

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL)

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Model adalah sebuah representasi tertulis dari suatu konsep yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Model seringkali disebut sebagai alat pengajaran dan juga referensi, hal ini karena model pembelajaran sangat mirip dengan strategi pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu konsep yang menggambarkan prosedur sistematis atau terstruktur untuk dapat mengatur kegiatan dan juga tahapan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran (Musyawir, 2020).

Model pembelajaran merupakan rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Model ini didasarkan pada pendekatan tertentu yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran secara efektif, di dalam pendekatan pembelajaran, terdapat rencana-rencana serta alur yang akan digunakan sebagai pedoman dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran di kelas (Yazidi, 2014).

Model pembelajaran berkaitan erat dengan cara ataupun gaya belajar siswa (*learning style*) dan juga gaya belajar guru (*Style of Learning and Teaching*) (Rani, 2024). Maka dari itu sangat penting untuk menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan para siswa agar dapat mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dapat memberikan gambaran yang jelas tentang tindakan spesifik yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa, urutan kegiatan pelaksanaan kegiatan tersebut dan tugas tertentu yang harus diselesaikan siswa (Sutikno, 2019).

Maka dengan adanya penggunaan model pembelajaran menjadi sangat penting dan juga sangat membantu untuk dapat memahami terhadap suatu hal yang sedang menjadi fokus perhatian dalam pembelajaran (Dadang, 2015). Model pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai pola yang terpilih dan memungkinkan guru dapat memilih strategi, cara dan kegiatan pembelajaran

yang cocok, inovatif, menyenangkan dan juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajarannya (suhirman, 2024).

*Game Based Learning* (GBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia yaitu merupakan sebuah model pembelajaran berbasis permainan (Permana, 2020) . Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan dengan permainan, dengan tujuan untuk meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa di dalam proses pembelajaran. (Anggraini, 2021). Sama halnya dengan (Hermawan, 2024)mendefinisikan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur materi pendidikan ke dalam bentuk permainan dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui media interaktif yang menyenangkan.

*Game Based Learning* (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan sebagai media untuk mendukung proses belajar, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. *Game Based Learning* (GBL) bukan hanya tentang bermain game saja, akan tetapi tentang bagaimana penggunaan elemen di dalam sebuah permainan mampu memaksimalkan motivasi, partisipasi dan juga hasil belajar siswa (Elfa Rhidaswara, 2024). Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* adalah kegiatan belajar dan pembelajaran dengan menggunakan permainan dimana siswa akan lebih berinteraksi dan juga dapat berperan secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran berbasis permainan ini sangat unik dan juga menarik sehingga dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran (Sindi, 2023). Hans Daeng mengemukakan bahwa “bermain merupakan salah satu bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian yang cukup penting dari proses pembentukan kepribadian anak” (Maulidina, 2018).

Maka dari itu penggunaan model pembelajaran dengan pendekatan *Game Based Learning* (GBL) menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan siswa dan dapat mengevaluasi serta mengaitkan sebab juga akibat, selanjutnya siswa juga dapat belajar untuk bisa fokus dalam mengetahui permasalahan yang ada di dalam *Game* lalu dapat menyelesaikan permasalahan dan menemukan solusi dalam kegiatan belajar berbasis permainan ini. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan sebuah kegiatan dimana didalamnya memiliki nilai-nilai pembelajaran yang tinggi untuk mengasah keterampilan siswa menjadi lebih kritis, komunikasi kelompok lebih kompak dan juga dapat mengambil keputusan secara tepat (Hidayat, 2018).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas model *Game Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar serta meningkatkan minat dan keterlibatan para siswa, sehingga proses dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

## 2. Karakteristik Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki beberapa karakteristik yang bertujuan untuk dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pemahaman siswa melalui interaksi yang menyenangkan. Maka dari itu menurut (Cinta, 2020) berikut adalah karakteristik model pembelajaran :

### a. Menarik dan menyenangkan

Penggunaan model pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa dalam memahami materi sekaligus mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena ketertarikan dan kesenangan siswa selama proses pembelajaran mendorong mereka untuk memahami materi secara sukarela, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

### b. Interaktif dan umpan balik

Model pembelajaran *Game Based Learning* dapat membuat proses kegiatan interaksi yang terjadi diantara sesama siswa dalam menyelesaikan sebuah *game* menjadi sangat interaktif, misalnya dengan cara berdiskusi untuk mengambil strategi, keputusan dan tindakan yang akan dipilih dalam

pembelajaran berbasis permainan ini untuk menentukan proses dari akhir dari hasil *Game* tersebut (Maulidina, 2018).

c. Berdasarkan pada pengalaman

Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memerlukan konsep yang baik dalam melakukan kegiatan pembelajaran ini, dikarenakan harus adanya pelatihan dan juga pengarahan kepada siswa agar siswa dapat memahami isi dan maksud dari pembelajaran berbasis permainan yang akan dilakukan, model *Game Based Learning* (GBL) bertujuan untuk mendorong siswa memahami materi secara mandiri melalui proses *trial and eror* dan jika gagal oleh karena itu, para siswa akan mencoba kembali dengan menggunakan strategi dan metode yang berbeda untuk dapat mencapai tujuan atau misi sesuai yang diharapkan sampai berhasil.

