

**PENGARUH BACA TULIS AL QUR'AN DAN MEDIA *GAME*
BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA
ARAB SISWA KELAS VIII MTS YAPI PAKEM**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat guna
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Acc
4/ Diuji dan
dalam sidang
Menagoras
di Prodi PA ISI
FIAU UII
3/2 026 [Signature]

Oleh:

Muhammad Sholahuddin Al Bangkowi

22422044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2026

**PENGARUH BACA TULIS AL QUR'AN DAN *MEDIA GAME
BASED LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA
ARAB SISWA KELAS VIII MTS YAPI PAKEM**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat guna
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Muhammad Sholahuddin Al Bangkowi

22422044

Pembimbing:

Drs. Nanang Nuryanta. M.Pd

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2026

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Sholahudin Al Bangkowi
NIM : 22422044
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Baca Tulis Al Qur'an Dan Media *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil orang lain kecuali dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 3 Juni 2026

Yang Menyatakan



Muhammad Sholahuddin Al Bangkowi

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 30 Juni 2026
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Baca Tulis Al Qur'an dan Media Game Based Learning terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem
Nama : MUHAMMAD SHOLAHUDDIN AL BANGKOWI
Nomor Mahasiswa : 22422044

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing

Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd


(.....)

Penguji 1

Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag


(.....)

Penguji 2

Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I


(.....)

Yogyakarta, 30 Juni 2026

Fakultas Ilmu Agama Islam

Dekan




Dr. Drs. Asmuni, MA

REKOMENDASI PEMBIMBING

Nama : Muhammad Sholahudin Al Bangkowi
NIM : 22422044
Judul Penelitian : Pengaruh Baca Tulis Al Qur'an Dan Media *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem

Menyatakan bahwa berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukannya perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah pada Program Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 3 Juni 2026

Yang Menyatakan



Drs. Nanang Nuryanta. M.Pd

NOTA DINAS

Yogyakarta, 3 Juni 2026 M
17 Dzulhijah 14147

Hal : Skripsi
Kepada : Yth. Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb

Berdasarkan penunjukan Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 77/Kaprodi/10/DAATI/FIAI/II/2026 tanggal: 02 Februari 2026 M, 14 Syakban 1447 H. Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Muhammad Sholahudin Al Bangkowi
Nomor Pokok/NIM : 22422044
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Tahun Akademik : 2025/2026
Judul Penelitian : Pengaruh Baca Tulis Al Qur'an Dan Media *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqosah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Dosen Pembimbing



Drs. Nanang Nuryanta. M.Pd

MOTTO HIDUP

“Sebaik-baik kalian adalah orang yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya”

(HR. Bukhari)

“Kesuksesan bukan tentang seberapa cepat mencapai tujuan, tetapi tentang seberapa konsisten bertahan dalam perjuangan”

Penulis

ABSTRAK

PENGARUH BACA TULIS AL QUR'AN DAN MEDIA GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS YAPI PAKEM

Oleh:

Muhammad Sholahuddin Al Bangkowi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya minat belajar bahasa Arab sebagai faktor penentu keberhasilan pembelajaran siswa. Minat belajar dipengaruhi dasar keagamaan seperti baca tulis Al Qur'an (BTAQ) serta media game based learning (GBL). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh BTAQ dan GBL terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem, baik secara parsial maupun simultan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal yang berlandaskan paradigma positivisme. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes untuk variabel BTAQ dan kuesioner (angket) untuk variabel GBL serta minat belajar bahasa Arab. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 54 siswa dan seluruhnya dijadikan sampel (total sampling). Variabel penelitian terdiri dari BTAQ (X1), GBL (X2), dan Minat Belajar Bahasa Arab (Y). Analisis data menggunakan regresi linier berganda dengan bantuan SPSS (Statistical Products Service Solution) versi 25.0 for windows.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa BTAQ tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab dengan nilai signifikansi $0,388 > 0,05$. Sementara itu, GBL berpengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Secara simultan, BTAQ dan GBL berpengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai koefisien determinasi (Adjusted R Square) sebesar 0,358 menunjukkan kontribusi sebesar 35,8% sedangkan 64,2 % dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Kata Kunci: Baca Tulis Al Qur'an, Game Based Learning, Minat Belajar, Bahasa Arab.

ABSTRACT

THE EFFECT OF READING AND WRITING THE QUR'AN AND GAME-BASED LEARNING MEDIA ON ARABIC LEARNING INTEREST OF GRADE VIII STUDENTS AT MTs YAPI PAKEM

By:

Muhammad Sholahuddin Al Bangkowi

This research is motivated by the importance of learning interest in Arabic as a determining factor in students' learning success. Learning interest is influenced by several factors, including religious learning activities such as Reading and Writing the Qur'an (BTAQ) and the use of game-based learning (GBL) media. This study aims to examine the effect of BTAQ and GBL on the Arabic learning interest of Grade VIII students at MTs YAPI Pakem, both partially and simultaneously.

This study employed a quantitative approach with a causal-associative research design based on the positivist paradigm. Data collection techniques were conducted using tests for the BTAQ variable and questionnaires for the game-based learning (GBL) and Arabic learning interest variables. The population in this study consisted of 54 students, all of whom were taken as the sample using a total sampling technique. The research variables consisted of BTAQ (X1), game-based learning (X2), and Arabic learning interest (Y). Data analysis was carried out using multiple linear regression with SPSS version 25.0 for Windows.

The results showed that BTAQ had no significant effect on Arabic learning interest, with a significance value of $0.388 > 0.05$. Meanwhile, game-based learning had a significant effect on Arabic learning interest, with a significance value of $0.000 < 0.05$. Simultaneously, BTAQ and game-based learning had a significant effect on Arabic learning interest, with a significance value of $0.000 < 0.05$. The coefficient of determination (Adjusted R Square) of 0.358 indicates that the independent variables contribute 35.8% to Arabic learning interest, while the remaining 64.2% is influenced by other variables not included in this study.

Keywords: Reading and Writing the Qur'an, Game-Based Learning, Learning Interest, Arabic Language.

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ
بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Bismillahirrahmanirrahim alhamdulillah rabbil'aalamin segala puji bagi Allah karena dengan rahmat, kemudahan, kelancaran, dan pertolongan dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PENGARUH BACA TULIS AL QUR'AN DAN MEDIA *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTS YAPI PAKEM". Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wassalam, yang telah menuntun kita dari masa kegelapan menuju masa terang benderang dan kita semoga mendapatkan syafaatnya dihari akhir kelak.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini tidaklah lepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan segala pihak. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati perkenankanlah peneliti untuk mengucapkan rasa Syukur dan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT. Puji Syukur saya haturkan kepada Tuhan semesta alam Allah SWT, karena dengan petunjuk, kasih sayang, dan rahmat-Nya, yang memberikan kekuatan dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad

shallallahu ‘alaihi wassalam beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

2. Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU., ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia serta segenap jajarannya.
3. Bapak Dr. Drs. Asmuni, Ma selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia serta segenap jajarannya.
4. Ibu Mir’atun Nur Arifah S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Drs. Nanang Nuryanta M.Pd., selaku dosen pembimbing dalam pengerjaan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih karena yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan perhatian, serta senantiasa memberikan ilmu, nasihat, motivasi dan do’a sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
7. Bapak Dr. Lukman, S.Ag, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik penulis mengucapkan terima kasih karena yang telah memberikan arahan, nasihat, serta motivasi dari semester awal hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
8. Kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk ilmu dan

nasihat yang telah diberikan kepada peneliti semoga Allah SWT keberkahan umur, rezeki dan nikmat iman islam Aamiin.

9. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Ilmu Agama Islam. Terima kasih untuk segala kemudahan, dukungan dan layanan yang diberikan semoga Allah SWT membalas segala amal perbuatan dengan kebaikan pula.
10. Secara khusus, penulis mempersembahkan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada ayah tercinta. Terima kasih atas segala perjuangan, pengorbanan, kerja keras, serta doa yang tidak pernah putus untuk keberhasilan penulis. Setiap langkah yang penulis tempuh hingga mampu menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan kasih sayang ayah. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan ayah dengan pahala yang berlipat ganda dan senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, serta keberkahan dalam kehidupan beliau.
11. Secara khusus, penulis menyampaikan rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang mendalam kepada ibu tercinta. Terima kasih atas segala doa yang selalu mengiringi setiap langkah penulis, atas kasih sayang yang tidak pernah berkurang, serta pengorbanan yang tak terhitung jumlahnya demi kebahagiaan dan keberhasilan penulis. Skripsi ini merupakan salah satu bentuk hasil dari dukungan, kesabaran, dan perjuangan ibu yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap keadaan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta membalas segala kebaikan ibu dengan balasan yang terbaik. Aamiin.

12. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada kakak-kakak tercinta yang selalu memberikan dukungan, nasihat, motivasi, serta doa kepada penulis. Terima kasih atas perhatian dan semangat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga kebersamaan, kasih sayang, dan dukungan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan yang mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT, serta semoga kakak-kakak senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan kesuksesan dalam setiap langkah kehidupan.
13. Ibu Rianti S.Pd. selaku Kepala Madrasah Tsanawiyah MTs YAPI Pakem serta segenap jajarannya.
14. Ibu Rr. Tsalis Hidayatulummah, S.Th.I. selaku guru pembimbing BTAQ dan Wali Kelas VIII B yang telah memberikan bantuan, arahan, serta informasi yang diperlukan selama proses penelitian berlangsung. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat membantu penulis dalam memperoleh data dan menyelesaikan skripsi ini.
15. Ibu Tri Winarsih, S.Pd. selaku Wali Kelas VIII A yang telah memberikan izin, dukungan, serta bantuan selama proses penelitian berlangsung. Berkat kerja sama dan perhatian yang diberikan, penulis dapat melaksanakan pengumpulan data dengan baik sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
16. Ibu Agusta Arie Budiyaniti, S.Si selaku Guru Tata Usaha (TU) yang telah membantu dalam memberikan data, informasi, serta pelayanan administrasi yang dibutuhkan selama proses penelitian berlangsung. Bantuan dan kerja

sama yang diberikan sangat memudahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

17. Ibu Istidaiya, S.Pd selaku Guru Materi Bahasa Arab yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta motivasi kepada penulis selama proses pembelajaran. Ilmu yang diberikan sangat bermanfaat dan menjadi bekal bagi penulis dalam menyelesaikan studi serta penyusunan skripsi ini.
18. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Khoiru Darajat, S.Pd yang telah banyak memberikan bantuan, arahan, serta rekomendasi kepada penulis selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini. Dukungan, perhatian, serta bimbingan yang beliau berikan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan berbagai tahapan penelitian hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
19. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Partisipasi, kerja sama, serta waktu yang telah diberikan sangat membantu penulis dalam memperoleh data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi ini. Tanpa bantuan dari para responden, penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan baik. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kesuksesan, dan keberkahan kepada kalian semua.
20. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seseorang yang berinisial ARQ. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada orang terdekat yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, serta kesetiaan dalam setiap proses yang penulis lalui selama kurang lebih tujuh

tahun perjalanan bersama. Kehadiran dan doa yang selalu diberikan menjadi salah satu sumber kekuatan dalam menyelesaikan studi ini hingga akhir

21. Kepada teman-teman yang sekarang berubah menjadi keluarga dengan grup yang bernama Keluarga Pak Uden. Muhammad Arifuddin, Dinar Alif Fadhila, Dika Meityasila, Eli Septiani, Durotun Nafisah N terima kasih untuk berbagai memori baik suka maupun duka, bantuan baik berupa tenaga, materi, dukungan. Kalian telah memberi warna masa-masa perkuliahan dan menjadi sebuah bagian dan saksi perjalanan cerita ini.
22. Bapak Drs. M Hajar Dewantoro. M.Ag. selaku dosen pembimbing *Micro Teaching* yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta pengalaman mengajar yang sangat berharga bagi penulis. Melalui proses pembelajaran tersebut, penulis mendapatkan banyak ilmu dan keterampilan dalam mengajar yang sangat bermanfaat sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini maupun sebagai calon pendidik.
23. Kepada Tim satu semester saya yaitu teman-teman Microteaching I yang sangat saya banggakan, jujur bingung juga kenapa kalian yang terlintas dalam benak saya ketika menulis ini. Terima kasih untuk berproses bersamanya selama satu semester yang mana seharusnya kita bisa satu tempat karna kita tim spesial harus dipisah kenangan sama kalian sangat banyak sekali. Senang bisa satu tim dengan kalian.
24. Kepada seluruh manusia yang sudah bertahan hingga detik ini, mari bertahan lagi hingga waktunya pulang tiba. Mari hidup dengan alasan-alasan sederhana yang ingin kita wujudkan, kalian hebat hingga saat ini.

25. Serta pihak-pihak lain yang turut membantu proses pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini, yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Jazakumullah khairul jaza, semoga Allah senantiasa memberikan keridhoan, kasih sayang, nikmat iman dan islam serta hidayah-Nya kepada kita semua. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi semua pihak yang membacanya. Aamiin.

Yogyakarta, 6 Juni 2026

Yang Menyatakan



Muhammad Sholahuddin Al Bangkowi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
REKOMNDASI PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS	v
MOTTO HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Sistematika Pembahasan	7
BAB II.....	10
KAJIAN PUSATAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Landasan Teori	18
C. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III	39
METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan.....	39
B. Tempat dan Lokasi Penelitian	39
C. Subjek dan Objek Penelitian	40
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	40

E. Populasi dan Sampel Penelitian	43
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	44
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
H. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas, Uji Multikolinieritas, dan Uji Heteroskestisitas).....	51
I. Teknik Analisis Data	53
BAB IV	56
HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan.....	75
BAB V.....	84
KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	93
A. Skala Pernyataan	93
B. Lembar Tes BTAQ	96
C. Tabulasi Data.....	98
D. Surat Izin Penelitian	104
E. Kartu Bimbingan.....	106
F. <i>Curriculum vitae</i>	107

DAFTAR TABEL

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir.....	36
-----------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

Tabel 3. 1 Variabel Penelitian.....	41
Tabel 3. 2 Pembagian Skor Favoreble.....	45
Tabel 3. 3 Pembagian Skor Unfavoreble.....	45
Tabel 3. 4 Kisi-kisi	46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4. 1 Skala Game Based Learning	60
Tabel 4. 2 Skala Minat Belajar Bahasa Arab.....	61
Tabel 4. 3 Reliabilitas skala Game Based Learning.....	62
Tabel 4. 4 Reliabilitas Skala Minat Belajar Bahasa Arab	63
Tabel 4. 5 Deskripsi Subyek.....	64
Tabel 4. 6 Uji Normalitas	65
Tabel 4. 7 Uji Linieritas (Baca Tulis Al Qur'an).....	66
Tabel 4. 8 Linieritas (Game Based Learning)	66
Tabel 4. 9 Uji Multikolinieritas	67
Tabel 4. 10 Uji Heteroskedastisitas	68
Tabel 4. 11 Uji Regresi Linier Berganda (Model Summary)	70
Tabel 4. 12 Uji Regresi Linier Berganda (ANNOVA)	71
Tabel 4. 13 Uji Regresi Linier Berganda (Coefficients).....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Rumus Validitas	50
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan semua potensi siswa secara keseluruhan, termasuk perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan tujuan menciptakan individu yang cerdas berkarakter, dan berakhlak mulia. pendidikan Islam terutama madrasah berfokus pada pencapaian akademik, selain menanamkan nilai-nilai keagamaan sebagai dasar pembentukan kepribadian siswa. Salah satu karakteristik pendidikan di madrasah adalah adanya integrasi antara ilmu agam dan umum termasuk pembelajaran Bahasa Arab, yang memiliki posisi strategis karena berfungsi sebagai bahasa Al-Qur'an dan sebagai sumber utama literatur Islam. Oleh karena itu, menguasai bahasa arab sangat penting bagi siswa yang belajar di madrasah agar mereka dapat memahami ajaran Islam secara lebih mendalam. Namun kenyataannya, pembelajaran Bahasa Arab dianggap sulit dan tidak menarik bagi sebagian siswa, yang mengakibatkan rendahnya minat belajar. Rendahnya minat belajar juga disebabkan oleh media pembelajaran yang monoton dan tidak memanfaatkan media-media interaktif bagi generasi digital.

Seiring dengan berkembangnya teknologi Kasus ini menuntut adanya inovasi yang interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Arab yang menekankan siswa untuk aktif salah satunya *Game Based Learning*. Di

madrasah di mana siswa harus menyeimbangkan nilai teknologi dan religius. Pembelajaran berbasis permainan dapat membuat siswa senang, tertantang, termotivasi, dan bekerja sama¹. Media *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar, mendorong partisipasi aktif, meningkatkan penguasaan kosakata, dan melibatkan aspek emosional dan kognitif siswa. Ini membuat pembelajaran lebih bermakna². Penggunaan media berbasis permainan, yang menggabungkan elemen kompetisi, penghargaan, dan interaksi sosial yang menyenangkan, memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa secara intrinsik. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan pembelajaran berbasis *game* dalam pembelajaran Bahasa Arab dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar.

Kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an juga dikenal sebagai Baca Tulis Al-Qur'an/BTAQ adalah keterampilan penting yang diajarkan sejak usia dini di sekolah Islam di Indonesia. Sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an, tujuan pembelajaran BTAQ adalah agar peserta didik mampu membaca, menulis, dan memahami Al-Qur'an serta menjalankan peran mereka sebagai hamba Allah dan khalifah di bumi³. Ini dianggap sebagai dasar literasi agama karena terkait langsung dengan pemahaman teks Al-

¹ Komang Redy Winatha dan I. Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020).

² Amirotn Nasikha dkk., "Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas," *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 8, no. 1 (2025).

³ Indah Indiriani Tanjung dkk., "Pembelajaran Baca Tulis Alquran Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2020), hal.138.

Qur'an. Walaupun BTAQ merupakan bagian penting dari kegiatan pembelajaran di MTs YAPI Pakem sebagai lembaga pendidikan Islam, banyak siswa tidak tertarik untuk belajar bahasa Arab dalam proses pembelajaran formal. Problem ini sangat penting karena bahasa Arab bukan hanya kemampuan untuk membaca kitab suci tetapi juga kemampuan yang seharusnya meningkatkan pengalaman belajar siswa dan pemahaman mereka tentang literasi bahasa. Salah satu cara untuk menemukan solusinya adalah dengan menerapkan paradigma pembelajaran berbasis *game*. Penggunaan *game* tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran⁴. Situasi ini menimbulkan pertanyaan penting tentang apakah keterampilan BTAQ dan media *Game Based Learning* secara signifikan memengaruhi keinginan siswa kelas VIII untuk belajar bahasa Arab di MTs YAPI Pakem.

Penelitian yang berfokus pada siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem yang menerapkan program BTAQ untuk meningkatkan kemampuan baca tulis Al-Qur'an dan bahasa Arab mereka. Penelitian Pratama menemukan bahwa penerapan BTAQ di MTs YAPI Pakem meningkatkan kemampuan berbahasa Arab siswa kelas VII secara signifikan, terutama dalam hal pelafalan, kosakata, dan keinginan untuk berkomunikasi dalam bahasa Arab. Namun, Pengaruh BTAQ dan media *Game Base Learning* terhadap

⁴ Kireida Rona Islam dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024).

minat belajar bahasa Arab di kelas VIII belum dipelajari secara kuantitatif⁵. Oleh karena itu, penting bagi penelitian ini untuk melakukan dieksplorasi lebih lanjut.

Pembelajaran BTAQ telah menjadi bagian penting dari kurikulum di MTs YAPI Pakem, dengan tujuan mengajarkan siswa kemampuan dasar membaca dan menulis Al-Qur'an dengan benar dan baik. Namun, faktanya adalah bahwa siswa memiliki tingkat minat yang berbeda dalam belajar bahasa Arab, terutama di kelas VIII, yang merupakan masa transisi dari pembelajaran dasar ke penguasaan bahasa Arab yang lebih mendalam. Banyak faktor yang memengaruhi tingkat minat ini, salah satunya adalah pengalaman dan kemampuan siswa dalam menggunakan BTAQ. Rendahnya minat belajar dapat menyebabkan tujuan belajar tidak tercapai. Sebaliknya, program baca tulis Al-Qur'an (BTAQ), yang merupakan kegiatan penting dalam pembinaan keagamaan siswa, bertujuan untuk mengajarkan siswa membaca dan menulis Al-Qur'an dengan benar dan sesuai dengan kaidah yang berlaku. Al-Qur'an bukan hanya sekedar bacaan, tetapi Semakin sering siswa tadarus Al-Qur'an maka semakin baik karakter yang terbentuk pada siswa.⁶ Kegiatan BTAQ juga terkait erat dengan pembelajaran bahasa arab karena mengajarkan mereka huruf hijaiyah, kosa kata, dan struktur dasar bahasa arab. Selain itu, penelitian sebelumnya

⁵ Macho Dinta Pratama, "Pelaksanaan BTAQ Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs YAPI Pakem Sleman" (Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2024).

⁶ Hanifah Suci Ariani dan Nadiah, "Pengaruh Pembiasaan Tadarus Al-Quran Terhadap Pendidikan Karakter (Survei Di SMA Pelita Tiga Jakarta)," *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2024).

menunjukkan bahwa kegiatan seperti membaca Al-Qur'an dapat meningkatkan kemampuan intrinsik siswa untuk belajar bahasa arab. Dalam kasus lain, bukti empiris di beberapa lembaga pendidikan menunjukkan hubungan antara kebiasaan membaca Al-Qur'an dan peningkatan minat siswa untuk mempelajari bahasa Arab secara menyeluruh.⁷

Hasil observasi awal di MTs YAPI Pakem menunjukkan bahwa siswa tidak tertarik untuk belajar bahasa Arab, karena dianggap sulit, terutama membaca dan menulis huruf Arab. Salah satu cara untuk membantu siswa memahami bahasa Arab adalah kegiatan BTAQ setiap pagi, yang mengajarkan mereka kemampuan dasar membaca dan menulis. Namun, media pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Dengan demikian, meskipun BTAQ membantu, inovasi dalam media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab.

Oleh karena itu, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan kepada guru dan madrasah dalam menciptakan metode pembelajaran yang berguna, meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Akibatnya, penguasaan BTAQ dan pembelajaran interaktif yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an, tetapi juga membantu

⁷ Nur Fatimatuazzahrah dkk., "Pengaruh Kosakata Bahasa Arab Dan Tahfiz Al-Qur'an Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Aliyah Syaikh Zainuddin NW Anjani Lombok Timur," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 3 (2024).

menghasilkan generasi yang sangat tertarik untuk belajar hal baru sesuai waktu yang terus berlalu. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menjadi dasar untuk pertimbangan tentang cara meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah BTAQ berpengaruh terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem?
2. Apakah Media *Game Based Learning* berpengaruh terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem?
3. Apakah terdapat pengaruh secara simultan antara BTAQ dan Media *Game Based Learning* terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini disesuaikan dengan rumusan masalah yaitu;

1. Untuk menganalisis pengaruh BTAQ terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem?
2. Untuk menganalisis pengaruh Media *Game Based Learning* terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem?
3. Untuk menganalisis pengaruh secara simultan antara BTAQ dan Media *Game Based Learning* terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem?

Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat mengetahui tingkat pengaruh Baca Tulis Al-Qur'an terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem. Pastinya penelitian juga bermanfaat sebagai referensi untuk menciptakan metode pembelajaran yang berguna, meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan kontribusi untuk pengembangan penelitian pendidikan agama islam, terutama terkait dengan peran BTAQ dalam mewujudkan siswa yang minat dalam pembelajaran bahasa arab. Penelitian ini juga membuka ruang untuk penelitian lebih lanjut terhadap komponen lain yang dapat mempengaruhi minat belajar bahasa arab.

D. Sistematika Pembahasan

Secara umum pembahasan skripsi ini dibagi menjadi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi dan yang terakhir bagian akhir. Dari tiga bagian tersebut ada lima bab yang setiap bab mempunyai pembahasan tersendiri.

BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Kedudukan atau fungsi dari Bab ini adalah sebagai landasan dasar masalah dan tujuan dilakukannya penelitian tersebut.

BAB II: Kajian Pustaka

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang dijadikan dasar acuan dalam analisis penelitian ini (landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir, dan pengembangan hipotesis). Kedudukan atau fungsi dari bab ini adalah sebagai landasan teori yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian tersebut.

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini membahas mengenai materi penelitian, objek dan subjek penelitian, pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, definisi variable penelitian, definisi operasional variabel, prosedur penelitian, dan teknik analisis data. Kedudukan atau fungsi dari Bab ini adalah sebagai landasan metode penelitian yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian tersebut.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas isi pokok dari penelitian yang berisi deskripsi objek penelitian, analisis data, dan pembahasannya sehingga dapat diketahui hasil analisis yang diteliti mengenai hasil pembuktian hipotesis dan pengaruh variabel independen. Kedudukan atau fungsi dari Bab ini adalah membahas

hasil penelitian dan membuktikan hasil hipotesis dan pengaruh terhadap variabel independen dari penelitian yang dilakukan.

BAB V: Penutup

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari data penelitian yang telah diambil, saran-saran kepada pihak-pihak terkait mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Kedudukan atau fungsi dari Bab ini adalah untuk menyimpulkan hasil penelitian dan menjawab rumusan masalah yang ada.

BAB II

KAJIAN PUSATAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Sebelum memulai penelitian ada beberapa indikator yang penting dalam penelitian, pengumpulan sumber literatur dan bahan acuan yang relevan dengan fokus kajian yang dilakukan secara komprehensif. Beberapa studi terdahulu antara lain;

Ayupa Pantu., Zuleaha., Fira Sutira, D. (2024) dalam penelitiannya yang berjudul Analisis Dinamika Minat Belajar Bahasa Arab di Era Digital: Studi Kasus Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pone Limboto Barat⁸. Penelitian bertujuan untuk mengetahui minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas VIII di SMP Muhammadiyah Pone, Limboto Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SMP Muhammadiyah Pone di kelas VIII memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran bahasa Arab. Ini ditunjukkan oleh siswa tidak terlibat secara aktif dalam pelajaran, tidak memiliki kemampuan dasar untuk memahami huruf hijaiyah, dan tidak percaya diri saat berinteraksi di kelas. Selain itu ada beberapa faktor yang menyebabkan minat belajar yang rendah: (1) faktor guru, seperti latar belakang pendidikan yang tidak spesifik tentang pengajaran bahasa Arab dan keterbatasan bahan ajar; (2) faktor siswa, seperti sikap pasif, pemahaman yang buruk tentang huruf hijaiyah, dan kurangnya disiplin; dan

⁸ Ayuba Pantu dkk., "Analisis Dinamika Minat Belajar Bahasa Arab Di Era Digital: Studi Kasus Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pone Limboto Barat," *Al-Kilmah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024): 153–58.

(3) faktor lingkungan, terutama kurangnya dukungan dan keterlibatan orang tua dalam mendukung siswa. Meskipun demikian, siswa dari madrasah ibtidaiyah menunjukkan minat dan kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dari sekolah dasar umum; ini menunjukkan betapa pentingnya latar belakang pendidikan awal untuk mempersiapkan siswa untuk belajar bahasa Arab. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, variabel, dan lokasi.

MA Muqsith, F Ulum, A Dalle (2025) penelitian dengan judul Hubungan antara Lingkungan Belajar dengan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Bontonompo Gowa⁹. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara lingkungan belajar dengan minat belajar bahasa Arab siswa kelas IX di Madrasah Tsanawiyah Bontonompo, Gowa. Hasil penelitian mendapatkan, bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara lingkungan belajar dengan minat belajar bahasa Arab. Ia menegaskan bahwa lingkungan belajar yang baik sangat berkontribusi dalam meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, penempatan variabel bebas, dan lokasi.

ZAS Nur, K Hikmah (2025) penelitian yang berjudul Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Program Terjemahan Al-Qur'an (Studi Kasus di SD

⁹ Muhammad Abiduddin Muqsith dkk., "Hubungan Antara Lingkungan Belajar Dengan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Bontonompo Gowa," *Islamic Education: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 01 (2025): 71–91.

Muhammadiyah 6 Surabaya) *Interest in learning Arabic for Turjuman Al-Qur'an Program Students (Case Study at SD Muhammadiyah 6 Surabaya)*¹⁰. Dengan menggunakan pendekatan studi kasus, penelitian kualitatif ini dilakukan pada siswa program turjuman Al-Qur'an di SD Muhammadiyah 6 Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa yang menunjukkan bahwa siswa memiliki minat untuk belajar bahasa Arab, apa yang menyebabkan minat tersebut muncul, dan bagaimana siswa menunjukkan minat tersebut. Dalam studi kasus yang dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah 6 Surabaya. 1) Mereka menemukan bahwa siswa program turjuman Al-Qur'an menunjukkan minat untuk belajar bahasa Arab. Mereka menunjukkan bahwa mereka memberikan perhatian yang cukup saat belajar bahasa Arab, mengingat materi yang telah dipelajari dengan baik, memiliki perasaan suka dan senang saat belajar bahasa Arab, dan merasa puas dengan apa yang mereka pelajari. 2) Ada berbagai alasan mengapa siswa program turjuman Al-Qur'an memiliki keinginan untuk belajar bahasa Arab. Sebagian dari minat ini berasal dari dalam diri mereka sendiri sebagian lagi karena gerakan isyarat yang digunakan guru saat mengajar, dan sebagian lagi karena aturan yang dibuat oleh guru dan disepakati oleh anggota kelas untuk tujuan tertentu. 3) Cara siswa program turjuman Al-Qur'an menunjukkan minat mereka dalam belajar Bahasa Arab berbeda-beda. Beberapa

¹⁰ Zain Ahmad Syamil Nur dan Khizanatul Hikmah, "Students' Interest in Learning Arabic through Turjuman Al-Qur'an: Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Arab Melalui Turjuman Al-Qur'an," *Indonesian Journal of Islamic Studies* 13, no. 4 (2025).

mengungkapkan minat mereka secara verbal, melalui tindakan atau aktivitas, melalui prestasi dan hasil belajar, dan ada juga siswa yang mengungkapkan minat mereka baik secara verbal maupun nyata. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, variabel, pendekatan dan lokasi.

LH Pimada, I Muttaqin, W Wargadinata (2019) dengan judul penelitian *Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah min Khilâl Qudroh al-Qirâah al-Qur'ân wa Kitâbatih Laday at-Tholabah bi Madrasah al-Mutawassithah fî Kalimantan as-Syarqiy*¹¹. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa untuk belajar bahasa Arab berkorelasi dengan kemampuan mereka untuk membaca al-Qur'an. Selain itu, untuk mengetahui apakah faktor-faktor tertentu mempengaruhi hubungan antara kemampuan siswa untuk membaca al-Qur'an di tingkat Madrasah Tsanawiyah di Wilayah Kalimantan Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca al-Qur'an memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Arab dan merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa. Kemampuan ini merupakan modal awal dalam pembelajaran Bahasa Arab, dan jika siswa dapat membaca al-Qur'an, pembelajaran Bahasa Arab akan menjadi lebih mudah. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, variabel bebas yang hanya satu, pendekatan dan lokasi.

¹¹ luluk HUMAIRO Pimada, "Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah min Khilâl Qudroh al-Qirâah al-Qur'ân wa Kitâbatih Laday at-Tholabah bi Madrasah al-Mutawassithah fî Kalimantan as-Syarqiy," *Taqdir* 5, no. 2 (2019): 1–17.

MH Khotimah, MT Siregar, BT Putri (2023) dengan judul penelitian Upaya Guru Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Swasta (Mis) Al-Barkah Desa Cinta Rakyat, Percut Sei Tuan Deli Serdang-Sumatera Utara¹². Fokus utama penelitian ini adalah minat siswa dalam belajar di MIS Al-Barkah Desa Cinta Rakyat. Peneliti menemukan bahwa lingkungan sekolah tidak familiar dengan pembelajaran bahasa Arab, yang mengakibatkan minat rendah siswa dalam belajar bahasa Arab. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru bahasa Arab berusaha meningkatkan minat siswa MIS Al-Barkah dalam belajar bahasa Arab melalui pola interaksi dua arah, penggunaan media audio-visual, teknik bernyanyi, dan pemberian penghargaan. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, penempatan variabel terikat menjadi variabel bebas, pendekatan dan lokasi

M Abrar, Asriani (2023) dengan judul penelitian Hubungan Kemampuan Bahasa Arab terhadap Prestasi Menghafal Al-Quran Santri Kelas XI SMA Cahaya Qur'an Cibungbulang Bogor Tahun Ajaran 2019/2020¹³. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa kuat hubungan antara penguasaan bahasa Arab dan kemampuan menghafal Al-Qur'an pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Tahfidzul

¹² Muti Husnul Khotimah dkk., "Upaya Guru Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Swasta (Mis) Al-Barkah Desa Cinta Rakyat, Percut Sei Tuan Deli Serdang-Sumatera Utara," *Jurnal Sathar* 1, no. 2 (2023): 23–32.

¹³ Muh. Abrar dan Asriani, "Hubungan Kemampuan Bahasa Arab terhadap Prestasi Menghafal Al-Qur'an Santri Kelas XI SMA Cahaya Qur'an Cibungbulang Bogor Tahun Ajaran 2019/2020," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 4, no. 1 (2023): 35–43.

Qur'an Ummul Quro Al-Islami Bogor pada tahun akademik 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Cahaya Qur'an Cibungbulang pada tahun akademik 2019/2020 memiliki kemampuan bahasa Arab yang sangat baik. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, variabel, dan lokasi.

NR Damayanti, N Amirudin (2025) dengan judul penelitian Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 1 Kebomas Gresik¹⁴. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana minat belajar mempengaruhi hasil belajar Bahasa Arab siswa SD Muhammadiyah 1 Kebomas Gresik. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode korelasi. Penelitian ini melibatkan semua siswa yang berada di kelas empat hingga enam, dengan 30 siswa yang dipilih secara purposive. Minat belajar siswa berada dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata 70,3%. Indikator perhatian siswa yang paling tinggi dan keterlibatan siswa yang paling rendah ditemukan dalam penelitian. Sebagian besar siswa memiliki prestasi belajar Bahasa Arab dalam kategori baik (46,7%) dan cukup (26,7%). Analisis korelasi menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi belajar, dengan kontribusi 41,6%. Kesimpulannya, minat belajar menjadi faktor utama yang

¹⁴ Nurindah Rahmahita Damayanti dan Noor Amirudin, "Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 1 Kebomas Gresik," *TADARUS* 14, no. 1 (2025): 74–81.

memengaruhi prestasi belajar Bahasa Arab siswa. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, penempatan variabel terikat menjadi variabel bebas, dan lokasi.

