BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran PAI

1. Pengertian Mata Pelajaran PAI

Pendidikan pada hakikatnya merupakan interaksi berbagai faktor berpartisipasi di dalamnya untuk mencapai tujuan. Proses sederhana ini gambaran interaksi unsur-unsur pendidikan terlihat jelas dalam pembelajaran yang berlangsung di lembaga pendidikan formal khususnya di dalam kelas, yaitu sedangkan guru mengajarkan nilai-nilai pengetahuan dan keterampilan siswa dan siswa diajari apa yang sedang terjadi yang disebut pembelajaran

Pendidikan agama islam adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk mengimani, memahami, menghayati dan mengamalkan agama islam melalui pembelajaran, pendidikan atau pelatihan, dengan menitikberatkan pada seruan menghormati agama lain. Komunikasi, persatuan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mempersatukan bangsa. Menurut kamus besar bahasa indonesia, kata "Pendidikan" berasal dari kata dasar didik dan awalan menjadi mendidik yaitu kata kerja yang artinya memilihara dan memberi latihan (ajaran). Pendidikan sebagai kata benda berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan.

Dalam bahasa indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata "didik" dengan memberinya awalan "pe" dan akhiran "an", mengandung arti "perbuatan" (hal, cara atau sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa yunani "paedagogie", yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan dalam bahasa inggris "education" yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dari segi terminologis, Samsul Nizar menyimpulkan dari beberapa pemikiran ilmuwan bahwa pendidik merupakan usaha sadar yang dilakukan secara bertahap dan

simultan (proses), terencana yang dilakukan oleh orang yang memiliki persyaratan tertentu sebagai pendidik. (Model et al., 2024)

Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani mengkutip dari Abdullah syahid (2018), dalam buku pendidikan agama islam berbasis kompetensi bahwa pendidikan agama islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, menghayati, hingga mengimani, ajaran agama islam dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa. dalam hal ini, pendidikan agama islam merupakan suatu aktivitas yang sengaja untuk membimbing manusia dalam memahami dan menghayati ajaran agama islam serta dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati agama lain. (Pembangunan & Medan, 2024)

Agama islam (PAI) merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan. Menurut Zakiyah Darajat, pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran islam secara menyeluruh, menghayati tujuan, dan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.

Pendidikan islam merupakan suatu kerangka yang bertujuan untuk membantu individu dan kelompok peserta didik mengembangkan cara memandang islam terhadap kehidupan (bagaimana menjalani dan memanfaatkan kehidupan berdasarkan ajaran dan nilai-nilai islam), yaitu sikap islami sebelum kehidupan. Mohtar Yahya, tujuan pendidikan agama islam adalah agar peserta didik memahami ajaran islam dan melahirkan akhlak mulia sesuai dengan tujuan rasulullah yaitu menyempurnakan akhlak pribadi dan memenuhi kebutuhan profesional. Untuk menjalani kehidupan yang bahagia di dunia ini dan akhirat. (Sanga et al., 2022)

Pendidikan agama merupakan mata pelajaran yang paling mendasar bagi setiap manusia dan dengan dimasukkannya pelajaran pendidikan agama ini ke dalam kurikulum di sekolah-sekolah mulai SD sampai dengan perguruan tinggi sebagaimana dalam undang undang pendidikan nasional No 20 Tahun 2003. (Halimurosyid, A, Syafe'i, R, fathurrahman, 2021)

Oleh karena itu, ketika kita menyebut pendidikan islam, maka akan mencakup dua hal, yaitu: pertama mendidik siswa agar berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak yang islami. kedua, mendidik siswa-siswi untuk mempelajari materi ajaran islam (subjek pelajaran berupa pengetahuan tentang ajaran islam) (Utomo, 2018). Dengan ini Hamka Abdul Aziz, membagi tujuan pendidikan berdasarkan pada tujuan pendidikan nasional di atas ke dalam dua sasaran; pertama, Sasaran pendidikan hati, yang meliputi; iman, takwa, akhlak mulia, sehat, mandiri, demokratis, dan tanggung jawab, akan melahirkan manusia baik. Kedua, sasaran pendidikan otak, meliputi: berilmu, cakap/terampil, dan kreatif. (Shunhaji, 2019)

Menurut Ahmad Awan, pendidikan islam dapat dipahami sebagai suatu prinsip yang dapat mengenalkan nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik yang beragama islam dan menciptakan sumber daya manusia yang diidam-idamkan islam. Pendidikan agama adalah salah satu materi yang bertujuan meningkatkan akhlak mulia serta nilai-nilai spiritual dalam diri anak.

Pendidikan agama merupakan mata pelajaran yang paling mendasar bagi setiap manusia dan dengan dimasukkannya pelajaran pendidikan agama ini ke dalam kurikulum di sekolah-sekolah mulai SD sampai dengan perguruan tinggi sebagaimana dalam UU sistem pendidikan nasional no 20 tahun 2003. Pendidikan agama yang dimaksud untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia. Di zaman sekarang, untuk menghadapi persaingan hidup dan perkembangan dunia yang

semakin ketat, maka kunci untuk menghadapi hal tersebut adalah meningkatkan kualitas SDM. (Sanga et al., 2022)

Pendidikan agama islam merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi setiap orang, karena di dalamnya tidak hanya mencakup satu ilmu saja melainkan mencakup banyak ilmu yang tidak akan ditemui di pelajaran lain. Pendidikan agama islam juga sangat penting untuk masa depan seseorang, seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa pendidikan agama islam merupakan kunci untuk menghadapi persaingan hidup.

