aturan-aturan yang harus diikuti oleh peserta didik selama <i>game</i> berlangsung.	5 menit
	4. Memainkan <i>game</i>	
Peserta didik akan belajar melalui metode <i>game based learning</i> dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan oleh guru.	30 menit	
a. Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok		
b. Guru memberikan sebuah wadah besar berisi huruf-huruf idzhar dan idgham yang teracak dan bercampur dengan potongan kertas kecil.		
c. Setiap kelompok mendapat giliran selama 2 menit untuk maju kedepan dan mencari huruf-huruf ikhfa dan iqlab yang tersembunyi dalam wadah		
d. Setelah menemukan huruf-huruf ikhfa dan iqlab selanjutnya peserta didik diminta untuk menempelkan huruf-huruf tersebut di karton		

	<p>yang sudah disediakan sesuai dengan ketentuan hukum nun mati dan tanwin.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>e. Setelah semua huruf ikhfa dan iqlab terpasang dengan benar dan rapi, Setiap kelompok akan diberikan kartu kosong dengan warna yang berbeda.</li> <li>f. Guru meminta setiap kelompok untuk mencari sebanyak mungkin contoh dari ikhfa dan iqlab yang telah ditentukan kemudian menuliskannya di kartu kosong yang guru berikan.</li> <li>g. Guru memberikan waktu yang terbatas untuk peserta didik mencari dan menuliskan contoh sebanyak 10 menit.</li> <li>h. Setelah waktu yang ditentukan habis, guru meminta setiap kelompok untuk menempelkan kartu tersebut pada karton yang telah disediakan sesuai dengan ketentuannya masing-masing.</li> <li>i. Peserta didik mempraktikkan bacaan bacaan dari contoh ikhfa dan iqlab</li> <li>j. Kelompok yang paling banyak menemukan contoh ikhfa dan iqlab adalah pemenang dari <i>game</i> ini.</li> <li>k. Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang menang dan memberikan <i>punishment</i> kepada kelompok yang kalah</li> </ol>	
	5. Merangkum pengetahuan	
	Peserta didik merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari game yang telah dimainkan.	5 menit
<b>Kegiatan Penutup</b>		
	<p>Melakukan Refleksi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab terkait pembelajaran yang dilakukan melalui metode <i>game based learning</i> materi ikhfa dan iqlab, seperti:  “Bagaimana perasaan kalian setelah belajar sambil bermain?”  “Apakah belajar sambil bermain menyenangkan?”</li> <li>2. Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada peserta didik</li> <li>3. Guru membagikan soal post tes kepada peserta didik</li> <li>4. Guru bersama peserta didik membaca doa sesudah belajar dan ditutup dengan doa kafaratul majelis.</li> <li>5. Guru memberikan salam untuk mengakhiri pembelajaran.</li> </ol>	20 Menit

## Lampiran 10: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

**LEMBAR OBSERVASI GURU  
(SIKLUS II)**

**Lembaga Pendidikan** : TPQ Raudhatul Qur'an  
**Kelas/Semester** : TPA/Ganjil  
**Materi** : Ikhfa dan Iqlab  
**Nama Pengamat** : Suci Firly Muzdalifah  
**Hari/Tanggal** : Senin/15 Mei 2023

**A. Pengantar**

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas TPA dengan menerapkan metode *game based learning*, yang diperhatikan adalah aktivitas guru dalam pembelajaran.

**B. Petunjuk:**

1. Berikanlah nilai pada kolom nilai dibawah ini yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Kriteria Penilaian  
 Nilai 1 = apabila guru tidak mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 2 = apabila guru kurang mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 3 = apabila guru cukup mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 4 = apabila guru sangat mampu mengikuti kegiatan dengan baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Kegiatan pendahuluan</b>				
	1. Kemampuan guru dalam mengucapkan salam dan mengajak peserta didik membaca do'a sebelum belajar				
	2. Kemampuan guru dalam mengecek kehadiran peserta didik				
	3. Kemampuan guru dalam melakukan apersepsi				
	4. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi/ menyampaikan tujuan pembelajaran				
	5. Kemampuan guru dalam memberikan penjelasan dan langkah-langkah pembelajaran				