F Al Azmi, H Adzimah, MA Aminullah, R Taufiqurrochman (2023) dengan judul penelitian Peranan *Game Based Learning* dengan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab¹⁵. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi *Quizizz* membantu siswa belajar bahasa Arab dan menjadikannya metode pembelajaran yang beragam dan menyenangkan. Studi ini penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk studi pustaka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi *Quizizz* membantu siswa belajar bahasa Arab. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peran aplikasi ini dalam meningkatkan kemampuan siswa. Studi sebelumnya tentang aplikasi *Quizizz* adalah sumber data untuk penelitian ini. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, variabel, pendekatan dan lokasi.

MF Brilliant, M Abidin, I Rosyidah (2025) jurnal dengan judul Pengaruh *Game Based Learning* Dan Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1

¹⁵ Fadilah Al Azmi dkk., “Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab,” *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 2, no. 1 (2023): 50.

Malang¹⁶. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memeriksa bagaimana model pembelajaran berbasis *game* (GBL) dan motivasi belajar memengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Malang. Penelitian ini menggunakan metode survei kuantitatif. Tiga puluh siswa digunakan sebagai responden. Data dianalisis menggunakan regresi linear setelah dikumpulkan melalui kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa, tetapi tidak secara langsung terhadap keaktifan mereka. Sebaliknya, GBL dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan siswa, dengan kontribusi total 95,9%. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, variabel bebas, dan lokasi.

M. F. Y. Al Farisi, M Mustamin, M. I. Masdar (2025) jurnal dengan judul Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab¹⁷. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif pembelajaran berbasis *game* dalam pembelajaran bahasa Arab bagi siswa kelas V di MI Ar-Raudhah Samarinda. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain *Quasi Experimental*. Hasil penelitian mendapatkan bahwa Pembelajaran berbasis *game* di MI Ar-Raudhah Samarinda dianggap sangat efektif untuk

¹⁶ Farhan Muhammad Brilliant dkk., “Pengaruh Game Based Learning dan Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Malang,” diakses 8 Januari 2026.

¹⁷ Moch Farkhan Yuangga Al Farisi dkk., “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab,” *El-Syaker : Samarinda International Journal of Language Studies* 2, no. 1 (2025): 1–16.

meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subjek, variabel terikat, pendekatan dan lokasi

Dari semua tinjauan pustaka yang dikaji peneliti, secara umum membahas tentang BTAQ dan Media *Game Based learning* dalam meninjau minat belajar bahasa arab. Dalam kajian pustaka tersebut terdapat perbedaan penelitian peneliti terletak pada variabel, lokasi, pendekatan dan sampel yang diambil. Penelitian yang menggabungkan pendekatan religius (BTAQ) dan pendekatan teknologi (*game-based learning*) terhadap minat belajar bahasa Arab masih relatif terbatas. Oleh karena itu, ada nilai kebaruan ilmiah dalam hal ini. peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan harapan dapat mengetahui gambaran secara sistematis dan akurat terhadap populasi dan sampel yang diteliti, dengan begitu dapat terukur dengan jelas apakah terdapat pengaruh antara BTAQ dan Media *Game Based Learning* terhadap minat belajar bahasa Arab.

B. Landasan Teori

1. Kajian Teori

a. Baca Tulis Al Qur'an (BTAQ)

1) Pengertian Baca Tulis Al Qur'an (BTAQ)

Baca tulis al qur'an merupakan keahlian dasar yang harus dimiliki peserta didik dalam praktik baca tulis al qur'an secara baik dan benar sesuai kaidahnya. Tujuannya adalah untuk menyiapkan anak-anak didiknya untuk menjadi generasi Qur'ani,

menjadikan Al Qur'an sebagai cara hidup sehari-hari¹⁸. Kemampuan ini tidak hanya bersifat linguistik teknis, tetapi juga memiliki aspek spiritual, edukatif, dan moral yang membentuk kepribadian muslim.

Secara konseptual bahwa pembelajaran Al Quran adalah yang sangat penting dan mendasar bagi umat Islam, karena membaca al qur'an gerbang awal untuk memahami ajaran Islam secara menyeluruh¹⁹. Dalam situasi seperti ini, membaca Al-Qur'an dianggap sebagai cara pertama untuk memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Kemampuan membaca Al-Qur'an yang baik dan benar menjadi syarat utama untuk peserta didik mendapatkan akses kandungan ajaran Islam yang bersumber dari wahyu Allah SWT. Oleh karena itu, pembelajaran BTAQ tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca secara verbal tetapi juga membangun kesadaran bahwa Al-Qur'an merupakan pedoman hidup yang harus dibaca, dipelajari, dan diamalkan. Semua ini dibutuhkan dalam proses membaca Al-Qur'an dalam pembelajaran BTAQ.

Menurut Abuddin Nata, kemampuan membaca Al-Qur'an merupakan dasar utama dalam pendidikan Islam karena Al-

¹⁸ Anis Rofi Hidayah Dkk., "Implementasi Program Bta (Baca Tulis Al Quran) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al Quran Santri," *Fajar Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022), hal 5

¹⁹ Sopian Lubis, *Konsep Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Pada Pendidikan Dasar*, 03 (2020), hal 65

Qur'an adalah sumber utama ajaran Islam dan menjadi landasan bagi seluruh perkembangan ilmu dan nilai Islam. Oleh karena itu, siswa harus diajarkan Al-Qur'an, termasuk kemampuan membaca dan menulis, sejak usia dini agar mereka siap untuk memahami dan mengamalkan ajaran Islam dengan benar²⁰. Menurut Abuddin Nata, proses internalisasi ajaran Islam akan sangat sulit jika seseorang tidak dapat membaca Al-Qur'an. Karena itu, kemampuan untuk membaca dan menulis Al-Qur'an (BTAQ) sangat penting untuk membangun pendidikan Islam yang lengkap karena kemampuan ini berfungsi sebagai jembatan antara pemahaman teks suci dan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata.

Ahmad Munir dan Sudarsono (dikutip dalam Srijatun et al; 2017) berpendapat bahwa apabila seseorang berkeinginan kuat untuk dapat membaca al-Qur'an dengan sebaik-baiknya, maka perlu penguasaan huruf, harakat, kalimat serta ayat-ayat yang disebut : *muraah al huruf wa al harakat dan muraah al kalimah wa al ayah*²¹. Dengan kata lain, seorang siswa harus menyeimbangkan penguasaan fonetik dasar dan pemahaman struktur kalimat dan ayat untuk membaca Al-Qur'an dengan

²⁰ Jumroh Amina Harahap, "Pembelajaran baca tulis Al-Qur'an di MTs Pondok Pesantren Ath-Thohiriyah Gunung Selamat Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhan Batu" (skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2019), hal 23

²¹ Srijatun Srijatun, "Implementasi Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Dengan Metode Iqra Pada Anak Usia Dini Di RA Perwanida Slawi Kabupaten Tegal," *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2017), hal 26

benar, fasih, dan sesuai dengan kaidah tajwid. Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran Al-Qur'an adalah menyeluruh, mencakup aspek kognitif, teknis, dan spiritual sekaligus.

Berdasarkan para ahli bahwa kemampuan membaca dan menulis Al-Qur'an (BTAQ) adalah dasar pendidikan Islam karena berfungsi sebagai jembatan antara memahami teks Al-Qur'an dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Abuddin Nata). Selain niat yang kuat, penguasaan huruf, harakat, kata, dan ayat (muraah al-huruf wa al-harakat dan muraah al-kalimah wa al-ayah) diperlukan untuk membaca Al-Qur'an dengan benar, fasih, dan sesuai dengan kaidah tajwid. Oleh karena itu, pembelajaran Al-Qur'an harus menyeluruh, mencakup aspek kognitif, teknis, dan spiritual, agar siswa dapat memahami, menginternalisasi, dan mengamalkan ajaran Islam dengan cara yang paling efektif.

2) Faktor Pendukung dan Penghambat Baca Tulis Al Qur'an (BTAQ)

Kemampuan baca tulis al qur'an tidak muncul dengan begitu saja melainkan ada beberapa faktor; internal maupun eksternal. Untuk faktor internal, yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, yang terdiri dari dua komponen: fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan psikologis (yang bersifat rohaniah).

Namun, faktor eksternal terdiri dari dua kategori: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Faktor pendukung baca tulis al qur'an;

- a) Orang tua siswa termotivasi untuk lebih memperhatikan kemajuan mereka dalam belajar Al-Qur'an. Motivasi orang tua ini termasuk menawarkan bimbingan dalam belajar Al-Qur'an, memberi contoh bagi anak, memenuhi kebutuhan anak, dan memberi hadiah.
- b) Seorang guru atau pendidik menunjukkan sifat-sifat mulia saat mengajarkan anak-anak membaca Al-Qur'an, guru harus menjadi suri teladan bagi mereka.
- c) Selama proses pembelajaran baca tulis Al-Qur'an, ada interaksi aktif antara guru dan siswa. Tidak hanya anak-anak yang harus semangat dan aktif dalam pembelajaran di kelas, tetapi pendidik juga harus aktif. Hal ini juga dapat memengaruhi keinginan anak untuk membaca Al-Qur'an²².

Faktor penghambat baca tulis al qur'an

- a) Kurangnya media pembelajaran menjadi salah satu yang menghambat proses membaca Al-Qur'an. Pembelajaran yang hanya bergantung pada buku teks dan ceramah cenderung

²² Ali Mustofa dan Munira Ira, "Peran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Dalam Meningkatkan Kualitas Baca Tulis Al-Qur'an Di Desa Sidoharjo Kab.OKU Timur," *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)* 1, no. 2 (2022), hal. 124

tidak dapat menarik perhatian siswa, yang menyebabkan mereka tidak termotivasi dan tidak terlibat dalam belajar.

- b) Tanpa variasi metode dan strategi pembelajaran yang berbeda, pola penyampaian materi yang monoton dapat menurunkan minat siswa dalam pembelajaran BTAQ. Ketika pendidik menggunakan metode yang sama secara berulang, seperti ceramah dan hafalan semata, siswa menjadi pasif dan merasa jenuh, dan ini menghambat proses internalisasi materi karena siswa tidak diberi ruang yang cukup untuk berpartisipasi aktif, berlatih secara kontekstual, dan mengembangkan kemampuan mereka.
- c) Siswa tidak dapat meningkatkan kemampuan BTAQ karena kedisiplinan yang buruk; ini termasuk tidak tepat waktu, tidak serius mengikuti pelajaran, dan tidak melakukan latihan mandiri di luar kelas²³.

Dari faktor-faktor yang disebutkan bahwa kemampuan baca tulis Al Quran (BTAQ) dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Sinergi antara faktor-faktor tersebut dapat menghasilkan kemampuan BTAQ yang baik dan berkelanjutan.

²³ Romadlon M. Habibullah dkk., “Baca Tulis Al Qur’an dengan Metode Jet Tempur di Madrasah Ibtidaiyah Matholiul Falah Payaman Ngraho Bojonegoro | Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), hal.38

3) Peran Baca Tulis Al Qur'an (BTAQ) dalam Pembelajaran Bahasa Arab

BTAQ memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa arab. Adapun beberapa peran BTAQ untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran bahasa arab;

- a) Meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah sebagai dasar bahasa arab

Karena semua teks dan materi bahasa Arab menggunakan aksara Arab, kemampuan ini akan menjadi dasar bagi siswa untuk memahami bahasa.

- b) Mendukung keterampilan membaca bahasa arab (*qira'ah*)

Kemampuan siswa untuk membaca teks Bahasa Arab di kelas secara tidak langsung dipengaruhi oleh peningkatan makhrijul huruf dan kefasihan pelafalan karena latihan membaca Al-Qur'an secara teratur.

- c) Membantu kemampuan menulis (*kitabah*)

Siswa menjadi lebih terbiasa dengan bentuk huruf Arab melalui kegiatan menulis huruf hijaiyah dan menyalin ayat Al-Qur'an. Kebiasaan ini membantu mereka menulis kosakata dan kalimat Bahasa Arab selama pembelajaran formal.

- d) Mempermudah pemahaman kosakata (*mufradat*)

Dengan membaca Al-Qur'an, siswa lebih akrab dengan struktur kata dan bunyi bahasa Arab. Ini membantu mereka

menghafal dan memahami mufradat yang berkaitan dengan bahasa Arab²⁴.

Dengan demikian, kegiatan BTAQ tidak hanya meningkatkan kemampuan religius siswa, tetapi juga berfungsi sebagai program pendukung akademik yang membantu mereka belajar Bahasa Arab, terutama keterampilan membaca.

b. Game Based Learning

1) Pengertian Game Based Learning

Marc Prensky (2001) menyatakan bahwa game-based learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan, khususnya permainan digital, sebagai alat utama untuk menyampaikan materi pelajaran secara terorganisir dan terencana untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu²⁵. Prensky melihat permainan sebagai alat pendidikan yang lebih dari sekadar hiburan. Dia percaya bahwa permainan memiliki banyak elemen pedagogis, termasuk tantangan, aturan, tujuan, umpan balik langsung, dan keterlibatan aktif peserta didik. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang pasif, komponen ini dianggap dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif.

²⁴ Tharienna Dhesta Kusuma Dewi dkk., "Korelasi Antara Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Arab Dan Ekstrakurikuler Baca Tulis Al-Qur'an Siswa Kelas 5 Mi Ma'arif Kliwonan Wonosobo," *Al Jabiri: Jurnal Ilmiah Studi Islam* 3, no. 2 (2024), hal 106-121

²⁵ Azkain Prabowo Dan Athanasia O. P. Dewi, "Pemanfaatan Web-Based Game Dalam Meningkatkan Ketepatan Notasi Subjek Bahan Pustaka Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Angkatan 2015 Universitas Diponegoro," *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 5, No. 1 (2016), Hal 2

Menurut Malone dan Lepper (1987) pembelajaran akan efektif lebih jika dibuat menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa²⁶. Mereka menegaskan bahwa permainan edukatif memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa termotivasi untuk belajar karena keinginan mereka sendiri, bukan karena paksaan atau imbalan dari luar. Inilah yang kemudian menjadi dasar ide untuk pembelajaran berbasis *game*.

Dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan, terutama permainan digital, sebagai media utama untuk menyampaikan materi dengan cara yang terstruktur dan direncanakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Marc Prensky (2001) menyatakan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga mengandung elemen pedagogis penting seperti aturan, tantangan, tujuan yang jelas, umpan balik langsung, dan keterlibatan aktif siswa. Semua ini memiliki potensi untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Selain itu, Malone dan Lepper (1987) menekankan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika dibuat dengan cara

²⁶ Meyhart Bangkit Sitorus, *Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan*, 2016, hal 1-2

yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Pembelajaran berbasis permainan melampaui sekadar tindakan dan membuat game sebagai sarana hiburan bagi siswa. Inti dari pendekatan ini adalah perancangan yang cermat dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dan terstruktur secara alami dalam permainan²⁷. Akibatnya, pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan mereka dalam belajar, dan tingkat efektivitas proses belajar mereka.

2) Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilan *Game Based Learning*

Menurut Malone dan Lepper keberhasilan pembelajaran, terutama pembelajaran melalui permainan, sangat bergantung pada motivasi intrinsik siswa. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran yang dirancang dengan cara yang menarik, menantang, dan bermakna akan lebih berhasil. Adapun beberapa faktor terbagi menjadi dua; Faktor Motivasi intrinsik Individual dan Faktor Motivasi intrinsik Interpersonal *Game Based Learning* Menurut Malone dan Lepper sebagai berikut²⁸.

Faktor Motivasi intrinsik Individual;

a) Tantangan

²⁷ Salsabila Na'im dan Sri Utaminingsih, "Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V," *Tunas Nusantara* 7, no. 1 (2025), hal,53, <https://doi.org/10.34001/jtn.v7i1.8019>.

²⁸ Bradley S. Paras dan Jim Bizzocchi, *Game, Motivation, and Effective Learning: An Integrated Model for Educational Game Design*, 2005, 246.

Prinsip utama pembelajaran berbasis permainan adalah tantangan. Permainan harus memiliki tingkat kesulitan yang seimbang agar siswa merasa tertantang tetapi tidak frustrasi. Tantangan juga mendorong siswa untuk mencoba lagi dan lagi.

b) Rasa ingin tahu

Siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu mereka secara sensorik dan kognitif melalui permainan yang berkualitas. Siswa terdorong untuk mengeksplorasi lebih banyak karena ketidakpastian, kejutan, dan informasi yang tidak lengkap.

c) Kontrol

Siswa lebih termotivasi dan terlibat lebih banyak ketika mereka memiliki kontrol atas proses belajar mereka sendiri. Ini disebut sebagai kontrol.

d) Fantasi

Fantasi menawarkan konteks imajinatif yang berguna untuk belajar. Materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami ketika disertakan dengan elemen cerita, peran, atau dunia imajiner.

