
Penerapan Metode *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Materi Tajwid Bab Nun Sukun Dan Tanwin

Syarifah Hanifah¹, Rahmat Setiawan²

^{1,2} Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Kendal Batang
syuhadasyarifah000@gmail.com, ¹ rahmat.s3.rs@gmail.com²

Article Info

Article history:

Pengajuan 10/5/2025
Diterima 25/5/2025
Diterbitkan 1/6/2025

Keywords:

Game Based Learning,
Tajwid,
PTK

ABSTRAK

Permasalahan utama dalam pembelajaran tajwid, khususnya pada materi nun sukun dan tanwin, adalah rendahnya tingkat pemahaman siswa serta minimnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pencapaian kompetensi yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X Program Keahlian Kuliner di SMK Muhammadiyah 1 Weleri terhadap materi tersebut melalui penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya. Data dikumpulkan melalui observasi keaktifan siswa, hasil tes pemahaman, serta catatan reflektif guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *game based learning* secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nun sukun dan tanwin. Hal ini ditandai dengan peningkatan rata-rata nilai tes dan tingkat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, metode ini juga memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat secara aktif. Dengan demikian, *game based learning* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mengatasi masalah pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran tajwid.

Corresponding Author: Rahmat Setiawan

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Kendal Batang
rahmat.s3.rs@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran agama Islam di lingkungan sekolah kejuruan (SMK) menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat teoritis. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa adalah tajwid, yakni ilmu yang mengatur tata cara membaca Al-Qur'an dengan benar, termasuk hukum bacaan seperti nun sukun dan tanwin. Materi ini sering kali terasa abstrak dan teknis, sehingga menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat teoritis, melainkan juga mampu membangkitkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Tantangan ini menjadi semakin nyata ketika siswa berada pada jurusan keahlian yang lebih mengutamakan aktivitas praktikal, seperti jurusan kuliner di SMK.

Siswa SMK, khususnya pada jurusan kuliner, cenderung lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang langsung berhubungan dengan praktik nyata dan penerapan keterampilan.

Mereka lebih mudah termotivasi oleh metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada penghafalan dan penjelasan teori secara monoton. Kondisi ini menyebabkan materi-materi yang bersifat konseptual dan teoritis seperti tajwid sering kali kurang mendapatkan perhatian serius dari siswa, bahkan menyebabkan rendahnya pemahaman dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa SMK agar materi tajwid dapat tersampaikan dengan efektif dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang dianggap relevan dan potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode Game Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. Metode ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan pengalaman belajar lebih aktif, menyenangkan, dan menantang bagi siswa. Dengan menggunakan GBL, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, melainkan juga terlibat secara langsung melalui kompetisi, kolaborasi, serta simulasi situasi belajar yang interaktif. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kebosanan, serta memfasilitasi pemahaman materi yang bersifat abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas metode Game Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa, matematika, serta ilmu pengetahuan sosial, penggunaan GBL mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki pencapaian belajar. Namun, penerapan metode ini dalam konteks pembelajaran tajwid di SMK, khususnya pada jurusan kuliner, masih relatif jarang diteliti secara mendalam. Padahal, mengingat karakteristik siswa yang lebih menyukai aktivitas praktikal, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif seperti GBL sangat potensial untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tajwid.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Weleri yang berlokasi di Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki program keahlian kuliner yang mayoritas siswanya memiliki kesulitan dalam memahami hukum tajwid, terutama pada bab nun sukun dan tanwin dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan sebelum penelitian, sebagian besar siswa kelas X Kuliner menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap materi tersebut. Hal ini terlihat dari nilai yang belum memenuhi standar minimal dan minimnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya atau berdiskusi.

Latar belakang tersebut menjadi pemicu utama bagi peneliti untuk mencoba mengimplementasikan metode pembelajaran Game Based Learning sebagai solusi alternatif yang lebih menarik dan sesuai dengan karakter siswa. Peneliti berharap bahwa dengan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi tajwid khususnya bab nun sukun dan tanwin dapat meningkat secara signifikan. Selain itu, penggunaan GBL diharapkan juga mampu meningkatkan partisipasi dan interaksi antar siswa dalam kelas, yang selama ini masih kurang optimal.

Dalam konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis sejauh mana penerapan metode Game Based Learning dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa kelas X program keahlian kuliner di SMK Muhammadiyah 1 Weleri terhadap materi tajwid. Penelitian ini juga ingin menggali bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan metode tersebut, apakah mereka merasakan manfaat serta kenyamanan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada aspek motivasi dan sikap siswa terhadap pembelajaran tajwid.

Rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada tiga pertanyaan utama, yaitu: pertama, bagaimana penerapan metode Game Based Learning dalam pembelajaran tajwid pada siswa kelas X Kuliner di SMK Muhammadiyah 1 Weleri? Kedua, apakah metode Game Based Learning dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tajwid, khususnya pada bab nun sukun dan tanwin? Dan ketiga, bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan metode Game Based Learning dalam pembelajaran tajwid tersebut? Rumusan masalah ini menjadi pedoman dalam melaksanakan penelitian sekaligus sebagai fokus analisis agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas dan terukur terkait efektivitas metode GBL.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang dialami secara langsung di kelas melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi pembelajaran secara bertahap dan sistematis, serta menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi selama proses berlangsung. Dengan begitu, diharapkan dapat diperoleh solusi yang tepat dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tajwid.

Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tajwid, terutama pada bab nun sukun dan tanwin, melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode

Game Based Learning dalam pembelajaran tajwid pada siswa kelas X Kuliner SMK Muhammadiyah 1 Weleri, mengetahui tingkat efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tajwid yang diajarkan, serta menganalisis respon dan tanggapan siswa terhadap penggunaan metode GBL selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi kontribusi praktis bagi guru-guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, khususnya di SMK dengan jurusan keahlian praktikal, dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan rekomendasi bagi pihak sekolah untuk mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam secara menyeluruh, sehingga siswa tidak hanya memahami materi dengan baik, tetapi juga memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi.

Secara lebih luas, penelitian ini juga memiliki relevansi dalam konteks pendidikan Islam kontemporer yang terus berupaya mencari metode pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan peserta didik masa kini. Mengingat perkembangan teknologi dan perubahan pola belajar generasi muda, penggunaan media dan metode yang interaktif seperti Game Based Learning menjadi pilihan strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya penting dari segi akademik, tetapi juga memiliki nilai aplikatif yang tinggi dalam praktik pendidikan agama Islam di sekolah kejuruan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara bertahap melalui dua siklus kegiatan. Pendekatan PTK dipilih karena sangat sesuai untuk mengatasi permasalahan praktis di kelas, khususnya terkait peningkatan proses dan hasil pembelajaran. Dengan PTK, peneliti dapat melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari tiap siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang memuat persiapan kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan metode Game Based Learning sesuai dengan karakteristik materi tajwid, khususnya bab nun sukun dan tanwin. Perencanaan juga mencakup penyusunan instrumen pengumpulan data seperti tes tertulis, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Selain itu,

peneliti juga mempersiapkan media pembelajaran dan perangkat pendukung lainnya agar pelaksanaan tindakan dapat berjalan dengan lancar.

Setelah perencanaan selesai, tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, proses pembelajaran dijalankan sesuai dengan rencana yang telah disusun, di mana metode *Game Based Learning* diterapkan dalam pembelajaran tajwid. Selama pelaksanaan, peneliti dan observer secara aktif memantau kegiatan belajar mengajar, mengamati keterlibatan siswa, serta merekam berbagai fenomena yang terjadi di kelas. Implementasi metode ini bertujuan untuk melihat sejauh mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan bagaimana respon mereka terhadap pembelajaran yang berbasis permainan.

Tahap ketiga adalah observasi, yang dilakukan secara langsung oleh peneliti maupun asisten peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada aktivitas siswa, seperti tingkat keaktifan bertanya, berinteraksi dengan teman, serta respons emosional dan motivasi belajar. Selain itu, observasi juga mencatat keefektifan metode pembelajaran dan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan. Data observasi ini sangat penting untuk menilai dinamika pembelajaran dan menemukan aspek-aspek yang perlu diperbaiki.

Tahap terakhir dalam setiap siklus adalah refleksi, yaitu proses evaluasi dan analisis terhadap hasil pelaksanaan tindakan berdasarkan data yang terkumpul. Pada tahap ini, peneliti melakukan penelaahan terhadap hasil tes, temuan dari observasi, dan hasil wawancara untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Refleksi juga digunakan untuk mengidentifikasi masalah atau hambatan yang muncul, sehingga dapat disusun perbaikan untuk siklus berikutnya. Dengan refleksi yang mendalam, proses pembelajaran dapat terus ditingkatkan sehingga tujuan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tajwid dapat tercapai secara optimal.