d. Menantang

Memberikan tantangan kepada siswa dapat membuat semangat dan juga jiwa kompetisi dalam diri antar siswa dapat meningkat, hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk dapat belajar menjadi lebih baik dan juga semakin meningkat dalam memahami materi pembelajaran (Suci, 2024).

e. Adanya sosial dan kerjasama

Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* diharapkan dapat membangun kerjasama dan juga komunikasi diantara para siswa, maka dari itu dengan adanya kolaborasi yang *instens* antara para siswa ketika dalam menyelesaikan *Game* yang diberikan oleh guru akan melatih jiwa keterampilan sosial pada diri siswa.

3. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

a. Memilih game dan menyesuaikan dengan tema materi pembelajaran

Pada langkah pertama, guru memilih dan merancang game yang sesuai dengan topik materi pembelajaran yang akan disampaikan agar dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif.

- b. Menjelaskan topik materi yang akan dibahas  
Selanjutnya pada tahap ini guru menyampaikan materi pembelajaran terlebih dahulu kepada para siswa.
  - c. Menjelaskan aturan permainan  
Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai ketentuan, peraturan, dan prosedur pelaksanaan permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penerapan peraturan dalam game ini mendorong siswa untuk bersikap lebih disiplin dalam setiap tindakan serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap setiap tugas yang harus diselesaikan.
  - d. Bermain *game*  
Selanjutnya, siswa melaksanakan kegiatan bermain game menggunakan aplikasi atau media pembelajaran berbasis game yang telah disiapkan oleh guru. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, serta diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik merangkum pengetahuan.  
Setelah permainan selesai, guru memberikan waktu kepada seluruh siswa untuk menyusun rangkuman mengenai pengetahuan yang mereka peroleh selama mengikuti *game* tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.
  - e. Melakukan refleksi  
Langkah terakhir adalah guru dan seluruh siswa melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Game Based Learning*  
Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing, yang akan berdampak pada kelebihan dan kelemahan dari setiap model tersebut (Anggraini, 2021). Berikut ini merupakan kelebihan dan juga kelemahan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL):

- a. Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)
  - 1) Siswa akan lebih aktif dan juga kritis dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.
  - 2) Siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.
  - 3) Dapat menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan juga menyenangkan bagi siswa.
  - 4) Mempermudah guru untuk menyampaikan materi serta membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar.
  - 5) Siswa dapat berinteraksi secara efektif dan berperan langsung dalam proses pembelajaran.
  - 6) Adanya rasa kepedulian sosial dan kerjasama yang terjalin antar siswa.
  - 7) Memiliki daya tarik tersendiri dalam proses belajar dan pembelajaran serta mendapatkan umpan balik yang menyenangkan serta dapat bermanfaat.
- b. Kelemahan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)
  - 1) Guru harus lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif.
  - 2) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tidak semua siswa cepat dalam memahami cara bermain game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
  - 3) Jika menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) digital maka akan adanya kendala pada jaringan yang kurang stabil dan juga akan mempengaruhi jalannya proses kegiatan dalam pembelajaran.

## **B. Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) tipe Kooperatif Scramble**

### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) tipe Kooperatif Scramble

Model pembelajaran *game based learning* (GBL) merupakan sebuah metode pembelajaran dengan cara memanfaatkan permainan yang dirancang

khusus untuk merangsang kemampuan kognitif yang ada pada siswa. Selain itu, penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) efektif dalam meningkatkan konsentrasi serta kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Model ini dikembangkan dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan yang dapat memperkaya pengetahuan dan pemahaman siswa, sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran berguna untuk melaksanakan program yang telah dirancang oleh guru kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu, maka dari itu sangat penting sekali untuk menentukan model ataupun strategi pembelajaran yang tepat agar bisa menunjukkan pencapaian terhadap aspek yang telah direncanakan.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode yang banyak diterapkan oleh guru saat ini untuk menciptakan kegiatan belajar yang aktif dan berpusat pada siswa. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran dengan bentuk *learning community* yaitu dengan cara membentuk masyarakat belajar ataupun membuat kelompok-kelompok didalam kegiatan pembelajaran.

Pada saat proses kerjasama didalam kelompok berlangsung tentunya para siswa akan saling berdiskusi, bertukar pikiran/ide, bekerjasama, saling membantu antar individu ataupun kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif adalah suatu sikap atau perilaku yang mencerminkan kerja sama dan saling membantu antar anggota dalam suatu kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih. Dalam pembelajaran ini, keberhasilan pencapaian tujuan bersama sangat bergantung pada kualitas kerja sama yang terjalin di dalam kelompok tersebut (Aprido, 2024).