Pendidikan agama islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan. Pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.

Oleh karena itu, berbicara agama islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka memulai keberhasilan hidup (hasanah) didunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan (hasanah) diakhirat kelak. (Pembangunan & Medan, 2024)

2. **Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI SD**

Pendidikan agama islam di sekolah dasar memiliki kurikulum tersendiri, dalam pengembangan kurikulum ini menurut Rusman (2013, hlm. 4), ada 5 langkah yang harus dilakukan oleh seorang guru, yakni: (a) Perencanaan proses pembelajaran. (b) Prinsip-prinsip penyusunan rencana (c) pelaksanaan pembelajaran. (d) penilaian pembelajaran. (e) pengawasan pembelajaran. Dengan memperhatikan 5 langkah tersebut maka materi yang hendak disampaikan akan terorganisir dengan baik. Sesuai dengan kurikulum, maka kegiatan pembelajaran pendidikan agama islam dapat dilaksanakan

dengan baik. Segala sesuatu yang telah diprogramkan dalam kurikulum akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, kurikulum yang telah disusun dan direncanakan itu tidak terbatas pada sejumlah mata pelajaran, namun meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan siswa baik pada saat masih menambah ilmu pengetahuan di sekolah yang bersangkutan atau sudah lulus dari sekolah. (Shunhaji, 2019)

Mata pelajaran di SD diarahkan pada pendekatan tematik-integratif, kecuali beberapa mata pelajaran yang berdiri sendiri. Pendidikan agama, termasuk pendidikan agama islam, adalah pelajaran yang berdiri sendiri, serupa dengan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Buku pendidikan agama islam dan budi pekerti (PAI-BP) ditulis dengan pendekatan multidisipliner yang diberikan selama 35 menit kali 4 (empat) jam pertemuan perpekan. Buku siswa PAI-BP SD dicetak dengan gambar-gambar ilustrasi menarik. Sedangkan buku pendidik dicetak dengan penjelasan cukup sistematis dan memberikan arahan agar pendidik mampu mengembangkan pembelajaran. Pendidik ditempatkan pada posisi penting dalam pembelajaran menggunakan buku ini. Pendidik diharapkan untuk mampu meningkatkan dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan ketersediaan kegiatan yang ada pada buku ini. Pendidik diharapkan dapat memperkaya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang bersumber dari lingkungan alam, sosial, dan budaya sekitar.

Menurut Rianawati, ruang lingkup kajian pendidikan agama islam yaitu al-qur’an, akidah, akhlak, fiqh/ ibadah, dan sejarah kebudayaan islam. Pembahasan tentang fiqh atau ibadah dapat dimasukkan pada ruang lingkup akhlak, yaitu akhlak kepada Allah SWT, akhlak terhadap diri sendiri, akhlak terhadap sesama, dan akhlak terhadap lingkungan. Dalam pembelajaran al-qur’an pendidik diminta untuk memberikan contoh bacaan yang benar, membimbing membaca dengan cara yang benar, menulis ulang, hingga menggali pesan ayat-ayat yang di pelajari. (Shunhaji, 2019)

Adapun ruang lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD umumnya mencakup 5 aspek utamanya yaitu Al-Qur'an dan Hadis, Aqidah, Akhlak, Fikih, dan Sejarah Islam (SPI).

B. Materi Fiqih

1. Hakikat Fiqih

Fiqih secara bahasa berarti pemahaman atau tahu pemahaman yang mendalam yang membutuhkan pengerahan potensi akal. Samsul Munir Amin mengemukakan bahwa *fiqih* merupakan ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara‟ (ilmu yang menerangkan segala hukum syara‟) yang berhubungan dengan amaliah yang diusahakan memperolehnya dari dalil-dalil yang jelas. Definisi ilmu *fiqih* secara umum adalah suatu ilmu yang mempelajari bermacaam-macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial. Sedangkan menurut Prof. Dr. TM. Habsyi Ash Shiddieqy yang dikutip oleh Drs. Nazar Bakry ilmu fiqih merupakan suatu kumpulan ilmu yang sangat besar gelanggang pembahasannya, yang mengumpulkan berbagai ragam jenis hukum islam dan bermacam rupa aturan hidup, untuk keperluan seseorang, segolongan, dan semasyarakat, dan seumum manusia. (Rizqillah, 2019)

2. Tujuan Fiqih

Adapun tujuan materi fikih untuk siswa SD adalah :

1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya. Pemahaman dan pengetahuan tersebut diharapkan menjadi

pedoman hidup dalam bermasyarakat, serta dapat menumbuhkan ketaatan beragama, tanggung jawab dan disiplin yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari baik secara pribadi maupun sosial dengan dilandasi hukum Islam**.**

3. **Cakupan Materi Fiqih**

Ruang Lingkup pelajaran *Fiqih* meliputi:

a) *Fiqih* ibadah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun islam yang baik dan benar, seperti :tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji.
b) Fiqih muamalah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.(Rizqillah, 2019)
c) Fikih kelas 3 SD mencakup: pemahaman ibadah harian dan puasa ramadhan, sholat sunah rawatib, sholat sunah berjama'ah, sholat bagi orang sakit, amalan bulan ramadhan, sholat tarawih dan witir, tanda-tanda usia baligh.

