

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA IQRO JILID 1-3 MELALUI
METODE *GAME BASED LEARNING* (GBL) PADA SISWA KELAS II DI
SD ISLAM MAMBAUS SHOLAH BINTAN**



Skripsi

Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri

Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau

Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu

Pendidikan Agama Islam (S.Pd)

Oleh:

Muhammad Zikri Apriyadi

NIM. 211949

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI SULTAN

ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU

TAHUN 2026

PERYATAAN KEASLIAN

PERYATAAN KEASLIAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Zikri Apriyadi
NIM : 211949
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang ditunjuk sumbernya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini ada kesamaan, baik isi, maupun datanya, secara keseluruhan, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, 11 Mei 2026

Saya menyatakan,



Muhammad Zikri Apriyadi
211949

PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU
Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 CerukjukKelurahanToapayaAsri - Bintan
Telp : 0771-4442607 Fax : 0771-4442610
Website : www.stainkepri.ac.id Email : stain.kepri@kemenag.go.id

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul ***PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA IQRO JILID 1-3 MELALUI METODE GAME BASED LEARNING (GBL) PADA SISWA KELAS II DI SD ISLAM MAMBAUS SHOLAH BINTAN.***

Nama : Muhammad Zikri Apriyadi
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
NIM : 211949

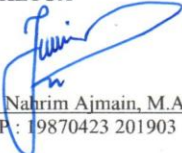
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang Panitia Ujian sarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 11 Juni 2026

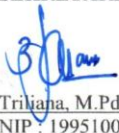
Sehingga dapat diterima oleh Jurusan Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Bintan, 11 Juni 2026
TIM SIDANG SKRIPSI

KETUA


Dr. Nahrin Ajmain, M.A
NIP : 19870423 201903 1 009

SEKRETARIS


Triliana, M.Pd
NIP : 19951009 202505 2 006

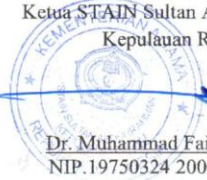
PENGUJI I


Dr. Zulhamdan, M.Pd.I
NIP : 19890502 201903 1 013

PENGUJI II


Ramli Muasmara, M.Pd.I
NIP : 19870107 201903 1 002

Ketua STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau


Dr. Muhammad Faisal, M.Ag
NIP.19750324 200604 1 005

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Zikri Apriyadi

NIM : 211949

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Membaca Iqro Jilid 1-3 Melalui
Metode *Game Based Learning* (GBL) Pada Siswa Kelas II
Di SD Islam Mambaus Sholah Bintan.

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang
Munaqasyah. Diharapkan semoga skripsi tersebut dapat diterima dan dapat
dipergunakan sebagaimana semestinya

PEMBIMBING I



Dr. Amrul Luhfi, M.Pd.I
NIDN. 2129018603

Bintan, 11 Mei 2026

PEMBIMBING II



Mahfuzah Saniah, M. Hum
NIDN. 2004088802

NOTE DINAS PEMBIMBING

NOTE DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Program Studi Pendidikan Agama Islam
STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul **Peningkatan Kemampuan Membaca Iqro Jilid 1-3 Melalui Metode *Game Based Learning* (GBL) Pada Siswa Kelas II Di SD Islam Mambaus Sholah Bintan.**

Yang ditulis oleh :

Nama : Muhammad Zikri Apriyadi

NIM : 211949

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diajukan dalam rangka untuk memperoleh Gelar Sarjana S.Pd.

Walaikumsalam wr. wrb

PEMBIMBING I



Dr. Amrul Luhfi, M.Pd.I
NIDN. 2129018603

Bintan, 11 Mei 2026

PEMBIMBING II



Mahfuzah Saniah, M. Hum
NIDN. 2004088802

ABSTRAK

Zikri, Muhammad Apriyadi 2026. *Peningkatan Kemampuan Membaca Iqro Jilid 1-3 melalui Metode Game Based Learning (GBL) Pada Siswa kelas II Di SD Islam Mambaus Sholah Bintan*. Program Studi Pendidikan Agama Islam. STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada permasalahan kurangnya kemampuan siswa kelas II SD Islam Mambaus Sholah Bintan dalam membaca Iqro jilid 1-3. Sering sekali siswa kurang fokus ketika waktu belajar dan ingin cepat selesai belajar dan bermain dengan temannya, tanpa memahami materi yang sedang dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca Iqro jilid 1-3 pada siswa kelas II melalui penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dengan media pembelajaran papan membaca huruf hijaiyah (untuk Iqro jilid 1), papan membaca Iqro (untuk Iqro jilid 2-3), dan kartu soal hijaiyah/Iqro jilid 2-3.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan spiral berulang yang mencakup pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2, yang mana setiap siklusnya ada dua pertemuan dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SD Islam Mambaus Sholah Bintan yang berjumlah 21 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, proyek/eksperimen (tes, seperti *pre-test* dan *post-test*), dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan mencari nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan klasikal. Penelitian dikatakan berhasil jika ketuntasan kelas mencapai $\geq 85\%$ dan nilai individu ≥ 80 .