Pembelajaran kooperatif adalah sebuah pembelajaran dengan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis dari kerja kelompok termasuk di dalamnya kegiatan pembelajaran yang lebih dipimpin oleh guru ataupun hanya diarahkan saja oleh guru, secara umum pembelajaran kooperatif ini dianggap lebih diarahkan kepada guru yang mengarahkan siswa untuk memberikan tugas ataupun pertanyaan-pertanyaan dan juga menyediakan bahan serta informasi

yang sudah dirancang untuk dapat membantu siswa dalam menyelesaikan sebuah masalah yang diberikan (Suprijono, 2009).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil, dimana setiap anggota kelompok saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama dan terstruktur oleh karena itu dengan adanya keterlibatan antar siswa untuk dapat memaksimalkan pengalaman belajar dengan sangat baik secara individu maupun kelompok.

Istilah *Scramble* berasal dari bahasa Inggris yang berarti perebutan, pertarungan, atau perjuangan dalam bahasa Indonesia. Metode *Scramble* merupakan sebuah metode yang menyajikan materi pembelajaran melalui pembuatan pertanyaan ataupun pernyataan yang kurang lengkap sehingga para siswa ditugaskan untuk melengkapi dan menjawab dengan benar pertanyaan ataupun pernyataan yang telah disiapkan. Maka dari itu siswa dihadapkan pada bahan ajar yang telah dirancang oleh guru dan ditugaskan untuk melengkapi tugas yang telah diberikan.

Menurut (Sya'ban, 2016) mengemukakan bahwa *Scramble* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menemukan jawaban atas suatu konsep secara kreatif dengan menyusun huruf-huruf yang telah diletakkan secara acak sehingga dapat membentuk jawaban atau pasangan yang tepat. *Scramble* merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang dipasangkan atau disusun menjadi suatu urutan yang logis. Metode ataupun model pembelajaran *Scramble* menjadi alternatif dalam proses kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip “belajar sambil bermain”, dimana para siswa melakukan penyusunan atau pengurutan suatu struktur bahasa yang sebelumnya dengan sengaja telah diacak susunannya.

*Scramble* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengajak peserta didik untuk mencari jawaban dari sebuah pertanyaan atau pasangan dari konsep

secara mandiri dengan menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga menemukan jawaban atau konsep yang telah dibuat (Dyah, 2014).

Robert B. Taylor dalam (Huda, 2015) menyatakan bahwa *Scramble* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir yang ada dalam diri siswa. Metode ini secara tidak langsung mengintegrasikan fungsi otak kanan dan otak kiri siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Dalam penggunaan model pembelajaran ini, siswa tidak hanya ditugaskan untuk menjawab soal saja, akan tetapi para siswa juga harus menebak dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia dan masih dalam kondisi acak. Kecepatan dan juga ketepatan berpikir pada siswa dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci utama dalam permainan ini.

## 2. Bentuk Model Pembelajaran *Scramble*

Model pembelajaran *Scramble* memiliki beberapa variasi, antara lain:

- a. *Scramble kata*, merupakan sebuah permainan yang melibatkan penyusunan kembali huruf-huruf atau kata-kata yang telah diacak. Tujuan permainan ini adalah agar siswa dapat menyusun huruf atau kata tersebut sehingga membentuk kata yang memiliki makna.
- b. *Scramble kalimat*, adalah Permainan ini berupa merangkai dan menyusun kalimat dari beberapa kata yang diacak. Bentuk kalimat yang dihasilkan disarankan logis, bermakna, serta tepat dan benar dalam penyusunannya.
- c. *Scramble wacana*, adalah Sebuah permainan yang mengharuskan peserta menyusun wacana secara logis dari kalimat-kalimat yang telah diacak sebelumnya.

Model pembelajaran *Scramble* dapat membuat siswa lebih terlatih untuk berkreasi dalam merancang dan menyusun kata, kalimat ataupun teks yang telah diacak susunanya dengan cara membentuk susunan yang relevan dengan baik dan benar bahkan dengan hasil yang lebih baik daripada susunan aslinya (Putri, 2019).

3. Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Tipe Kooperatif *Scramble*

Berikut merupakan langkah-langkah di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) tipe kooperatif *Scramble*:

- a. Membuat kartu soal sesuai materi ajar. Guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa.
- b. Guru membuat kartu jawaban yang telah diacak susunanya sesuai dengan jawaban dari soal yang ada di kartu soal.
- c. Menyajikan materi. Sebelum dimulainya *Game* kooperatif *Scramble* guru menyampaikan materi pembelajaran terlebih dahulu.
- d. Membuat kelompok. Guru membuat siswa menjadi beberapa kelompok dan menyampaikan cara ataupun peraturan dalam mengerjakan soal.
- e. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban. Guru membagikan kartu soal dan juga kartu jawaban kepada setiap kelompok.
- f. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan kartu soal. Mereka bekerja sama dan saling berdiskusi guna menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.
- g. Guru menilai seluruh kelompok, dan kelompok yang menjawab semua soal dengan cepat dan benar dinyatakan sebagai pemenang.
- h. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar sebagai bentuk apresiasi, serta memberikan motivasi dan dorongan kepada kelompok-kelompok lain yang belum berhasil agar tetap semangat dan terus berusaha.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Tipe Kooperatif *Scramble*

