

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Game Method

a. Pengertian *Game Method*

Istilah game yang berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai arti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang di dalamnya terdapat aturan-aturan tertentu. Seperti yang terdapat pada kamus bahasa Indonesia, game adalah permainan yang banyak digunakan untuk bermain barang atau sesuatu yang dipertandingkan. Game adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Pada saat permainan game harus ada kompetisi agar pemain lebih seru sehingga Nampak permainan menjadi seru, dimana kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah. Pemain harus

bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan game tersebut Permainan game, adalah sebuah permainan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain game lebih sering dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi pada zaman sekarang orang dewasa juga suka bermain game dan mengikuti perkembangan game-game yang ada sekarang. Jenis game sangatlah tergantung dari perkembangan zaman. (Supardi, 2020).

Metode adalah Cara untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum. Definisi tersebut menegaskan bahwa metode pembelajaran ialah cara, untuk menyampaikan, materi pembelajaran, sebagai upaya mencapai tujuan kurikulum. Ia Namun ia

menyatakan bahwa istilah metode terlalu menekankan kegiatan guru. (Fanani, 2014)

Keberhasilan guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat tergantung dengan pendekatan, model dan metode atau teknik serta perangkat pembelajaran lainnya yang ditetapkan. Kegagalan pembelajaran seringkali karena kurang tepatnya guru dalam mendesain pembelajaran. (Amin, 2018: 9)

Jadi bisa peneliti tarik kesimpulan pengertian dari *games method* adalah Cara untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan Pembelajaran yang mana di dalam pembelajaran tersebut terdapat permainan yang mana bertujuan agar di dalam pembelajaran tersebut tidak terlalu membosankan dan permainan ini masih sangat bersangkutan dengan materi pembelajaran.

Metode merupakan hal yang penting dalam suatu pembelajaran, bukan hanya pada zaman sekarang saja, sejak zaman kenabian telah diperintahkan dalam menyampaikan suatu ilmu haruslah dengan menggunakan metode. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT.

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk (QS.An-Nahl: 125). (Endang Sudrajat, 2007)

Dalam ayat di atas telah jelas sekali bahwa dalam menyampaikan suatu ilmu haruslah dengan menggunakan suatu metode. Jika pada

zaman kenabian metode tersebut dengan hikmah dan pelajaran yang baik, sama halnya dengan zaman sekarang yang dalam menyampaikan suatu pembelajaran metode sangatlah penting, hanya saja lebih dirinci lagi.

Game Method termasuk ke dalam pembelajaran aktif atau disebut dengan active learning. Metode active learning merupakan salah satu usaha guru agar mampu menciptakan suasana belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Setiap guru memiliki karakteristiknya masing-masing ketika mengajar di kelas, mulai dari media dan metode yang digunakan. Akan tetapi, guru harus mampu menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan menyiapkan pembelajaran setiap harinya serta mengontrol setiap kegiatan siswa. Di samping itu guru sangatlah penting memperhatikan siswa, memahami karakteristik materi, peserta didik dan

metodologi pembelajaran terutama dalam memilih model-model pembelajaran modern. Dengan mengembangkan strategi Paikem atau singkatan dari (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, efisien, dan Menyenangkan). Pembelajaran aktif diistilahkan yakni guru dalam proses mengajar harus bisa menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan, gagasan dan mencari informasi dalam memecahkan masalah.(Asari et al. 2021:1141).

Menurut pendekatan psikologis Pendekatan ini berusaha memperhatikan situasi psikologis perseorangan secara tersendiri dan mandiri. Artinya masing-masing pembelajar harus dilihat sebagai manusia mandiri dan unik dengan karakter dan kemampuan yang dimilikinya. Pendekatan ini menuntut seorang pembelajar harus cerdas dan pandai melihat kecenderungan pembelajar sehingga ia bisa mengetahui metode-metode mana

saja yang cocok untuk pembelajar.(Sipuan, et al. 2022: 829)

Inovatif diartikan bahwa guru harus mampu memiliki ide-ide yang baru yang bervariasi. Kreatif guru dituntut untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Efektif model pembelajaran apapun yang digunakan harus mampu menjamin tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan variatif, inovatif, dan konstruktif dalam membangun pengetahuan siswa dan implementasinya sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Menyenangkan diartikan bahwa dalam proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana menyenangkan dan mengesankan sehingga tujuan pembelajaran akan berlangsung dengan maksimal. Berikut penjabaran dari masing-masing definisi Paikem:

1) Pembelajaran Aktif

Yang dimaksud aktif disini bahwasanya guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi aktif untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan mempertanyakan yang bertujuan untuk memecahkan masalah.