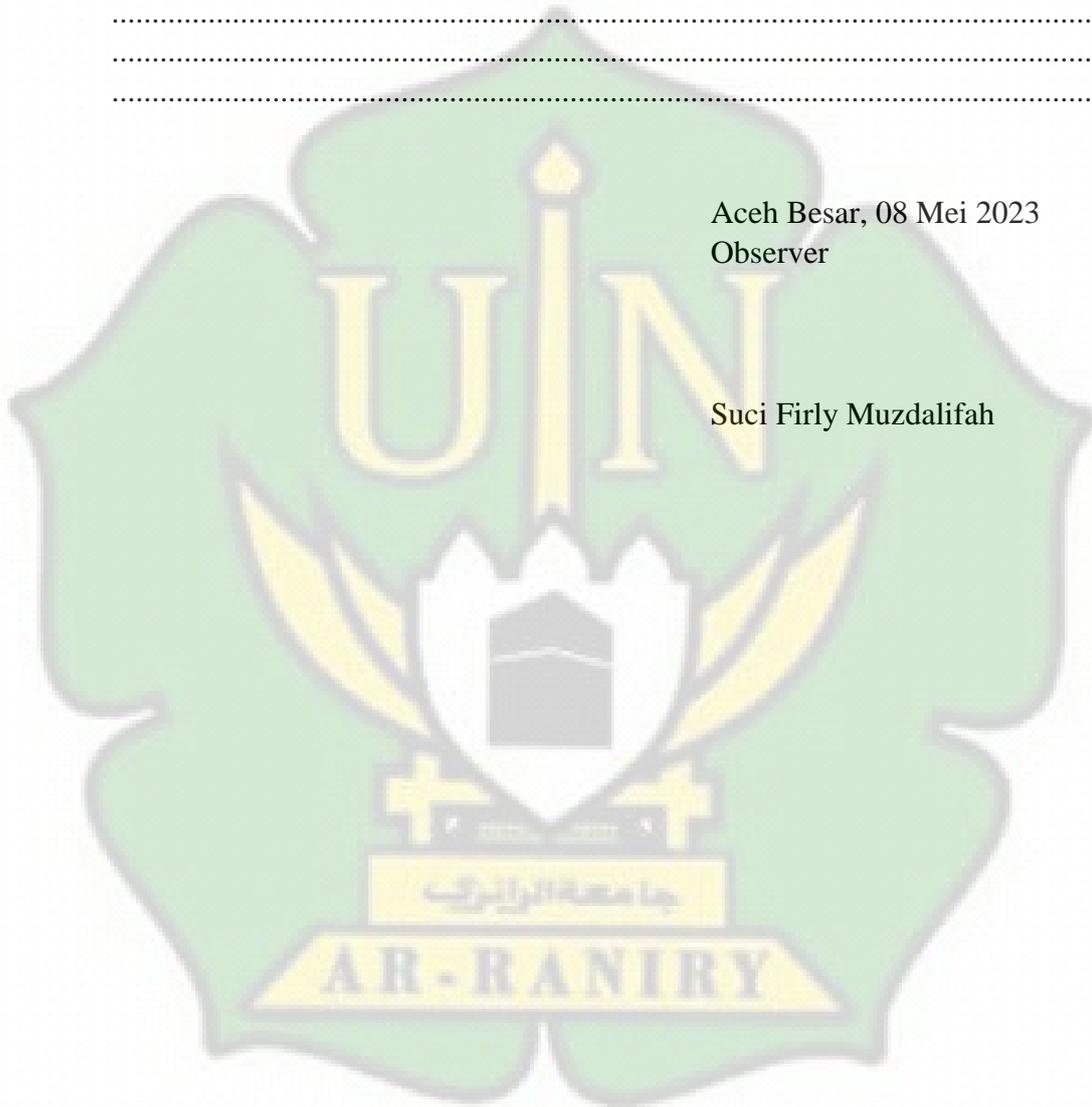
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
	1. Kemampuan guru dalam mengasah pola pikir peserta didik dengan berdiskusi mengenai hukum nun sukun atau tanwin				
	2. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik				
	3. Kemampuan guru dalam menyiapkan media pembelajaran				
	4. Kemampuan guru dalam membagi kelompok belajar dan mengkondisikan peserta didik				
	5. Kemampuan guru dalam menjelaskan langkah-langkah permainan dan membimbing peserta didik dalam pembelajaran				
	6. Kemampuan guru dalam mendemonstrasikan permainan kepada peserta didik				
	7. Kemampuan guru dalam mengarahkan peserta didik dalam bermain dan mengamati jalannya proses pembelajaran				
	8. Kemampuan guru dalam menanggapi dan menjawab pertanyaan dari peserta didik				
9. Kemampuan guru dalam mengelola waktu pembelajaran					
<b>III</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	1. Kemampuan guru dalam menyimpulkan pembelajaran dan memberikan penguatan kepada peserta didik				
	2. Kemampuan guru dalam membagikan soal post test kepada peserta didik				
	3. Kemampuan guru dalam melakukan refleksi				
	4. Kemampuan guru dalam memberikan motivasi kepada peserta didik				
	5. Kemampuan guru dalam menutup pembelajaran dan membaca do'a sesudah belajar				
<b>Jumlah Skor</b>					
<b>Persentase</b>					