C. METODE PEMBELAJARAN

1. **Pengertian Metode Pembelajaran *Rolling Question Ball Game***

Metode pembelajaran *Rolling Question Ball Game* adalah suatu metode pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan aktivitas tanya jawab dalam proses belajar mengajar. Pada metode ini, guru menyiapkan sejumlah pertanyaan yang dimasukkan ke dalam bola atau media berbentuk bola. Bola tersebut kemudian digulirkan, dilempar, atau diberikan secara bergantian kepada peserta didik. Siswa yang menerima bola bertugas membuka, membaca, dan menjawab pertanyaan yang terdapat di dalamnya sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok sehingga

menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan.(Melvin, 2016)

Metode *Rolling Question Ball Game* berorientasi pada pembelajaran aktif (*active learning*), yaitu pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menemukan, memahami, dan mengomunikasikan pengetahuan yang diperoleh. Melalui kegiatan menjawab pertanyaan, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, mengingat kembali materi yang telah dipelajari, serta meningkatkan keberanian dalam mengemukakan pendapat. (Sanjaya, 2016)

Selain meningkatkan keaktifan pada siswa, metode ini juga membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton. Unsur permainan yang terdapat dalam kegiatan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias karena proses belajar dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, akan tetapi juga mampu mengembangkan aspek afektif dan sosial peserta didik, seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab. (Rusman, 2017)

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), metode *Rolling Question Ball Game* dapat digunakan untuk membantu siswa memahami berbagai materi, seperti akidah, akhlak, fikih, Al-Qur'an Hadis, maupun sejarah peradaban Islam. Pertanyaan yang diberikan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengulang, memperkuat, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, metode ini menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa di kelas. (Syaiful, 2014)

2. **Tujuan *Rolling Question Ball Game***

Metode pembelajaran *Rolling Question Ball Game* bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kegiatan permainan yang melibatkan tanya jawab. Metode ini dirancang agar siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam memahami, mengingat, dan mengomunikasikan materi yang telah dipelajari. Dengan adanya aktivitas menjawab pertanyaan secara bergantian, siswa terdorong untuk lebih fokus dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran. (Melvin, 2016)

Selain itu, metode *Rolling Question Ball Game* bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Pertanyaan yang terdapat dalam bola berfungsi sebagai sarana penguatan materi sehingga siswa dapat mengulang kembali pengetahuan yang telah diperoleh. Melalui kegiatan ini, kemampuan berpikir kritis, daya ingat, dan keterampilan menyampaikan pendapat juga dapat berkembang dengan lebih baik. (Sanjaya, 2016)

Metode ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Unsur permainan yang digunakan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dengan suasana yang lebih santai dan interaktif, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan serta berani mengemukakan pendapat di depan teman-temannya. (Rusman, 2017)

Secara khusus, tujuan metode *Rolling Question Ball Game* adalah: Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, Melatih kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menjawab pertanyaan, Meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa, Menumbuhkan kerja sama dan interaksi positif antar peserta didik,

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, Meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. (Syaiful, 2014)

3. **Langkah-Langkah *Rolling Question Ball Game***

Pelaksanaan metode pembelajaran *Rolling Question Ball Game* dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut (Huda, 2017)

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, Guru menjelaskan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga peserta didik memahami arah kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru menyajikan materi pembelajaran, Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari sebagai bekal bagi siswa dalam menjawab pertanyaan.
3. Guru menyiapkan bola pertanyaan, Guru menuliskan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran pada kertas kecil, kemudian memasukkannya ke dalam bola atau media yang telah disiapkan.
4. Guru menjelaskan aturan permainan, Guru menjelaskan tata cara pelaksanaan permainan, termasuk cara menggulirkan bola, waktu menjawab, dan ketentuan lainnya agar kegiatan berjalan tertib.
5. Bola digulirkan atau diberikan kepada siswa, Bola dipindahkan dari satu siswa ke siswa lainnya secara bergantian. Proses ini dapat diiringi tepuk tangan, nyanyian, atau instruksi tertentu untuk menambah suasana menyenangkan.
6. Siswa membuka dan menjawab pertanyaan, Siswa yang menerima bola mengambil satu pertanyaan, kemudian membaca dan menjawabnya di depan kelas. Jika mengalami kesulitan, siswa lain dapat membantu memberikan jawaban.

7. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi, Setelah siswa menjawab guru memberikan umpan balik, meluruskan jawaban yang kurang tepat, serta memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi.
8. Guru memberikan apresiasi, Guru memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa yang aktif dan berani menjawab pertanyaan untuk meningkatkan motivasi belajar.
9. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran, Pada akhir kegiatan guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.
10. Penutup dan evaluasi, Guru melakukan evaluasi hasil belajar dan menutup pembelajaran dengan memberikan pesan atau tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya.