Subjek penelitian ini adalah 30 orang siswa kelas X program keahlian Kuliner di SMK Muhammadiyah 1 Weleri. Pemilihan kelas ini berdasarkan hasil pre-test awal yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tajwid, khususnya pada bab nun sukun dan tanwin. Fokus penelitian pada kelas ini dianggap relevan karena siswa di jurusan kuliner memiliki kecenderungan lebih menyukai aktivitas praktikal, sehingga metode pembelajaran konvensional yang lebih teoritis dirasakan kurang efektif.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik agar data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang komprehensif terkait perkembangan pembelajaran. Teknik pertama adalah tes tertulis yang berupa pre-test sebelum tindakan dan post-test setelah pelaksanaan setiap siklus. Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tajwid secara kuantitatif. Teknik kedua adalah observasi langsung yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk merekam aktivitas dan

keterlibatan siswa. Teknik ketiga adalah wawancara dengan beberapa siswa dan guru yang berperan dalam pembelajaran untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pengalaman dan tanggapan mereka terhadap penerapan metode Game Based Learning.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan ganda, yakni kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif, seperti perhitungan nilai rata-rata dan peningkatan skor dari pre-test ke post-test pada setiap siklus. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemajuan pemahaman siswa terhadap materi tajwid setelah diterapkan metode pembelajaran berbasis permainan. Sedangkan data kualitatif, yang bersumber dari observasi dan wawancara, dianalisis secara tematik. Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola partisipasi siswa, motivasi belajar, serta persepsi mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Analisis tematik juga membantu menemukan aspek positif dan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat memberikan rekomendasi perbaikan.

Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terstruktur ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai proses dan hasil pembelajaran tajwid dengan pendekatan Game Based Learning. Selain itu, metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan evaluasi dan pengembangan secara berkelanjutan demi meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas keahlian kuliner SMK Muhammadiyah 1 Weleri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran Tajwid

GBL merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam pendidikan Islam, pendekatan ini telah diterapkan untuk membantu siswa memahami materi yang cenderung rumit seperti ilmu tajwid. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sotar, Arman, dan Syahputra, yang mengembangkan game edukatif berbasis Android dan berhasil meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap hukum-hukum bacaan dalam tajwid.¹

Selama ini, pembelajaran tajwid sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, khususnya mereka yang berada di sekolah menengah kejuruan. Sebagai solusi dari persoalan ini, pendekatan Game Based Learning diperkenalkan sebagai metode yang memadukan pembelajaran dan permainan. Tujuannya adalah menciptakan suasana belajar

¹ Agama Di and Stmik Indonesia, "Http://Jurnal.Umsb.Ac.Id/Index.Php/RANGTEKNIKJOURNAL" 5, no. 2 (2022).

yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam memahami materi tajwid.

Implementasi metode Game Based Learning dalam pembelajaran tajwid mata pelajaran al-Quran hadis untuk siswa kelas X Kuliner di SMK Muhammadiyah 1 Weleri merupakan bentuk upaya menjawab tantangan dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak dan teoritis, seperti hukum nun sukun dan tanwin. Materi tersebut mengharuskan siswa memahami klasifikasi berbagai hukum bacaan, seperti izhar, idgham, iqlab, dan ikhfa, yang tidak mudah jika disampaikan hanya melalui metode ceramah. Padahal, siswa SMK, khususnya jurusan kuliner, lebih cenderung menyukai aktivitas pembelajaran yang konkret dan aplikatif.

Dengan mempertimbangkan karakteristik tersebut, guru memilih metode GBL sebagai pendekatan alternatif untuk menyampaikan materi tajwid. Proses dimulai dengan perencanaan yang matang, di mana guru menyusun alat bantu belajar berbasis permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan target pembelajaran. Beberapa media yang digunakan antara lain: kartu tajwid interaktif, kuis cepat berjudul Tajwid Rush, permainan papan Ludo Tajwid, dan teka-teki silang yang berisi soal-soal tentang hukum bacaan. Semua permainan ini disusun tidak hanya untuk menambah keseruan, tetapi juga untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi tajwid secara konkret.

Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil agar bisa lebih aktif. Guru juga menambahkan unsur kompetisi sehat, batasan waktu permainan, dan hadiah sederhana untuk meningkatkan semangat siswa. Saat permainan berlangsung, siswa diminta mengidentifikasi hukum bacaan dalam potongan ayat Al-Qur'an yang disediakan. Aktivitas ini tidak hanya menstimulasi pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan kerja sama kelompok dan kemampuan berpikir cepat berdasarkan ilmu tajwid yang mereka miliki.