**C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Aceh Besar, 08 Mei 2023  
Observer

Suci Firly Muzdalifah



## Lampiran 11: Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK  
(SIKLUS II)**

**Lembaga Pendidikan** : TPQ Raudhatul Qur'an  
**Kelas/Semester** : TPA/Ganjil  
**Materi** : Ikhfa dan Iqlab  
**Nama Pengamat** : Suci Firly Muzdalifah  
**Hari/Tanggal** : Senin/15 Mei 2023

**A. Pengantar**

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas TPA dengan menerapkan metode *game based learning*, yang diperhatikan adalah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

**B. Petunjuk:**

1. Berikanlah nilai pada kolom nilai dibawah ini yang sesuai dengan penilaian anda.
2. Kriteria Penilaian  
 Nilai 1 = apabila peserta didik tidak mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 2 = apabila peserta didik kurang mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 3 = apabila peserta didik cukup mampu mengikuti kegiatan dengan baik  
 Nilai 4 = apabila peserta didik sangat mampu mengikuti kegiatan dengan baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik/saran yang telah disediakan

NO	Aspek Yang Diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	<b>Kegiatan Membuka Pembelajaran</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam menjawab salam dan membaca do'a sebelum belajar				
	2. Kemampuan peserta didik dalam mendengarkan dan menanggapi absensi peserta didik				
	3. Kemampuan peserta didik dalam menanggapi apersepsi yang diberikan oleh guru				

	4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan menanggapi motivasi/penyampaian tujuan pembelajaran				
	5. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan memahami penjelasan dan langkah-langkah pembelajaran				
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam berdiskusi mengenai hukum nun sukun atau tanwin				
	2. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan menanggapi penjelasan materi				
	3. Kemampuan peserta didik dalam mendengarkan dan menanggapi saat pembagian kelompok belajar				
	4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan merespon penjelasan langkah-langkah permainan dan membimbing dari guru				
	5. Kemampuan peserta didik dalam memahami dan menanggapi demonstrasi permainan				
	6. Kemampuan peserta didik dalam bermain dan mengikuti aturan permainan				
	7. Kemampuan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran				
	8. Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan				
	9. Kemampuan peserta didik dalam memberikan pertanyaan				
<b>III</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	1. Kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan pembelajaran dan memahami penguatan yang diberikan oleh guru				
	2. Kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal post test				

3. Kemampuan peserta didik dalam menyimak dan merespon refleksi				
4. Kemampuan peserta didik dalam menyimak motivasi				
5. Kemampuan peserta didik membaca do'a sesudah belajar dan menjawab salam				
<b>Jumlah</b>				
<b>Persentase</b>				

### C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

.....