Faktor Motivasi intrinsik Interpersonal;

a) Kerja sama

Kerja sama terjadi ketika siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan. Pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk berbicara, berbagi strategi,

membantu satu sama lain, dan menyelesaikan tantangan bersama.

b) Kompetisi

Dalam permainan, kompetensi adalah komponen persaingan yang sehat antara individu atau kelompok. Malone dan Lepper percaya bahwa kompetisi, jika dirancang secara proporsional dan positif, dapat meningkatkan motivasi belajar.

c) Pengakuan

Penghargaan dapat diberikan dalam bentuk skor, peringkat, lencana (badges), poin, dan pujian sebagai pengakuan atas upaya dan pencapaian siswa dalam permainan. Pengakuan meningkatkan motivasi intrinsik karena memberikan umpan balik positif.

Menurut gagasan yang dikemukakan oleh Malone dan Lepper, pembelajaran berbasis *game* sangat bergantung pada kemampuan untuk menumbuhkan keinginan intrinsik siswa. Pembelajaran berbasis permainan bekerja paling baik jika dirancang dengan mempertimbangkan elemen seperti tantangan yang seimbang, rasa ingin tahu, kontrol atau kebebasan belajar, dan fantasi yang bermakna. Ini akan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar tanpa terpengaruh oleh faktor luar.

3) Peran *Game Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Game-Based Learning meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Arab, dan berdampak positif pada hasil belajar mereka²⁹. Setiap permainan yang digunakan dalam pembelajaran dirancang dengan tujuan pembelajaran yang terfokus dan terukur. Tujuan ini memberi siswa jalan yang jelas untuk mengetahui apa yang harus dilakukan sepanjang permainan Tujuan tersebut tidak hanya mengejar skor; mereka juga ingin menguasai keterampilan atau pengetahuan tertentu³⁰. Tujuan yang jelas membantu siswa memahami harapan dan mendorong mereka untuk mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu, tujuan ini memudahkan penilaian perkembangan pembelajaran yang telah dicapai. Pembelajaran berbasis permainan mampu membuat belajar Bahasa Arab menjadi pengalaman yang menyenangkan, tidak menegangkan, dan partisipatif, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Permainan membuat belajar menjadi aktivitas yang menyenangkan dan bukannya beban.

c. Minat Belajar Bahasa Arab

1) Pengertian Minat Belajar Bahasa Arab

²⁹ Ittaqi Haitsumakunti dkk., “Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Game Based Learning Dalam Penguasaan Tata Bahasa Arab,” *EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan* 6, no. 1 (2025), hal.1-3 .

³⁰ Fitria Maulidaz Zahra, “Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smk Ma’arif 3 Kebumen” (diploma, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen, 2025), hal. 17.

Menurut Slameto (2013), minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu aktivitas tertentu tanpa kehadiran orang lain. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses maupun hasil belajar³¹. Apabila peserta didik mempunyai minat terhadap suatu mata pelajaran, maka mereka akan belajar dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, apabila peserta didik tidak memiliki minat terhadap mata pelajaran tersebut, maka proses belajar tidak akan berlangsung secara optimal karena tidak ada daya tarik yang mendorong mereka untuk belajar

Minat adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk terikat pada hal-hal tertentu, seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang³². Minat berhubungan dengan kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Belajar adalah aktivitas yang biasa dilakukan dengan tujuan tertentu dan membutuhkan minat dan perhatian khusus untuk mendapatkan nilai yang maksimal³³. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan adalah minat belajar, yang dapat memengaruhi sikap, perhatian,

³¹ Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal 82

³² Dara Mubshirah, "Hubungan Minat Siswa Belajar Bahasa Arab Dengan Standar Nasional Pendidikan Di Man Aceh Barat (*The Correlation Between Student's Interest In Learning Arabic And National Education Standard At Islamic Senior High Schools In Aceh Barat*)," *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 21, No. 2 (2021), Hal.222.

³³ Wakib Kurniawan, "Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah," *Kartika: Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 2 (2022), hal.118.

dan konsentrasi peserta didik selama kegiatan belajar. Peserta didik dengan minat belajar rendah cenderung menjadi pasif, bosan, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar, sedangkan peserta didik dengan minat belajar tinggi cenderung menunjukkan minat, keuletan, dan kesungguhan dalam mengikuti pelajaran. Dapat diartikan bahwa minat belajar bahasa Arab adalah kecenderungan yang konsisten untuk mengikuti dan melakukan aktivitas bahasa dengan senang hati setelah mencapai tujuan³⁴. Minat yang tinggi akan memaksimalkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, yang akan berdampak positif pada proses dan hasil belajar Bahasa Arab.

2) Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Arab

Minat belajar Bahasa Arab dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari dalam (internal) maupun dari luar (Eksternal). memengaruhi minat siswa dalam belajar Bahasa Arab. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi³⁵:

a) Faktor internal

I. Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani siswa dan tonus (tegangan otot), yang menunjukkan tingkat kebugaran organ-organ

³⁴ Ahmad Rathomi Aswan, "Mengidentifikasi Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa," *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (2022), hal.83.

³⁵ Revingkawati. Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Viii MTs Negeri 2 Buton. Skripsi, (2023), hal.28-29

tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas mereka saat mengikuti pembelajaran.

II. Aspek psikologis

Faktor-faktor individu seperti intelegensi, sikap, bakat, dan minat siswa memengaruhi tingkat keberhasilan mereka dalam belajar. Intelegensi adalah kemampuan siswa untuk menerima rangsangan, memproses data, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka, yang membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa yang cerdas. Sikap adalah kecenderungan internal untuk merespons sesuatu atau kegiatan secara positif atau negatif, di mana sikap positif mendorong keterlibatan aktif siswa. Bakat adalah kemampuan potensial yang memungkinkan siswa meraih keberhasilan di masa depan, sedangkan minat adalah keinginan dan ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang mendorong siswa lebih bersemangat, aktif, dan konsisten dalam belajar. Motivasi juga berperan penting dalam hal apa pun untuk melakukan sesuatu. Kelima komponen ini saling berhubungan dan menentukan proses dan hasil belajar, jadi sangat penting untuk mempertimbangkan minat mereka dalam pembelajaran bahasa Arab.

b) Faktor eksternal

I. Lingkungan sosial: keluarga, guru, teman

II. Lingkungan non sosial: rumah, sekolah, peralatan, alam

3) Indikator Minat Belajar Bahasa Arab

Minat belajar bahasa Arab dapat diidentifikasi dengan beberapa indikator yang bisa mencerminkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Adapun beberapa indikator tersebut adalah³⁶;

a) Perasaan Senang

Siswa yang menyukai suatu mata pelajaran akan terus memperdalamnya tanpa keterpaksaan belajar menggunakan perhatian mereka.

b) Ketertarikan Siswa

Suatu hal atau kegiatan dapat menjadi dorongan minat belajar siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

c) Perhatian Siswa

Suatu konsentrasi atau kegiatan jiwa yang menfokuskan pada pengertian dan pengamatan

2. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menggambarkan cara peneliti memahami dan menjelaskan hubungan antar konsep atau variabel yang diteliti untuk

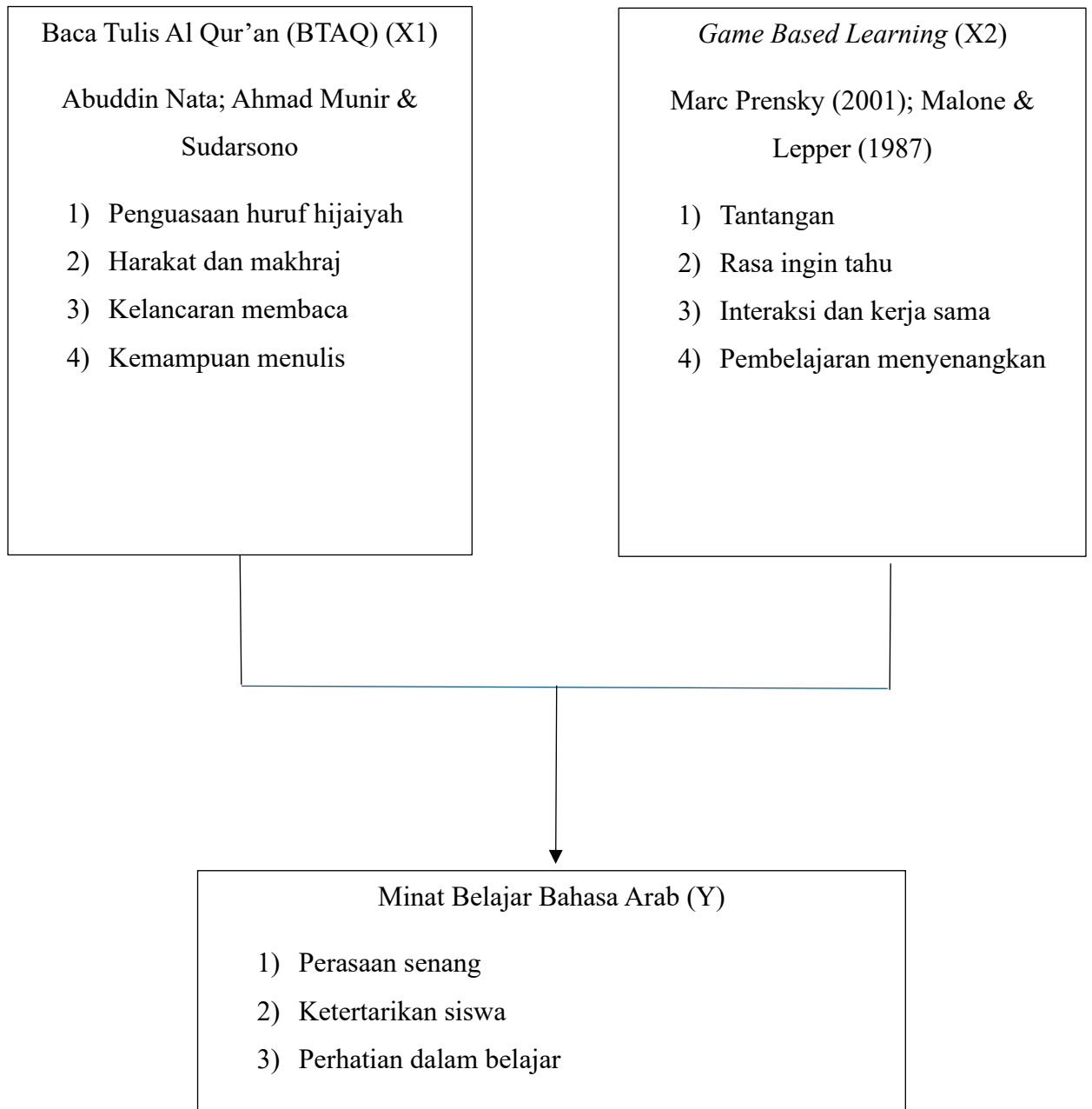
³⁶ Chaerul Nisa dkk., "Analisis Minat Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia," *INCARE, International Journal of Educational Resources* 5, no. 3 (2024), hal.293.

menjawab rumusan masalah penelitian. Kerangka berpikir juga menunjukkan bagaimana teori, konsep, dan fakta empiris disusun secara runtut untuk menghasilkan dugaan atau hipotesis penelitian. Dalam kerangka pemikiran ini, variabel penelitian dijelaskan secara menyeluruh dan relevan dengan masalah yang diteliti. Ini memungkinkan untuk mendapatkan jawaban atas masalah penelitian³⁷.

Menurut Sugiono kerangka berpikir adalah model konseptual bagaimana teori berhubungan. Menurut Mujiman kerangka berpikir adalah konsep berisikan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam rangka memberikan jawaban sementara. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari penjelasan ini bahwa kerangka berpikir berkaitan dengan sebuah model konseptual yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar variabel dalam penelitian, khususnya penelitian yang melibatkan dua variabel atau lebih.

³⁷ Addini Zahra Syahputri dkk., "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif," *Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023), hal.161.

Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih perlu divalidasi . Dalam hal ini, hipotesis berfungsi sebagai titik awal bagi pertanyaan penelitian. Keberadaannya tidak hanya membantu peneliti untuk fokus pada studi mereka, tetapi juga memungkinkan dilakukannya penelitian empiris untuk menentukan hubungan atau dampak dari variabel yang dihipotesiskan. Dengan demikian berdasarkan berbagai uraian yang telah dipaparkan maka hipotesis yang di ajukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara baca tulis al qur'an terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.
2. Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara baca tulis al qur'an terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.
3. Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Based Learning* terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.
4. Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Based Learning* terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.
5. Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara baca tulis al qur'an dan *Game Based Learning* secara simultan terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.

6. Ho: Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan antara baca tulis al qur'an dan *Game Based Learning* secara simultan terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbasis pada paradigma positivisme sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2016)³⁸. pendekatan ini menggunakan analisis data statistik untuk menguji hipotesis pada populasi atau sampel tertentu. Penelitian asosiatif kausal adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih. Pendekatan kuantitatif ini digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui lebih lanjut tentang pengaruh baca tulis Al-Qur'an (BTAQ) dan pembelajaran berbasis game terhadap minat siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem dalam bahasa Arab.

B. Tempat dan Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Swasta YAPI Pakem

2. Lokasi dan waktu penelitian

Lokasi dalam penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Swasta YAPI Pakem. Jl. Pakem - Turi No.Km 0.4, Labasan, Pakembinangun.

Penelitian ini dilaksanakan pada akhir semester ganjil tahun akademik 2025/2026, dimulai pada bulan Januari dan insyaallah hingga April

³⁸ Sugiono Sugiono dkk., "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation," *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (2020): 55–61.

2026. Penelitian ini mencakup persiapan, pengumpulan data, pengolahan data, hingga penyusunan laporan penelitian.

C. Subjek dan Objek Penelitian

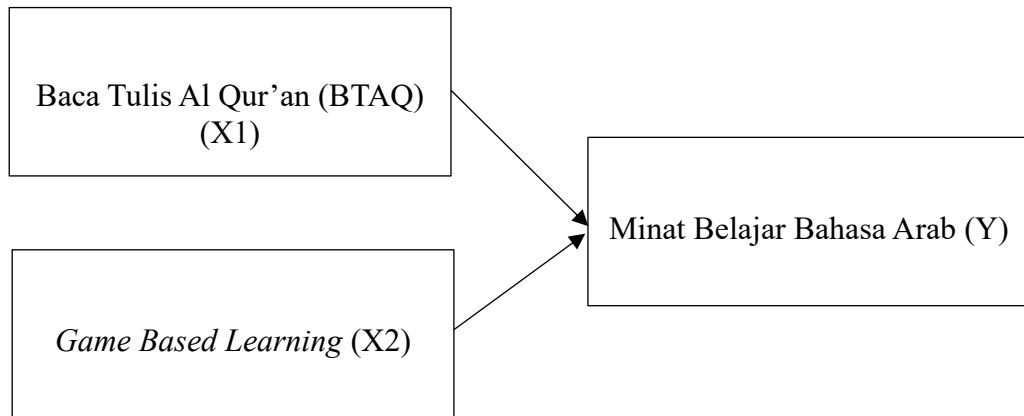
Subjek menunjuk pada manusia, di mana keterbukaan, kemampuan menyambut, interioritas, dan dimensi supramaterial menjadi kriteria dari suatu subjek penelitian. Istilah lain yang digunakan untuk menggambarkan subjek penelitian adalah responden. Adapun responden pada penelitian ini adalah 54 siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Variabel adalah atribut, nilai, atau sifat dari objek, individu, atau kegiatan yang memiliki banyak variasi antara satu dan lainnya yang telah dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan dikumpulkan informasinya untuk menghasilkan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasional kausal dengan melibatkan tiga variabel penelitian, seperti pada table 3.1 berikut.

Tabel 3. 1 Variabel Penelitian



Keterangan:

a. Variabel Independen

Variabel independen atau biasa dikenal dengan variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi hasil dari perubahan atau modifikasi pada variabel dependen (terikat). Sebuah variabel yang memengaruhi variabel lain dilambangkan dengan huruf (X). oleh karena itu Baca Tulis Al Qur'an dan *Game Based Learning* merupakan variabel independen dalam penelitian ini.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen juga dikenal sebagai variabel terikat adalah, variabel yang terpengaruh atau menjadi konsekuensi dari keberadaan variabel bebas. Variabel dependen biasanya dilambangkan dengan huruf (Y). karena itu, kecerdasan intelektual mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia merupakan variabel dependen dalam penelitian ini.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam hal ini mengacu pada pembahasan tambahan. Definisi operasional dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut:

a. Baca Tulis Al Qur'an (BTAQ)

Baca Tulis Al-Qur'an (BTAQ) mengukur kemampuan siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem untuk membaca dan menulis Al-Qur'an sesuai dengan kaidah tajwid, *makharijul huruf*, serta ketepatan penulisan harakat dan huruf hijaiyah.

