

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan keseluruhan upaya yang dilakukan oleh pemerintah, masyarakat, sekolah, dan keluarga melalui berbagai kegiatan seperti kursus, pelatihan, dan sebagainya, yang diselenggarakan oleh lembaga formal, informal, maupun nonformal, serta berlangsung sepanjang hayat guna mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan aktif dalam berbagai kegiatan.¹ Fungsi dan tujuan pendidikan tersebut mencerminkan karakter pribadi yang diharapkan terbentuk pada peserta didik melalui proses pendidikan. Ketentuan dalam undang-undang ini memberikan dampak yang mendesak bagi seluruh penyelenggaraan pendidikan, baik yang bersifat formal, nonformal, maupun informal, untuk selalu mengarahkan program-program mereka pada pengembangan karakter (*character building*) peserta didik, yang memiliki ciri-ciri pribadi sebagaimana tercantum dalam tujuan tersebut.²

Peserta didik melihat sekolah sebagai tempat untuk mewujudkan impian dan cita-cita mereka. Di sisi lain, para orang tua menaruh harapan besar kepada sekolah agar mampu membentuk anak-anak mereka menjadi individu yang cerdas, memiliki keterampilan, serta berakhlak mulia. Harapan terhadap pendidikan dalam menunjang perkembangan anak memang berbeda-beda tergantung pada orientasi dan tujuan yang dianut oleh masing-masing negara

¹ Nur Hidayah and Santika Lya Diah Pramesti, "Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan," *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (May 2023): 94–106, <https://doi.org/10.28918/ijjee.v3i1.1012>.

² *Dasar Dasar Konseling* (Perdana Publishing).

atau bangsa. Namun, langkah awal yang penting dalam pendidikan adalah menanamkan fondasi agama yang kokoh pada anak-anak sebagai bekal menghadapi kehidupan. Dengan dasar keagamaan yang kuat, seseorang diharapkan mampu bersikap lebih bijak, dewasa, dan berhati-hati dalam membuat keputusan di masa depan, karena pendidikan agama merupakan inti spiritual dari keseluruhan proses pendidikan.

Secara historis, pendidikan keagamaan berbasis masyarakat memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan sosial. Keberadaannya menjadi semakin vital karena jenis layanan pendidikan ini berkembang seiring dengan aspirasi dan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan keagamaan perlu dibina, diberi kesempatan untuk berkembang, dan ditingkatkan kualitasnya. Secara khusus, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 55 tahun 2007, pasal 24 ayat (1), yang mengatur tentang pendidikan agama dan pendidikan keagamaan. Kebijakan ini menjelaskan bahwa tujuan pendidikan Al-Qur'an adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, memahami, serta mengamalkan isi kandungan Al-Qur'an.³

Pendidikan yang menanamkan keimanan dan ketaqwaan yang berfokus pada ajaran Al-Qur'an adalah satu-satunya cara untuk menyelamatkan generasi yang akan datang. Al-Qur'an memang merupakan solusi yang ampuh untuk menyembuhkan penyakit moral, seperti yang dijelaskan dalam surat Al-Isra' ayat 82.

³ Noor Khubbi Milatiah, "Implementasi Metode An-Nahdliyah Dalam Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas VII MTs Ma'arif 04 Kecamatan Rumbia Kabupaten Lampung Tengah" (undergraduate, IAIN Metro, 2021), <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4948/>.