2) Pembelajaran Inovatif

Guru harus dapat menciptakan suasana di dalam kelas dengan menyesuaikan tuntutan perkembangan dalam dunia pendidikan.

3) Pembelajaran Kreatif

Merupakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kreativitas dan kemampuan berpikir dengan menciptakan hal yang baru dan unik dalam menyelesaikan setiap permasalahan.

4) Pembelajaran Efektif

Keefektifan dilihat dari bagaimana suasana kelas dan lingkungan belajar yang

memadai. Pembelajaran yang terlihat aktif dan menyenangkan hanya akan terlihat hanya sekedar permainan saja.

5) Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan merupakan proses kegiatan pembelajaran yang di dalamnya tidak mengandung unsur paksaan dan tekanan. Kondisi suasana yang hidup, tidak kaku akan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan akan menjadikan siswa aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan memusatkan perhatiannya secara penuh selama proses kegiatan belajar berlangsung. (Amalia and Marta 2024:8020)

b. Tujuan Dan Fungsi Games Method

Metode yang dipilih oleh pendidik tidak boleh bertentangan dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Metode merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode. Metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan. Teknik dan taktik mengajar merupakan penjabaran dari metode pembelajaran. (Amin, 2015:4)

Metode harus mendukung arah kemana kegiatan interaksi edukatif berproses guna mencapai tujuan. Metode bertujuan untuk lebih memudahkan proses dan hasil pembelajaran sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih dengan sebaik dan semudah mungkin. Dengan demikian, jelas bahwa metode sangat berfungsi dalam penyampaian materi

pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, pastilah metode sangat penting dan diperlukan oleh setiap guru dan penggunaanya juga bermacam-macam sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Karena itu, metode dalam pembelajaran mempunyai fungsi yang terbagi menjadi beberapa bagian, di antaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Metode sebagai alat motivasi
- 2) Metode sebagai strategi pengajaran
- 3) Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan

Tujuan adalah inti dari setiap kegiatan pembelajaran. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran ini, pasti guru sering kali melakukan dan mengembangkan inovasi dari kegiatan belajar dan mengajar. Hal ini karena metode adalah salah satu alat untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Oleh karena itu,

wajib bagi guru untuk menggunakan dan menerapkan metode dalam pembelajaran. Sehingga metode tersebut dapat dijadikan sebagai sebuah alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Harus mampu mengakomodir perbedaan pribadi peserta didik di kelas, baik mempunyai kemampuan yang berbeda, kecerdasan yang berbeda, perilaku yang berbeda, dan sebagainya. (Asnul Uliyah, 2019)

c. Langkah Langkah Penerapan Game Method

Langkah-langkah penerapan metode permainan (game method) dalam pembelajaran menurut Depdiknas (2004) adalah sebagai berikut:

1) Menentukan Topik dan Tujuan Pembelajaran:

Guru memilih topik yang relevan dan merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui permainan.

2) Menyiapkan Alat dan Bahan:

Guru menyiapkan semua alat dan bahan yang diperlukan untuk permainan, seperti kartu, gambar, atau perangkat lunak game.

3) Menyusun Petunjuk Pelaksanaan:

Guru menyusun petunjuk yang jelas tentang bagaimana permainan akan dilakukan, termasuk aturan, tujuan, dan cara penilaian.

4) Pembagian Kelompok (jika diperlukan):

Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, jika permainan dirancang untuk kerjasama kelompok.