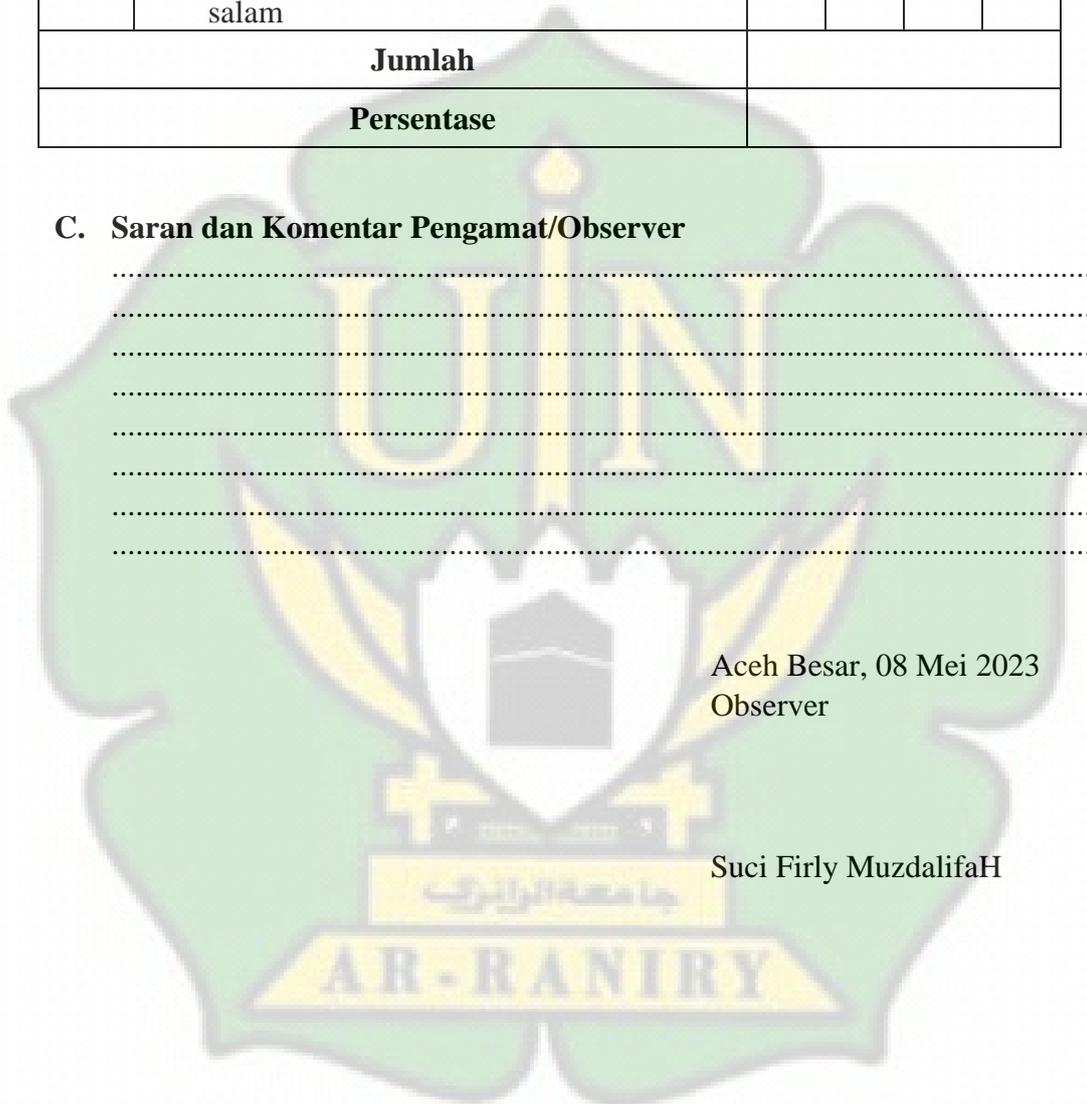
.....

.....

.....

Aceh Besar, 08 Mei 2023  
Observer

Suci Firly MuzdalifaH



## Lampiran 12: Soal Tes Siklus II

**SOAL TES SIKLUS II**

Nama Peserta didik :

Tanggal/Hari :

1. Apabila terdapat nun mati (نْ) atau tanwin (ًّّ) bertemu dengan huruf ta (ت), maka hukum bacaannya adalah?
  - a. Qalqalah
  - b. Idgham mimi
  - c. Wajibul Ghunnah
  - d. Ikhfa
2. Apabila terdapat nun mati (نْ) atau tanwin (ًّّ) bertemu dengan huruf dza (ذ), maka hukum bacaannya adalah?
  - a. Ikhfa
  - b. Izhar
  - c. Iqlab
  - d. Qalqalah
3. Apabila terdapat nun mati (نْ) atau tanwin (ًّّ) bertemu dengan huruf ba (ب), maka hukum bacaannya adalah?
  - a. Iqlab
  - b. Idgham mimi
  - c. Wajibul Ghunnah
  - d. Ikhfa
4. Jumlah huruf ikhfa adalah....
  - a. 11
  - b. 10
  - c. 15
  - d. 20
5. Jumlah huruf iqlab adalah....
  - a. 1
  - b. 2
  - c. 7
  - d. 4
6. Arti dari ikhfa adalah....
  - a. Jelas
  - b. Tidak jelas
  - c. Samar-samar
  - d. Membalikkan
7. Arti dari iqlab adalah....
  - a. Menggoncangkan
  - b. Membalikkan
  - c. Menjelaskan
  - d. Mendengungkan
8. Dibawah ini yang merupakan huruf dari iqlab adalah....
  - a. ب
  - b. ل dan ب
  - c. ي
  - d. م dan ي
9. Dibawah ini yang termasuk huruf dari ikhfa adalah....
  - a. ا - غ - ت - ث
  - b. د - ج - ف - ق
  - c. ط - ك - م - ن
  - d. ط - ظ - ب - ش