وَنُنَزِّلُ مِنَ الْقُرْآنِ مَا هُوَ شِفَاءٌ وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ وَلَا يَزِيدُ الظَّالِمِينَ إِلَّا
خَسَارًا ﴿٨٢﴾

Artinya : “ Dan Kami turunkan dari Al-Qur’an suatu yang menjadi penawar (obat) dan rahmat bagi orang-orang yang beriman dan Al-Qur’an itu tidak akan menambah kepada orang-orang yang zhalim selain kerugian ”

Islam memerintahkan umatnya untuk mempelajari dan mengajarkan Al-Qur'an, karena Al-Qur'an merupakan sumber utama ajaran Islam yang mencakup segala aspek kehidupan manusia. Tugas ini merupakan tanggung jawab bersama, terutama bagi orang tua. Pendidikan Al-Qur'an menjadi sangat penting untuk diperhatikan, mengingat Al-Qur'an mengandung ajaran yang dapat membantu mengatasi masalah moral yang terjadi saat ini. Al-Qur'an adalah kitab petunjuk, sebagaimana tercatat dalam sejarah turunnya. Hal ini juga sesuai dengan penegasan Al-Qur'an: petunjuk bagi umat manusia, penjelasan tentang petunjuk, dan pembeda antara yang hak dan yang batil (QS. 2:185).⁴

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنْزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ هُدًى لِّلنَّاسِ وَبَيِّنَاتٍ مِّنَ الْهُدَى
وَالْفُرْقَانِ فَمَن شَهِدَ مِنْكُمُ الشَّهْرَ فَلْيَصُمْهُ وَمَن كَانَ مَرِيضًا أَوْ عَلَى سَفَرٍ
فَعِدَّةٌ مِّنْ أَيَّامٍ أُخَرَ يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ وَلِتُكْمِلُوا
الْعِدَّةَ وَلِتُكَبِّرُوا اللَّهَ عَلَى مَا هَدَاكُمْ وَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿١٨٥﴾

⁴ M. Quraish Shihab, “Membumikan” Al-Quran: fungsi dan peran wahyu dalam kehidupan masyarakat (.Penerbit Mizan, 1992).

Artinya : “Bulan Ramadan adalah (bulan) yang di dalamnya diturunkan Al-Qur’an sebagai petunjuk bagi manusia dan penjelasan-penjelasan mengenai petunjuk itu serta pembeda (antara yang hak dan yang batil). Oleh karena itu, siapa di antara kamu hadir (di tempat tinggalnya atau bukan musafir) pada bulan itu, berpuasalah. Siapa yang sakit atau dalam perjalanan (lalu tidak berpuasa), maka (wajib menggantinya) sebanyak hari (yang ditinggalkannya) pada hari-hari yang lain. Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran. Hendaklah kamu mencukupkan bilangannya dan mengagungkan Allah atas petunjuk-Nya yang diberikan kepadamu agar kamu bersyukur.”

Al-Qur’an merupakan pedoman hidup bagi umat manusia, sehingga penting untuk dibaca dan dipahami maknanya karena dapat membimbing manusia menuju jalan yang benar. Bahkan seorang muslim yang membaca Al-Qur’an meskipun dengan kesulitan atau terbata-bata tetap akan memperoleh pahala. Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab setiap muslim untuk membiasakan anak-anaknya sejak dini belajar membaca Al-Qur’an dan memahami isi kandungannya.⁵ Untuk mendukung pembelajaran baca tulis Al-Qur’an di perlukan sebuah model atau metode pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam belajar membaca Al-Qur’an.

Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran mengacu pada pendekatan, strategi, dan teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi proses belajar peserta didik. Tujuan dari penerapan metode ini adalah untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi, sekaligus

⁵ Muhammad Syaifullah et al., “Analisis Kemampuan Membaca Dan Menulis Al-Qur’an Pada Siswa Kelas V MI/SD,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (June 2022): 11413–17, <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4256>.

mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan metode yang tepat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti karakteristik siswa, materi yang diajarkan, tujuan pembelajaran, dan kondisi lingkungan belajar. Metode yang bervariasi dan kreatif dapat meningkatkan partisipasi siswa serta mendorong terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.⁶

Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan kompetensinya agar proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai keberhasilan pembelajaran,⁷ yang sekaligus menjadi dasar evaluasi bagi guru dalam memperbaiki dan meningkatkan proses mengajar. Seperti dikemukakan oleh Purwanto (dalam M. Thobroni), keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk peran guru dan metode mengajarnya. Sikap guru, variasi strategi pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran turut berkontribusi dalam menentukan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Penggunaan metode pembelajaran dalam dunia pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap jalannya proses belajar serta pencapaian hasil belajar. Di era modern ini, berbagai metode pembelajaran telah diterapkan, seperti metode karya wisata, eksperimen, permainan, dan lainnya. Metode pembelajaran memegang peran penting sebagai sarana motivasi, strategi pengajaran, dan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena perannya yang krusial, metode pembelajaran tidak hanya diterapkan di pendidikan formal,

⁶ Sekar Ayu Wulandari and Sani Safitri, *Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 4 Pagar Alam*, 2, no. 1 (2024).

⁷ “Belajar & Pembelajaran : Teori Dan Praktik / M. Thobroni; Editor, Meita Sandra | Dinas Perpustakaan Dan Arsip Daerah DIY,” <https://balaiyanpus.jogjapro.go.id>

tetapi juga penting untuk digunakan dalam pendidikan nonformal. Selain metode, media pembelajaran juga merupakan elemen penting yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menyempurnakan proses pembelajaran.⁸ Tak hanya memanfaatkan media yang sudah tersedia, guru juga dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran sendiri sesuai kebutuhan.⁹

Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Kreativitas sendiri mencakup kemampuan dalam menghasilkan gagasan baru, solusi inovatif, serta cara berpikir yang tidak biasa. Untuk mendukung hal ini, dibutuhkan lingkungan belajar yang kondusif serta peran aktif pendidik dalam mendorong siswa berpikir secara kreatif.¹⁰ Pengakuan dan apresiasi terhadap ide-ide kreatif siswa juga diperlukan agar mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus mengembangkan potensi kreatifnya.

Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan Islam nonformal yang ditujukan bagi anak-anak usia taman kanak-kanak hingga sekolah dasar.¹¹ Seperti yang diketahui bahwa membaca Al-Qur'an dengan benar merupakan kewajiban bagi setiap muslim

⁸ Neni Netriana and Annisaul Khairat, "Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Menggunakan Adobe Animate Cc 21 Materi Hukum Bacaan Mad Iwad, Mad Layyin, Dan Mad Arid Lissukun," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 4 (October 2022): 310–17, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.123>.

⁹ Rifky Praditya Wirawan and Edy Sulistiyo, "Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9, no. 03 (September 2020): 507–16, <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p507-516>.

¹⁰ Dita Dwi Rahayu, Siti Halimatus Sakdiyah, and Denna Delawanti Chrisyarani, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV," *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 2, no. 1 (April 2022): 1–9, <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v2i1.354>.

¹¹ "Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbantuan Schoology Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmetika | Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika," 2025, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm/article/view/11482?>

dan muslimah. Namun, kemampuan tilawah di kalangan umat Islam masih cukup memprihatinkan. Hal ini tercermin dari rendahnya tingkat interaksi masyarakat dengan Al-Qur'an, terutama di kalangan murid. Hal ini terlihat dalam data survey yang dilakukan oleh Kementrian Agama pada tahun 2023, walaupun dinilai tinggi dengan skor 61,51%, akan tetapi yang dapat membaca Al-Qur'an dengan lancar sesuai tajwid hanya 44,57%.¹²

Terdapat berbagai faktor yang menyebabkan kondisi ini, di antaranya adalah metode pengajaran yang kurang praktis, kekurangan guru yang kompeten, serta kesadaran yang rendah pada sebagian pribadi tentang pentingnya tajwid Al-Qur'an, yang mengakibatkan kurangnya minat untuk belajar membaca dengan benar. Akibatnya, tidak sedikit anak yang merasa jenuh dan menunjukkan keengganan atau rasa malas untuk rutin datang ke TPQ, karena proses belajar dirasa tidak menyenangkan dan cenderung memberatkan.¹³ Tantangan ini menjadi semakin berat di era digital, di mana anak-anak telah terbiasa dengan stimulasi visual dan interaktivitas tinggi dari gawai dan permainan video, sehingga metode pembelajaran konvensional terasa semakin usang dan tidak mampu bersaing untuk merebut perhatian mereka. Jika kondisi ini dibiarkan, ada risiko terbentuknya generasi yang memiliki jarak dengan Al-Qur'an, tidak hanya dalam kemampuan membaca, tetapi juga dalam pemahaman dan pengamalan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari, yang bertentangan dengan tujuan utama pendidikan karakter.