Hasil observasi selama proses pembelajaran memperlihatkan perubahan suasana kelas yang lebih dinamis dan hidup. Siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai berani menjawab, bertanya, dan berdiskusi. Suasana yang diciptakan oleh permainan membuat siswa merasa bahwa belajar tajwid bukan lagi beban, melainkan tantangan yang menyenangkan. Guru juga melihat bahwa siswa lebih mudah memahami hukum bacaan karena mereka belajar melalui pengalaman langsung yang variatif dan menghibur.

Refleksi setelah pelaksanaan dua siklus menunjukkan bahwa penggunaan GBL tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas, tetapi juga membantu mereka memperbaiki pemahaman terhadap hukum-hukum tajwid secara bertahap. Kesalahan-kesalahan mendasar yang umum dijumpai pada awal pembelajaran mulai berkurang. Misalnya, banyak siswa yang awalnya kesulitan membedakan idgham bighunnah dan ikhfa

mulai bisa mengidentifikasinya dengan lebih akurat setelah mengikuti permainan yang menyajikan soal-soal sejenis secara berulang. Guru pun mencatat bahwa beberapa siswa mengingat aturan-aturan tajwid tertentu karena berkaitan dengan pengalaman mereka saat bermain misalnya, mereka mengingat huruf-huruf ikhfa karena sempat salah menjawab saat bermain kuis dan langsung mendapatkan koreksi.

Secara teoritis, keberhasilan metode ini selaras dengan konsep experiential learning yang dikenalkan oleh David Kolb, yaitu bahwa proses belajar yang efektif terjadi ketika peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas konkret, kemudian merefleksikan, memahami konsepnya, dan menerapkannya kembali. Dalam pembelajaran berbasis game, siklus ini terjadi secara alami dan menyeluruh.² Karl Kapp juga menegaskan bahwa GBL mampu mengaktifkan sisi kognitif dan emosional siswa secara bersamaan, sehingga mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga merasa terlibat dan menikmati proses belajar.³

Selain itu, meningkatnya motivasi siswa juga tidak bisa dilepaskan dari pengaruh pendekatan ini. Teori ARCS yang dikembangkan oleh John Keller yang mencakup attention, relevance, confidence, dan satisfaction terpenuhi dalam setiap permainan yang dirancang secara terstruktur. Para siswa merasa diperhatikan, tertantang, dan mendapatkan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan tugas-tugas dalam game.⁴ Ini membuat mereka lebih semangat untuk terus belajar dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam memahami hukum tajwid.

Secara keseluruhan, penerapan metode Game Based Learning dalam pembelajaran tajwid mata pelajaran al-Quran hadis pada siswa kelas X Kuliner SMK Muhammadiyah 1 Weleri terbukti membawa pengaruh positif. Tidak hanya dari sisi desain dan strategi pengajaran yang menjadi lebih menarik, tetapi juga dari aspek partisipasi siswa, pemahaman konsep, serta peningkatan motivasi belajar mereka. Terlebih bagi siswa SMK yang cenderung menyukai pembelajaran yang aktif dan aplikatif, metode ini sangat cocok diterapkan untuk materi-materi agama yang biasanya dianggap berat atau sulit.

Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa metode Game Based Learning (GBL) mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran tajwid, pendekatan berbasis permainan telah terbukti membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Salah satu temuan yang

² Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984

³ Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, 2012.

⁴ Keller, John M. "Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design." *Journal of Instructional Development* 10, no. 3 (1987): 2–10

mendukung hal ini berasal dari penelitian Maharani dan rekan-rekannya (2024), yang menyatakan bahwa model GBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang SMP.⁵

Selain itu, Mahfud (2019) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match juga berdampak pada peningkatan minat dan prestasi siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Hasil ini memperkuat gagasan bahwa model pembelajaran yang mengutamakan interaktivitas dan pendekatan menyenangkan mampu meningkatkan efektivitas pemahaman peserta didik terhadap materi, bahkan pada bidang studi yang bersifat keagamaan dan teoretis.⁶

Hasil belajar merupakan parameter penting untuk mengevaluasi keberhasilan suatu strategi pembelajaran. Dalam pelajaran tajwid, terutama pada materi nun sukun dan tanwin, keberhasilan siswa tidak hanya diukur dari seberapa baik mereka memahami teori, tetapi juga dari kemampuan mereka dalam menerapkan hukum bacaan dengan benar ketika membaca Al-Qur'an. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan dua jenis evaluasi: kuantitatif melalui pre-test dan post-test, serta kualitatif melalui observasi kelas selama kegiatan berlangsung.