10. Dibawah ini yang tidak termasuk huruf ikhfa adalah....

- |      |      |
|------|------|
| a. ش | c. ج |
| b. و | d. ص |

11. Dibawah ini yang merupakan contoh dari hukum bacaan ikhfa adalah....

- |                     |               |
|---------------------|---------------|
| a. فَمَنْ يَّعْمَلْ | c. مِنْ غِلٍّ |
| b. مِنْ هَادٍ       | d. مِنْ جُوعٍ |

12. Dibawah ini yang termasuk hukum bacaan iqlab adalah....

- |                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| a. أَنْفُسِهِمْ     | c. سَمِيعٌ بَصِيرٌ     |
| b. جَنَّاتٍ تَجْرِي | d. قَرْنٍ مَّكَّنَهُمْ |

13. Hukum bacaan dari kalimat سَمِيعٌ بَصِيرٌ adalah?

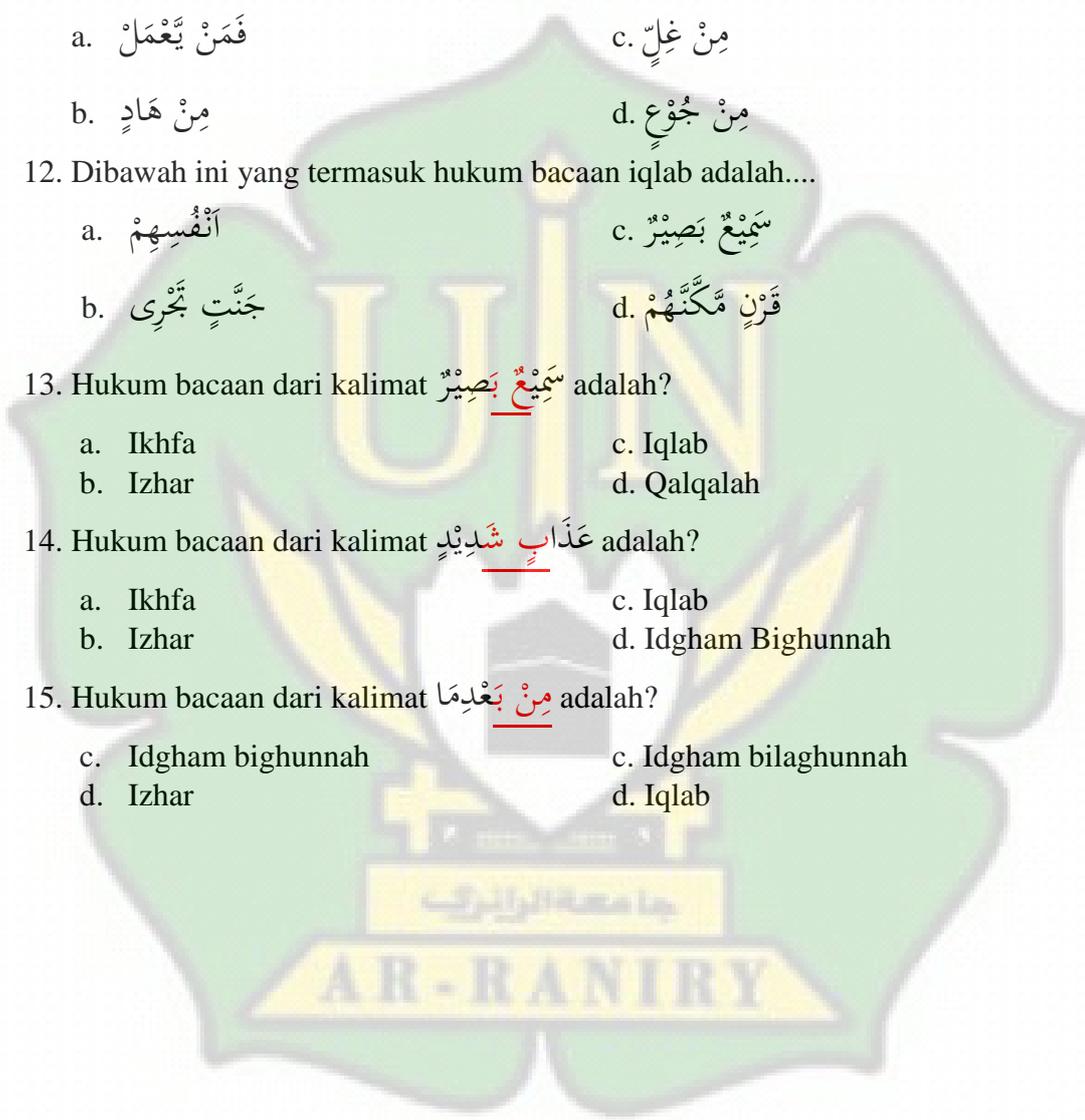
- |          |             |
|----------|-------------|
| a. Ikhfa | c. Iqlab    |
| b. Izhar | d. Qalqalah |