Indikator Pengukuran BTAQ diukur dengan teori Abuddin Nata; Ahmad Munir & Sudarsono

- a) Penguasaan huruf hijaiyah
- b) Harakat dan makhraj
- c) Kemampuan membaca
- d) Kemampuan menulis

b. *Game Based Learning*

Dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di kelas VIII MTs YAPI Pakem, media pembelajaran berbasis permainan digunakan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, motivasi mereka untuk belajar, dan pemahaman materi mereka, yang diukur melalui angket persepsi siswa. Indikator pengukur *Game Based Learning* diukur dengan teori Marc Prensky (2001); Malone & Lepper (1987)

- a) Tantangan
 - b) Rasa ingin tahu
 - c) Interaksi dan kerja sama
 - d) Pembelajaran yang menyenangkan
- c. Minat belajar bahasa arab

Minat belajar Bahasa Arab diukur melalui angket minat belajar. Ini mengukur perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa di kelas VIII MTs YAPI Pakem dalam pembelajaran Bahasa Arab. Indikator pengukur. Indikator pengukur minat belajar bahasa arab:

- a) Rasa senang
- b) Ketertarikan siswa
- c) Perhatian dalam belajar

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang akan dipelajari untuk menarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem yang berjumlah 54 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Pemilihan sampel dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: analisis populasi, analisis jumlah sampel, dan pemilihan sampel. Menurut Suharsimi Arikunto dalam

buku berjudul “Aksesibilitas Pendidikan di UIN Sunan Kalijaga dan Motivasi Belajar Difabel Netra” karya Aminah, 2022 teknik pengambilan sampel untuk yang jumlah subjeknya kurang dari 100 sebaiknya diambil semuanya, jika subyeknya besar dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.

Pada penelitian ini peneliti akan mengambil seluruh populasi untuk dijadikan subjek, karena jumlah populasi siswa kelas VIII MTs YAPI Pakai hanya berjumlah 54 orang.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menampilkan data secara sistematis dan objektif dalam upaya memecahkan masalah atau menguji hipotesis³⁹. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket (kuesioner) yang dibuat melalui Google formulir lalu kuesioner tersebut akan disebarakan kepada siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.

Pengembangan instrumen ini didasarkan pada teori yang dijelaskan dalam BAB 2 Kemudian dikembangkan dalam bentuk indikator yang diharapkan bermanfaat dalam membuat butir-butir pertanyaan. Di sisi lain, pertanyaan-pertanyaan pada angket didasarkan pada Skala *likert* digunakan untuk mengukur persepsi individu atau kelompok individu

³⁹ Hamni Fadlilah Nasution Dan M Pd, *Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif*, 2016, Hal.64.

terhadap suatu fenomena. Skala *likert* yang digunakan pada penelitian ini adalah skala *likert* pembagian skor yang tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. 2 Pembagian Skor Favoreble

Penilaian	Keterangan	Skor
STS	Sangat Tidak Setuju	1
TS	Tidak Setuju	2
S	Setuju	3
SS	Sangat Setuju	4

Tabel 3. 3 Pembagian Skor Unfavoreble

Penilaian	Keterangan	Skor
STS	Sangat Tidak Setuju	4
TS	Tidak Setuju	3
S	Setuju	2
SS	Sangat Setuju	1

Ini adalah angket tertutup, yang berarti responden diharapkan dapat memilih jawaban yang sesuai dengan preferensi mereka sendiri. Selanjutnya kisi-kisi penggunaan Baca tulis al qur'an dan *game based learning* dan minat belajar bahasa arab tertera pada tabel 3. 4 di bawah ini.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi

Variabel	Aspek	Indikator	No. butir
Baca Tulis Al Qur'an (BTAQ)	Penguasaan Huruf Hijaiyah	Mengenal dan membedakan huruf hijaiyah	Tes
		Kelancaran membaca huruf hijaiyah	Tes
	Makhraj huruf	Ketepatan makhraj huruf	Tes
		Konsistensi membaca sesuai kaidah	Tes
	Kemampuan menulis ayat al qura'an	Ketepatan menulis huruf hijaiyah	Tes
		Kesesuaian tulisan dengan bacaan	Tes
Game Based Learning	Tantangan	Permainan menantang kemampuan berpikir siswa	1,2,3
		Permainan mendorong usaha menyelesaikan tugas	4,5,6

	Rasa ingin tahu	Permainan mendorong eksplorasi materi	7
		Permainan membuat siswa ingin terus belajar	8,9,10
	Interaksi dan Kesenangan	Meningkatkan interaksi antar siswa	11,12
		Permainan menciptakan suasana belajar menyenangkan	13,14,15
		Siswa terlibat selama permainan berlangsung	16,17,18
Minat Belajar Bahasa Arab	Perasaan senang	Merasa nyaman saat pembelajaran bahasa arab	19,20,21
		Tidak merasa terpaksa belajar bahasa arab	22,23,24
	Ketertarikan	Antusias mengikuti kegiatan pembelajaran	25,26,27

		Ingin mempelajari bahasa arab lebih dalam	28,29,30
		Tertarik pada materi bahasa arab	31,32,33
	Perhatian	Fokus saat guru menjelaskan	34,35,36
		Aktif bertanya atau menjawab di kelas	37,38,39

2. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data bertujuan memberikan fakta tentang variabel yang telah dibuat dan ditentukan oleh peneliti. Terdapat beberapa metode pengumpulan data yang umum digunakan, antara lain, kuisioner, wawancara, angket, tes tertulis atau ujian, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan mengirimkan angket secara online kepada siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem. Lalu angket yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup, sehingga responden cukup menjawab pertanyaan dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan. Menggunakan data utama dan data sekunder, data utama berupa hasil dari angket yang telah disebar dan data sekunder, data sekunder adalah

data yang diambil melalui studi pustaka. Data dikumpulkan melalui berbagai referensi buku-buku.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan seberapa akurat alat pengukur mengukur apa yang hendak diukur. Semakin tinggi validitas instrumen, semakin akurat alat pengukur mengukur data⁴⁰. Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya, dengan tujuan mengetahui apakah skala tersebut dapat menghasilkan sebuah data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya. Sehingga uji validitas ini sangat diperlukan dalam sebuah penelitian ilmiah guna memastikan bahwa instrumen yang dibuat benar-benar layak digunakan dalam sebuah penelitian.

Validitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi mengacu pada validitas yang ditentukan oleh Tingkat pengujian tentang relevansi atau kelayakan isi tes melalui analisis rasional oleh penilai ahli. Penilai ahli dalam hal ini adalah dosen pembimbing, yang memeriksa apakah item yang dimaksud relevan dan mampu menyajikan serta memperkuat konstruk teoritis sesuai dengan tujuan pengukuran. Tidak mungkin mendasarkan relevansi suatu item

⁴⁰ Livia Amanda dkk., "Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang," *Jurnal Matematika UNAND* 8, no. 1 (2019), hal.182.

hanya pada temuan peneliti sendiri, penilaian ahli juga diperlukan. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen, yaitu sebagai berikut;

Gambar 3. 1 Rumus Validitas

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Validitas

N = Jumlah subjek atau responden

$\sum X$ = Jumlah skor butir pertanyaan

$\sum Y$ = Jumlah skor total pertanyaan

$\sum XY$ = Jumlah perkalian skor butir dengan skor total

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor butir pernyataan

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor pernyataan

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan pengertian bahwa sejauh mana sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya dan diandalkan untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik⁴¹. Pengujian terhadap reliabilitas skala baca tulis al quran dan *game based learning* serta skala minat belajar bahasa arab ini menggunakan uji keandalan *Alpha Cronbach* dengan menggunakan

⁴¹ Amanda dkk., “Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang.” Hal.183

bantuan *software SPSS 25 for windows*. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Alpha } (\alpha) = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S^2} \right]$$

Keterangan:

α = Koefisien reliabilitas

K = Jumlah butir-butir pertanyaan

S_i^2 = Varians dari skor total

$\sum S_i^2$ = Jumlah varians dari butir-butir pertanyaan

H. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas, Uji Multikolinieritas, dan Uji Heteroskestisitas)

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah menentukan apakah data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal atau tidak⁴². Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sebaran data di dalam sebuah populasi terdistribusi secara normal atau tidak menggunakan Kolmogorof-Smirnov Test dengan SPSS (*Statistical Products Service Solution*) versi 25.0 *for windows*. ketentuan normalitas dipenuhi jika nilai signifikansinya $>0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikansinya $<0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

⁴² Muhammad Isnaini dkk., “Teknik Analisis Data Uji Normalitas,” *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025), hal.1378.

2. Uji linieritas

Tujuan uji linearitas adalah untuk menentukan apakah model regresi dapat diterapkan menggunakan persamaan linier. Dalam penelitian ini uji linieritas dilakukan dengan menggunakan *Test of Linierity* menggunakan SPSS (*Statistical Products Service Solution*) versi 25.0 *for windows*. Dapat dikatakan bahwa ketiga variabel tersebut memiliki hubungan linier jika koefisien linieritas $F < 0,05$ dan koefisien deviasi linearitas $F > 0,05$.

3. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinearitas adalah Langkah penting dalam analisis regresi untuk memastikan bahwa variabel independent dalam model tidak berkorelasi tinggi satu sama lain. Uji multikolinearita dilakukan menggunakan SPSS (*Statistical Products Service Solution*). Model regresi ini dapat dinyatakan bebas dari multikolinearitas apabila nilai tolerance $> 0,10$ dan nilai VIF < 10 .

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan salah satu uji asumsi klasik dalam analisis regresi yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat tidak samaan varian dari residual atau kesalahan pengganggu pada setiap prediksi variabel independen⁴³. Model regresi yang baik seharusnya tidak mengalami heteroskedastisitas sebaliknya, seharusnya memiliki

⁴³ Ir I. Nyoman Indra Kumara M.T S. T., Buku Ajar SPSS (Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2025).

varians residual tetap, juga dikenal sebagai homoskedastisitas. Jika heteroskedastisitas terjadi, hasil analisis regresi mungkin agak tidak akurat karena kesalahan standar dipengaruhi oleh gangguan, yang memengaruhi pengujian hipotesis. Ada beberapa cara untuk melakukan uji heteroskedastisitas, seperti melihat pola pada *Scatterplot* atau menggunakan uji statistik seperti *Glejser*.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil angket, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Melalui data kuantitatif dapat dijelaskan bahwa baca tulis al qur'an dan *game based learning* dalam meningkatkan minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem diukur dengan angka, sehingga menggunakan teknik analisis data.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *statistic inferensial*. *Statistic inferensial* adalah cabang *statistic* yang berfokus pada proses menarik kesimpulan atau inferensi tentang populasi berdasarkan data sampel. Analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda dengan SPSS (*Statistical Products Service Solution*) versi 25.0 for windows. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut:

$$Y=a+b_1X_1+b_2X_2+e$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

a = Konstanta

b1 = Koefisien regresi variabel X1

b2 = Koefisien regresi variabel X2

X1 = Variabel bebas (BTAQ)

X2 = Variabel bebas (*game based learning*)

e = *Error*

Rumus Pengaruh Variabel X1 Terhadap Y

$$Y = a + b_1 X_1$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X1 = Variabel bebas pertama

a = konstanta, yaitu nilai Y ketika $X_1 = 0$

b1 = Koefisien regresi X1, yang menunjukkan besarnya perubahan nilai Y akibat perubahan X1

Rumus Pengaruh Variabel X2 Terhadap Y

$$Y = a + b_2 X_2$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X_2 = Variabel bebas kedua

a = Konstanta, yaitu nilai Y ketika $X_2 = 0$

b_2 = Koefisien regresi X_2 , yang menunjukkan besarnya perubahan nilai Y akibat perubahan X_2

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

a. Lokasi

Lokasi dalam penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Swasta YAPI Pakem. Jl. Pakem - Turi No.Km 0.4, Labasan, Pakembinangun.

b. Visi dan Misi MTs YAPI Pakem

1) Visi

MTs. YAPI Pakem profil madrasah yang diinginkan di masa yang akan datang menentukan visinya yaitu “ CERDIK Berlian (Terwujudnya generasi Cerdas dan Religius, dengan IPTEK berlandaskan IMTAQ, Edukatif, Kreatif serta Berwawasan Rahmatan Lil’Alamin)”. Adapun indikator dari pencapaian visi tersebut adalah:

a) Cerdas

Terwujudnya siswa dan guru yang cerdas baik spiritual, emosional maupun intelektual serta memiliki kecakapan hidup (*life skill*), keterampilan , ilmu pengetahuan dan menguasai bidang IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) yang berwawasan lingkungan

b) Religius

I. Terwujudnya penghayatan, sikap dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam menuju terbentuknya insan yang beriman dan bertaqwa yang berwawasan lingkungan.

II. Mengembangkan dan mengamalkan nilai-nilai akhlak mulia yang sesuai dengan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari yang berwawasan lingkungan.

c) Edukatif

Terwujudnya peningkatan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan metode CTL yang berwawasan lingkungan.

d) Kreatif

Terselenggaranya kegiatan pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler yang memberikan kemampuan dasar berupa pengetahuan, ketrampilan serta sikap yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas yang berwawasan lingkungan.

e) Berwawasan Lingkungan

Terwujudnya lingkungan madrasah yang bersih, sejuk, aman, asri, indah, produktif dan inovatif.

2) Misi

Misi adalah pernyataan yang menggambarkan kegiatan utama untuk mewujudkan Visi madrasah. Untuk mewujudkan visi tersebut maka misi MTs YAPI Pakem adalah sebagai berikut:

- a) Mengamalkan dan mengembangkan nilai-nilai akhlak mulia yang sesuai dengan ajaran islam menuju terbentuknya insan yang beriman dan bertakwa.
- b) Mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- c) Menyelenggarakan dan mengembangkan pola pendidikan madrasah yang berbasis ketrampilan.
- d) Menumbuhkan Jiwa cinta damai, kasih sayang, dan toleransi.

2. Tahapan Pelaksana

a. Tahapan Persiapan

Sebelum melakukan pengambilan data penelitian, diperlukan melakukan persiapan agar proses pengambilan data berjalan dengan baik. Beberapa hal yang perlu disiapkan:

1) Persiapan Administrasi

Persiapan ini diawali dengan mengajukan surat izin penelitian ke MTs YAPI Pakem bahwasanya peneliti ingin melakukan penelitian kepada siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.

2) Persiapan Alat Ukur

Persiapan yang harus dilakukan selanjutnya adalah persiapan alat ukur, hal ini dilakukan guna mendapatkan data penelitian yang akurat. Alat ukur yang digunakan berupa tes dan angket dengan rincian skala baca tulis al qur'an menggunakan tes, skala *game based learning* dan minat belajar bahasa arab menggunakan angket. Peneliti membuat item soal untuk tes btaq di bagi dua, yaitu lisan dan tulisan, sedangkan angket berjumlah 42 butir. Dengan rincian skala *game based learning* terdiri dari 21 butir pernyataan. Sedangkan, skala minat belajar bahasa arab terdiri dari 21 butir pernyataan. Selanjutnya, 42 butir pernyataan tersebut akan melalui tahap uji *tryout* untuk menguji validitas dan reliabilitas angket sebelum disebarkan kepada responden utama.

3) Uji Coba Alat Ukur

Sebelum melakukan uji validitas dan reliabilitas, peneliti menyerahkan kisi-kisi dan butir pernyataan instrumen kepada ahli (*expert judgment*) untuk membuktikan validitas isi. Setelah mendapatkan validitas isi langkah selanjutnya adalah membagikan kuesioner secara offline ke sekolah MTs Daarul Ulum Sinar Melati Iibs pada tanggal 23 April 2026 kepada siswa kelas VIII yang memiliki karakteristik serupa dengan responden utama. Masing-masing subyek mengisi kuesioner yang terdiri dari skala *game based learning* dan minat belajar bahasa arab

yang terdapat pada lembar pernyataan. Peneliti melakukan *tryout* dengan jumlah subyek sebanyak 31 orang.

4) Hasil Uji Coba Alat Ukur

Setelah melakukan uji coba alat ukur, validitas dan reliabilitas. Mendapatkan hasil skala game based learning berjumlah 21 butir menjadi 18 butir, sedangkan skala minat belajar bahasa arab berjumlah tetap yaitu 21 butir. Setiap indikator yang ada sudah terwakilkan 1 – 3 pernyataan. Hasil ini diperoleh melalui proses perhitungan menggunakan *software IBM SPSS Statistics 25 for windows* pada 31 responden.