5) Pelaksanaan Permainan:

Guru memandu siswa dalam melakukan kegiatan permainan sesuai dengan petunjuk yang telah disusun.

6) Evaluasi dan Laporan:

Setelah permainan selesai, guru memfasilitasi siswa untuk melaporkan hasil permainan dan mengevaluasi apa yang telah mereka

pelajari.(Ahmad Ali Nurdin, Aprillia Eka Saptaningrum, and Heny Kusmawati 2023:159)

d. Prinsip Games Method

Muhammad menjelaskan prinsip-prinsip metode permainan sebagai berikut:

- 1) Permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks keseharian peserta didik.
- 2) Permainan diterapkan untuk merangsang daya pikir, mengakses informasi dan menciptakan makna-makna baru.
- 3) Permainan yang dikembangkan haruslah menyenangkan dan mengasyikan bagi peserta didik
- 4) Permainan dilaksanakan dengan landasan kebebasan menjalin kerja sama dengan peserta didik lain.
- 5) Permainan hendaknya menantang dan mengandung unsur kompetisi yang

memungkinkan peserta didik semakin termotivasi menjalani proses tersebut.

e. Kelebihan dan kekurangan Games Method

Kelebihan metode permainan:

- 1) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian
- 2) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
- 3) Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
- 4) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.
- 5) Meningkatkan motivasi belajar siswa

Kekurangan metode permainan:

- 1) Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan.
- 2) Memerlukan banyak waktu

- 3) Tidak semua siswa menyukai metode permainan
- 4) Mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain (Chan, 2017)

f. Faktor Kendala dan pendukung Game Method

Maslow menjelaskan kebutuhan akan aktualisasi diri dan rasa memiliki bisa dipenuhi lewat permainan yang edukatif, kemudian Rogers juga menjelaskan bahwasanya pembelajaran bermakna terjadi dalam lingkungan yang mendukung dan bebas ancaman.

Faktor pendukung Game Method:

- 1) Interaktivitas dan partisipasi aktif
- 2) Fleksibel dalam strategi pembelajaran

Faktor kendala Game Method

- 1) Keterbatasan waktu
- 2) Keterbatasan sarana dan prasarana
- 3) Kesulitan manajemen kelas (Bate'e et al. 2023)

g. Dampak penerapan game method pada pembelajaran PAI

Menurut Gardner, kecerdasan bukanlah satu hal yang dapat diukur hanya melalui tes IQ, melainkan terdiri dari berbagai jenis kecerdasan seperti linguistik, logika-matematis, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Setiap individu memiliki kombinasi kecerdasan yang unik dan dapat berkembang melalui pembelajaran yang tepat (Asari et al. 2021)

Dampak Positif

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar
- 2) Meningkatkan partisipasi aktif siswa
- 3) Mempermudah pemahaman materi

Dampak Negatif

- 1) Waktu yang terbatas
- 2) Tidak semua materi bisa menggunakan Game

Method

3) Perbedaan kemampuan siswa (Zahrana, Mianti, and Aminarti 2025)

2. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Latin, *Movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak. Banyak ahli yang sudah mengemukakan pengertian motivasi dengan berbagai sudut pandang mereka masing-masing, namun intinya sama, sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktifitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. (Arianti, 2019). Pengertian motivasi menurut para ahli Huit, W. Mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Thursan Hakim

mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengertian motivasi yang lebih lengkap menurut Sudarwan Danim motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya.

Siswa pada dasarnya termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas untuk dirinya sendiri karena ingin mendapatkan kesenangan dari pelajaran, atau merasa kebutuhannya terpenuhi. Ada juga Siswa yang termotivasi melaksanakan belajar dalam rangka memperoleh penghargaan atau menghindari hukuman dari luar dirinya sendiri, seperti: nilai, tanda penghargaan, atau pujian guru. Salah satu teori yang terkenal adalah

teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow. Teori ini menyatakan bahwa individu memiliki hierarki kebutuhan, dimulai dari kebutuhan fisik, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan akan penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri. Menurut teori ini, motivasi belajar berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan ini. Jika kebutuhan dasar terpenuhi, individu akan mencari pemenuhan kebutuhan yang lebih tinggi, seperti mencapai potensi pribadi mereka melalui pembelajaran. (Suci Hanifah Nahampun et al. 2024:30)