4. **Ciri-Ciri *Rolling Question Ball Game***

Metode *Rolling Question Ball Game* memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari metode pembelajaran lainnya. Ciri-ciri tersebut antara lain (Syaiful, 2014)

1. Menggunakan media bola berisi pertanyaan, Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan bola atau media berbentuk bola yang berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai materi pembelajaran.
2. Berpusat pada keaktifan siswa, Siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar melalui aktivitas menerima, membuka, membaca, dan menjawab pertanyaan yang diperoleh.
3. Mengandung unsur permainan (*game based learning*), Pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.
4. Menggunakan teknik tanya jawab, Interaksi belajar terjadi melalui pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

5. Mendorong keberanian dan rasa percaya diri siswa, Siswa dilatih untuk berani menyampaikan jawaban dan pendapat di depan teman-temannya.
6. Meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial, Dalam pelaksanaannya, siswa dapat saling membantu, berdiskusi, dan bekerja sama untuk menemukan jawaban yang tepat.
7. Menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif, Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.
8. Melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, Pertanyaan yang diberikan mendorong siswa untuk mengingat, memahami, menganalisis, dan menjawab materi yang telah dipelajari.

5. **Kelebihan *Rolling Question Ball Game***

Adapun Kelebihan metode pembelajaran *Rolling Question Ball Game adalah* (Syaiful, 2014)

1. Meningkatkan keaktifan siswa, Siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas menerima dan menjawab pertanyaan sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.
2. Meningkatkan motivasi belajar, Adanya unsur permainan membuat siswa lebih antusias dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran.
3. Melatih keberanian dan rasa percaya diri, Siswa terbiasa berbicara di depan teman-temannya ketika menjawab pertanyaan yang diperoleh.
4. Meningkatkan pemahaman materi, Pertanyaan yang diberikan membantu siswa mengingat kembali dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

5. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, Pembelajaran tidak monoton karena dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menarik.
6. Melatih kemampuan berpikir kritis, Siswa dituntut untuk memahami dan menganalisis pertanyaan sebelum memberikan jawaban.
7. Meningkatkan interaksi sosial, Metode ini mendorong terjadinya komunikasi dan kerja sama antar siswa selama proses pembelajaran.

6. **Kekurangan *Rolling Question Ball Game***

Adapun kekurangan metode pembelajaran *Rolling Question Ball Game* Adalah sebagai berikut (Syaiful, 2014)

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama, Jika jumlah siswa banyak, proses pergiliran bola dan menjawab pertanyaan dapat memakan waktu yang cukup panjang.
2. Kelas dapat menjadi kurang kondusif, Suasana permainan terkadang membuat siswa terlalu ramai sehingga guru harus mampu mengendalikan kelas dengan baik.
3. Tidak semua siswa memiliki keberanian yang sama, Sebagian siswa mungkin merasa gugup atau malu ketika harus menjawab pertanyaan di depan kelas.
4. Memerlukan persiapan yang matang, Guru harus menyiapkan media bola, pertanyaan, serta aturan permainan sebelum pembelajaran berlangsung.
5. Kemungkinan siswa menjawab secara asal, Beberapa siswa dapat memberikan jawaban tanpa berpikir mendalam karena merasa tertekan atau ingin cepat selesai.

6. Kurang efektif untuk materi yang terlalu kompleks, Materi yang membutuhkan penjelasan panjang dan mendalam terkadang kurang cocok jika hanya disampaikan melalui pertanyaan singkat.

D. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti "antara". Makna kata "antara" dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. (Hamzah, 2019) Sedangkan menurut Sanjaya, secara umum media merupakan kata jamak dari "medium", yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media juga digunakan dalam bidang pendidikan, dalam hal ini pengajaran.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sumantri mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar yang efektif, bagian integral dari seluruh situasi mengajar, meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.(Sunarti & Wardani, 2016)

Media pembelajaran menurut Winkel (2009:318) diartikan sebagai suatu sarana non perasonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware). Contoh : apabila guru membuat materi/bahan di powerpoint,

kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (software), sedangkan LCD proyektor itu sendiri merupakan alat perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar.(Pembangunan & Medan, 2024)

Ada banyak defenisi yang diungkapkan oleh beberapa pakar dalam mendefinisikan media pembelajaran. Association of Education and Communication Technology (AECT) Berdasarkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi. (Pratama & Kunci, 2019)

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa proses pembelajaran adalah merupakan kegiatan yang dilakukan dengan meyadari juga tersusun guna menciptakan keadaan pembelajaran agar siswa antusias dan semangat dengan harapan dapat mengembangkan potensi yang ada pada mereka dan mengandung potensi spiritual dalam kehidupan untuk dirinya sendiri, bermasyarakat juga dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, dan juga wsatanah air. Didalamnya juga djelaskan uraian pembelajaran ialah proses interaksi yang terjadi oleh guru dengan siswa serta sumber belajar pada suatu lingkungan tempat terjadinya proses pembelajaran. Inti pokok dalam UU tersebut dapat dirangkul oleh sosok seorang guru. Hal tersebut dikarenakan guru merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam sebuah lembaga pendidikan. Oleh karena itu pendidik diharapkan dapat menyesusaikan dirinya sesuai tuntutan zaman yang kian terus mengalami perkembangan, dengan mempunyai kekuatan keagamaan, emosional, intelektual, dan nilai sosial yang tinggi serta kreatif dan inovatif dalam menyesuaikan penerapan strategi pembelajaran secara konsisten.