14. Hukum bacaan dari kalimat عَذَابٍ شَدِيدٍ adalah?

- |          |                     |
|----------|---------------------|
| a. Ikhfa | c. Iqlab            |
| b. Izhar | d. Idgham Bighunnah |

15. Hukum bacaan dari kalimat مِنْ بَعْدِ مَا adalah?

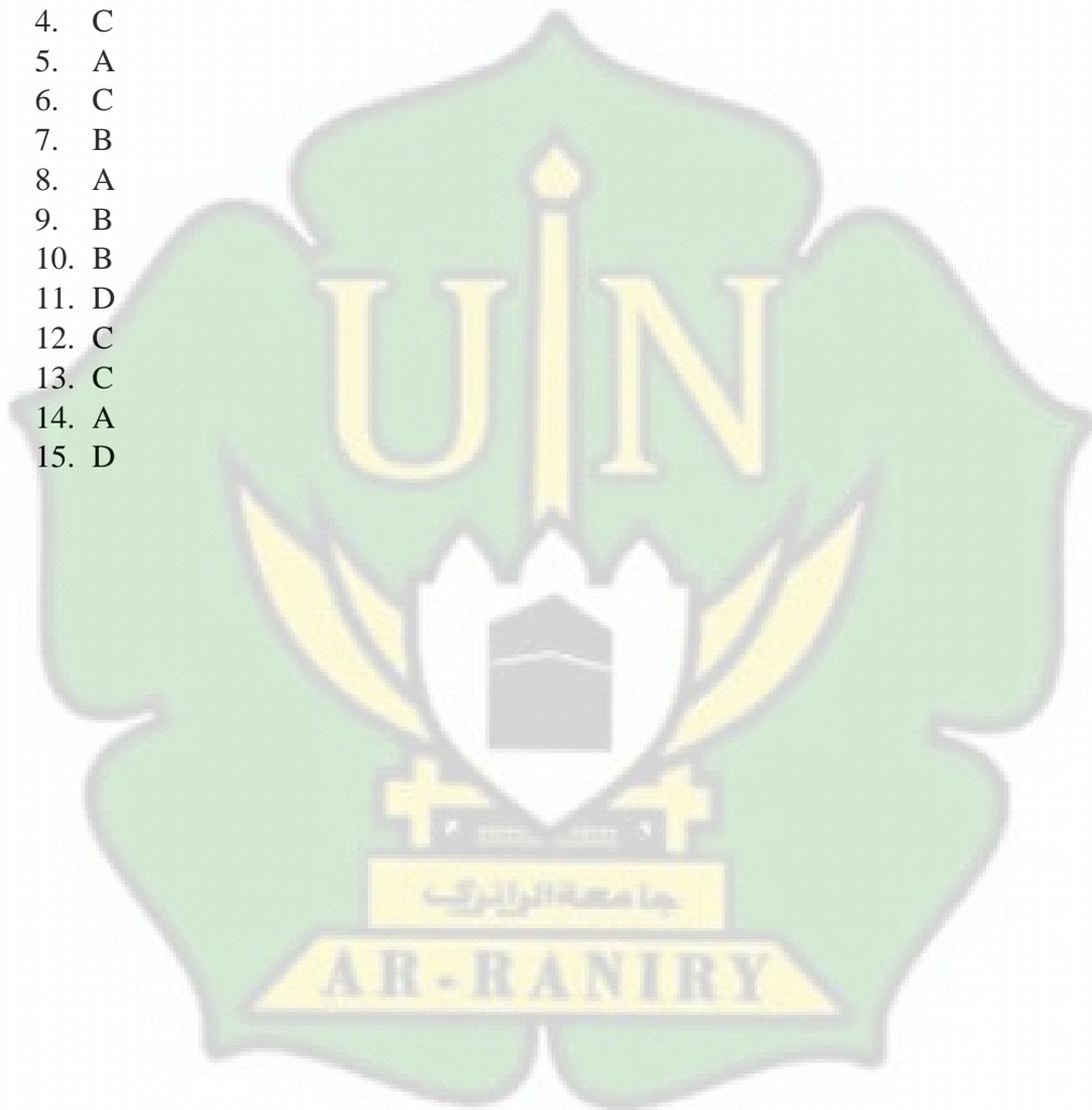
- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| c. Idgham bighunnah | c. Idgham bilaghunnah |
| d. Izhar            | d. Iqlab              |