Terdapat beberapa kelebihan dan juga kekurangan dalam Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Tipe Kooperatif *Scramble*:

- a. Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Tipe Kooperatif *Scramble*

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
  - 2) Siswa menjadi lebih kreatif dalam berpikir dan juga belajar, dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Tipe Kooperatif *Scramble* siswa menjadi lebih rileks dan mudah dalam menerima materi pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran *Scramble* mampu memudahkan para siswa untuk dapat belajar sambil bermain (*Learning By Doing*).
  - 3) Menumbuhkan sikap dan rasa kepedulian kepada sesama anggota kelompoknya.
  - 4) Membuat siswa dalam menerima materi lebih berkesan dan menyenangkan juga mudah diingat.
  - 5) Memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat meningkatkan sikap kompetitif dalam memahami materi dan mengembangkan kemampuan belajar.
- b. Kekurangan Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Tipe Kooperatif *Scramble*
- 1) Siswa hanya menerima materi simple dan dapat mengolahnya dengan baik.
  - 2) Siswa tidak dapat berpikir kreatif.
  - 3) Siswa dapat mencontek jawaban teman (Huda, 2013).

### C. Media Kartu Gambar

#### 1. Pengertian Media Kartu Gambar

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah memiliki arti perantara ataupun pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, pikiran, minat dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto, 2016).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penggunaan kartu gambar merupakan contoh yang bagus dalam menggunakan media pembelajaran karena kartu dapat digunakan dalam berbagai macam permainan. Maka dari itu kartu dapat menjadi sebuah alat yang serbaguna dalam mendukung pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kartu didefinisikan sebagai selembar yang tebal berbentuk persegi panjang. Sedangkan gambar merupakan sebuah bahasa yang bisa dipahami dan juga dapat bermanfaat serta dinikmati oleh berbagai kalangan diberbagai lokasi (Zahratun, 2015).

Kartu bergambar merupakan sebuah kartu berukuran kecil yang didalamnya terdiri dari gambar, teks atau simbol yang dapat membantu siswa untuk memahami, mengingat dan juga memahami dengan jelas hal-hal yang berkaitan dengan gambar tersebut. Kartu gambar biasanya memiliki ukuran sebesar 21 x 29,7 cm (kertas A4). Gambar yang terdapat didalam kartu dapat dibuat dengan menggunakan tangan ataupun foto, selanjutnya gambar ini ditempelkan pada kertas karton. Gambar menjadi sebuah rangkaian pesan yang disajikan, gambar yang telah ditempelkan dikertas karton inilah yang disebut media kartu gambar (Akbar, 2022).

Media kartu gambar adalah sebuah alat belajar yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menghafal dan juga mengingat terutama dapat membantu siswa dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran (Hartawan, 2018). Maka dari itu penggunaan media kartu gambar sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat, hal ini dikarenakan media memiliki dampak signifikan dalam membantu para siswa untuk mengingat materi pembelajaran dengan baik (Fitriyani, 2017).

Kartu gambar merupakan media pembelajaran visual yang terdiri dari beberapa potongan kartu, dalam penelitian ini setiap kartu memiliki gambar yang berwarna dan digunakan untuk menjadi soal latihan para siswa untuk

mengetahui sejauhmana pemahaman para siswa pada materi yang sudah dipelajari. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media kartu gambar ini dapat sangat berguna dalam membantu proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) tipe kooperatif *scrambel* untuk memudahkan siswa dalam mengingat materi yang akan dipelajari.

## 2. Manfaat Media Kartu Gambar

Untuk memanfaatkan media kartu gambar, perlunya guru dalam memahami tentang cara penggunaannya, mengenal isi dari media tersebut dan juga yang paling penting adalah memastikan bahwasanya penggunaan media kartu gambar tersebut telah disesuaikan dengan indikator pencapaian yang ingin dicapai. Berikut merupakan beberapa tata cara dalam menggunakan media kartu gambar:

- a. Memilih dan menentukan tema yang ingin dicapai.
- b. Guru mempersiapkan media kartu gambar sebagai soal dan kartu huruf yang sudah diacak sebagai jawaban.
- c. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada siswa.
- d. Setelah menyampaikan materi guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok untuk memudahkan proses pembelajaran.
- e. Guru menjelaskan tentang penggunaan kartu gambar sebagai soal dan kartu huruf acak sebagai jawaban.
- f. Siswa berkerjasama perkelompok untuk menyelesaikan soal dengan menggunakan media kartu gambar.
- g. Kelompok yang selesai terlebih dahulu dan jawabanya benar semua menjadi kelompok yang menang.
- h. Guru memberikan apresiasi dan hadiah kepada kelompok yang menang dan memberikan semangat kepada beberapa kelompok yang belum memiliki kesempatan untuk juara.