Sebelum GBL diterapkan, siswa kelas X Kuliner SMK Muhammadiyah 1 Weluri menjalani pre-test untuk mengukur tingkat awal pemahaman mereka. Hasil tes awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan hukum-hukum bacaan tajwid secara tepat. Dari total 30 siswa, hanya 6 orang (20%) yang berhasil memperoleh nilai di atas standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 62,5. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dengan tingkat pemahaman aktual siswa.

Setelah pembelajaran berbasis permainan diterapkan selama dua siklus, dilakukan post-test dengan format soal yang seimbang dari sisi tingkat kesulitan dan cakupan materi. Hasilnya menunjukkan kemajuan yang sangat signifikan: sebanyak 25 siswa (83,3%) berhasil mencapai nilai di atas KKM, dan nilai rata-rata kelas naik menjadi 81. Bahkan, nilai tertinggi mencapai 95, sementara nilai terendah yang sebelumnya hanya 45 meningkat menjadi 70. Data ini memperlihatkan bahwa pendekatan GBL mampu memberikan dampak nyata terhadap aspek kognitif siswa dalam pembelajaran tajwid.

⁵ Maharani, M., Aminuyati, A., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Jurnal Online Edukasi*, 6(3), 15707-15714. [JonEdu+1JonEdu+1](#)

⁶ Nur Hidayah and Santika Lyadiah Pramesti, "Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas Vi Di Mis Sidorejo Tirta Pekalongan," *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (2023): 94-107, <https://doi.org/10.28918/ijiee.v3i1.7097>.

Selain peningkatan nilai secara kuantitatif, penguatan pemahaman siswa juga tercermin dari kemampuan mereka dalam membedakan hukum-hukum bacaan. Siswa yang sebelumnya sering keliru membedakan antara idgham bighunnah dan ikhfa, atau antara izhar dan iqlab, mulai menunjukkan akurasi dalam klasifikasi. Dalam sesi refleksi, beberapa siswa bahkan mampu menjelaskan perbedaan antar hukum bacaan dengan menggunakan penjelasan mereka sendiri, yang menandakan bahwa mereka memahami konsep, bukan sekadar menghafalnya.

Hasil ini mendukung pandangan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menyatakan bahwa siswa akan lebih memahami konsep jika mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun pemahamannya melalui pengalaman.⁷ Dalam konteks ini, metode GBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara visual, kinestetik, dan sosial. Permainan seperti Ludo Tajwid dan Tajwid Rush tidak hanya menghadirkan materi dalam bentuk visual, tetapi juga mendorong kerja sama kelompok dan diskusi yang memperkuat pemahaman mereka terhadap pola-pola hukum bacaan.

Kemajuan ini juga sejalan dengan temuan Maharani et al. (2024), yang mencatat adanya peningkatan lebih dari 20% pada hasil belajar siswa dalam waktu singkat ketika menggunakan model GBL.⁸ Penelitian lain oleh Astriyana et al. (2020) dalam mata pelajaran matematika juga menunjukkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep secara cepat dan menyeluruh.⁹ Hal ini menandakan bahwa metode ini bersifat fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk dalam pendidikan agama seperti tajwid.

Salah satu faktor penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan GBL adalah adanya umpan balik langsung selama proses pembelajaran. Dalam permainan, siswa bisa langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, dan segera memperbaikinya. Prinsip ini sesuai dengan pendapat Black dan Wiliam (1998) yang menyatakan bahwa umpan balik formatif yang cepat dan tepat adalah kunci untuk meningkatkan prestasi akademik secara berkelanjutan.¹⁰

⁷ Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 1978

⁸ Maharani, M., Aminuyati, A., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. "Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS." *Jurnal Online Edukasi*, vol. 6, no. 3, 2024.

⁹ Astriyana, A., Wiseza, F. C., & Ibermarza, I. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning." *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*, vol. 7, no. 1, 2020

¹⁰ Astriyana, A., Wiseza, F. C., & Ibermarza, I. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning." *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*, vol. 7, no. 1, 2020.