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Baca Tulis Al-Qur'an dan Iqro. Nilai-nilai kelas meningkat secara signifikan dari pra-siklus sebesar 59,33, menjadi 77,95 pada siklus 1, dan mencapai 88,57 pada siklus 2. Peningkatan juga terlihat pada presentase ketuntasan klasikal, yaitu 28,57% (pra-siklus), 52,38% (siklus 1), dan mencapai 85,71% pada siklus 2. Dengan demikian, metode *Game Based Learning* (GBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Iqro jilid 1-3 siswa kelas II di SD Islam Mambaus Sholah Bintan.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Peningkatan Kemampuan, Membaca Iqro, Penelitian Tindakan Kelas.*

ABSTRACT

Zikri, Muhammad Apriyadi 2026. Improving the Ability to Read Iqro Volumes 1-3 through the Game Based Learning (GBL) Method in Class II Students at the Mambaus Sholah Islamic Elementary School, Bintan. Islamic Religious Education Study Program. STAIN Sultan Abdurrahman Riau Islands.

The background of this research is based on the problem of the lack of ability of class II students at SD Islam Mambaus Sholah Bintan in reading Iqro volumes 1-3. Very often students lack focus during study time and want to quickly finish studying and play with their friends, without understanding the material being studied. This research aims to improve the ability to read Iqro volumes 1-3 in class II students through the application of the Game Based Learning (GBL) method with the learning media of a hijaiyah letter reading board (for Iqro volume 1), an Iqro reading board (for Iqro volumes 2-3), and hijaiyah/Iqro question cards volumes 2-3.

The type of research used is Classroom Action Research (PTK) with an iterative spiral that includes pre-cycle, cycle 1 and cycle 2, where each cycle has two meetings in the learning process. The research subjects were all 21 class II students at Mambaus Sholah Islamic Elementary School, Bintan. The data collection techniques used are observation, projects/experiments (tests, such as pre-test and post-test), and documentation. The data analysis technique uses quantitative descriptive by looking for the average value and level of classical completeness. Research is said to be successful if class completion reaches $\geq 85\%$ and individual scores ≥ 80 .

The results of data analysis show an increase in student learning outcomes in the subjects of Reading and Writing the Al-Qur'an and Iqro. Class scores increased significantly from pre-cycle of 59.33, to 77.95 in cycle 1, and reached 88.57 in cycle 2. The increase was also seen in the percentage of classical completeness, namely 28.57% (pre-cycle), 52.38% (cycle 1), and reached 85.71% in cycle 2. Thus, the Game Based Learning (GBL) method was proven to be effective in improving reading ability Iqro volumes 1-3, class II students at Mambaus Sholah Islamic Elementary School, Bintan.

Keywords: *Game-Based Learning, Ability Enhancement, IQRO Reading, Classroom Action Research.*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Tranliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta pangkatnya. Petunjuk transliterasi Arab-Latin pada skripsi ini mengikuti pedoman Arab-Latin yang berasal dari Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Nomor 158 tahun 1987 dan Nomor 0543b/1987), tanggal 22 Januari 1988. Bagian-bagian pokok dari pedoman tersebut adalah

Konsonan Tunggal

Tabel I
Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		Tidak Dilambangkan
ب	Ba`	B	Be
ت	Ta`	T	Te
ث	Sa`	J	Es (dengan titik di atas)
ح	Jim	H	Je

ح	ha`	Kh	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha`	D	Ka dan Ha
د	Dal	Z	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra`	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta`	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za`	Z	Zet (dengan titik di bawah)

ع	Ain	`	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa`	F	Er
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ا	Hamzah	`	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis Rangkap

	Ditulis	Iddah
--	---------	-------

Ta`marbutah

1. Bila dimatikan ditulis

	Ditulis	<i>Hibah</i>
	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya. Kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "**al**" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

	Ditulis	<i>Karamah al-auliya</i>
--	---------	--------------------------

2. Bila ta`marbuta hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah dan dammah ditulis t

	Ditulis	<i>Zakatul Fitri</i>
--	---------	----------------------

Vokal Pendek

	Kasrah	Ditulis	I
	Fathah	Ditulis	A
و	Dammah	Ditulis	U

Vokal Panjang

Fathah + alif	Ditulis	A
		<i>Jahiliyyah</i>

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya berupa petunjuk, pertolongan, kesempatan, dan kesehatan serta kasih sayang-Nya. Penulis ucapkan sebagai rasa syukur. Kemudian, shalawat serta salam tidak lupa pula kita hadiahkan kepada Nabi akhir zaman, Nabi Muhammad SAW, yang telah berhasil membawa umat manusia dari zaman Jahiliyyah menuju zaman yang penuh keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis dengan tujuan untuk melengkapi tugas akhir dan merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Adapun Judul skripsi ini adalah **“Peningkatan Kemampuan Membaca Iqro Jilid 1-3 Melalui Metode *Game Based Learning* (GBL) Pada Siswa Kelas II Di SD Islam Mambaus Sholah Bintang”**. Dengan terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan motivasi serta doa dari berbagai belah pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan berkahnya yang telah memberikan kemudahan dalam setiap langkah penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Terima kasih dan penghargaan istimewa penulis ucapkan kepada Orang tuaku tercinta, Ayahanda Rinaldi MR dan Ibunda Sri Hidayati yang selalu memberikan semangat, dukungan serta do'a dalam setiap langkah penulis

untuk menyelesaikan tugas akhir kuliah ini. Semoga ayah dan ibu selalu diberikan kesehatan, kekuatan dan lindungan Allah SWT, aamiin.