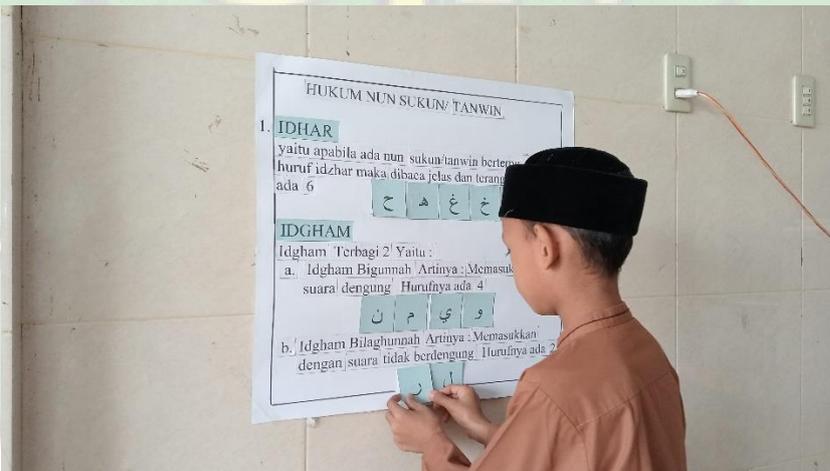
## Lampiran 13: Kunci Jawaban Tes Soal Siklus II

**KUNCI JAWABAN SOAL TES SIKLUS II**

1. D
2. A
3. A
4. C
5. A
6. C
7. B
8. A
9. B
10. B
11. D
12. C
13. C
14. A
15. D

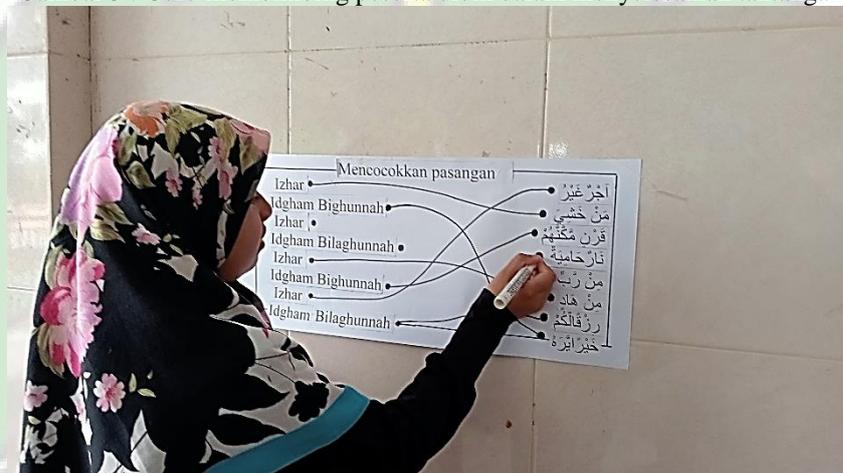


## Lampiran 14: Dokumentasi

**DOKUMENTASI****A. Dokumentasi Pembelajaran Siklus I (Tanggal/Hari : 15 Mei 2023/Senin)**Gambar 1: Guru memberikan penjelasan langkah-langkah *game based learning*Gambar 2 : Peserta didik menempelkan *card mach*