Uji validitas dari setiap variabel dapat diketahui nilainya melalui uji validitas “*pearson product moment*”. Sedangkan uji reliabilitas yang digunakan adalah uji *reliability Alpha Cronbach’s* menggunakan *software IBM Statistics 25 for windows*. Berdasarkan analisis uji validitas dan uji reliabilitas terhadap 31 data subyek yang diterima peneliti, menghasilkan data sebagai berikut:

a) Uji Validitas Skala *Game Based Learning*

Tabel 4. 1 Skala Game Based Learning

Item	Pearson Correlation	Sig. (2.-Tailed)	N
1	0,564	0,001	31
2	0,387	0,031	31
3	0,394	0,028	31
4	0,544	0,002	31
5	0,433	0,015	31
6	0,663	0,000	31

7	0,200	0,280	31
8	0,261	0,155	31
9	0,360	0,047	31
10	0,691	0,000	31
11	0,623	0,000	31
12	0,648	0,000	31
13	0,568	0,001	31
14	0,358	0,048	31
15	0,201	0,279	31
16	0,712	0,000	31
17	0,485	0,006	31
18	0,438	0,014	31
19	0,529	0,002	31
20	0,405	0,024	31
21	0,736	0,000	31

Nilai hasil uji coba dari angket *game based learning* yang berjumlah 21 item yang terdiri dari 14 *favorable* dan 7 item *unfavorable*. Butir dapat dikategorikan valid apabila nilai memenuhi kriteria signifikansi di bawah atau sama dengan 0,05. Analisis data ini dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistics 25 for windows* menghasilkan item yang valid sebanyak 18 butir dan terdapat 3 butir pernyataan yang gugur, pernyataan ini dibuktikan dengan adanya nilai signifikansi di atas 0,05 pada item 7, 8 dan 15.

b) Uji Validitas Skala Minat Belajar Bahasa Arab

Tabel 4. 2 Skala Minat Belajar Bahasa Arab

Item	Pearson Correlation	Sig. (2.-Tailed)	N
1	0,817	0,000	31
2	0,743	0,000	31
3	0,372	0,039	31

4	0,603	0,000	31
5	0,807	0,000	31
6	0,706	0,000	31
7	0,725	0,000	31
8	0,684	0,000	31
9	0,395	0,028	31
10	0,796	0,000	31
11	0,718	0,000	31
12	0,645	0,000	31
13	0,848	0,000	31
14	0,787	0,000	31
15	0,721	0,000	31
16	0,579	0,001	31
17	0,581	0,001	31
18	0,422	0,018	31
19	0,490	0,005	31
20	0,853	0,000	31
21	0,471	0,007	31

Sedangkan dalam nilai hasil uji coba dari angket minat belajar bahasa arab yang berjumlah 21 item yang terdiri dari 14 item *favorable* dan 7 item *unfavorable*. Butir dapat dikategorikan valid apabila nilai memenuhi kriteria signifikansi di bawah atau sama dengan 0,05. Analisis data ini dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistics 25 for windows* menghasilkan item yang valid sebanyak 21 item butir dan tidak ada pernyataan yang gugur.

c) Uji Reliabilitas

Tabel 4. 3 Reliabilitas skala Game Based Learning

<u>Reliability Statistics</u>	
<u>Cronbach's Alpha</u>	<u>N of Items</u>
,855	18

Tabel 4.3 menunjukkan hasil uji reliabilitas model *Alpha Cronbach's*. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien alpha tersebut melebihi 0,6. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut ditemukan bahwa koefisien alpha sebesar 0,855 atau dengan kata lain $\geq 0,6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen *game based learning* reliabel.

Tabel 4. 4 Reliabilitas Skala Minat Belajar Bahasa Arab

<u>Reliability Statistics</u>	
<u>Cronbach's Alpha</u>	<u>N of Items</u>
,931	21

Tabel 4.4 menunjukkan hasil uji reliabilitas model *Alpha Cronbach's*. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien alpha tersebut melebihi 0,6. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut ditemukan bahwa koefisien alpha sebesar 0,931 atau dengan kata lain $\geq 0,6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen minat belajar bahasa arab reliabel.

3. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa tes dan angket (kuesioner) diperoleh gambaran umum mengenai subyek penelitian yang disajikan dalam tabel berikut. Hasil analisis data juga menghasilkan deskripsi norma data penelitian. penentuan norma dilakukan dengan menggunakan metode persentil. Persentil adalah angka yang membuat distribusi data menjadi beberapa bagian yang sama besarnya. Metode ini digunakan untuk menentukan batas nilai untuk setiap individu dalam distribusi analisis data.

Tabel 4. 5 Deskripsi Subyek

No.	Deskripsi subyek		Jumlah	N
1	Kelas	8	54	54
2	Jenis Kelamin	Laki-laki	32	54
		Perempuan	22	54

b. Uji Asumsi

Uji asumsi meliputi Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Multikolinearitas, dan Uji Heteroskedastisitas. Uji Asumsi dilakukan sebelum melakukan Uji Hipotesis. Uji Normalitas dan Uji Linearitas merupakan saat dilakukannya uji regresi.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi sebaran data pada variabel apakah variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak. Jika terdistribusi normal maka mengikuti kurve teoritik. Uji normalitas dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistics 25 for windows* dengan teknik *Nonparametric Test*. Sebaran disebut normal jika tidak ada perbedaan yang mana ($p>0.05$). Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		54
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,80000345
Most Extreme Differences	Absolute	,105
	Positive	,073
	Negative	-,105
Test Statistic		,105
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan tabel diatas hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0.200 ($p>0.05$). Variabel memiliki signifikansi lebih dari 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2) Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah ketiga skala memiliki hubungan yang linier atau tidak. Hubungan antara kedua variabel apabila dikatakan linier apabila $p>0.05$.

Hasil uji linearitas ketiga variabel disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Uji Linieritas (Baca Tulis Al Qur'an)

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MINAT BELAJAR B ARAB * BTAQ	Between Groups	(Combined)	507,856	8	63,482	,825	,585
		Linearity	29,786	1	29,786	,387	,537
		Deviation from Linearity	478,070	7	68,296	,888	,524
	Within Groups		3461,477	45	76,922		
	Total		3969,333	53			

Tabel 4. 8 Linieritas (Game Based Learning)

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MINAT BELAJAR B ARAB * GBL	Between Groups	(Combined)	2196,933	21	104,616	1,889	,051
		Linearity	1482,168	1	1482,168	26,760	,000
		Deviation from Linearity	714,765	20	35,738	,645	,847
	Within Groups		1772,400	32	55,388		
	Total		3969,333	53			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel ANOVA variabel X1 (baca tulis al qur'an) diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0.524, nilai tersebut lebih besar dari nilai 0.05 ($0.524 > 0.05$) maka kesimpulan bahwa hubungan antara variabel X1 (baca tulis al qur'an) dan variabel Y bersifat linear. Sedangkan, hasil uji linearitas pada variabel X2 (*game based learning*) dan variabel Y hal ini ditunjukkan pada tabel ANOVA diperoleh nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0.847 yang mana nilai ini lebih besar dari 0.05 ($0.847 > 0.05$). Dengan hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa hubungan

variabel X2 (*game based learning*) dan variabel Y bersifat linier. Dengan hal ini asumsi linearitas hubungan dalam penelitian kedua variabel X terhadap Y telah terpenuhi.

3) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinearitas merupakan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier yang tinggi antara variabel independen dalam suatu model regresi. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF), yang mana apabila nilai tolerance > dari 0.10 dan nilai VIF<10 maka model regresi dinyatakan tidak mengalami multikolinieritas. Hasil pengujian disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 9 Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a								
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	9,372	9,724		,964	,340		
	BTAQ	,076	,087	,096	,871	,388	1,000	1,000
	GBL	,816	,147	,613	5,566	,000	1,000	1,000

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR B ARAB

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas variabel independen X1 (baca tulis al qur'an) dan X2 (*game based learning*) pada tabel diatas menunjukkan hasil bahwasanya X1 yaitu baca tulis al qur'an dengan nilai *tolerance* sebesar 1.000 yang mana lebih besar dari 0.10 ($1.000 > 0.10$) dan nilai VIF sebesar 1.000 lebih

kecil dari 10, begitu juga dengan variabel X2 (*game based learning*) dengan nilai *tolerance* sebesar 1.000 yang mana lebih besar dari 0.10 ($1.000 > 0.10$) dan nilai VIF sebesar 1.000 lebih kecil dari 10. Dengan hal ini dapat diambil kesimpulan bahwasanya kedua variabel independen memiliki hubungan linear yang tinggi dan tidak mengalami gejala multikolinearitas.

4) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan pengujian untuk mengetahui dalam model regresi terdapat ketidaksamaan varians residual pada setiap pengamatan. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Glejser* dengan melihat nilai signifikansi pada masing-masing variabel independen, apabila nilai lebih besar dari 0.05 maka apa disimpulkan model regresi tidak mengalami gejala heteroskedastisitas. Ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 10 Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,182	6,561		1,247	,218
	BTAQ	-,053	,059	-,124	-,896	,374
	GBL	,008	,099	,011	,081	,936

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas menggunakan metode *glejser* menunjukkan hasil pada tabel di atas. Variabel X1 (baca tulis al qur'an) menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.374 dan lebih besar dari 0.05 ($0.374 > 0.05$). Kemudian untuk variabel X2 (*game based learning*) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.936 yang lebih besar dari 0.05. dengan hal ini menunjukkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak mengalami gejala heteroskedastisitas, sehingga model ini dapat dikatakan telah memenuhi asumsi klasik.

c. Uji Data Hasil Penelitian

1) Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk melihat distribusi data yang melibatkan hubungan antara variabel dependen dengan lebih dari satu variabel independen yang memiliki hubungan linier. Sebelum menyusun persamaan regresi linier berganda, peneliti terlebih dahulu menghitung nilai korelasi, koefisien determinan, nilai F hitung, serta tingkat signifikansi sebagai bagian dari proses analisis data penelitian ini.

Tabel 4. 11 Uji Regresi Linier Berganda (Model Summary)

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,619 ^a	,383	,358	6,932	,383	15,801	2	51	,000
a. Predictors: (Constant), X2, X1									

Dari tabel 4.11 model summary dapat diketahui bahwa nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0.619 yang menunjukkan adanya hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Nilai *R Square* sebesar 0.383, sedangkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0.358. koefisien determinan dalam penelitian ini dilihat dari nilai *Adjusted Square* pada tabel diatas. Nilai tersebut menunjukkan kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen dalam penelitian ini. hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel bebas Baca tulis Al Qur'an dan *Game Based Learning* terhadap variabel terikat Minat Belajar Bahasa Arab adalah sebesar 35,8%, sedangkan sisanya sebesar 64,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Tabel 4. 12 Uji Regresi Linier Berganda (ANNOVA)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1518,611	2	759,305	15,801	,000 ^b
	Residual	2450,722	51	48,053		
	Total	3969,333	53			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X2, X1						

Dari hasil perhitungan yang disajikan dalam tabel diatas menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 15.801 dengan tingkat signifikansi 0.000 yang mana berarti $p=0.000<0,05$. berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Baca tulis Al Qur'an dan *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Bahasa Arab.

**Tabel 4. 13 Tabel 4. 13 Uji Regresi Linier Berganda
(Coefficients)**

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	9,372	9,724		,964	,340
	X1	,076	,087	,096	,871	,388
	X2	,816	,147	,613	5,566	,000
a. Dependent Variable: Y						

Rumus persamaan untuk menyelesaikan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Y = Variabel Dependen

a = Konstanta

b₁,b₂ = Koefisien Regresi masing-masing Variabel

X₁,X₂ = Variabel Independen

e = Error

pada tabel di atas dapat lihat bahwa:

a = Angka Konstanta Regresi Sebesar 9.372 (dilihat dari konstanta)

b₁= Angka Koefisien Regresi Sebesar 0.076 (Baca tulis Al Qur'an)

b2 = Angka Koefisien Regresi Sebesar 0.816 (*Game Based Learning*)

$$Y = 9.372 + (0.076X_1) + (0.816X_2)$$

Angka di atas menunjukkan bahwa nilai konstanta yang diperoleh sebesar 9.372 maka dapat diartikan jika variabel independen bernilai 0 (konstan) maka variabel dependen bernilai 9.372. Nilai koefisien regresi variabel X1 0.076 bernilai positif (+) bisa diartikan jika variabel X1 meningkat 1% maka variabel Y akan meningkat. Demikian dengan nilai koefisien regresi variabel X2 0.816 yang bernilai positif (+) dapat diartikan jika variabel X2 meningkat 1% maka variabel Y akan meningkat. Hal ini juga berlaku sebaliknya, jika variabel X1 dan X2 menurun 1% maka variabel Y akan meningkat. Dengan data yang telah di paparkan, dapat dikatakan Bahwasanya Baca tulis Al Qur'an (X1) dan *Game Based Learning* (X2) terhadap Minat Belajar Bahasa Arab(Y).

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis (Uji T) dalam regresi linier berganda digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Maka peneliti mengajukan hipotesis dalam regresi linier berganda, yaitu:

- a) H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara baca tulis al qur'an terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.
- b) H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara baca tulis al qur'an terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.
- c) H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Based Learning* terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.
- d) H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Based Learning* terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem
- e) H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara baca tulis al qur'an dan *Game Based Learning* secara simultan terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.
- f) H_o = Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan antara baca tulis al qur'an dan *Game Based Learning* secara simultan terhadap minat belajar bahasa arab siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem.

Uji hipotesis dalam regresi linier berganda apati lakukan dengan cara mengambil keputusan beraskan taraf signifikansi sebagai berikut:

(1) Signifikansi > 0.05 Ho diterima dan Ha ditolak

(2) Signifikansi < 0.05 Ho ditolak dan Ha diterima

Nilai signifikansi variabel X1 sebesar 0.388 lebih besar dari 0.05 ($0.388 > 0.05$) dengan hal ini Ho diterima dan Ha ditolak, oleh sebab itu dapat dikatakan tidak terdapat pengaruh antara X1 (Baca Tulis Al Qur'an terhadap Y (Minat Belajar bahasa Arab). Kemudian dapat dilihat nilai hasil perhitungan X2 (*Game Based Learning*) sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$) maka Ho ditolak dan Ha diterima dengan ini dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan variabel X2 (*Game Based Learning*) terhadap variabel Y (Minat Belajar Bahasa Arab).

Pada tabel 4.12 dipaparkan bahwasanya hasil hitung sebesar 15.801 dengan nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$) maka Ho ditolak dan Ha diterima dengan demikian dapat dikatakan bahwa secara signifikan dan simultan terdapat pengaruh antara Baca Tulis Al Qur'an dan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar bahasa Arab. Pengaruh secara simultan ketiga variabel tersebut sebesar 35,8% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor di luar penelitian.

B. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar Baca Tulis Al Qur'an Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem. Serta ingin mengetahui besaran pengaruh Media *Game Based*

Learning Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem. Hasil penelitian ini disesuaikan dengan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya. Hasil penelitian ini dijabarkan menjadi beberapa poin:

1. Pengaruh Baca Tulis Al Qur'an Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem.

Setelah melakukan tes dan penerapan asumsi klasik, data yang dikumpulkan dari penelitian ini memenuhi persyaratan normalitas, dan tidak ditemukan tanda-tanda multikolinearitas atau heteroskedastisitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa antusiasme siswa kelas VIII di MTs YAPI Pakem dalam belajar bahasa Arab secara signifikan tidak dipengaruhi oleh variabel Membaca dan Menulis Al-Qur'an. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab tidak dipengaruhi secara signifikan oleh variabel Membaca dan Menulis Al-Qur'an. Oleh karena itu, keinginan siswa dalam mempelajari bahasa Arab tidak secara signifikan dipengaruhi oleh kemahiran mereka dalam membaca dan menulis Al-Qur'an. Unsur-unsur lain yang memiliki dampak lebih besar pada minat siswa dalam belajar, seperti strategi pengajaran, lingkungan belajar, motivasi individu, atau penggunaan materi pembelajaran yang lebih menarik, bisa menjadi penyebabnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Abuddin Nata, yang menyatakan bahwa landasan utama pendidikan Islam adalah Membaca dan Menulis Al-Qur'an (BTAQ) karena Al-Qur'an merupakan sumber utama ajaran

Islam dan memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman keagamaan siswa. Lebih lanjut, menurut Ahmad Munir dan Sudarsono (dalam Srijatun dkk., 2017), membaca Al-Qur'an seharusnya dapat mendukung kemampuan akademis siswa karena mencakup tidak hanya pengenalan huruf hijaiyah tetapi juga penguasaan harakat, ketepatan makhraj, dan aturan tajwid.

Namun, temuan penelitian menunjukkan bahwa keinginan siswa kelas VIII MTs YAPI Pakem dalam belajar bahasa Arab tidak terlalu dipengaruhi oleh Membaca dan Menulis Al-Qur'an. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun baca tulis al qur'an secara teoritis memiliki peran penting dalam membantu pembelajaran bahasa Arab, pengaruh ini belum terbukti secara praktis dalam konteks penelitian ini. Oleh karena itu, strategi pembelajaran, pemanfaatan materi pembelajaran berbasis permainan, dan motivasi belajar siswa merupakan aspek yang lebih penting yang memengaruhi minat belajar siswa daripada baca tulis al qur'an.

Menurut sebuah studi berjudul "Analisis Dinamika Minat Belajar Bahasa Arab di Era Digital: Studi Kasus Siswa Kelas Delapan di SMP Muhammadiyah Pone, Limboto Barat" oleh Ayupa Pantu, Zuleaha, dan Fira Sutira (2024), siswa memiliki sedikit minat dalam belajar bahasa Arab. Hal ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk rendahnya kepercayaan siswa terhadap proses pembelajaran, penguasaan huruf-

huruf hijaiyah yang lemah, dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa antusiasme dalam belajar bahasa Arab sangat dipengaruhi oleh faktor pengajar, siswa, dan lingkungan. Minat belajar yang rendah disebabkan oleh sejumlah variabel siswa, termasuk kurangnya aktivitas, kurangnya disiplin, dan pemahaman dasar yang tidak memadai. Skenario ini juga dipengaruhi oleh variabel lingkungan, terutama kurangnya dukungan orang tua.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam belajar bahasa Arab tidak terlalu dipengaruhi oleh kemampuan mereka membaca dan menulis Al-Quran. Ini menyiratkan bahwa meskipun baca tulis al qur'an merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam studi Islam, kemampuan ini tidak selalu menjadi faktor utama yang memengaruhi motivasi siswa untuk belajar.

Oleh karena itu, strategi pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan penggunaan sumber belajar yang lebih menarik, termasuk pembelajaran berbasis permainan, memiliki dampak yang lebih besar terhadap minat belajar bahasa Arab.