3. Teruntuk abang dan adiku tercinta, Muhammad Lazuardi Imani, Muhammad Nur Ridwansyah, dan Muhammad Fahmi Saputra. Semoga suatu hari nanti kita bisa sama-sama membahagiakan ayah dan ibu.
4. Bapak Dr. Muhammad Faisal, M.Ag, Selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
5. Bapak Aris Bintania, M.Ag, selaku Wakil Ketua I, Bapak Drs. Almahfudz, M.Si., Selaku Wakil Ketua II, Bapak Rahmad Budi Harto, M.M., selaku Wakil Ketua III.
6. Bapak Dr. Nahrim Ajmain, M.A., Selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
7. Bapak Dr. Amrul Luhfi, M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan, masukan, arahan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
8. Ibu Mahfuzah Saniah, M.Hum., Selaku Pembimbing Skripsi II penulis dan sekaligus Dosen Penasehat Akademik, Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
9. Seluruh Dosen STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang memberikan ilmu pengetahuan dengan ikhlas yang akan berguna dan bermanfaat bagi penulis maupun orang-orang disekitar.

10. Bapak Ahmad Zaini, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Islam Mambaus Sholah Bintang yang telah mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian.
11. Seluruh Guru dan Staff SD Islam Mambaus Sholah Bintang yang telah membantu demi kelancaran penelitian dan penulisan skripsi penulis.
12. Seluruh Siswa dan Siswi kelas II SD Islam Mambaus Sholah Bintang, yang telah membantu proses penelitian penulis.
13. Seluruh Sahabat, rekan-rekan PAI Angkatan 2021 Semoga sukses dan diberikan kelancaran, kemudahan dalam setiap langkahnya.
14. Teruntuk teman dan sahabatku, Pangestu, Nouval, kak Riska, Hera Ayu, yang telah mau menjadi teman, saudara, pendengar, penasehat dan terimakasih telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi. Semoga harapan dan mimpi-mimpi kita menjadi kenyataan.

Penulis ucapkan banyak terima kasih atas bantuannya. Penulis telah berupaya dan berusaha memaksimalkan skripsi ini agar sempurna, tetapi jika pembaca menemukan kekurangan baik itu dalam penulisan dan lainnya penulis sangat menerima kritik dan saran agar kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya, penulis menyadari banyak sekali kekurangan dalam penyusunan skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun diterima dengan senang hati.

Bintan, 11 Mei 2026

Penulis

Muhammad Zikri Apriyadi
211949

MOTTO

“Tidak ada kata terlambat untuk memperbaiki diri menjadi lebih baik, percayalah

Allah selalu bersama kita”

“Lebih baik di anggap bodoh tapi punya etika dan tau cara menghargai, dari pada

merasa dirinya paling pintar, tapi selalu merendahkan orang lain”

(Habib Umar Bin Hafidz)

“Jangan takut atas penilaian orang lain terhadapmu karena kehidupan adalah milikmu. Tapi takutlah atas penilaian Allah terhadapmu, karena kehidupan adalah

milik-nya.”

(Habib Umar bin Hafidz)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Perjalanan panjang yang dilalui penuh dengan tantangan dan harapan telah menjadi bagian dari proses yang mengharukan dalam meraih gelar sarjana. Kebahagiaan yang mengiringi pencapaian ini tidak akan terwujud tanpa kehadiran dan dukungan dari orang-orang terkasih yang begitu berarti dalam kehidupan penulis:

1. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayah Rinaldi MR dan Ibu Sri Hidayati, yang merupakan cinta pertama penulis sekaligus pintu menuju keberkahan dan surga. Peran mereka sangat besar dalam setiap tahap kehidupan yang penulis jalani. Segala bentuk pengorbanan dan perjuangan yang telah diberikan tanpa pamrih semata-mata demi kebaikan dan masa depan penulis. Do'a-do'a tulus yang senantiasa mereka panjatkan menjadi kekuatan yang terus mengiringi langkah penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada seluruh keluarga besar, yang telah memberikan begitu banyak kebaikan, dukungan, dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Semoga setiap kebaikan dan ketulusan yang telah diberikan menjadi amal jariyah dan senantiasa dibalas oleh Allah SWT dengan limpahan rahmat dan keberkahan.

