

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dirumuskan Kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *game-based learning* di TPQ Masjid Nurul Yaqin Bekasi terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan guru, partisipasi siswa, dan hasil belajar. Perbaikan dari siklus I ke siklus II membuat seluruh indikator pembelajaran terlaksana optimal, baik dari sisi pengelolaan guru maupun keterlibatan siswa yang menunjukkan peningkatan partisipasi, fokus, dan antusiasme.
2. Metode *game based learning* terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan dari pra siklus hingga siklus II. Rata-rata nilai yang awalnya rendah (51 dan 49,5) meningkat menjadi 68 pada siklus I dan mencapai 81,5 pada siklus II, yang menunjukkan kategori baik. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan efektivitas metode dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi tajwid, khususnya idzhar-idgham serta ikhfa-iqlab, tetapi juga membuktikan bahwa pembelajaran yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan mampu menumbuhkan motivasi, keterlibatan aktif, serta rasa percaya diri siswa dalam proses belajar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dirumuskan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengajar/Guru

Guru disarankan untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan variasi permainan edukatif yang sesuai dengan materi pembelajaran Al-Qur'an, agar peserta didik tidak merasa bosan dan tetap tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dalam durasi yang lebih lama, agar dapat melihat dampak metode game based learning secara berkelanjutan terhadap perkembangan hasil belajar peserta didik.