Media pembelajaran ini adalah suatu sarana yang dapat digunakan tenaga pendidik, pengajar, dosen atau yang biasa kita sebut guru dalam melangsungkan proses pembelajaran. Memudahkan seorang guru atau dosen dalam menjelaskan dan menyampaikan materi yang ingin diajarkan. Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam seperti gambar, power point text, buku, dan alat-alat tekhnologi dan sejenisnya. Secara umum media pembelajaran ini terdiri dari manusia, benda-benda, ataupun jenis kegiatan lainya yang mendukung terjadinya interaksi pembelajaran untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan. (Suwahyu & Rahman, 2022:110)

Jadi dari beberapa pengertian diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh tenaga pendidik guru atau dosen ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran, yang berupa perangkat dan bahan, yang bisa memfasilitasi, memudahkan, dan meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya bentuk menyampaikan ilmu dan pengetahuan. Media pembelajaran ini sangat membantu dalam proses pemelajaran karena lebih mempercepat dan mudah ,karena siswa akan lebih aktif pada saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini ketika dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan oleh guru dan dosen untuk menyampaikan pengetahuan. (Arlina et al., 2022)

2. Jenis Media Pembelajaran

a. Berdasarkan Bentuk dan Sifat Fisik

Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 2 dimensi atau 2D, yaitu. media yang petunjuknya dilihat dari arah gambar yang hanya terlihat panjang dan lebarnya saja, seperti papan dan gambar yang hanya dilihat dari samping layar. bawah Dan lingkungan belajar tiga dimensi 3D, yaitu media yang tampilannya dapat dilihat dari segala arah pandang dan yang dimensinya panjang,

lebar dan tinggi, seperti meja, kursi, rumah dan bola. Lingkungan belajar dibagi menjadi perspektif diam dan perspektif bergerak sesuai dengan karakteristik fisiknya. Layar gambar diam adalah layar yang hanya menampilkan gambar diam di layar, atau misalnya foto yang berisi teks atau gambar binatang. Selain itu, perangkat display bergerak, yaitu yang mampu menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi, perekam tab, monitor komputer atau tampilan lainnya. (Sultan, 2023:12)

b. Berdasarkan Unsur Pokok

Secara umum, berdasarkan unsur atau perasaan utama yang dirangsang, digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu:

1) Alat bunyi, yaitu alat musik yang menghasilkan bunyi yang hanya dapat diterima melalui alat dengar. Contohnya adalah kaset, radio.
2) Media visual yaitu media yang hanya berdasarkan indera penglihatan, media visual menyajikan materinya dengan bantuan alat proyeksi atau proyektor, karena dengan alat tersebut perangkat lunak atau software dilengkapi dengan cahaya atau gambar sesuai dengan materi yang diinginkan, misalnya. foto, poster, grafik kartun dan sebagainya.
3) Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Media audio visual adalah media penyampaian pesan pembelajaran dalam media video.

c. Berdasarkan Penggunaan

Berdasarkan tujuan penggunaan, menurut Gels dan Elly, klasifikasi media menurut kegunaannya dibagi menjadi: Penggunaan yang bersifat individu, misalnya laboratorium pendidikan atau elektronik berupa media gambar, laboratorium bahasa, laboratorium radio mobil, laboratorium ilmu alam, laboratorium ilmu sosial dan

laboratorium pusat pembelajaran. Penggunaannya secara berkelompok, Penggunaan massal, misalnya televisi.

E. PEMBELAJARAN MELALUI GAME

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi edukatif antara peserta didik, guru dan lingkungan yang melibatkan berbagai komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Unang Wahidin dan Ahmad Syaefuddinmengatakan, bahwa proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang disebut sistem pembelajaran. (Wahidin, 2018)

Dalam kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran, siswa adalah sebagai subjek dan objek. Sehingga inti dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Tujuan pembelajaran ini akan dapat tercapai apabila sisiwa berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan siswa dalam hal ini tidak saja dari segi fisik, tetapi juga kejiwaan karena apabila hanya fisik siswa saja yang aktif tanpa diikuti pikiran atau mental yang aktif, maka proses pembelajaran akan sia-sia.hal ini karena siswa tidak merasakan perubahan di dalam dirinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Baharuddin, bahwa belajar pada hakekatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. (Ley 25.632, 2002)

Game merupakan hal yang banyak disenangi oleh peserta didik, dan game edukasi merupakan salah satu cara agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik. Game edukasi dapat menjadi media yang menyenangkan mengasikan dan menyebabkan kecanduan. (Rahmatullah, n.d.)