¹² Kemenag, "Survei Kemenag, Indeks Literasi Al-Qur'an Kategori Tinggi," <https://kemenag.go.id>, accessed November 11, 2025, <https://kemenag.go.id/nasional/survei-kemenag-indeks-literasi-al-qur-an-kategori-tinggi-w0A7W>.

¹³ Valda Isabellapavytha, Ainin Munawaroh, and Munawir, "Kurangnya Minat Remaja Dalam Belajar Al-Qur'an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi," *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2 (December 2023): 460–75, <https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7535>.

Hal ini juga berlaku di TPQ Masjid Nurul Yaqin Bekasi. Berdasarkan hasil observasi awal di tingkat TPA, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran Al-Qur'an belum berlangsung secara optimal. Hal ini terlihat dari masih kurangnya respons positif peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, serta sebagian dari mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh para pengajar. Pembelajaran di TPQ juga tampak monoton dan kurang menarik, sehingga menimbulkan kesan membosankan bagi peserta didik. Kesan membosankan ini termanifestasi dalam perilaku peserta didik yang seringkali tidak fokus, mudah mengalihkan perhatian, mengobrol dengan temannya, atau tampak lesu saat proses belajar mengajar berlangsung, yang merupakan indikasi dari rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar. Situasi ini tak jarang menimbulkan kekhawatiran dari pihak orang tua, yang mengeluhkan lambatnya perkembangan kemampuan mengaji anak mereka atau bahkan keengganan anak untuk berangkat ke TPQ.

Berdasarkan pengamatan lanjutan, permasalahan tersebut disebabkan oleh minimnya inovasi dalam pembelajaran, termasuk dalam penggunaan metode. Guru cenderung hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, menulis, tanya jawab, dan pemberian tugas, tanpa bantuan media atau alat peraga. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, sementara proses pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher centered*). Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memperbaiki dan memperkaya metode penyampaian materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Salah satu metode pembelajaran yang banyak diterapkan saat ini adalah *Game Based Learning*. Metode ini mengintegrasikan elemen permainan seperti aturan, tantangan, poin, dan interaksi berbasis game dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi, keterampilan, maupun konsep tertentu. *Game Based Learning* telah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, dari tingkat dasar hingga pendidikan tinggi serta pelatihan profesional. Seiring kemajuan teknologi, penggunaan platform dan aplikasi pembelajaran berbasis game menjadi semakin mudah diakses oleh pendidik. Pendekatan ini juga mendorong seseorang untuk belajar secara kolaboratif, mengemukakan pendapat, serta berdiskusi secara aktif dengan teman sekelas.¹⁴

Penyampaian pembelajaran Al-Qur'an kepada anak-anak perlu dilakukan dengan pendekatan yang tepat agar tercipta proses belajar yang berkualitas. Untuk itu, guru perlu memahami dan memperhatikan kebutuhan serta karakteristik anak. Salah satu cara efektif untuk menarik minat belajar anak adalah dengan mengintegrasikan unsur bermain ke dalam proses pembelajaran. Bermain merupakan aktivitas yang sangat melekat dalam kehidupan anak-anak dan menjadi bagian dari dunia mereka. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak merasa senang dan nyaman, tetapi juga memiliki manfaat besar bagi perkembangan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti (2023) dimana penerapan metode *game based learning* dapat

¹⁴ “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day | Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial,”
<https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/view/2967?>

meningkatkan aktivitas guru, peserta didik dan hasil belajar peserta didik di TPQ Raudhatul Qur'an.¹⁵