### 3. Kekurangan dan Kelebihan Menggunakan Media kartu Gambar

Dalam setiap media tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media kartu gambar.

#### a. Kelebihan Media Kartu Gambar

- 1) Mudah dalam pembuatan media kartu gambar dan biaya dalam pembuatannya sangat terjangkau.
- 2) Portabilitas yang baik, dikarenakan ukuran kartu gambar yang kecil maka sangat mudah untuk dibawa kemana saja dan dapat digunakan di berbagai tempat.
- 3) Penggunaan gambar yang menarik dapat membuat siswa lebih tertarik dan mudah mengingat materi yang disampaikan.
- 4) Membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Adhani, 2016).

#### b. Kekurangan Media Kartu Gambar

- 1) Gambar dapat diinterpretasikan sesuai dengan persepsi pribadi dan subjektif.
- 2) Terbatas pada persepsi visual yang hanya dapat dilihat oleh satu kelompok saja.
- 3) Ukurannya media kartu gambar yang kecil dapat membuat kurangnya efektivitas dalam kegiatan pembelajaran.

## D. Motivasi Belajar

### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa latin yaitu *movore* yang memiliki arti gerak atau dorongan untuk bergerak (Muhfizar, 2020). Dalam bahasa inggris motivasi berasal dari kata *motive* yaitu berarti gerak atau alasan. Sedangkan dalam bahasa Indonesia motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti kekuatan dalam diri individu untuk mendorong untuk dapat melakukan sesuatu (Sadirman, 2016).

Motivasi dapat diartikan sebagai suatu kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat ketekunan dan entusiasmenya dalam melaksanakan

suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri ataupun dari luar individu (Rachman, 2015). Adapun menurut (Yogi Fernando, 2024) belajar merupakan segala sesuatu yang dapat memotivasi siswa atau seseorang untuk belajar disebut sebagai motivasi belajar. Tanpa adanya motivasi belajar, seseorang siswa tidak akan memiliki semangat untuk belajar dan Hal tersebut dapat mengakibatkan keberhasilan maupun kegagalan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu, apabila pembelajaran tidak tercapai, salah satu faktornya bisa disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar.

Sedangkan menurut Mc Donald dalam (Kompri, 2017) motivasi adalah suatu perubahan energi yang ada di dalam diri seseorang ditandai dengan adanya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian belajar dan motivasi merupakan dua aspek yang saling mempengaruhi secara dinamis. Motivasi muncul sebagai hasil dari perubahan energi psikologis dalam diri individu, yang bisa terjadi secara sadar maupun tidak sadar. Perubahan energi ini menjadi pendorong utama yang mengarahkan dan mempertahankan proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Motivasi akan dapat dirangsang karena adanya sebuah tujuan, jadi dalam hal ini motivasi menjadi respon dari suatu aksi yaitu tujuan. Motivasi memang dapat muncul dari dalam diri seseorang, akan tetapi kemunculannya terjadi karena terangsang oleh adanya unsur lain yaitu adalah sebuah tujuan, tujuan ini menyangkut tentang kebutuhan.

Motivasi belajar adalah suatu kondisi yang terdapat dalam diri individu, berupa dorongan untuk melakukan suatu aktivitas dengan tujuan mencapai hasil atau target tertentu (Muhfizar, 2020). Secara umum, motivasi belajar merujuk pada kondisi psikologis yang dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Hal ini melibatkan berbagai aspek seperti kebutuhan, minat, tujuan, dan juga harapan yang dapat mempengaruhi seberapa besar keinginan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan juga berusaha untuk bisa mencapai sebuah hasil yang diinginkan.

Motivasi belajar juga berfungsi sebagai pendorong yang membuat siswa merasa terdorong untuk dapat mempelajari materi pelajaran, mengikuti instruksi dan juga dapat mengatasi sebuah tantangan yang muncul ketika dalam kegiatan proses pembelajaran (Pipit, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan demi tercapainya tujuan yang ingin dicapai.

## 2. Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut (Mahmudi, 2016) mengatakan bahwasanya ada dua jenis macam motivasi, yaitu ada motivasi intrinsik dan juga motivasi ekstrinsik berikut adalah penjelasannya:

### a. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik yaitu merupakan motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang atas dasar kemauan dan keinginan dirinya sendiri, tanpa paksaan dari orang lain. Berikut adalah beberapa hal yang termasuk dalam motivasi instrinsik yaitu :

- 1) Pengetahuan yang luas dikarenakan rasa keingintahuan akan sesuatu hal yang tinggi.
- 2) Positif dan juga kreatif sehingga memiliki rasa ingin berkembang.
- 3) Memiliki keinginan untuk dapat meraih suatu prestasi, sehingga mendapatkan suport dari orang tua, keluarga dan juga teman.
- 4) Menguasai dan juga mengetahui bahwasanya pendidikan adalah sebuah kebutuhan.