3. Ucapan terima kasih dan do'a penulis sampaikan kepada seluruh Bapak dan Ibu guru yang telah membimbing serta membagikan ilmu dengan penuh keikhlasan, sejak masa PAUD hingga jenjang pendidikan Strata Satu. Setiap ilmu yang telah diajarkan menjadi pijakan berharga dalam perjalanan akademik penulis, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan pengabdian yang telah diberikan dengan pahala yang berlipat ganda.
4. **Muhammad Zikri Apriyadi**, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya dan rasa terima kasih yang tulus kepada diri sendiri atas keteguhan dan semangat yang terus dijaga dalam menyelesaikan perjalanan panjang ini. Meskipun berbagai tantangan, rintangan, dan dinamika mewarnai proses penyusunan skripsi ini, penulis tetap berusaha tegar dan konsisten untuk dapat terus menyelesaikan tugas akhir ini meskipun teman-teman sudah banyak menyelesaikannya. Di balik sikap tenang yang ditampilkan, ada perjuangan yang tidak mudah. Terima kasih telah mampu menyelesaikan tanggung jawab ini dengan baik. Semoga capaian ini menjadi awal dari langkah-langkah besar berikutnya dalam meraih kesuksesan dan membahagiakan kedua orang tua tercinta.

DAFTAR ISI

PERYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTE DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	xii
MOTTO	xv
HALAMAN PERSEMBAHAN	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Kajian Terdahulu	8
E. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KONSEP TEORITIS	Error! Bookmark not defined.
A. Kerangka Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Peningkatan	Error! Bookmark not defined.
2. Kemampuan Membaca Iqro	Error! Bookmark not defined.
3. Metode Game Based Learning (GBL)	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian (Jenis, Lokasi, Subjek & Objek penelitian)	Error! Bookmark not defined.
1. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
a. Tahap Pra-Siklus	Error! Bookmark not defined.
b. Tahap Siklus 1	Error! Bookmark not defined.

c. Tahap Siklus 2	Error! Bookmark not defined.
2. Lokasi	Error! Bookmark not defined.
3. Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
C. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV <u>PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA</u> Error! Bookmark not defined.	
A. Tinjauan Umum Lokasi	Error! Bookmark not defined.
1. Letak Geografis Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2. Sejarah Singkat SD Islam Mambaus Sholah Bintang	Error! Bookmark not defined.
3. Visi, Misi, dan Tujuan SD Islam Mambaus Sholah Bintang	Error! Bookmark not defined.
B. Penyajian Data	Error! Bookmark not defined.
1. Hasil Pra-siklus, siklus 1 dan siklus 2	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
1. Hasil Pra-siklus	Error! Bookmark not defined.
2. Hasil Siklus 1	Error! Bookmark not defined.
3. Hasil Siklus 2	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Pra-siklus	Error! Bookmark not defined.
2. Siklus 1	Error! Bookmark not defined.
3. Siklus 2	Error! Bookmark not defined.
BAB V <u>PENUTUP</u> Error! Bookmark not defined.	
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru merupakan suatu profesi yang luar biasa mulia, profesi yang sangat berperan dalam peningkatan sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Melalui gurulah seorang anak mulai diperkenalkan pada huruf dan angka dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dari tidak tahu berhitung menjadi bisa berhitung. Guru seorang yang mampu menginspirasi dan memotivasi muridnya, sehingga mampu berbuat sesuatu yang baik dengan kemampuannya sendiri. Disinilah pentingnya guru sebagai sumber keteladanan dan kemampuan dalam menumbuhkan motivasi. Demikian peran seorang guru begitu penting dalam mendukung kemajuan suatu bangsa.

Guru sebagai pendidik merupakan gerbang awal dalam membentuk kepribadian siswa. Hal ini mengandung arti bahwa guru memberikan pengaruh yang cukup bermakna bagi terwujudnya manusia beriman dan bertaqwa kepada Allah *subhanahu wa ta'ala* serta berakhlak mulia. Guru merupakan orang yang ditangannya terletak masa depan bangsa.¹

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan

¹ H. Muhammad Arsad, "Pelaksanaan Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Akhlak Siswa di MAN 2 Tanjung Jabung Timur Nipah Panjang", *Jurnal Pendidikan Guru* Vol. 1 No. 2 (Juli-Desember 2020), hal. 88

dirinya dan masyarakat. Kajian dan pemikiran tentang pendidikan, terlebih dahulu perlu diketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering dipergunakan dalam dunia pendidikan, yaitu *padagogi* dan *padagoik*. *Padagogi* berarti “Pendidikan” sedangkan *Padagoik* artinya “ilmu Pendidikan”. Kata *pedagogos* yang pada awalnya berarti pelayanan kemudian berubah menjadi pekerjaan mulia. Karena pengertian *padagogi* (dari *pedagogos*) berarti sendiri dan bertanggung jawab. Pekerjaan mendidik mencakup banyak hal yaitu: segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia, mulai dari perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, sampai pada perkembangan iman.²

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ (١٢٥)

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.³

Ayat di atas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan

²Abd Rahman BP: dkk, “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan”, *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2, No.1, (2022), hal. 2-3. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>.

³ Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 125

bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadits. Pada dasarnya media pembelajaran merupakan bagian dari media atau alat pendidikan, karena media pembelajaran salah satu bagian besar dari dua bagian media pendidikan. Media atau alat pendidikan meliputi dua macam yaitu:

1. Perbuatan pendidik (biasa disebut *software* atau *immaterial*); mencakup nasehat, teladan, larangan, perintah, pujian, teguran, ancaman dan hukum.
2. Benda-benda sebagai alat bantu (bisa disebut *hardware* atau *material*); mencakup meja, kursi belajar, papan tulis, penghapus, kapur tulis, buku, peta, OHP, dan sebagainya.⁴

Perhatian siswa dapat mempengaruhi bagusnya membaca Iqro. Penulis memfokuskan untuk meneliti kelas II, karena kelas tersebut adalah masih tergolong tingkat awal (fase A) di Sekolah Dasar dan masih banyak juga para siswa kelas II yang kurang mampu dalam membaca Iqro. Oleh karena itu, menjadi sangat penting untuk mengasah segala kemampuan siswa dalam membaca Iqro.

Di SD Islam Mambaus Sholah Bintan terdapat program mengaji atau *Bin Nadhor* (membaca Al-Qur'an dengan melihat mushaf) menghafal Al-Qur'an,

⁴ M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Cet. Ke-1, (Banjarmasin: IAIN Antasari Pers, 2012), hal. 1.

membaca Al-Qur'an dan Iqro. Selama proses membaca Iqro, banyak para siswa khususnya kelas II yang membaca Iqronya masih banyak yang kurang tepat bacaan makhrijul hurufnya dan sering terjadi kesalahan ketika membaca Iqro tertukar huruf bacaan atau harokat yang seharusnya dibaca ض dibaca ُ dan yang seharusnya dibaca ُ dibaca ُن. Hal ini terjadi disebabkan siswa kurang fokus dan memahami apa yang dibaca, ingin cepat selesai agar bisa bermain dan mengobrol dengan teman-temannya. Sehingga, masih banyak ketika membaca Iqro terdapat bacaan-bacaannya yang kurang benar atau tepat.

Permasalahan yang terurai di atas maka penyusun berinisiatif untuk melakukan penelitian yang dilakukan di SD Islam Mambaus Sholah Bintan dalam meningkatkan kemampuan membaca Iqro jilid 1, 2, dan 3 melalui metode *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan media pembelajaran papan membaca huruf hijaiyah (Iqro jilid 1), papan membaca Iqro (Iqro jilid 2-3), dan kartu soal hijaiyah/Iqro jilid 2-3 melalui teknik permainan TGT (*Team Game Tournament*). Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mengatasi permasalahan siswa kelas II untuk meningkatkan kemampuan membaca Iqro serta penerapan metode yang lebih efektif dalam belajar mengajar, terkhusus adanya penelitian ini melalui metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) diharapkan siswa dapat lebih mudah menerima materi yang diajarkan nantinya dengan belajar sambil bermain. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Iqro Jilid 1-3 Melalui Metode *Game Based Learning* (GBL) Pada Siswa Kelas II Di SD Islam Mambaus Sholah Bintan”.

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan pokok masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan membaca Iqro jilid 1-3 siswa kelas II di SD Islam Mambaus Sholah Bintan?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam peningkatan kemampuan membaca Iqro jilid 1-3 melalui *Game Based Learning* (GBL) di SD Islam Mambaus Sholah Bintan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan dan kegunaan dapat bervariasi tergantung pada jenis penelitian, disiplin ilmu, dan permasalahan yang sedang diteliti. Adapun secara umum tujuan penelitian yaitu mendapatkan pemahaman baru dari sebuah fenomena, memecahkan masalah, mengembangkan pengetahuan baru, mendukung keputusan, membangun teori, membantu perkembangan teknologi.⁵ Sedangkan kegunaan penelitian merupakan kontribusi penelitian yang kamu lakukan, kegunaan penelitian dibagi menjadi dua, yaitu secara teoritis dan praktis. Teoritis yaitu memverifikasi teori yang sudah ada sebelumnya, hasilnya bisa jadi memperkuat atau justru menggugurkan teori yang kamu gunakan sebagai acuan. Praktis adalah menunjukkan bahwa penelitian yang kamu lakukan memecahkan masalah secara praktikal atau bisa juga menjadi alternatif solusi dari

⁵ Annisa Paramaswary Aslam, *Buku Ajar Metodeologi Penelitian*, (Makassar: Tahta Media, 2023), hal. 2.

permasalahan penelitianmu. Selain itu, penelitian yang kamu lakukan juga akan bermanfaat bagi dirimu sendiri sebagai penulis.⁶

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada sekolah khususnya kelas II SD yang memiliki permasalahan dalam membaca Iqro jilid 1-3. Adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik dengan permasalahan yang ada di SD Islam Mambaus Sholah Bintang untuk digunakan sebagai bahan penelitian untuk tugas akhir skripsi.