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa ada tidak

seimbangan antara apa yang ia miliki dan ia harapkan. Sedangkan dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan dan tujuan merupakan hal ingin dicapai oleh seorang individu. Tujuan tersebut akan mengarahkan perilaku dalam hal ini yaitu perilaku untuk belajar.

b. Macam Macam Motivasi

Dilihat dari dasar pembentukannya motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam yakni :

- 1) Motif-motif bawaan Yang dimaksud dengan motif pembawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir dengan demikian motivasi itu ada sejak manusia dilahirkan dan tanpa dipelajari. Contoh motif-motif ini diantaranya adalah :

dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan seksual dan lain-lain.

- 2) Motif-motif yang dipelajari adalah motif yang timbul karena dipelajari, berarti motif ini tidak ada dengan sendirinya pada diri manusia. Contoh motif ini adalah : dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, motif atau dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat dan lain-lain. (Rumhadi, 2017)

c. Bentuk Bentuk Motivasi

Motivasi memiliki beberapa bentuk, yaitu motivasi umum, teknis, dan khusus. Motivasi umum yaitu motivasi yang diberikan sebagai hak anak yang telah diatur oleh pemerintah. Selain kunjungan, mendapatkan tempat tinggal yang layak dan makanan yang layak di dalam lembaga merupakan bentuk motivasi bagi anak. Selain itu mendapatkan penghargaan dan diakui adalah

merupakan bentuk motivasi yang bisa didapatkan oleh anak. (Umaro, 2020).

Teori yang dikembangkan oleh John Keller dan berfokus pada desain pembelajaran yang memotivasi siswa. Teori ini menyatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan jika pembelajaran terdapat memenuhi beberapa komponen utama yang salah satunya adalah attention(perhatian) dan Satisfaction (kepuasan) yang mana memiliki makna pembelajaran harus menarik perhatian siswa melalui variasi aktivitas yang menyenangkan seperti permainan, tantangan, atau kejutan kemudian juga siswa merasakan kepuasan saat menyelesaikan tugas atau game, bisa melalui penghargaan, umpan balik positif, atau rasa berhasil menguasai materi.(Nikijuluw et al. 2023:3)

d. Fungsi Motivasi

Menurut Winarsih ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- 2) Menentukan arah perbuatan ke arah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam

upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. (Harahap, 2021)

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya pengajaran menurut Muhaimin adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Menurut istilah pembelajaran lebih tepat digunakan karena menggambarkan upaya untuk membangkitkan prakarsa belajar seseorang. Di samping itu, ungkapan pembelajaran memiliki makna yang lebih dalam untuk mengungkapkan hakikat desain pembelajaran dalam upaya membelajarkan siswa.

Pendidikan Islam mengajarkan manusia untuk selalu berbuat baik, kepada sesama manusia diantaranya karakter kejujuran. Kejujuran adalah nilai karakter yang menunjukkan suatu sikap seperti mengamalkan dan menerapkan akidah

dan akhlak, dengan karakter kejujuran seperti, menyampaikan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya, bersedia mengakui kesalahan, tidak suka bebohong, menyontek, tidak memanipulasi fakta atau informasi dan berani mengakui kesalahan(Amin et al, 2018: 121)

Menurut UU SISDIKNAS nomor 20 tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Junaedi, 2019) Dari konsep pembelajaran tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang direncanakan (disengaja) oleh siswa agar siswa belajar untuk mencapai hasil yang diinginkan. Karena itu kegiatan pembelajaran kerap kali dikatakan sebagai upaya guru membelajarkan siswa, dalam arti membuat siswa mau belajar, dapat belajar, tertarik untuk belajar, dan senang atau betah belajar. Dengan demikian dalam

pembelajaran terdapat tiga variabel utama yang saling berpengaruh dalam proses pembelajaran, yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara-cara tertentu yang digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran tertentu dalam kondisi tertentu pula. Keterpaduan dan kesesuaian antara ketiga faktor pembelajaran tersebut tidak akan terjadi tanpa pengaturan dan perencanaan yang dilakukan oleh guru secara seksama.