Sedangkan Jerome mendefinisikan permainan adalah suatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain. Game atau elemen berbasis game, masing-masing, menawarkan keunikan dan kekuatan

peluang untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan akibatnya dapat mempengaruhi alokasi sumber daya kognitif secara positif dan meningkatkan hasil pembelajaran seperti yang diamati dalam meta analyses baru-baru ini pada pembelajaran berbasis game. (Kusuma et al., 2022)

Game merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi pelajaran dengan menggabungkan elemen permaianan dalam proses belajar. Nurkholis dalam mengatakan game dalam bahasa Inggris berarti permainan atau perlombaan, atau aktivitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. (Barros, 2018:44)

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan berdasarkan peraturan khusus sehingga terdapat yang juara atau terdapat yang kalah, umumnya di dalam situasi yang tidak berbahaya dengan tujuan informasional. Dengan adanya game dalam proses belajar mengajar, siswa dapat menangapi apa yang telah dilakukan siswa saat bermain dengan game tersebut sehingga dapat dimengerti dan mudah untuk dipahami secara efektif serta meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. (Serlina & Vebrian, 2024)

Lingkungan belajar berbasis permainan dirancang untuk mendorong tingkat keterlibatan siswa yang tinggi dan motivasi selama belajar topik yang kompleks. Lingkungan belajar berbasis permainan memungkinkan siswa kebebasan untuk menavigasi ruang untuk berinteraksi dengan elemen permainan yang mendorong pembelajaran, yaitu, agensi. Agensi telah dipelajari dalam pembelajaran, dan telah ditunjukkan bahwa agensi siswa meningkat menghasilkan hasil belajar yang lebih besar. (Taub, 2020)

Jadi pembelajaran games adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara/alat pendidikan yang bersifat mendidik. Pembelajaran games merupakan permainan edukatif yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungan.

F. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar, sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran, mencerminkan kekuatan psikologis yang memotivasi individu untuk mengejar tujuan pembelajaran. Konsep ini menggaris bawahi pentingnya dorongan internal dan eksternal dalam merangsang aktivitas belajar. Motivasi intrinsik, yang bersumber dari keinginan internal individu untuk belajar, memberikan landasan kuat bagi kepuasan pribadi dan pertumbuhan diri. Dalam hal ini, individu merasakan kepuasan dan kegembiraan saat berhasil memahami konsep atau keterampilan baru, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sementara itu, motivasi ekstrinsik, yang dipicu oleh penghargaan eksternal seperti pujian atau pengakuan, juga memiliki peran penting dalam membentuk perilaku belajar. (Ulimaz et al., 2024)

Belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan interaksi antara individu dan lingkungannya yang dilakukan secara formal, informal, dan nonformal. Belajar juga sebagai perubahan perilaku yang terjadi setelah siswa mengikuti atau mengalami suatu proses belajar mengajar, yaitu hasil belajar dalam bentuk penguasaan kemampuan atau keterampilan tertentu. Untuk dapat mencapai suatu keberhasilan di dalam belajar setiap siswa hendaknya memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai tujuan serta cita-citanya. Salah satu yang dapat mewujudkan tujuan serta cita-cita yang ingin dicapai oleh siswa yaitu memiliki motivasi. Setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda, semua tergantung pada keadaan diri siswa. (Jambi et al., 2022)

Motivasi sendiri merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri individu untuk mencapai suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan prilaku seseorang. Motivasi adalah sebagai suatu

perubahan energi di dalam pribadi seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari dua pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang ada untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan individu atau seseorang. (Jambi et al., 2022)

Hamalik mengemukakan bahwa motivasi adalah dorongan yang menyebabkan terjadi suatu perbuatan atau tindakan tertentu. di pihak lain, Sardiman mengemukakan bahwa motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. (Sunarti & Wardani, 2016)

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar peserta didik (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan subjek belajar itu dapat tercapai. (Maallah, 2019)

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, penerapan pembelajaran berbasis game telah menjadi terobosan yang menarik dalam dunia pendidikan. (Marzuki, 2024:343)

Melibatkan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktik. Siswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep-konsep akademis, tetapi juga dihadapkan pada tantangan dan kompetisi yang memberikan kepuasan intrinsi. Ke berhasilan dalam

mengatasi rintangan dalam permainan memberikan dorongan motivasi yang dapat membawa dampak positif pada semangat belajar siswa. (Ulimaz et al., 2024)

Pembelajaran berbasis game juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan adaptif . Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar untuk mencapai hasil yang baik dalam permainan, tetapi juga memperoleh pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran yang di integrasikan dalam konteks permainan selain itu, pembelajaran berbasis game dapat mengembangkan keterampilan kritis yang diperlukan di era modern ini. Siswa belajar untuk memecahkan masalah, berpikir analitis, dan bersikap kreatif melalui interaksi aktif dengan materi pembelajaran.

Dengan memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna, penerapan pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan prestasi akademis, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan kehidupan di luar kelas. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game menjadi sebuah inovasi yang membawa dampak positif pada dunia pendidikan, merangkul potensi siswa untuk berkembang secara holistik. (Marzuki, 2023:1091)

2. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Motivasi is an essential condition of learning. Motivasi belajarakan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran tersebut jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Motivasi sebagai suatu proses, mengantarkan murit kepada pengalamanpengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Sebagai proses, motivasi mempunyai fungsi antara lain:

a. Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
b. Menentukan arah perbuatan, dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
c. Menyeleksi perbuatan, seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus.
d. Menyadarkan kedudukan awal belajar, proses dan hasil belajar.
e. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar bila dibandingkan dengan teman sebaya.
f. Mengarahkan kegiatan ke arah pembelajaran yang lebih berkualitas.
g. Membesarkan semangat belajar bagi para siswa.
h. Menyadarkan tentang adanya perjalanan yang harus ditempuh dalam proses belajar dan sebagainya. (Ananda & Hayati, 2020)