Penelitian ini, penulis menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan dalam memberikan pemahaman kepada siswa kelas II SD dalam membaca Iqro jilid 1-3. Penggunaan metode *Game Based Learning* (GBL) ini diharapkan para siswa kelas II SD dapat lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan untuk dipelajari dan diterapkan.

2. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka manfaat penelitian ini adalah:

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori-teori pembelajaran, khususnya dalam

⁶ Alisa, "Pengertian, contoh, serta perbedaan Tujuan dan Manfaat Penelitian", https://www.gramedia.com/best-seller/perbedaan-tujuan-dan-manfaat/?srsltid=AfmBOoqgKjZEUwBTwyP_97wl0ITDsV68JdM4DUVcB4TOHAXkjlLVE80. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2025.

konteks pembelajaran agama Islam. Menerapkan metode *Game Based Learning* (GBL), penelitian ini dapat memperkaya teori-teori yang ada mengenai pembelajaran aktif, menyenangkan, dan efektif dalam mengajarkan membaca Iqro jilid 1-3 pada siswa Sekolah Dasar.

b. Kegunaan Praktis

1) Untuk lembaga Sekolah:

a) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk peningkatan kemampuan membaca Iqro jilid 1-3 pada siswa kelas II di SD Islam Mambaus Sholah Bintan melalui metode *Game Based Learning* (GBL).

b) Memberi masukan bagaimana penggunaan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran sehingga bisa lebih efisien dan efektif kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2) Sebagai informasi dalam upaya perbaikan dan peningkatan kemampuan siswa dalam membaca Iqro jilid 1-3 untuk peneliti:

a) Memberikan tambahan pengetahuan bagi peneliti itu sendiri,

b) Memberikan pengetahuan bagaimana cara dalam memberikan pemahaman dalam meningkatkan kemampuan membaca Iqro jilid 1-3 menggunakan *Game Based Learning* (GBL).

D. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu merupakan salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan.⁷

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muliati program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar pada tahun 2018 dalam penelitiannya yang berjudul: **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Az-Zahrah Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa”**. Kajian terdahulu ini melakukan pendekatan penelitian kualitatif, pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas anak didik dan pendidik dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Model PTK yang dipilih adalah model sederhana yang ditawarkan Daryanto yang terdiri dari 4 komponen dalam satu siklus, yaitu perencanaan (*lanning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).⁸

Adapun yang menjadi fokus penelitian ini adalah peningkatan kemampuan membaca Iqro jilid 1-3 dengan mengenalkan huruf-huruf

⁷ Neng Yayu Padaniah dan Haryono, “Perspektif Sosiologi Ekonomi Dalam Pemutusan Hubungan Kerja Karyawan Perusahaan di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*. Vol. 3, No. 1, (Juni 2021), hal. 5., Available online at <https://ejournals.umma.ac.id/indeks.php/point>.

⁸Muliati, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Az Zahrah Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*, Skripsi, (Makassar: Universitas Makassar), hal. 22.

hijaiyah pada Iqro jilid 1, mampu membaca rangkaian huruf dan macam-macam harakat sederhana pada Iqro jilid 2, dan mampu membaca rangkaian huruf yang lebih kompleks dengan bacaan mad sederhana pada Iqro jilid 3 dengan benar dan tepat sesuai makhrajnya.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Materi yang diajarkan sama-sama dalam mengenalkan huruf hijaiyah melalui permainan.
- b. Tujuan penelitian sama-sama untuk peningkatan kemampuan dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah khususnya Iqro.
- c. Metode penelitian sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah Taman Kanak-kanak (TK) Az-Zahrah Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa, sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi objeknya adalah siswa kelas II SD Islam Mambaus Sholah Bintan.
- b. Fokus dalam penelitian sebelumnya adalah pengenalan huruf hijaiyah melalui bermain kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan pemahaman serta kemampuan dalam membaca Iqro dengan menggunakan metode *Game Based Learning*.

- c. Lokasi dalam penelitian sebelumnya di Taman Kanak-kanak Az Zahrah Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa, sedangkan dalam penelitian ini berlokasi di SD Islam Mambaus Sholah Bintan Kecamatan Bintan Utara.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arika dan Nikmatul Khoir Tri Yulia Institut Agama Islam Al-Qolam Malang, Indonesia pada tahun 2023 dalam penelitiannya yang berjudul : **“Peningkatan Kemampuan Bahasa Dalam Pembelajaran Iqro melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah pada anak 4-5 Tahun di RA Darul Hikmah Gunung Gerbang Bantur”**.⁹
- Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan proses pembelajaran Bahasa (Iqro) melalui permainan kartu huruf untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, teknik pengumpulan data penelitian yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:
- a. Tujuan penelitian sama-sama untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran Iqro melalui permainan.
 - b. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
 - c. Teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan observasi.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁹Arika, Nikmatul Khoir Tri Yulia. “Peningkatan Kemampuan Bahasa Dalam Pembelajaran Iqro Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Pada Anak 4-5 Tahun di RA Darul Hikmah Gunung Gerbang Bantur.” *Indonesia Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEd)*. Vol 3 No.2 Juni 2023.