Berdasarkan temuan dari data kuantitatif dan pengamatan langsung di kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan Game Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Kuliner SMK Muhammadiyah 1 Weleri. Tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, metode ini juga berhasil membantu siswa mencapai kompetensi secara nyata, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan dalam menerapkan hukum-hukum tajwid.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran Tajwid

Secara umum, siswa kelas X Kuliner SMK Muhammadiyah 1 Weleri memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan metode Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran tajwid. Selama proses belajar berlangsung, terlihat peningkatan semangat dan antusiasme siswa yang jauh lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis pengalaman ini mampu menarik perhatian dan membuat siswa lebih terlibat aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, mayoritas siswa menyampaikan bahwa mereka lebih mudah memahami materi tajwid, khususnya hukum nun sukun dan tanwin, ketika materi tersebut disajikan dalam bentuk permainan yang menantang sekaligus menyenangkan. Mereka merasa proses belajar menjadi lebih seperti “bermain sambil belajar” daripada belajar dengan cara yang kaku. Pengalaman ini menguatkan asumsi bahwa GBL mampu mengurangi hambatan psikologis yang sering membuat siswa merasa canggung atau bosan saat mempelajari materi agama yang bersifat teoritis.¹¹

Beberapa siswa juga menyatakan bahwa melalui permainan, minat belajar mereka meningkat dan mereka tidak lagi merasa tertekan untuk menghafal hukum bacaan secara langsung. Sebaliknya, mereka lebih mudah menangkap pola-pola hukum tajwid karena informasi tersebut dikaitkan dengan unsur warna, gambar, atau elemen dinamis dalam permainan. Hal ini sesuai dengan konsep multimodal learning, di mana penggunaan berbagai indera seperti visual, audio, dan gerakan secara bersamaan dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi lebih efektif.¹²

Perubahan sikap positif siswa juga terlihat pada pandangan mereka terhadap pelajaran Al-Qur'an Hadits. Sebelumnya, beberapa siswa menganggap tajwid sebagai pelajaran yang membosankan, sulit, dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun setelah

¹¹ Ainley, Mary, and John Ainley. “Student Engagement with Science in Early Adolescence: The Contribution of Enjoyment to Students’ Continuing Interest in Learning about Science.” *Contemporary Educational Psychology* 27, no. 3 (2002): 267–285

¹² Fleming, Neil D. “Teaching and Learning Styles: VARK Strategies.” *Christchurch, N.Z.: Neil Fleming*, 2001

mengikuti dua siklus pembelajaran berbasis game, mereka mulai menyadari bahwa memahami bacaan Al-Qur'an tidak hanya menjadi kewajiban, tetapi juga bisa menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Bahkan, beberapa siswa berharap metode ini terus digunakan untuk pembelajaran tajwid di bab-bab berikutnya.

Selain itu, dalam refleksi tertulis yang dikumpulkan pasca-post-test, siswa menyatakan bahwa suasana kompetitif yang sehat selama permainan memotivasi mereka untuk lebih memahami materi. Mereka merasa dihargai karena mendapat kesempatan untuk aktif berpendapat dan bekerja sama dalam kelompok. Salah satu siswa menuliskan, "Baru kali ini belajar tajwid membuat deg-degan seperti main game, tapi malah jadi ketagihan ingin menang." Pernyataan ini menunjukkan keberhasilan GBL dalam menciptakan ikatan emosional yang kuat antara siswa dan proses belajar.¹³

Temuan ini didukung oleh penelitian Prensky (2001) yang menyatakan bahwa generasi digital native cenderung belajar lebih efektif melalui teknologi serta aktivitas yang bersifat eksploratif dan kompetitif. GBL memenuhi kebutuhan tersebut dengan menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik zaman dan gaya belajar siswa.¹⁴ Selain itu, teori motivasi dari Deci dan Ryan menegaskan bahwa adanya unsur otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial dalam permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa secara signifikan.¹⁵

Berdasarkan berbagai bentuk umpan balik siswa melalui observasi, refleksi tertulis, dan wawancara singkat dapat disimpulkan bahwa siswa SMK Muhammadiyah 1 Weleri menyambut baik penerapan metode Game Based Learning. Mereka merasa lebih termotivasi, terbantu dalam memahami materi tajwid, serta menjadi lebih aktif dan percaya diri selama proses pembelajaran. Tanggapan positif ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif memiliki potensi besar dalam mengatasi tantangan pengajaran pendidikan agama di lingkungan sekolah kejuruan.

Penelitian tindakan kelas ini mengungkapkan bahwa penggunaan metode Game Based Learning (GBL) dalam pembelajaran tajwid memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan pemahaman, hasil belajar, serta motivasi siswa kelas X Kuliner di SMK Muhammadiyah 1 Weleri. Selama dua siklus pembelajaran, terdapat peningkatan yang konsisten dan signifikan di berbagai aspek, baik dari segi kognitif maupun afektif.

Pertama, terkait pemahaman siswa terhadap mata pelajaran al-Quran hadis materi tajwid, terjadi kemajuan yang jelas setelah diterapkannya pembelajaran berbasis permainan.