Dengan demikian, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi. Maka seorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

G. Pengertian Implementasi

Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai, dan sikap. Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam bentuk tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap. (Mulyasa,2014)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah “pelaksanaan” mengacu pada proses mewujudkan sesuatu menjadi tindakan. Yang dimaksud dengan "pelaksanaan" adalah suatu proses yang di laksanakan demi menggapai tujuan yang telah di rencanakan. Akibatnya, implementasi dapat diartikan secara luas mencakup implementasi sistem dan kebijakan. Secara teori, tahapan implementasi dibagi menjadi tiga kategori: Perencanaan, diartikan proses yang menentukan suatu hal yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah di rencanakan. (Rusydi, 2019)

Pelaksanaan, diartikan sesuuatu yang telah dilakukan dengan sengaja dan teliti disiapkan, dan yang biasanya dilakukan setelah rencana tersebut dianggap siap. Evaluasi adalah metode untuk menentukan atau mengukur hasil dari suatu kegiatan yang telah dilaksanakan secara sederhana, evaluasi adalah tahap dimana jumlah tujuan yang telah dicapai dengan melakukan tindakan tertentu dinilai atau diukur. (Zainal, 2009:)

Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna jadi implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Berikut ini adalah beberapa pengertian tentang implementasi menurut para ahli. Menurut Nurdin dan Usman Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu system, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. (Ainiyah et al., 2022)

H. Perencanaan Pembelajaran

Abdul Majid meyebutkan bahwa perencanaan berarti menyusun langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu. (Maskiah, 2016)

Menurut Maria dan Sediyono, perencanaan pembelajaran merupakan seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran. Selain itu perencanaan pembelajaran juga sebagai upaya guru dalam menyiapkan desain

pembelajaran yang berisi tujuan, materi, dan bahan, alat dan media, pendekatan, strategi, serta evaluasi yang akan dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Rayuni menyebutkan bahwa perencanaan pembelajaran sangat penting karena menjadi pedoman. (Putu Widyanto,2020)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran adalah upaya guru dalam membimbing peserta didik agar mempunyai pengalaman dengan prosedur langkah-langkah penyusunan materi, penggunaan media, metode, dan penilaian yang akan dilaksanakan dalam waktu tertentu. Perencanaan pembelajaran adalah proses sistematis penyusunan rencana yang mencakup tujuan, strategi pengajaran, pemilihan materi, dan evaluasi untuk mencapai hasil pembelajaran yang telah ditargetkan. Ini melibatkan langkah-langkah mendetail untuk merancang dan mengelola pengalaman belajar agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Perencanaan pembelajaran bertujuan untuk menciptakan situasi belajar yang efektif dan memastikan pencapaian tujuan pembelajaran.

Di sekolah dasar, perencanaan pembelajaran dalam kerangka Kurikulum Merdeka adalah proses penjabaran dan pengorganisasian kegiatan pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Dengan Kurikulum Merdeka, pendidik lebih leluasa dalam menyelenggarakan pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan, sifat, dan minat siswa sekolah dasar. Di sekolah dasar, perencanaan pembelajaran Kurikulum Mandiri terdiri dari sejumlah kegiatan dimana guru membuat rencana pembelajaran yang selaras dengan prinsip pedoman kurikulum. Hal ini memerlukan kemampuan beradaptasi ketika memilih strategi pengajaran, materi, dan format evaluasi untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa.

Perencanaan pembelajaran menurut Jaya F (2019:8), adalah pemikiran atau persiapan untuk melakukan tugas-tugas yang telah direncanakan

sebelumnya yang memadukan gagasan pembelajaran dan tahapan pembelajaran, seperti perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Rencana pembelajaran adalah rencana yang dibuat dan dibuat untuk siswa oleh seorang guru. Penerapan metodologi, pembelajaran berbasis masalah, pemecahan masalah, dan pembelajaran berbasis proyek semuanya harus dipertimbangkan ketika membuat rencana studi. (Makhrus et al., 2019).

I. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkat tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa tahap diantarannya adalah: (Sudarjana,2015)

a. Membuka pelajaran. Kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa siap secara mental untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
b. Penyampaian materi pembelajaran merupakan inti dari suatu program pelaksanaan pembelajaran. Guru menyampaikan materi dari yang mudah dahulu. Materi yang disampaikan guru menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan materi dan menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran
c. Menutup pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru melakukan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan

J. Evaluasi Pembelajaran

Secara harfiah kata evaluasi berasal dari Bahasa inggris yaitu evaluation, dalam Bahasa arab Taqwim, sedangkan dalam Bahasa Indonesia artinya adalah penilaian. Akar dari katanya yaitu value dari Bahasa Indonesia. Menurut istilah evaluasi merupakan suatu kegiatan yang terencana untuk

mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan suatu instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur tertentu guna memperoleh kesimpulan. Pengertian evaluasi adalah suatu proses yang sistematis, bersifat komprehensif yang meliputi pengukuran, penilaian, analisis dan intrepretasi informasi/data untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sesuatu program Pendidikan. (Joko Widiyanto,2018)

Pendapat lain dipaparkan oleh thoha, bahwa tujuan evaluasi adalah mengetahui kemajuan belajar siswa setelah ia menyadari pendidikan selama jangka waktu tertentu dan untuk mengetahui tingkat efisien metode-metode pendidikan yang dipergunakan pendidikan selama jarak waktu tertentu. Fungsi evaluasi dijelaskan oleh Thoha sebagai berikut:

1. Bagi guru untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, mengetahui kedudukan masing-masing individu siswa dalam kelompoknya, mengetahui kelemahan-kelemahan dalam cara belajar-mengajar, dan memperbaiki proses belajar mengajar
2. Bagi siswa untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar, memperbaiki cara belajar, dan menumbuhkan motivasi belajar pada dasarnya untuk melakukan sebuah penilaian dapat digunakan dua bentuk instrumen, yaitu tes dan non tes. Instrumen tes meliputi tes tertulis bentuk pilihan dan uraian, sedangkan non tes terdiri dari portofolio, kinerja, proyek, penilaian diri, penilaian jurnal dan tes lisan. Tes tertulis berbentuk pilihan ganda terdiri dari suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapinnya harus memilah satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan, atau terdiri dari bagian keterangan atau berbagai kemungkinan jawaban.(Sudaryono,2017)

   Tes tertulis bentuk uraian merupakan seperangkat soal yang berupa tugas, pertanyaan yang menuntut peserta didik untuk

mengorganisasikan dan menyatakan jawabannya menurut kata-kata sendiri. Jawaban tersebut dapat berbentuk mengingat kembali, menyusun, mengorganisasikan atau memadukan pengetahuan yang telah dipelajarinya dalam rangkaian kalimat. (Kusaeri,2017)

Evaluasi hasil belajar dalam ranah kognitif memiliki enam jenjang proses berfikir mulai dari yang paling rendah sampai kepada yang paling tinggi yaitu sebagai berikut: Pengetahuan, didefinisikan sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Pemahaman, didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami materi atau bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan men-jabarkan suatu materi ke materi lain. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan mera-malkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala. Penerapan, merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami ke dalam situasi konkrit atau baru. Kemampuan ini mencakup penggunaan pengetahuan, aturan, rumus, konsep, prinsip, hukum, dan teori. Analisis, merupakan kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti.

Kemampuan menganalisis termasuk mengidentifikasi bagian-bagian, menganalisis kaitan antar bagian, serta mengenali atau mengemukakan organisasi antar bagian tersebut. Sintesis, kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan proses berfikir analisis, sintesis merupakan proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang terstruktur atau berbentuk pola baru. Penilaia atau evaluasi, merupakan diri merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide. (Ruwaida,2019)

K. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

1. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Orisinilitas penelitian dalam tesis ini di sajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Tesis karya Satriani tahun 2023	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Memotivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas IV SDN 01 Bungku Tengah Kabupaten Morowali	Sama-sama mengkaji upaya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI	Perbedaan terletak pada pembelajaran berbasis game non-digital berupa game kupas bola pada siswa kelas III. Selain itu, penelitian ini berbeda pada jenjang kelas, lokasi, dan konteks pembelajaran PAI berbasis permainan langsung di kelas.	Karya tulis ilmiah milik Santriani dan peneliti sama dalam hal metode penelitian, teknik penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data dan berbeda dalam fokus, tujuan dan manfaat penelitiannya berbeda
2	Teisis karya Adrizali Ali tahun 2020	Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai	Topik Pembahasan Meningkatkan Motivasi belajar PAI siswa Belajar PAI Siswa	Penelitian ini menerapkan pembelajaran berbasis game *kupas bola* yang menekankan aktivitas bermain dan keterlibatan langsung	Karya tulis ilmiah milik Adrizali Ali dan peneliti sama dalam hal metode penelitian, teknik penelitian, teknik pengumpulan

		di SDN 08 Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman		siswa.Penelitian ini berbeda pada subjek, tingkat kelas, lokasi, serta fokus peningkatan motivasi belajar melalui permainan edukatif.	data, dan teknik analisis data dan berbeda dalam fokus, tujuan dan manfaat penelitiannya berbeda
3	Tesis karya Azizatul Muna tahun 2022	Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas 2 Selama Pembelajaran Blanded Learning (Di SDIT Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus)	Tema yang dikaji Meningkatkan Motivasi belajar PAI siswa	Penelitian ini menggunakan pembelajaran berbasis game *kupas bola* secara tatap muka pada siswa kelas III dengan fokus peningkatan motivasi belajar PAI.	Karya tulis ilmiah milik Azizatul Muna dan peneliti sama dalam hal metode penelitian, teknik penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data dan berbeda dalam fokus, tujuan dan manfaat penelitiannya berbeda.
4	Skripsi karya Sasa Kurnia Dewi Tahun 2023	Efektivitas Pembelajaran Joyful Learning Berbasis Game terhadap	Sama-sama mengkaji upaya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI	Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti secara umum. Mata pelajaran PAI dengan fokus pada siswa kelas III SD. Objek Permainan tidak terbatas	Karya tulis ilmiah milik Sasa Kurnia Dewi dan peneliti sama dalam hal metode penelitian,

		Motivasi Belajar PAI dan Budi Pekerti		pada satu jenis game tertentu. Menggunakan media permainan Kupas Bola sebagai perlakuan utama.	teknik penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data dan berbeda dalam fokus, tujuan dan manfaat penelitiannya berbeda.