- a. Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah pada anak RA Darul Hikmah usia 4-5 tahun, sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi objeknya adalah siswa kelas II SD Islam Mambaus Sholah Bintan.
 - b. Lokasi penelitian sebelumnya adalah di RA Darul Hikmah Gunung Gebang Kecamatan Bantur Kabupaten Malang. Sedangkan penelitian ini berlokasi di SD Islam Mambaus Sholah Bintan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah RA Al-Mansur Bulangan Haji Kecamatan Penganteran pada tahun 2025 dalam jurnalnya yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Membaca Iqro’ Melalui Media Puzzle Huruf Hijaiyah di RA Al-Mansur”**. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Adapun Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Penggunaan media *Puzzle Huruf Hijaiyah* diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca Iqro, memperkaya kosa kata Arab anak, serta memberikan kontribusi bagi guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca Al-Qur’an.¹⁰

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan penelitian sama-sama untuk meningkatkan kemampuan membaca Iqro.
- b. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

¹⁰Aisyah. “Meningkatkan Kemampuan Membeaca Iqro’ Melalui Media Puzzle Huruf Hijaiyah di RA Al-Mansur”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2 No 1, Maret 2025.

c. Teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan observasi dan tes.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Subjek dalam penelitian sebelumnya adalah siswa RA Al-Mansur kelompok A, sedangkan dalam penelitian ini yang menjadi objeknya adalah siswa kelas 2 SD Islam Mambaus Sholah Bintan.

b. Tempat penelitian sebelumnya adalah RA Al-Mansur Bulangan Haji Kecamatan Pengantenan, sedangkan tempat penelitian ini yaitu di SD Islam Mambaus Sholah Bintan.

c. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti sebelumnya yaitu Observasi, dokumentasi, dan tes, sedangkan dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, proyek/eksperimen, dan dokumentasi.

E. Sistematika Pembahasan

Sebagai upaya memberikan kejelasan dan arah dalam penyusunan penelitian ini, peneliti menyusun karya ilmiah ini ke dalam lima bab utama yang masing-masing memiliki sub-sub bab untuk memperjelas isi pembahasan. Penulisan ini bertujuan agar pembaca lebih mudah memahami isi dan alur dari penelitian yang dilakukan.

Bab pertama berisi pendahuluan yang memuat gambaran umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta kajian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab kedua berisi konsep teoritis, bagian ini berisi tentang kerangka teori yang berisi tentang penjelasan peningkatan kemampuan, membaca Iqro, penjelasan metode *Game Based Learning* (GBL), baik dari segi pendidikan, positif dan negatif.

Bab ketiga yaitu membahas penggunaan metodologi penelitian, bab ini berisikan desain penelitian (jenis penelitian, lokasi, subjek dan objek penelitian), populasi dan sampel, Teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

Bab keempat membahas terkait penyajian dan analisis data, pada bagian bab ini berisi tentang tinjauan umum lokasi, penyajian data, dan analisis data.

Bab kelima atau bab penutup, pada bab ini di dalamnya memuat kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan yang memuat jawaban singkat dari rumusan masalah sub-sub bab I. Sedangkan saran berisikan kritik, masukan, usul, maupun rekomendasi yang relevan dengan kesimpulan yang didapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, dkk., (2022), Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol 2, No.1, 2-3. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>.
- Aisyah, “Meningkatkan Kemampuan Membaca Iqro’ Melalui Media Puzzle Huruf Hijaiyah di RA Al-Mansur.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (ABATATSA)*, Vol 2, No 1, 2025.
- Aisyah Cinta Putri Wibawa, dkk., “Game Baesed Learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal”, *Jurnal INTEGRATED (Information Technology and Vocalitional Education)*, Vo. 3, No. 1, (April 2021).
- Alisa, “Pengertian, contoh, serta perbedaan Tujuan dan Manfaat Penelitian”, https://www.gramedia.com/best-seller/perbedaan-tujuan-dan-manfaat/?srsltid=AfmBOoqgKjZEUwBTwyP_97wl0ITDsV68JdM4DUVcB4TOHAXkjlVE80. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2025.
- Al-Qur’an Surat An-Nahl ayat 125.
- Arika, Nikmatul Khoir Tri Yulia, “Peningkatan Kemampuan Bahasa Dalam Pembelajaran Iqro Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Pada Anak 4-5 Tahun di RA Darul Hikmah Gunung Gerbang Bantur”, *Indonesia Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*. Vol 3 No.2, 2023.
- Apsah, Ahmad Mashudi, dkk, “Efektifitas Penggunaan Metode Iqro Dalam Belajar Membaca Al-Qur’an Pada Anak Desa Lantosan 1’, *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*. Vol. 2, No. 1. Januari 2024.
- Arikunto, Suharismi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007.
- Arikunto, Suharismi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Bagus Heri Santoso, Game Based Learning (GBL)”, *Skripsi*, Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia, 2011.
- Fahurroziy, Mustho & Abd. Halik, “Efektifitas Penerapan Metode Iqro’ Dalam Meningkatkan Kemampuan Santri Dalam Membaca Al-Qur’an Di TPA Bustanuddin Desa Galis Kecamatan Galis Pemekasan”, *AHSANA MEDIA Jurnal Pemikiran, Pendidikan dan Penelitian Ke-Islaman*. Vol. 8, No. 1, 1 Februari 2022.