### b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan sebuah dorongan yang muncul karena paksaan dari orang lain dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu hal supaya mendapatkan hasil yang ingin dicapainya. Dalam hal ini peran guru, orang tua, teman-teman dan juga orang yang berada disekitarnya harus memberikan reaksi yang positif untuk seseorang tersebut, karena hal ini akan sangat berpengaruh untuk mendorong motivasi yang ada dalam dirinya jika tidak adanya dorongan ataupun dukungan yang positif dari lingkungan sekitarnya maka akan mempengaruhi semangat menjadi lemah.

### 3. Indikator Motivasi Belajar

Pada hakikatnya motivasi belajar adalah sebuah dorongan baik yang ada dalam diri sendiri (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal) yang mendorong seseorang untuk mengalami perubahan perilaku, Motivasi ini umumnya dipengaruhi oleh beberapa indikator ataupun unsur pendukung, yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar seseorang (Sadirman, 2016) indikator motivasi belajar dalam diri individu terlihat dari dua aspek, yaitu:

#### a. Indikator Motivasi Intrinsik

- 1) Adanya keinginan untuk berhasil yang sangat kuat di dalam memahami dan juga menguasai materi dalam setiap kegiatan pembelajaran atau apapun.
- 2) Terdapat dorongan secara mandiri dalam menyadari kebutuhan belajar dan tidak memerlukan dorongan dari luar untuk dapat meraih prestasi sebaik mungkin.
- 3) Rajin dan juga tekun serta memiliki harapan untuk menggapai keberhasilan dan juga tujuan dalam proses kegiatan pembelajaran.

#### b. Indikator Motivasi Ekstrinsik

- 1) Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran ketika menerima penghargaan atau hadiah dari guru, orang tua, atau orang terdekat untuk mencapai keberhasilan.
- 2) Lingkungan yang kondusif, yaitu lingkungan yang baik dan mendukung memungkinkan siswa untuk belajar dengan optimal sehingga mereka merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar terdiri dari:

- a. Rasa senang dan ketertarikan
- b. Minat dan perhatian
- c. Keaktifan serta dorongan untuk berpartisipasi
- d. Semangat Belajar
- e. Keinginan kuat untuk memahami

#### 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut (Slameto, 2015) motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen yaitu:

- a. Dorongan kognitif, yaitu merupakan sebuah kebutuhan untuk mengetahui, mengerti dan juga memecahkan masalah. Dorongan ini akan timbul di dalam proses interaksi antara siswa dengan tugas ataupun masalah.
- b. Harga diri, yaitu ada siswa tertentu yang rajin dalam belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan hanya untuk mendapatkan pengetahuan atau kecapakan saja, akan tetapi untuk memperoleh status dan harga diri.
- c. Kebutuhan berafiliasi, yaitu sebuah kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran ataupun belajar dengan niat untuk mendapatkan pembenaran dari orang lain. Kebutuhan ini tidak bisa dipisahkan dengan harga diri.

Selain itu, menurut (Suryabrata, 2013) menyebutkan bahwasanya ada beberapa hal yang dapat mendorong motivasi belajar yaitu :

- a. Adanya sifat kreatif pada diri seseorang dan berkeinginan untuk terus maju.
- b. Sifat ingin tahu untuk dapat mempelajari dan menjelajahi dunia yang sangat luas.
- c. Keinginan untuk dapat memperbaiki kegagalan yang telah lalu dengan adanya usaha yang baik melalui kooperatif maupun dengan kompetisi.
- d. Keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan juga teman -teman.
- e. Ganjaran atau hukuman (*reward or punishment*) sebagai penutup dan akhir dari kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat diatas (Syamsu, 2009) menyebutkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yaitu :

- a. Faktor Internal

Faktor internal meliputi:

### 1) Faktor Fisik

Faktor fisik terdiri dari nutrisi, kesehatan dan juga fungsi-fungsi fisik yaitu terutama panca indera.

### 2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yaitu berhubungan dengan aspek-aspek yang dapat mendorong ataupun dapat menghambat aktivitas belajar pada siswa.

## b. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal terdiri dari:

### 1) Faktor Non-Sosial

Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas ataupun dingin), waktu (pagi, siang, sore), tempat (sepi, berisik ataupun kualitas dari sekolah dan juga tempat kerja ), sarana dan juga prasarana serta fasilitas belajar yang ada di sekolah.

### 2) Faktor Sosial

Faktor sosial merupakan faktor yang berasal dari interaksi manusia baik itu guru, konselor dan orang tua yang hadir secara langsung maupun tidak langsung. Proses dalam pembelajaran akan berjalan dengan baik, apabila guru mengajar dengan cara yang menarik dan juga menyenangkan, seperti guru dapat bersikap ramah, memberi perhatian pada semua siswa, serta dapat selalu membantu siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Selain itu, pada saat dirumah siswa mendapatkan perhatian dari orang tua, baik melalui material dengan menyiapkan sarana prasarana belajar agar dapat membantu dan mempermudah siswa dalam belajar di dirumah, sehingga siswa dapat termotivasi dan semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik itu dirumah ataupun di sekolah. Muhibbin Syah juga menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “Psikologi pendidikan” bahwasanya faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu:

Bahwa belajar secara umum itu dapat dipengaruhi oleh adanya faktor yaitu dapat berasal dari internal yang artinya berasal dari dalam

individu siswa itu sendiri, yang kedua yaitu faktor eksternal yang merupakan berasal dari kondisi lingkungan sekitar siswa yang dapat mendukung pendekatan dalam pembelajaran. Hal ini dapat berupa jenis upaya belajar siswa yaitu meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Syah, 2010).