2. Pengaruh Media *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem.

Serupa dengan hal tersebut, setelah mendistribusikan kuesioner dan menggunakan hasil uji asumsi klasik untuk melakukan penelitian

tentang penggunaan pembelajaran berbasis *game* dalam pembelajaran bahasa Arab, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini memenuhi persyaratan normalitas dan tidak menunjukkan tanda-tanda heteroskedastisitas atau multikolinearitas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa variabel pembelajaran berbasis *game* secara signifikan mempengaruhi motivasi siswa kelas VIII di MTs YAPI Pakem dalam belajar bahasa Arab, sebagaimana dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000, yang kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam belajar bahasa Arab secara signifikan dipengaruhi, setidaknya sebagian, oleh pembelajaran berbasis *game*. Oleh karena itu, minat siswa meningkat seiring dengan efektivitas pembelajaran berbasis *game*.

Hasil ini konsisten dengan teori Marc Prensky (2001), yang mendefinisikan pembelajaran berbasis *game* sebagai metode pengajaran yang menggunakan *game* sebagai media untuk menyampaikan konten secara terorganisir. Metode ini mencakup aspek kesulitan, aturan, tujuan spesifik, dan umpan balik instan. Komponen-komponen ini meningkatkan pengalaman belajar dan membuatnya lebih efektif daripada pembelajaran tradisional dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses tersebut.

Selain itu, pembelajaran lebih berhasil ketika diciptakan dalam lingkungan yang menyenangkan, menantang, dan bermakna, menurut Malone dan Lepper (1987). Motivasi intrinsik siswa untuk belajar dapat

dirangsang oleh unsur-unsur tantangan, rasa ingin tahu, kendali, fantasi, kerja sama, kompetisi, dan pengakuan dalam lingkungan pembelajaran berbasis *game*. Antusiasme siswa dalam belajar bahasa Arab pada akhirnya meningkat sebagai hasilnya.

Oleh karena itu, temuan penelitian ini mendukung hipotesis sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat menghasilkan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar bahasa Arab sangat meningkat dengan adanya kondisi ini.

Hasil ini konsisten dengan penelitian oleh M. F. Y. Al Farisi, M. Mustamin, dan M. I. Masdar (2025) yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran Berbasis *Game* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab." Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* berhasil meningkatkan hasil belajar bahasa Arab bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik pembelajaran berbasis *game* dapat membuat kelas lebih menarik, menyenangkan, dan dinamis.

Dengan demikian, temuan penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* secara signifikan meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Arab. Menurut penelitian ini, pembelajaran berbasis *game* tidak hanya memengaruhi hasil belajar tetapi juga terbukti meningkatkan minat

siswa dalam belajar dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.

3. Pengaruh Baca Tulis Al Qur'an Dan Media *Game Based Learning* Secara Simultan Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem?

Antusiasme siswa kelas delapan di MTs YAPI Pakem dalam belajar bahasa Arab dipengaruhi secara signifikan oleh variabel Baca Tulis Al-Qur'an dan Media *Game Based Learning* ketika dinilai secara bersamaan. Hal ini dibuktikan dengan nilai uji F yang diperoleh dengan signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut bersama-sama memberikan kontribusi nyata terhadap minat siswa dalam belajar bahasa Arab. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar dipengaruhi oleh interaksi antara baca tulis al qur'an dan pembelajaran berbasis *game*.

Secara bersamaan, kedua variabel ini berkontribusi sebesar 35,8% terhadap minat belajar bahasa Arab, sedangkan sisanya sebesar 64,2% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun variabel-variabel ini memiliki dampak yang cukup besar, faktor-faktor lain masih memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap minat siswa untuk belajar.

Karena Al-Quran merupakan sumber utama ajaran Islam dan sangat penting dalam membentuk pengetahuan agama siswa, Abuddin Nata berpendapat bahwa membaca dan menulis Al-Quran (BTAQ) adalah

landasan fundamental pendidikan Islam. Lebih lanjut, menurut Ahmad Munir dan Sudarsono (dalam Srijatun dkk., 2017), kemampuan membaca Al-Quran mencakup penguasaan huruf hijaiyah, harakat, dan ketepatan aturan makhraj dan tajwid, yang secara tidak langsung dapat mendukung pembelajaran bahasa Arab.

Sementara itu, Marc Prensky (2001) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Permainan adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi secara terstruktur, menggabungkan unsur tantangan, aturan, tujuan yang jelas, dan umpan balik langsung. Pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Malone dan Lepper (1987) menekankan bahwa pembelajaran akan lebih berhasil jika direncanakan dalam lingkungan yang menyenangkan, menantang, dan relevan, yang akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Namun, meskipun BTAQ dan Pembelajaran Berbasis Permainan secara bersamaan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab, keduanya tidak memberikan kontribusi yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar adalah konstruksi yang kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai elemen, termasuk motivasi belajar, strategi pengajaran guru, lingkungan belajar, dan pengalaman belajar siswa, di samping keterampilan keagamaan mendasar seperti BTAQ.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendukung gagasan bahwa perkembangan minat belajar dalam proses pembelajaran bahasa Arab tidak hanya bergantung pada satu faktor, melainkan merupakan hasil dari interaksi berbagai variabel yang saling melengkapi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan diskusi di atas, motivasi siswa kelas delapan di MTs YAPI Pakem dalam belajar bahasa Arab dipengaruhi oleh penggunaan simultan media belajar Membaca dan Menulis Al-Quran (BTAQ) dan media belajar berbasis permainan. Penjelasan berikut berlaku untuk kesimpulan ini:

1. Hasil analisis data menunjukkan bahwa, meskipun tidak signifikan, variabel X1 (BTAQ) memiliki pengaruh terhadap Y (Minat Belajar Bahasa Arab). Nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05 yaitu $0.388 > 0.05$ menunjukkan bahwa BTAQ tidak memiliki pengaruh parsial yang nyata terhadap minat belajar bahasa Arab. Selain itu, kontribusi variabel X1 terhadap Y cukup kecil; bagian yang tersisa dipengaruhi oleh variabel yang tidak termasuk dalam penelitian, seperti strategi belajar, motivasi belajar, dan lingkungan belajar.
2. Hasil analisis data menunjukkan bahwa variabel X2 (*Game Based Learning*) memiliki pengaruh terhadap Y (Minat Belajar Bahasa Arab). Nilai signifikansi 0,000, yang kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* secara signifikan memengaruhi motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab. Selain itu, karena variabel X2 dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan dibandingkan variabel X1, maka variabel ini

memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar.

3. Data peneliti menunjukkan bahwa variabel X1 (BTAQ) dan X2 (Pembelajaran Berbasis *Game*) memiliki pengaruh signifikan terhadap Y (Minat Belajar Bahasa Arab) secara bersamaan. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji F sebesar 0,000, yang kurang dari 0,05 dan memiliki koefisien determinasi sebesar 35,8%. Variabel lain di luar penelitian, seperti motivasi belajar, strategi belajar, lingkungan belajar, dan faktor internal siswa lainnya, memiliki pengaruh terhadap 64,2% sisanya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa minat belajar bahasa arab merupakan hasil integrasi berbagai faktor, meskipun *game based learning* berkontribusi sangat besar dibandingkan dengan baca tulis al qur'an.

B. Saran

Dari hasil analisis data dan kesimpulan di atas, diperoleh saran sebagai berikut:

1. Guru Bahasa Arab

Dengan menggunakan beragam sumber belajar yang lebih luas, termasuk pembelajaran berbasis permainan, para pengajar bahasa Arab didorong untuk terus memupuk kreativitas di kelas. Hal ini sangat penting karena penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara signifikan memengaruhi motivasi belajar siswa, dan pemanfaatannya yang terbaik dapat berkontribusi pada

pengembangan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menghibur, dan merangsang. Selain itu, dengan menggunakan pendekatan yang lebih individual dan komunikatif, guru diharapkan dapat memberikan perhatian lebih kepada anak-anak yang kurang tertarik belajar.

2. Madrasah

Dengan menyediakan alat dan fasilitas pembelajaran yang memadai, terutama yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, sekolah diharapkan dapat mendorong proses pembelajaran bahasa Arab. Guru akan dapat menggunakan strategi pengajaran yang lebih efisien dan menarik bagi siswa dengan bantuan dukungan sekolah berupa materi pembelajaran kreatif.

3. Siswa

Dengan aktif terlibat dalam proses pembelajaran di kelas, siswa diharapkan menjadi lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar bahasa Arab. Selain itu, siswa didorong untuk belajar secara mandiri agar dapat memahami bacaan dan tulisan Al-Qur'an (BTAQ) serta sumber daya bahasa Arab lainnya.

4. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan para peneliti di masa mendatang dapat memperluas studi ini dengan memasukkan variabel tambahan yang belum diteliti, seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, atau aspek internal siswa lainnya yang mungkin memengaruhi minat belajar bahasa Arab. Untuk

mendapatkan hasil yang lebih menyeluruh, studi tambahan dapat meningkatkan jumlah subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, Muh. dan Asriani. "Hubungan Kemampuan Bahasa Arab terhadap Prestasi Menghafal Al-Qur'an Santri Kelas XI SMA Cahaya Qur'an Cibungbulang Bogor Tahun Ajaran 2019/2020." *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 4, no. 1 (2023): 35–43. <https://doi.org/10.55623/au.v4i1.158>.
- Al Azmi, Fadilah, Himmatul Adzimah, Muhammad Afiq Aminullah, dan R. Taufiqurrochman. "Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education* 2, no. 1 (2023): 50. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6678>.
- Amanda, Livia, Ferra Yanuar, dan Dodi Devianto. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang." *Jurnal Matematika UNAND* 8, no. 1 (2019): 179–88. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>.
- Ariani, Hanifah Suci, dan Nadiah. "Pengaruh Pembiasaan Tadarus Al-Quran Terhadap Pendidikan Karakter (Survei Di SMA Pelita Tiga Jakarta)." *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2024): 73–82. <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3448>.
- Aswan, Ahmad Rathomi. "Mengidentifikasi Minat Belajar Bahasa Arab Pada Siswa." *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (2022): 81–88. <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.1723>.
- Brilliant, Farhan Muhammad, Munirul Abidin, dan Ilhamatur Rosyidah. "Pengaruh Game Based Learning dan Motivasi Belajar terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Malang." Diakses 8 Januari 2026. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/970/898>.
- Damayanti, Nurindah Rahmahnita, dan Noor Amirudin. "Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 1 Kebomas Gresik." *TADARUS* 14, no. 1 (2025): 74–81.
- Dewi, Tharienna Dhesta Kusuma, Asep Sunarko, dan Muhtar Sofwan Hidayat. "KORELASI ANTARA HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DAN EKSTRAKURIKULER BACA TULIS AL-QUR'AN SISWA KELAS 5 MI MA'ARIF KLIWONAN WONOSOBO." *Al Jabiri: Jurnal Ilmiah Studi Islam* 3, no. 2 (2024): 103–23. <https://doi.org/10.53866/aljabiri.v3i2.844>.
- Farisi, Moch Farkhan Yuangga Al, Mustamin Mustamin, dan Muhammad Ihsanuddin Masdar. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab." *El-Syaker : Samarinda*

International Journal of Language Studies 2, no. 1 (2025): 1–16.
<https://doi.org/10.64093/esijls.v2i1.281>.

Fatimatuzzahrah, Nur, Lalu Supriadi, dan M. Rasyid Ridho. “Pengaruh Kosakata Bahasa Arab Dan Tahfiz Al-Qur’an Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Di Madrasah Aliyah Syaikh Zainuddin NW Anjani Lombok Timur.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 3 (2024): 3.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2639>.

Fitria Maulidaz Zahra, NIM 21110147. “Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smk Ma’arif 3 Kebumen.” Diploma, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen, 2025. <https://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/1646/>.

Habibullah, Romadlon M., Mukholidatul Musthofiah, dan Hamidatun Nihayah. “Baca Tulis Al Qur’an dengan Metode Jet Tempur di Madrasah Ibtidaiyah Matholiul Falah Payaman Ngraho Bojonegoro | Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA).” Diakses 13 Januari 2026.
<https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/view/193>.

Haitsumakunti, Ittaqi, Ahmad Faizi, dan Siti Aisyah. “Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pendekatan Game Based Learning Dalam Penguasaan Tata Bahasa Arab.” *EL-FUSHA: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan* 6, no. 1 (2025): 68–77. <https://doi.org/10.33752/el-fusha.v6i1.7684>.

Harahap, Jumroh Amina. “Pembelajaran baca tulis Al-Qur’an di MTs Pondok Pesantren Ath-Thohiriyah Gunung Selamat Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhan Batu.” Skripsi, IAIN Padangsidimpuan, 2019.
<https://etd.uinsyahada.ac.id/2620/>.

Hidayah, Anis Rofi, Fitriyatul Hanifiyah, dan Fatimatuz Zahro. “IMPLEMENTASI PROGRAM BTA (BACA TULIS AL QURAN) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AL QURAN SANTRI.” *FAJAR Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 109–25.
<https://doi.org/10.56013/fj.v2i1.1382>.

Islam, Kireida Rona, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita Juwita, dan Ismi Adnin. “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3 (2024): 619–28.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.

Isnaini, Muhammad, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi, dan Ilham Azhari. “Teknik Analisis Data Uji Normalitas.” *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 1377–84. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>.

- Khotimah, Muti Husnul, Mirsa Triandani Siregar, dan Bella Tiara Putri. "UPAYA GURU BAHASA ARAB DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA (MIS) AL-BARCAH DESA CINTA RAKYAT, PERCUT SEI TUAN DELI SERDANG-SUMATERA UTARA." *Jurnal Sathar* 1, no. 2 (2023): 23–32. <https://doi.org/10.59548/js.v1i2.85>.
- Kurniawan, Wakib. "Pengaruh Minat Belajar Bahasa Arab Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah." *Kartika: Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 2 (2022): 116–27. <https://doi.org/10.59240/kjsk.v2i2.11>.
- Lubis, Sopian. *KONSEP PEMBELAJARAN BACA TULIS AL-QUR'AN PADA PENDIDIKAN DASAR*. 03 (2020).
- M.T, Ir I. Nyoman Indra Kumara, S. T. *Buku Ajar SPSS*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2025.
- Mubshirah, Dara. "HUBUNGAN MINAT SISWA BELAJAR BAHASA ARAB DENGAN STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN DI MAN ACEH BARAT (The Correlation between Student's Interest in Learning Arabic and National Education Standard at Islamic Senior High Schools in Aceh Barat))." *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran* 21, no. 2 (2021): 221–35. <https://doi.org/10.22373/jid.v21i2.7962>.
- Muqsith, Muhammad Abiduddin, Fatkhul Ulum, dan Ambo Dalle. "Hubungan Antara Lingkungan Belajar Dengan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Madrasah Tsanawiyah Bontonompo Gowa." *Islamic Education: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 01 (2025): 71–91.
- Mustofa, Ali, dan Munira Ira. "Peran Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Dalam Meningkatkan Kualitas Baca Tulis Al-Qur'an Di Desa Sidoharjo Kab.OKU Timur." *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)* 1, no. 2 (2022): 115–26. <https://doi.org/10.30599/jupin.v1i2.123>.
- Na'im, Salsabila, dan Sri Utaminingsih. "Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V." *Tunas Nusantara* 7, no. 1 (2025): 51–62. <https://doi.org/10.34001/jtn.v7i1.8019>.
- Nasikha, Amirotun, Syamsuddin Ali, dan Nuroh Aisyah. "Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas." *Al Ibrah: Journal of Arabic Language Education* 8, no. 1 (2025): 24–33. <https://doi.org/10.24256/jale.v8i1.5863>.

- Nasution, Hamni Fadlilah, dan M. Pd. *INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF*. 2016.
- Nisa, Chaerul, Henri Peranginangin Tanjung, dan Iis Susiawati. “Analisis Minat Belajar Bahasa Arab Mahasiswa Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia.” *INCARE, International Journal of Educational Resources* 5, no. 3 (2024): 289–98. <https://doi.org/10.59689/incare.v5i3.1033>.
- Nur, Zain Ahmad Syamil, dan Khizanatul Hikmah. “Students’ Interest in Learning Arabic through Turjuman Al-Qur’an: Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Arab Melalui Turjuman Al-Qur’an.” *Indonesian Journal of Islamic Studies* 13, no. 4 (2025): 10.21070/ijis.v13i4.1788-10.21070/ijis.v13i4.1788. <https://doi.org/10.21070/ijis.v13i4.1788>.
- Pantu, Ayuba, Zulaeha Zulaeha, dan Fira Sutira Damulawan. “Analisis Dinamika Minat Belajar Bahasa Arab Di Era Digital: Studi Kasus Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pone Limboto Barat.” *Al-Kilmah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024): 153–58. <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v3i2.2700>.
- Paras, Bradley S., dan Jim Bizzocchi. *Game, Motivation, and Effective Learning: An Integrated Model for Educational Game Design*. 2005, 246.
- Pimada, luluk HUMAIRO. “Ta’līm al-Lugah al-‘Arabiyyah min Khilāl Qudroh al-Qirāah al-Qur’ān wa Kitābatih Laday at-Tholabah bi Madrasah al-Mutawassithah fi Kalimantan as-Syarqiy.” *Taqdir* 5, no. 2 (2019): 1–17. <https://doi.org/10.19109/taqdir.v5i2.4638>.
- Prabowo, Azkain, dan Athanasia O. P. Dewi. “PEMANFAATAN WEB-BASED GAME DALAM MENINGKATKAN KETEPATAN NOTASI SUBJEK BAHAN PUSTAKA MAHASISWA JURUSAN ILMU PERPUSTAKAAN ANGKATAN 2015 UNIVERSITAS DIPONEGORO.” *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 5, no. 1 (2016): 191–200. <https://doi.org/10.14710/jip.v5i1.191-200>.
- Pratama, Macho Dinta. “Pelaksanaan BTAQ Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Arab Siswa Kelas VII Di MTs YAPI Pakem Sleman.” Thesis, Universitas Islam Indonesia, 2024. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/52664>.
- Sitorus, Meyhart Bangkit. *Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan*. 2016.
- Srijatun, Srijatun. “Implementasi Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur’an Dengan Metode Iqra Pada Anak Usia Dini Di RA Perwanida Slawi Kabupaten Tegal.” *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2017): 25–42. <https://doi.org/10.21580/nw.2017.11.1.1321>.