¹³ Hasil refleksi siswa kelas X Kuliner SMK Muhammadiyah 1 Weleri, data lapangan Siklus II, Februari 2025.

¹⁴ Prensky, Marc. *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, 2001

¹⁵ Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. "Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health." *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne* 49, no. 3 (2008): 182–185.

Pada siklus pertama, siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan hukum bacaan nun sukun dan tanwin, contohnya sering salah membedakan antara idgham bighunnah dan ikhfa. Namun, pada siklus kedua, setelah mengikuti berbagai aktivitas permainan seperti Tajwid Rush dan Ludo Tajwid, kemampuan analisis siswa terhadap hukum tajwid semakin membaik. Temuan ini sejalan dengan teori experiential learning yang menyebutkan bahwa belajar melalui pengalaman langsung lebih efektif dan melekat dalam ingatan.¹⁶

Kedua, dari sisi hasil belajar, data pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Nilai rata-rata siswa naik dari 62,5 pada pre-test menjadi 81 pada post-test, dengan persentase siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 20% menjadi 83,3%. Hal ini membuktikan bahwa GBL tidak hanya menarik sebagai metode, tetapi juga efektif dari segi akademik. Hasil ini juga mendukung penelitian Maharani et al. (2024) yang menyatakan bahwa GBL berpotensi meningkatkan pemahaman materi dengan menguatkan aspek visual, kinestetik, dan interaktif dalam proses belajar.¹⁷

Ketiga, dari segi motivasi belajar, observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan percaya diri. Mereka yang sebelumnya cenderung pasif kini lebih terlibat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, bahkan saat bermain peran dalam simulasi hukum bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa GBL bukan hanya alat bantu akademik, tetapi juga strategi efektif untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Teori ARCS dari John Keller, yang menekankan unsur perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan, sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini.¹⁸

Selain itu, GBL juga membantu membangun interaksi sosial yang positif antar siswa. Karena sifat permainan yang berkelompok, siswa dituntut untuk bekerja sama, berdiskusi, dan menghargai pendapat satu sama lain, sehingga aspek sosial dalam pembelajaran turut diperkuat. Ini sangat penting, mengingat salah satu tujuan pendidikan adalah membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa. Pendekatan ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial dari Bandura, yang mengungkapkan bahwa interaksi sosial dapat memperkuat internalisasi pengetahuan dan keterampilan.¹⁹

Dalam konteks pendidikan kejuruan seperti di SMK Muhammadiyah 1 Weleri, metode GBL terbukti lebih sesuai dibandingkan metode ceramah tradisional. Siswa SMK yang lebih

¹⁶ Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984

¹⁷ Maharani, M., Aminuyati, A., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. "Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS." *Jurnal Online Edukasi*, vol. 6, no. 3, 2024.

¹⁸ Keller, John M. "Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design." *Journal of Instructional Development* 10, no. 3 (1987): 2–10.

¹⁹ Bandura, Albert. *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1986.

praktis dan visual merasa terbantu dengan metode pembelajaran yang memungkinkan mereka belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Metode ini memenuhi kebutuhan siswa akan pembelajaran yang tidak monoton dan tidak hanya teori, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif.

Meski demikian, peneliti juga menemukan beberapa kendala dalam penerapan metode ini, seperti keterbatasan waktu yang membuat beberapa sesi permainan tidak selesai tuntas dalam satu pertemuan. Selain itu, perbedaan tingkat kemampuan antar siswa menuntut adanya bimbingan ekstra bagi beberapa kelompok. Oleh karena itu, keberhasilan GBL sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang permainan yang tepat sasaran dan kemampuan mereka mengelola kelas dengan dinamis.

Inti dari metode ini adalah *Game Based Learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, partisipatif, dan bermakna, serta meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa secara signifikan. Pembelajaran tajwid yang sebelumnya dianggap sulit kini menjadi lebih menarik dan mudah dipahami berkat strategi pembelajaran berbasis permainan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran tajwid mata pelajaran al-Quran hadis, terutama pada materi hukum bacaan nun sukun dan tanwin, efektif dalam meningkatkan pemahaman, hasil belajar, serta motivasi siswa kelas X Kuliner SMK Muhammadiyah 1 Weleri.

Pertama, dari segi pelaksanaan, GBL berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, dan berfokus pada siswa. Dengan mengintegrasikan elemen kompetisi, visualisasi, dan keterlibatan aktif melalui permainan, siswa menjadi lebih intens dalam mengikuti proses pembelajaran. Materi tajwid yang sebelumnya sulit dipahami kini menjadi lebih mudah dicerna karena disajikan dalam konteks aktivitas bermain edukatif yang memberikan pengalaman belajar langsung.