## **E. Pendidikan Agama Islam di Sekolah**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam di Sekolah**

Pendidikan agama islam terbentuk dari tiga komponen yang berbeda-beda, yakni pendidikan, agama dan juga islam. Selanjutnya pendidikan mengacu pada proses perubahan sikap dan juga perilaku seseorang atau kelompok untuk dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan pribadi mereka melalui pengajaran, pelatihan dan dari berbagai metode pendidikan.

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu "*paedagogie*" yang memiliki arti suatu bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris yaitu disebut "*education*" yang berarti pendidikan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab disebut dengan "*Tarbiyah*" yang memiliki arti bimbingan (Arif, 2009).

Pendidikan adalah usaha yang disengaja oleh guru untuk berkembangnya jiwa dan juga raga siswa dengan tujuan pembentukan karakter (Samrin, 2018). Menurut H. Home pendidikan merupakan sebuah proses yang dilakukan secara berkelanjutan dengan adaptasi yang lebih besar. Dengan adanya pendidikan, seseorang dapat bertumbuh dengan baik secara fisik dan juga spiritual serta menjadi bebas dan menyadari akan adanya Tuhan sebagaimana diungkapkan dalam sifat intelektual, emosional dan kemanusiaan (BP, 2022).

Istilah agama dalam bahasa kata "agama" bersumber dari bahasa Sanskerta yaitu berasal dari kata "a" berarti "tidak" dan gama berarti "kacau". Maka agama memiliki arti "tidak kacau" (beraturan). Agama adalah pedoman hidup yang berasal dari Tuhan untuk mengatur hidup dan kehidupan manusia lahir dan batin sehingga dapat menimbulkan ketenangan bagi para penganutnya (Mas'udi, 2019).

Istilah islam berasal dari kata *Al -islam* secara etimologi memiliki arti yaitu tunduk. Kata “*islam*” berasal dari “*salima*” yang berarti selamat. Dari kedua kata tersebut terbentuk kata “*aslama*” yang artinya menyerahkan diri atau tunduk dan patuh (Abdurrohman, 2022). Islam adalah agama wahyu yang berlandaskan tauhid atau keesaan Tuhan yang diturunkan oleh Allah Swt kepada sebagai utusan-Nya yang terakhir dan berlaku bagi seluruh umat manusia dimanapun dan kapanpun, yang ajarannya meliputi seluruh aspek kehidupan manusia (Jamal, 2011).

Pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan juga terencana didalam menyiapkan siswa untuk dapat mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa dan berahlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dan sumber utama yaitu ayat suci Al-Qur’an dan Hadis, melalui kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, latihan serta pengalaman. Tujuannya adalah untuk memastikan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agam islam dan dapat mendorong penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari hari (Febrianto, 2021).

Pendidikan agama islam merupakan suatu usaha dan proses penanaman pendidikan secara terus-menerus antara guru dan siswa dengan ahlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai islam dalam jiwa, rasa dan juga pikiran serta keserasian juga keseimbangan adalah karakteristik utamanya (Firmansyah, 2019).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, pendidikan agama islam dapat diartikan sebagai penyampaian prinsip-prinsip tentang ajaran agama islam secara sistematis agar para siswa dapat memahami dengan baik dan juga dapat menerapkan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Mata pelajaran PAI disekolah memiliki tujuan yang sangat luas yaitu lebih dari sekedar memberikan tentang pengetahuan terkait prinsip-prinsip agama islam. Tujuan yang paling utama dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah yaitu dapat menumbuhkan karakter yang ada di dalam diri siswa berdasarkan agama islam, termasuk dalam memberikan pengetahuan tentang ajaran agama islam. Didalam mata pelajaran PAI memiliki

banyak sekali sumber daya, metodologi dan juga sistem penilaian yang terstruktur serta sangat sesuai. Mengingat bahwasanya peran Pendidikan Agama Islam (PAI) ini sangat penting di sekolah dan juga wajib bagi semua siswa muslim di semua jurusan, program dan juga dalam semua tingkatan, maka dari itu penting sekali untuk mengembangkan program pembelajaran yang dirancang dengan baik (Anwar, 2014).

## 2. Tujuan Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah

Tujuan pendidikan agama islam di sekolah adalah untuk dapat menumbuhkan komitmen yang kuat kepada Allah Swt, keimanan yang mengakar dan juga keteladanan ahlak dalam kehidupan pribadi, sosial, kebangsaan dan kewarganegaraan. Selain dari hal itu pendidikan agama islam juga berupaya untuk dapat memfasilitasi peserta didik dalam menempuh pendidikan pada tingkat lanjutan (Anwar, 2014).