- Sugiono, Sugiono, Noerdjanah Noerdjanah, dan Afrianti Wahyu. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation." *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (2020): 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>.
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, dan Ramadani Syafitri. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif." *Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 160–66. <https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v2i1.25>.
- Slameto.(2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tanjung, Indah Indiriani, Nurhayati Nurhayati, Raudatul Jannah, dan Rina Febriani Sari. "Pembelajaran Baca Tulis Alquran Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2020): 133–46. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i2.53>.
- Winatha, Komang Redy, dan I. Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Skala Pernyataan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Hallo teman-teman 🙋

Perkenalkan, saya Muhammad Sholahuddin Al Bangkowi mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang sedang melakukan penelitian skripsi dengan judul **“PENGARUH BACA TULIS AL QUR’AN DAN MEDIA *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS VIII MTs YAPI PAKEM.”**

Kuesioner ini ditujukan bagi siswa kelas VIII MTs Yapi PAKEM. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner ini dengan jujur dan sesuai kondisi sebenarnya. Data yang diperoleh akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Atas waktu dan partisipasinya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Nama:

Jenis Kelamin:

Usia:

PETUNJUK PENGISIAN

STS : SANGAT TIDAK SETUJU

TS : TIDAK SETUJU

S : SETUJU

SS : SANGAT SETUJU

PERNYATAAN

<i>Game Based Learning</i>	
1.	Permainan dalam pembelajaran membuat saya berpikir untuk menyelesaikan tantangan.
2.	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan yang diberikan guru.

3.	Saya merasa kesulitan menemukan solusi saat permainan pembelajaran Bahasa Arab berlangsung.
4.	Permainan membuat saya berusaha menyelesaikan tugas sampai selesai.
5.	Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan dalam permainan pembelajaran.
6.	Saya sering memilih berhenti daripada menyelesaikan tantangan dalam permainan.
7.	Saya kurang terdorong untuk menuntaskan tugas yang diberikan melalui permainan pembelajaran.
8.	Permainan membuat saya ingin belajar Bahasa Arab lebih lama.
9.	Saya merasa termotivasi untuk terus belajar setelah mengikuti permainan.
10.	Permainan dalam pembelajaran tidak membuat saya tertarik untuk belajar Bahasa Arab lebih lanjut.
11.	Permainan membuat saya lebih sering berinteraksi dengan teman.
12.	Saya bekerja sama dengan teman saat mengikuti permainan pembelajaran.
13.	Pembelajaran Bahasa Arab dengan permainan terasa menyenangkan.
14.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran yang menggunakan permainan.
15.	Suasana belajar dengan menggunakan permainan masih terasa kurang menyenangkan bagi saya.
16.	Saya aktif terlibat selama permainan pembelajaran berlangsung.
17.	Saya fokus mengikuti aturan dan alur permainan yang diberikan.

18.	Saya sering hanya menjadi penonton dan tidak ikut berpartisipasi saat permainan berlangsung.
Minat Belajar Bahasa Arab	
19.	Saya merasa nyaman saat mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.
20.	Suasana kelas membuat saya betah belajar Bahasa Arab.
21.	Saya merasa gelisah ketika mengikuti pelajaran Bahasa Arab di dalam kelas.
22.	Saya belajar Bahasa Arab atas kemauan sendiri.
23.	Saya tidak merasa terpaksa saat mengikuti pelajaran Bahasa Arab.
24.	Saya mengikuti pelajaran Bahasa Arab hanya karena kewajiban sekolah.
25.	Saya antusias mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Arab.
26.	Saya bersemangat setiap kali pelajaran Bahasa Arab dimulai.
27.	Saya kurang menunjukkan minat saat kegiatan pembelajaran Bahasa Arab dimulai.
28.	Saya ingin mempelajari Bahasa Arab lebih mendalam.
29.	Saya tertarik untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Arab saya.
30.	Saya tidak tertarik mencari tambahan pengetahuan Bahasa Arab di luar pelajaran sekolah.
31.	Materi Bahasa Arab yang diajarkan menarik bagi saya.
32.	Saya merasa materi Bahasa Arab bermanfaat untuk saya pelajari.
33.	Saya menganggap materi Bahasa Arab sulit sehingga kurang menarik untuk dipelajari.

34.	Saya memperhatikan penjelasan guru saat pelajaran Bahasa Arab.
35.	Saya tetap fokus meskipun materi yang disampaikan cukup sulit.
36.	Saya mudah kehilangan konsentrasi ketika guru menjelaskan materi Bahasa Arab.
37.	Saya berani bertanya saat tidak memahami materi Bahasa Arab.
38.	Saya aktif menjawab pertanyaan guru di kelas Bahasa Arab.
39.	Saya cenderung diam dan tidak terlibat dalam sesi tanya jawab di kelas.

B. Lembar Tes BTAQ

Nama :

Jenis Kelamin :

Usia :

Kelas :

Madrasah :

a. Soal Tulisan (Tes Tertulis BTAQ)

1. Tulislah huruf hijaiyah dari **I sampai ؤ** secara berurutan dan benar!
2. Tulis huruf hijaiyah berikut

Ba=

Ta=

Tsa=

Kaf=

Mim=

3. Sambungkan huruf berikut menjadi kata yang benar!

ك - ت - ب =

4. Salinlah potong ayat berikut dengan benar!

وَالْعَصْرِ =

5. Tulislah apa yang dibacakan oleh guru

=

b. Soal Lisan (Tes Lisan BTAQ)

1. Guru menyebutkan dua huruf hijaiyah, misalnya ب dan ت, kemudian bertanya:

“Sebutkan nama huruf ini dan jelaskan perbedaan keduanya.”

2. Guru menunjukkan huruf ح، ج، خ، lalu bertanya:

“Huruf apa saja ini? Manakah yang berbeda bunyinya?”

3. Peserta didik diminta membaca rangkaian huruf berikut secara berurutan dan lancar:

ا ب ت ث ج ح خ د ذ

كَتَبَ - دَرَسَ - ذَهَبَ - فَتَحَ

4. Peserta didik diminta membaca huruf berikut dengan makhraj yang benar:

ح - ع - ق - ك - ص

ص - س - ث

ق - ك

5. Peserta didik diminta membaca potongan bacaan sederhana berikut secara konsisten dan benar:

إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

فَإِذَا نُفِخَ فِي الصُّورِ

نَفْخَةٌ وَاحِدَةٌ

C. Tabulasi Data

1. Data Baca Tulis Al Qur'an (BTAQ)

Responden	Skor
P1	70
P2	80
P3	70
P4	65
P5	70
P6	70
P7	60
P8	65

P9	80
P10	60
P11	60
P12	60
P13	90
P14	80
P15	60
P16	60
P17	70
P18	90
P19	60
P20	70
P21	65
P22	75
P23	65
P24	80
P25	50
P26	90.
P27	70
P28	50
P29	60
P30	70

P31	75
P32	75
P33	70
P34	70
P35	75
P36	85
P37	80
P38	80
P39	80
P40	75
P41	60
P42	60
P43	60
P44	55
P45	70
P46	80
P47	75
P48	55
P49	50
P50	55
P51	50
P52	70

P53	80
P54	90

2. Data Game Based Learning

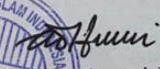
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
1	3	3	4	3	3	3	3	3	1	3	4	4	4	1	4	2	3	3
2	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4
3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	3	1	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3
6	3	3	1	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4
7	3	4	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3
8	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
9	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
10	4	2	2	4	3	4	3	2	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4
11	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	3	2	4	3	3	3	3
12	3	3	2	4	4	2	3	3	3	1	3	3	3	2	1	3	2	2
13	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3
14	3	3	2	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
15	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4
16	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2
17	3	3	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2
18	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3
19	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3
20	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	3
21	3	1	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4
22	2	3	2	4	4	3	2	2	4	2	3	3	2	2	2	2	4	4
23	4	3	2	4	3	2	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3
24	1	2	3	1	3	1	2	4	2	3	3	1	1	1	2	4	3	1
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
26	2	4	4	2	3	4	1	2	4	2	2	1	3	2	1	1	3	3
27	3	4	1	3	2	3	2	2	1	3	3	4	3	3	2	3	3	1
28	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4
29	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2
30	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2
31	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	2	3	1
32	3	4	2	2	3	3	3	3	3	1	2	3	2	2	1	3	3	3
33	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	2	3	1
34	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
35	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3
36	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	1	3
37	4	3	2	4	3	2	3	1	2	4	3	4	3	4	3	4	3	2
38	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
39	3	3	1	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3
40	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3
41	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
42	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	1	2	4	1	2	1
43	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2
44	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4
45	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4
46	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2
47	3	4	3	3	4	3	2	2	3	1	4	3	4	3	2	3	4	3
48	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	4	2	3	3	1	3	3
49	3	3	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2
50	3	1	1	3	3	4	1	1	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3
51	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3
52	1	2	1	1	2	2	3	2	3	1	4	4	4	3	2	1	2	3
53	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	2
54	1	1	4	1	1	4	4	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	4

3. Data Minat Belajar Bahasa Arab

	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	
1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	4	1	2	4	1	1	1	1	4	4	1	1	2
2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	2	3	1	3	3	3	3	3	4
3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3
4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3
5	2	3	2	2	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	1	3	1	1
6	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	1	3
7	4	2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	1	4	3	2	3
8	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	3	2	4	3	3	4	2	3
9	3	2	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
10	3	1	3	2	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4
11	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2
12	3	2	2	2	2	3	1	3	2	2	4	3	2	4	4	1	4	2	2	4	2	2
13	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2
14	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3
15	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	1	3	3	4
16	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2
17	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	4	4	2	3	3	2	3	4	2	1	1	4
18	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3
19	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3
20	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
21	1	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3
22	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
23	4	4	4	3	4	1	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	3	1
24	4	4	1	1	4	2	4	4	1	4	3	4	1	3	3	2	4	2	4	4	4	4
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
26	3	4	3	3	1	1	3	1	1	2	3	1	4	4	4	4	3	3	2	1	3	2
27	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	4	1	3	3	2	2	2	2	2
28	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	2	3	3	2
29	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3
30	2	2	3	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2
31	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	2	4	3	2	3	2	2
32	3	1	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3
33	3	1	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	2	4	3	2	4	2	2
34	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4
35	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	2
36	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	4	3	2
37	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2
38	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	2
39	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	4	3
40	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	4	4	2	2	2	3
42	1	4	4	4	4	4	4	4	1	1	2	4	1	2	4	1	4	4	4	4	4	4
43	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2
44	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3
45	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3
46	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2
47	3	3	2	3	3	3	3	3	1	4	3	1	3	4	3	4	3	3	1	2	4	2
48	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	3	2	2	3	4	
49	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	1	1	2	1
50	3	1	3	3	3	1	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
51	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2
52	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2
53	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3
54	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1	1	4	1	1	4	1	1	4

D. Surat Izin Penelitian

1. Surat Izin Penelitian

	FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM	Gedung K.H. Wahid Hasyim Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584 T. (0274) 898444 ext. 4511 F. (0274) 898463 E. ftai@uii.ac.id W. ftai.uii.ac.id
Nomor : 100/Dek/70/DAATI/FIAI/II/2026	Yogyakarta,	10 Februari 2026 M
Hal : Izin Penelitian		22 Sya'ban 1447 H
Kepada : Yth. Kepala Sekolah MTs YAPI Pakem Jl. Pakem - Turi Km 0.4, Labasan, Pakembinangun, Kcc. Pakem Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. 55582 di Daerah Istimewa Yogyakarta		
<i>Assalamu 'alaikum wr. wb.</i>		
Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Sarjana Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.		
Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:		
Nama	: MUHAMMAD SHOLAHUDDIN AL BANGKOWI	
No. Mahasiswa	: 22422044	
Program Studi	: S1 – Pendidikan Agama Islam	
mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:		
<i>Pengaruh Baca Tulis Al Quran dan Media Game Based Learning terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem</i>		
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
<i>Wassalamu 'alaikum wr. wb.</i>		
Dekan,  Dr. Drs. Asmuni, MA 		

2. Surat Izin Try Out

	FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM	Gedung K.H. Wahid Hasyim Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584 T. (0274) 898444 ext. 4511 F. (0274) 898463 E. fsai@uii.ac.id W. fs.uii.ac.id
Nomor : 200/Dek/70/DAATI/FIAI/III/2026	Yogyakarta,	13 Maret 2026 M
Hal : Izin Try-Out		24 Ramadhan 1447 H
Kepada : Yth. Kepala Sekolah MTs Daarul 'Ulum Sinar Melati Iibs Padasan, Pakembinangun, Kec. Pakem Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. 55582 di Daerah Istimewa Yogyakarta		
<i>Assalamu 'alaikum wr. wb.</i>		
Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Sarjana Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.		
Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:		
Nama :	M. SHOLAHUDDIN AL BANGKOWI	
No. Mahasiswa :	22422044	
Program Studi :	S1 - Pendidikan Agama Islam	
mohon diizinkan untuk mengadakan try-out di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:		
<i>Pengaruh Baca Tulis Al Qur'an dan Media Game Based Learning terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs YAPI Pakem</i>		
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
<i>Wassalamu 'alaikum wr. wb.</i>		
		Dekan, <i>Asmuni</i> Dr. Drs. Asmuni, MA

E. Kartu Bimbingan

TANGGAL	MATERI	CATATAN	VALIDASI	ACTION
02/02/2026	 Review proposal skripsi	membuat pernyataan instrumen,		
06/06/2026	 saran review para ahli	review para ahli untuk kuesioner kepad dosen pak lukman		
02/10/2026	 review instrumen	menambahkan favorable dan unfavoreble		
02/10/2026	 revisi instrumen	Variabel x1 BTAQ harus menggunakan tes atau nilai ujian sumatif		
02/10/2026	 proses pembuatan butir setelah revisi	pembuatan soal tes untuk variabel x1 btaq dan revisi butir pernyataan x1 dan Y mengu		
02/23/2026	 tes btaq	tes btaq kepada responden utama untuk mendapatkan nilao pasti		
02/27/2026	 menyusun untuk pelaksanaan Uji Validitas Reliabi	harus menguji sesuai denagn kriteria respon utama		
04/24/2026	 hasil uji validitas reliabilitas	setiap indikator harus terwakili minimal 1 pernyataan		
04/27/2026	 menyebarkan pernyataan setelah uji validitas dan	fiksasi butir pernyataan setelah revisi untuk disebarkan kepada responden utama		
05/11/2026	 olah data uji asumsi	jika salah satu tidak berpengaruh tidak mengapa asalkan secara simultan berpengaruh		
05/11/2026	 olah data regresi	lanjutkan untuk dinarasikan		
05/18/2026	 pembuatan bagian pembahasan	jika x1 dan x2 terhadap y secara simultan berpengaruh kuat maka bisa memperkuat t		
06/02/2026	 bab 4 dan bab 5	penambahan asumsi dari sisa analisi sebesar 64,2% sesuai teori dan peneliti sebelumn		+

F. *Curriculum vitae*

Muhammad Sholahuddin Al Bangkowi



Profil

saya mahasiswa Pendidikan Agama Islam yang memiliki minat dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengembangan media pembelajaran. Mampu bekerja secara individu maupun dalam tim, memiliki kemampuan komunikasi yang baik, bertanggung jawab, disiplin, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis. Berkomitmen untuk terus mengembangkan kompetensi profesional dan memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan maupun administrasi.

Pengalaman

- Ketua Angkatan, MA PKP Al Hidayah (2019–2022)
- Bagian Keamanan, MA PKP Al Hidayah (2021–2022)
- Peserta Lomba Pramuka LSHRP (2019)
- Anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (HMJ PAI)
- Anggota Himpunan Mahasiswa Jambi di Yogyakarta

Pendidikan

- TK NURUL IMAN
- MIS NURUL HUDA
- MTS PKP AL HIDAYAH
- MA PKP AL HIDAYAH

Kemampuan

- Kepemimpinan (Leadership)
- Komunikasi yang Baik
- Kerja Sama Tim
- Manajemen Waktu
- Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa Arab
- Manajemen Organisasi dan Kepanitiaan

Bahasa

Bahasa Indonesia



Bahasa Arab



+812-7991-0390

albangkowi@gmail.com