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka ini menjadi alasan tersendiri bagi peneliti untuk menggali lebih dalam permasalahan tersebut dan menetapkan judul penelitian **“Metode Pembelajaran *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa TPQ Di Masjid Nurul Yaqin Bekasi”**.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya minat dan respons peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Masjid Nurul Yaqin Bekasi.
2. Pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan belajar.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian hanya dilakukan di TPQ Masjid Nurul Yaqin Bekasi.
2. Aktivitas pembelajaran yang dikaji mencakup peran guru, keterlibatan peserta didik, dan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya metode *game based learning*.

¹⁵ Rahmayanti, “Implementasi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Al-Qur'an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop Aceh Besar” (other, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023), <http://library.ar-raniry.ac.id>.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *game based learning* pada TPQ di Masjid Nurul Yaqin Bekasi?
2. Apakah metode *game based learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa TPQ di Masjid Nurul Yaqin Bekasi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan metode *game based learning* pada TPQ di Masjid Nurul Yaqin Bekasi.
2. Untuk menganalisis metode *game based learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa TPQ di Masjid Nurul Yaqin Bekasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

1. Membantu meningkatkan kompetensi profesional pendidik dalam merancang serta mengelola kegiatan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.
2. Mendorong guru untuk lebih selektif dan kreatif dalam menentukan serta mengaplikasikan metode pembelajaran yang tepat guna, sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.
3. Memberikan inspirasi bagi pengajar untuk terus melakukan inovasi pembelajaran agar suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik

1. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis selama proses belajar berlangsung.
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

3. Bagi TPQ Nurul Yaqin

1. Memberikan kontribusi positif dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui penerapan metode yang inovatif.
2. Mendorong lembaga untuk lebih adaptif terhadap perkembangan metode pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman.
3. Membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dinamis, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

4. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan dan pemahaman peneliti mengenai implementasi metode game based learning dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran Al-Qur'an di lembaga nonformal.
2. Menjadi pengalaman riset yang bermanfaat sebagai dasar untuk penelitian lanjutan di bidang strategi pembelajaran dan pendidikan keagamaan.
3. Meningkatkan kemampuan peneliti dalam menyusun dan melaksanakan penelitian yang berbasis pada kebutuhan dan permasalahan nyata di lapangan.

E. Sistematika Penulisan

Sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan penelitian ini, penulis menyusun laporan dalam bentuk skripsi yang mengikuti sistematika penulisan sebagaimana diatur dalam pedoman penulisan skripsi yang diterbitkan oleh Tim Penyusun Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Islam 45 Bekasi Tahun 2025. Penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi gambaran umum mengenai latar belakang masalah yang menjadi alasan dilaksanakannya penelitian, diikuti oleh perumusan masalah yang terdiri atas identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah. Selain itu, bab ini juga mencantumkan tujuan dari penelitian yang dilakukan serta manfaat yang diharapkan dapat diperoleh, baik bagi guru, peserta didik, lembaga, maupun peneliti sendiri. Penutup pada bab ini adalah penjelasan mengenai sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi landasan teori yang mendukung penelitian, meliputi penjelasan tentang konsep-konsep penting yang relevan, seperti pembelajaran Al-Qur'an, metode game based learning, serta perkembangan anak dalam proses belajar. Selanjutnya, bagian ini juga menyajikan ulasan terhadap penelitian terdahulu yang sejenis guna memperkuat landasan teoritis dan menunjukkan relevansi penelitian ini. Terakhir, bab ini memuat kerangka pemikiran yang merangkum hubungan antarvariabel yang diteliti dan menjadi dasar dalam menganalisis data.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan secara rinci tentang waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, jenis penelitian yang digunakan, serta sumber data yang diperoleh baik dari data primer maupun sekunder. Dalam bab ini juga dipaparkan metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data yang terkumpul secara sistematis agar dapat menjawab rumusan masalah penelitian.