

**METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TPQ DI MASJID**

NURUL YAQIN BEKASI

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)



Oleh:

Muhammad Fakhruddin

41182911210001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI

2025 M /1447 H

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TPQ DI MASJID NURUL YAQIN BEKASI

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)

Oleh

MUHAMMAD FAKHRUDDIN
41182911210001

Pembimbing:



SITI ASIAH, M.A.
NIDN. 20220067401

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI

2025 M/1447 H

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG

Skripsi berjudul "METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TPQ DI MASJID NURUL YAQIN BEKASI" telah diujikan dalam sidang munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam 45 pada tanggal 4 November 2025. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam.

Bekasi, 4 November 2025

Sidang Munaqasyah

Dekan/
Ketua Sidang



Dr. Akmal Rizki Gunawan Hsb., M.A
NIDN. 040049201

Ketua Program Studi/
Sekrertaris Merangkap
Penguji 1

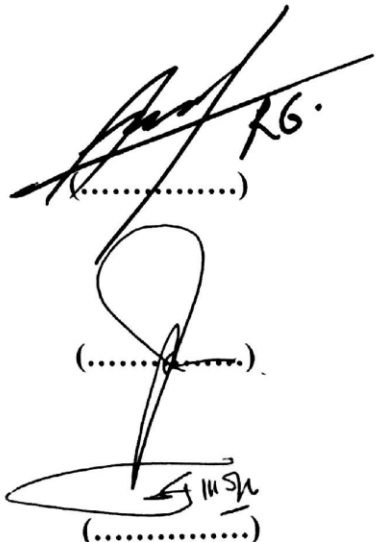


Dr. Irham, MA. Pd
NIDN. 0406058602

Penguji II : Dr. Akmal Rizki Gunawan Hsb., M.A
NIDN. 040049201

Penguji III : Abdul Ghofur, M. Ud
NIDN. 042018302

Penguji IV : Siti Asiah, M.A
NIDN. 20220067401



(.....)
(.....)
(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Fakhruddin

NPM : 41182911210001

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TPQ DI MASJID NURUL YAQIN BEKASI”** adalah benar merupakan karya saya sendiri dan tidak melakukan tindakan plagiat dalam penyusunannya. Adapun kutipan yang ada dalam penyusunan karya ini telah saya cantumkan sumber kutipannya dalam skripsi. Saya bersedia melakukan proses yang semestinya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku jika skripsi saya sebagian atau keseluruhan merupakan plagiat dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan semestinya.

Bekasi, 16 Oktober 2025



Muhammad Fakhruddin

41182911210001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Huruf Arab	Huruf Latin	Keterangan
ا	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	b	Be
ت	t	Te
ث	th	Te dan Ha
ج	j	Je
ح	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kh	Ka dan Ha
د	d	De
ذ	dh	De dan Ha
ر	r	Er
ز	z	Zet
س	s	Es
ش	sh	Es dan Ha
ص	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓ	Ze (dengan titik di bawah)
ع	‘	Koma terbalik di atas hadap kanan
غ	gh	Ge dan Ha
ف	f	Ef
ق	q	Qo
ك	k	Ka
ل	l	El
م	m	Em
ن	n	En
و	w	We
هـ	h	Ha
ء		Apostrop
ي	y	Ya

ABSTRAK

MUHAMMAD FAKHRUDDIN: 41182911210001 **“METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TPQ DI MASJID NURUL YAQIN BEKASI”** Skripsi, Bekasi : Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam “45” Bekasi 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat, motivasi, dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur’an di TPQ Masjid Nurul Yaqin Bekasi. Fenomena tersebut muncul akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton, bersifat satu arah, dan kurang interaktif, sehingga siswa menjadi pasif dan mudah kehilangan fokus. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menerapkan metode game based learning sebagai alternatif pendekatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar Al-Qur’an.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode game based learning dilakukan di TPQ Masjid Nurul Yaqin Bekasi serta untuk menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 20 peserta didik, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes hasil belajar, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek keaktifan dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode game based learning. Nilai rata-rata pra-siklus sebesar 51 (materi idzhar-idgham) dan 49,5 (materi ikhfa-iqlab) meningkat menjadi 68 pada siklus I, kemudian mencapai 81,5 pada siklus II dengan kategori baik. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, memperkuat motivasi, dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat di kalangan siswa. Dengan demikian, penerapan metode game based learning dapat direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Al-Qur’an di lembaga pendidikan dasar keagamaan.

Kata Kunci : Game Based Learning, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar.

ABSTRACT

MUHAMMAD FAKHRUDDIN: 41182911210001. **“THE GAME-BASED LEARNING METHOD IN ENHANCING STUDENTS’ LEARNING ACTIVENESS AT TPQ MASJID NURUL YAQIN BEKASI”** Undergraduate Thesis, Bekasi: Department of Islamic Religious Education, Islamic University “45” Bekasi, 2025.