Hasanah, Hasyim “Teknik-Teknik Observasi”, *Jurnal at-Taqaddum*, Vol. 8, No. 1, Juli 2016.

Henry, Samuel, *Cerdas dengan game*, Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 2010.

Indriyansyah, Fera, Wahyudi, & Ratna Hidayah, “Penerapan Metode Game Based Learning dengan Media Interaktif untuk meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD”, *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 12, No. 3, (2024).
https://www.researchgate.net/publication/390231609_Penerapan_Metode_Games_Based_Learning_dengan_Media_Interaktif_untuk_Meningkatkan_Hasil_Belajar_IPAS_tentang_Indonesiaku_Kaya_Raya_Kelas_V_SD.

Khasanah, A., & Cahyani, I. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Strategi Question Answer Relationships (Qar) Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, Jilid 4 Nomor 2, (2016).

Kiki, “Tentang Game”. <https://kiki1111.wordpress.com/2010/02/17/tentang-game/>. diakses 01 September 2025.

Maulidina, Mochammad Arbayu, Susilaningsih Zainul Abidin, “Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar”, *jinotep jurnal inovasi dan teknologi pembelajaran*, Vol 4, No 8 (2018) <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/issue/view/238>.

Milman Yusdi. 2010. Pengertian Kemampuan. <http://milmanyusdi.blogspot.co.id/2011/07/pengertiankemampuan.html>. (Diakses 17 September 2025, 09:00).

M. Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: IAIN Antasari Pers, 2012.

Muliati, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Bermain Kartu Huruf Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Az Zahrah Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa”, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, 2018.

Muhammad, H. Arsad, “Pelaksanaan Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Akhlak Siswa di MAN 2 Tanjung Jabung Timur Nipah Panjang”, *Jurnal Pendidikan Guru*, vol. 1, no. 1, 2020.

Paramaswary, Annisa Aslam, *Buku Ajar Metodeologi Penelitian*, Makassar: Tahta Media, 2023.

- Rejeki, Supadmi, “Peningkatan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan Model Pembelajaran PAKEM (Aktif, Kreatif, Dan Menyenangkan)”, *Article History Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 3 (3), 21 November 2020.
- Ruhaimi, 2014. “Peningkatan Minat Siswa dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Model Kooperatif Jigsaw pada kelas VI SD N 04”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol 3(2): 3. Pontianak: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/4662/4745>. Diakses pada hari Kamis tanggal 19 Desember 2024 pukul 18.57 WIB.
- Salim, Peter & Salim, Yenny, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Jakarta: Modern English Press, 1991.
- Salma, “Penelitian Ekperimen: Tujuan, jenis, langkah, contoh”, <https://penerbitdeepublish.com/penelitian-eksperimen/>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2025.
- SD Islam Mambaus Sholah, *Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan*, Bintan: Pendidikan Pemerintahan Kabupaten Bintan, 2025.
- Sugiyono, P. D. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. ALFABETA, 2018.
- Simin, Ferbriati, dan Yusuf Jafar, “Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Isi Bacaan Melalui Pendekatan Komunikatif Pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo”, *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*, Vol. 04, No. 03 (September 2018).
- Utomo, Prio dkk., “Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktek untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan”, *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, Vol. 1, No. 4, 2024,
- Yayu, Neng Padaniah dan Haryono, “Perspektif Sosiologi Ekonomi Dalam Pemutusan Hubungan Kerja Karyawan Perusahaan di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Ekonomi dan Manajemen*. Vol. 3, No. 1, (Juni 2021), Available online at <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/point>.
- Wikipedia, “Buku Iqro” Iqro. <https://id.wikipe dia.org/wiki/Iqro>. Diakses 10 September 2025.
- Winarsih, “Peningkatan Kemampuan Pemebacahan Masalah Matematika Pada Materi Vector Menggunakan Model Pembelajaran Based Learning Siswa Kelas X MIA SMAN 1 Balai Riam Tahun Pelajaran 2021/2022”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 9, no. 1, 2022.

Zulfitria & Zainul Arif, “Penerapan Metode Iqro Sebagai Kemampuan Dasar Membaca Al-Qur’an Di TK Hama Kids”, PAUD LECTURE: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 2, No. 02, 2019, <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/2501/1568>.