Tujuan adanya pendidikan agama islam di sekolah yaitu agar siswa dapat untuk memahami dan cakap dalam menerapkan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menumbuhkan kesadaran tentang keimanan serta kepada Allah Swt, menunjukkan ahlak dan juga dapat menunjukkan ahlak yang baik untuk bisa diteladani dalam kehidupan sehari-hari, bermasyarakat, bangsa dan negara. Tujuan utama pendidikan agama islam di sekolah adalah untuk dapat membina siswa meningkatkan keimanan, pemahaman, kekaguman dan keterlibatan siswa terhadap agama islam (Sulaiman, 2017).

Tujuan pengembangan pendidikan agama islam yang diharapkan yaitu meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa
- b. Menanamkan nilai-nilai kebudayaan secara umum
- c. Mengembangkan bakat
- d. Mengembangkan minat belajar
- e. Mengembangkan kepekaan rasa
- f. Meningkatkan ahlak mulia sesuai dengan sama dan keyakinan

Tujuan adanya pendidikan di dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 3 yaitu “ Pendidikan nasional bertujuan untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. Pencantuman adanya keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa dalam perancangan tujuan pendidikan nasional menunjukkan bahwasanya keyakinan dengan adanya keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa dalam perancangan tujuan pendidikan nasional menunjukkan bahwasanya keyakinan dengan adanya pendidikan agama maka akan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan tersebut.

Pendidikan dan pengajaran islam sangat penting dalam menumbuhkan iman dan takwa di dalam diri seseorang agar tidak mudah tergoyahkan. Oleh karena itu PAI memegang peran yang sangat esensial di dalam sistem pendidikan nasional (Syaiful, 2014).

### 3. Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai aspek seperti keimanan, akhlak, fikih atau ibadah, dan sejarah, yang kesemuanya berlandaskan pada ajaran Al-Quran dan Hadis. Hal ini menunjukkan bahwa tercapainya keselarasan dan keseimbangan dalam interaksi antara individu dengan Allah Swt, diri sendiri, sesama manusia, makhluk hidup lain, dan lingkungan sekitar semuanya tercakup dalam ranah pendidikan agama Islam (Majid, 2019).

Al-Qur'an dan Hadis menjadi landasan utama ajaran Islam yang meliputi kajian keimanan, syariah, ibadah, muamalah, dan akhlak. Akidah atau keyakinan berfungsi sebagai landasan fundamental agama. Syariah mengatur interaksi antara manusia dan Allah Swt, mencakup aspek-aspek seperti shalat, puasa, zakat, haji, dan thaharah. Di dalamnya juga mengatur hubungan manusia dalam rangka muamalah, serta interaksi dengan hewan lain. Moral mengacu pada prinsip dan nilai etika yang menjadi pedoman perilaku dan interaksi seseorang dengan Tuhan, sesama manusia, dan makhluk lainnya. Permasalahan

yang ada berkaitan dengan bagaimana seseorang dapat mengelola sistem kehidupannya, termasuk politik, ekonomi, dinamika sosial, pendidikan, dan lain sebagainya. Sepanjang sejarah konsep yang mengacu pada sejarah kebudayaan Islam telah berkembang sebagai hasil kemajuan manusia dalam ketaatannya pada prinsip syari'ah dan moral yang berakar pada keimanan seseorang (Muhaimin, 2012).

Ruang lingkup materi pembelajaran pendidikan agama Islam terdiri dari lima unsur pokok:

a. Al-Qur'an

Kajian berfokus pada analisis dan penafsiran substansi setiap ayat Al-Qur'an, dengan tujuan untuk memahami maknanya. Namun dalam praktiknya, materi pendidikan agama Islam secara selektif memasukkan ayat-ayat tertentu yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan, disertai hadits-hadits yang relevan.

b. Akidah

Kajian tersebut berfokus pada berbagai aspek keyakinan yang dituangkan dalam ajaran Islam, dengan penekanan khusus pada rukun iman.

c. Syari'ah (Fikih/Ibadah)

Pokok bahasan mencakup berbagai jenis ibadah dan tata cara pelaksanaannya, dengan tujuan siswa mampu mempelajari makna ibadah sesuai syariat Islam. Materi ini mencakup ajaran hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, Hadits, dan sumber syariah lainnya.

d. Akhlak

Lingkup kajian mengarah pada pembentukan jiwa, cara bersikap individu pada kehidupannya dalam mencapai akhlak baik.

e. Tarikh

Kajian ini membahas sejarah perkembangan dan pertumbuhan agama Islam, mulai dari awal berdirinya hingga masa kini. Tujuannya adalah untuk mengenalkan siswa pada tokoh-tokoh Islam dan menumbuhkan apresiasi terhadap agama (Sulaiman, 2017).