Kedua, terkait peningkatan hasil belajar, terdapat kenaikan signifikan pada skor post-test dibandingkan pre-test. Rata-rata nilai kelas naik dari 62,5 menjadi 81, sementara persentase siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 20% menjadi 83,3%. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan kesenangan belajar, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa.

Ketiga, dari sisi tanggapan siswa, mayoritas memberikan respons positif terhadap metode ini. Mereka merasa lebih termotivasi, tertantang, dan percaya diri dalam mempelajari tajwid dengan cara yang berbeda dari biasanya. Refleksi yang mereka sampaikan menunjukkan bahwa belajar melalui game meninggalkan kesan yang menyenangkan sekaligus mempermudah pemahaman dan pengingatan hukum bacaan tajwid secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, penerapan Game Based Learning tidak hanya memperbaiki kualitas pembelajaran dari segi kognitif, tetapi juga membentuk suasana belajar yang kondusif secara afektif dan sosial. Hal ini sangat penting terutama di lingkungan sekolah kejuruan seperti SMK yang membutuhkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, beberapa rekomendasi atau saran disampaikan sebagai berikut:

- Bagi guru diharapkan dapat mengembangkan berbagai media dan model pembelajaran berbasis permainan yang relevan dengan materi pelajaran, termasuk pelajaran agama. Desain game hendaknya mengutamakan aspek edukatif, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan materi. Selain itu, guru perlu menyesuaikan strategi pelaksanaan agar tetap efektif meskipun waktu pembelajaran terbatas.

Bagi siswa dianjurkan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang melibatkan kegiatan bermain edukatif. Semangat belajar, kerjasama dalam kelompok, dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tantangan permainan perlu terus ditingkatkan agar manfaat dari pembelajaran berbasis pengalaman ini dapat maksimal.

Bagi sekolah sebaiknya memberikan dukungan berupa fasilitas dan sarana yang memadai untuk menunjang penerapan metode pembelajaran inovatif seperti GBL. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media permainan berbasis kurikulum juga penting untuk memastikan metode ini dapat diterapkan secara berkelanjutan.

Bagi penelitian berikutnya dapat memperluas cakupan subjek dengan membandingkan antara jurusan atau tingkat kelas yang berbeda, serta menguji efektivitas GBL pada materi tajwid yang lebih kompleks. Selain itu, disarankan untuk mengembangkan model GBL digital berbasis aplikasi agar pembelajaran dapat dilakukan secara daring dan lebih fleksibel.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jazari, Ibn. 2000. *Taisir fi Ilm al-Tajwid*. Beirut: Dar Ibn Kathir.
- Ainley, Mary, and John Ainley. 2002. "Student Engagement with Science in Early Adolescence: The Contribution of Enjoyment to Students' Continuing Interest in Learning about Science." *Contemporary Educational Psychology* 27 (3): 267–285.

- Astriyana, A., F. C. Wiseza, and I. Ibermarza. 2020. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning." *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i* 7 (1): 1-11.
- Bandura, Albert. 1986. *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Black, Paul, and Dylan Wiliam. 1998. "Assessment and Classroom Learning." *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice* 5 (1): 7-74.
- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. 2008. "Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health." *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne* 49 (3): 182-185.
- Fleming, Neil D. 2001. *Teaching and Learning Styles: VARK Strategies*. Christchurch, N.Z.: Neil Fleming.
- Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Keller, John M. 1987. "Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design." *Journal of Instructional Development* 10 (3): 2-10.
- Kolb, David A. 1984. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Maharani, M., A. Aminuyati, H. Wiyono, S. Buwono, and V. Karolina. 2024. "Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS." *Jurnal Online Edukasi* 6 (3): 15707-15714.
- Pradhana, F. R. 2020. "Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Game Pembelajaran Ilmu Tajwid Hukum Mad Berbasis Mobile Menggunakan Metode MDA Framework." *Jurnal Pendidikan Islam* 5 (2): 111-122.
- Prensky, Marc. 2001. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Sotar, Arman, dan Hardian Syahputra. *Game Edukasi Tajwid Berbasis Android pada Mata Kuliah Pendidikan Agama di STMIK Indonesia Padang*. Rang Teknik Journal, vol. 5, no. 2, Juni 2022. <http://dx.doi.org/10.31869/rtj.v5i2.3308>.
- Vygotsky, Lev S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.