This research was motivated by the low interest, motivation, and activeness of students in participating in Qurʿan learning activities at TPQ Masjid Nurul Yaqin Bekasi. This phenomenon emerged as a result of a monotonous, one-way, and less interactive learning method, causing students to become passive and easily lose focus. Such conditions indicate the need for innovation in learning strategies that can create a more engaging, enjoyable, and participatory classroom atmosphere. Therefore, this study applies the game-based learning method as an alternative approach to increase students’ engagement in the Qurʿan learning process.

The purpose of this study was to determine how the game-based learning method was implemented at TPQ Masjid Nurul Yaqin Bekasi and to analyze its effectiveness in improving students’ learning activeness. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. Each cycle consisted of the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 20 students, with data collected through observation, achievement tests, and interviews.

The results of the study showed a significant improvement in both students’ activeness and learning outcomes after the implementation of the game-based learning method. The average pre-cycle scores of 51 (for the material *Idzhar-Idgham*) and 49.5 (for *Ikhfa-Iqlab*) increased to 68 in the first cycle and reached 81.5 in the second cycle, categorized as good. This improvement indicates that game-based learning successfully created a more dynamic and enjoyable learning environment, strengthened motivation, and fostered a healthy competitive spirit among students. Therefore, the implementation of game-based learning can be recommended as an innovative strategy to enhance students’ activeness and learning achievement in Qurʿan education at basic religious learning institutions.

Keywords: Game Based Learning, Learning Activeness, Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “*METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA TPQ DI MASJID NURUL YAQIN BEKASI” ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Islam “45” Bekasi.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr.Amin, S.Pd., M.Si. selaku Rektor Universitas Islam 45 Bekasi.
2. Bapak Dr. Akmal Rizki Gunawan, Hsb,Th.I.,M.A. Selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam 45 Bekasi.
3. Bapak Dr. Irham, S.Pd.I, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universita Islam 45 Bekasi.
4. Ibu Siti Asiah, M.A. selaku pembimbing akademik dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, semangat, motivasi, serta bimbingan dengan sabar dan ikhlas sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Terima kasih sebesar-besarnya kepada Ustadz Cecep Sunandar dan Ustadzah Alin Marlina yang telah banyak membantu selama proses penelitian semoga Allah membalas semua kebaikan.
6. Terutama kepada kedua orang tua yang sudah berjasa dalam hidup saya yang telah berjuang sampai bisa ke tahap skripsi dan meraih gelar S1,

tanpa ridho dan kekuatan do‘a mereka maka saya bukan lah apa-apa.

Terima kasih banyak untuk semuanya.

7. Tidak lupa juga kepada sahabat seperjuangan di bangku kuliah yang telah banyak membantu baik dalam proses belajar, diskusi akademik, maupun saling menyemangati dalam menghadapi tantangan penyusunan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kesalahan dan kekurangan di dalamnya. Saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan orang lain.

Wassalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Penulis

Muhammad Fakhrudin

DAFTAR ISI

COVER HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	10
1. Identifikasi Masalah	10
2. Batasan Masalah	10
3. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Sistematika Penulisan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Pustaka/Teori	15
1. Metode Pembelajaran	15
2. <i>Game Based Learning</i>	18
3. Hasil Belajar.....	21
4. Keaktifan Belajar.....	22
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	25
C. Kerangka Pemikiran	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Waktu dan Tempat Penelitian	29
B. Jenis Penelitian	29
C. Sumber Data	32
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Profil TPQ Nurul Yaqin Bekasi.....	39

1. Sejarah Singkat TPQ Nurul Yaqin Bekasi	39
2. Visi dan Misi TPQ Nurul Yaqin Bekasi	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian	60
1. Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> di TPQ Masjid Nurul Yaqin Bekasi	61
2. Keaktifan Belajar Siswa setelah Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i>	63
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	73
HASIL CEK PLAGIASI	107
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Siklus I	71
Lampiran 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	74
Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa Siklus I	77
Lampiran 4 Soal Tes Siklus I.....	80
Lampiran 5 RPP Siklus II	83
Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	85
Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	88
Lampiran 8 Soal Tes Siklus II	91
Lampiran 9 Instrumen Wawancara untuk Pengajar TPQ	94
Lampiran 10 Instrumen Wawancara untuk Siswa TPQ.....	96
Lampiran 11 Jawaban Wawancara	97
Lampiran 12 Surat Keterangan Hasil Ujian Komprehensif.....	104
Lampiran 13 Frekuensi Bimbingan	105
Lampiran 12 Dokumentasi	106