Gambar 3 : Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan tantangan



Gambar 4 : Peserta didik memainkan game mencocokkan pasangan



Gambar 5 : Guru membagikan soal post tes siklus I



Gambar 6: Peserta didik mengerjakan post tes siklus I

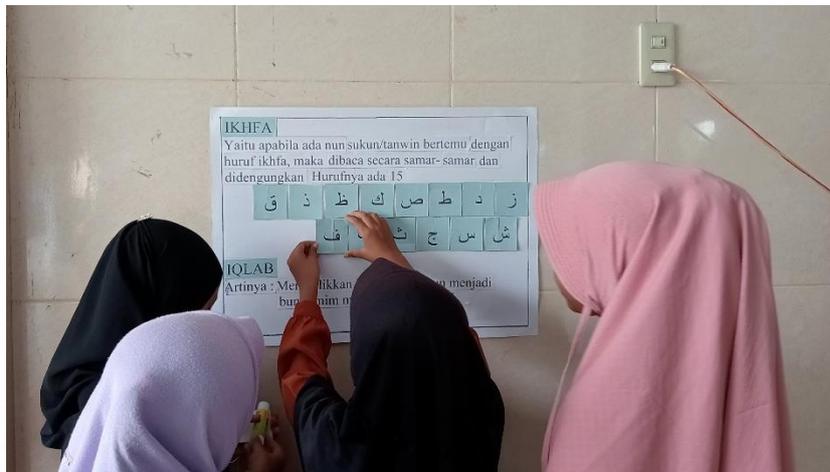
#### B. Dokumentasi Pembelajaran Siklus II (Tanggal/Hari: 15 Mei 2023/Senin)



Gambar 7 : Guru memberikan penjelasan langkah-langkah *game based learning* kepada peserta didik



Gambar 8 : Peserta didik mencari kartu huruf-huruf Ikhfa dan Iqlab



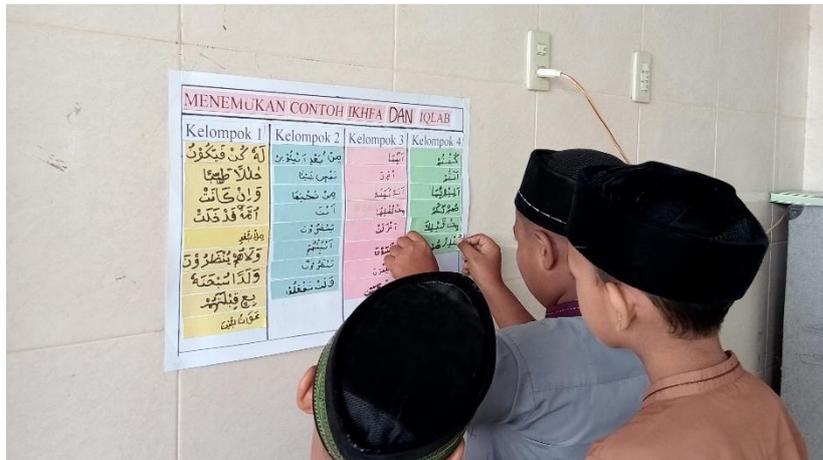
Gambar 9 : Peserta didik menempelkan kartu huruf-huruf Ikhfa dan Iqlab



Gambar 10 : Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan tantangan *game*



Gambar 11 : Peserta didik sedang menyelesaikan tantangan mencari contoh Ikhfa dan Iqlab



Gambar 12 : Peserta didik menempelkan contoh Ikhfa dan Iqlab

### C. Dokumentasi Siklus II (Tanggal/Hari: 16 Mei 2023/Selasa)



Gambar 13 : Guru membagikan soal post test siklus II



Gambar 14 : Peserta didik mengerjakan soal post test siklus II