b. Pengertian Pendidikan agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya mendidik agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang. Pendidikan agama Islam (PAI) sendiri menurut Ahmad Tafsir adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam. Bila disingkat,

pendidikan agama Islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar ia menjadi Muslim semaksimal mungkin. Masih menurut Muhaimin di dalam GBPP PAI 1994 di sekolah umum, dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa alam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional. Jadi dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran pendidikan agama Islam adalah suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam, baik.

PAI adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikiran serta keserasian dan keseimbangan adalah karakteristik utamanya. Karakteristik utama itu dalam pandangan Muhaimin sudah menjadi way of life (pandangan dan sikap hidup seseorang).

Dalam regulasi lain disebutkan bahwa PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan Hadits Berkaitan dengan tujuan PAI di sekolah, Darajat mengemukakan beberapa tujuan sebagai berikut. Kesatu, menumbuhkan suburkan dan

mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa; taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya. Kedua, ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik siswa terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridlaan Allah Swt. Ketiga, menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan. (Firmansyah, 2019)

c. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Agama Islam

Majid and Andayani mengemukakan tujuh fungsi dalam PAI. Ketujuh fungsi itu adalah pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan

penyaluran. Fungsi pengembangan berkaitan dengan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Fungsi penanaman nilai diartikan sebagai pedoman hidup Pendidikan Agama Islam Firmansyah Jurnal Pendidikan Agama Islam untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Prinsip penyesuaian mental maksudnya berkemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial, dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam. Fungsi perbaikan mengandung maksud memperbaiki kesalahan kesalahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Perasaan bertuhan menjadi sebuah landasan imunitas bagi semua manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari.(Amin,2018:110)

Fungsi pencegahan mengandung maksud berkemampuan menangkal hal-hal negatif yang berasal dari lingkungan atau dari budaya lain yang dapat membahayakan diri dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya. Fungsi pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem, dan fungsionalnya. Fungsi penyaluran bermaksud menyalurkan siswa yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal.

Masykur mengenalkan fungsi mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agama Islam. Nilai-nilai tersebut relatif tetap atas pola-pola tingkah laku, peranan-peranan, dan relasi-relasi yang terarah dalam mengikat individu yang mempunyai otoritas formal dan sanksi hukum, guna tercapainya

kebutuhan-kebutuhan dasar. Fungsi-fungsi dari beberapa penulis tersebut memberikan informasi kepada kita beberapa hal penting. Pertama, PAI memiliki fungsi penanaman nilai-nilai Islami melalui pembelajaran yang bermutu. Kedua, PAI memiliki fungsi keunggulan baik pembelajaran maupun output yang dihasilkan, yakni siswa dengan pribadi insan kamil. Ketiga, PAI dengan fungsi rahmatan li al'alamin yang berarti bahwa siswa, baik dalam kehidupan pribadi dan sosialnya mampu menebarkan kedamaian sebagai esensi ajaran agama Islam. (Firmansyah, Pendidikan Agama Islam: pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi,, 2019)

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penulis menemukan ada beberapa penelitian secara tidak langsung berkaitan dengan tema pembahasan yang diangkat tentang “ Penerapan *Game Method* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMPN 18 Kota Bengkulu” yaitu sebagai berikut:

2.1 Tabel Persamaan Dan Perbedaan dari penelitian Terdahulu

No	Nama	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Anggi Noviana, Helen febrianti, muarif, sugiarti	2024	Penerapan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA dalam Pelajaran	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif juga, kemudian terletak pada Penggunaa n Metode Yang	Adapun perbedaan Selain itu lokasi, penelitian juga berbeda, penelitian sebelumnya dilakukan di SMAN sedangkan penelitian ini

Pendidikan diterapkan dilakukan di
 Agama yaitu SMPN 18
 Islam Metode Kota
Games, sam Bengkulu

a sama

untuk

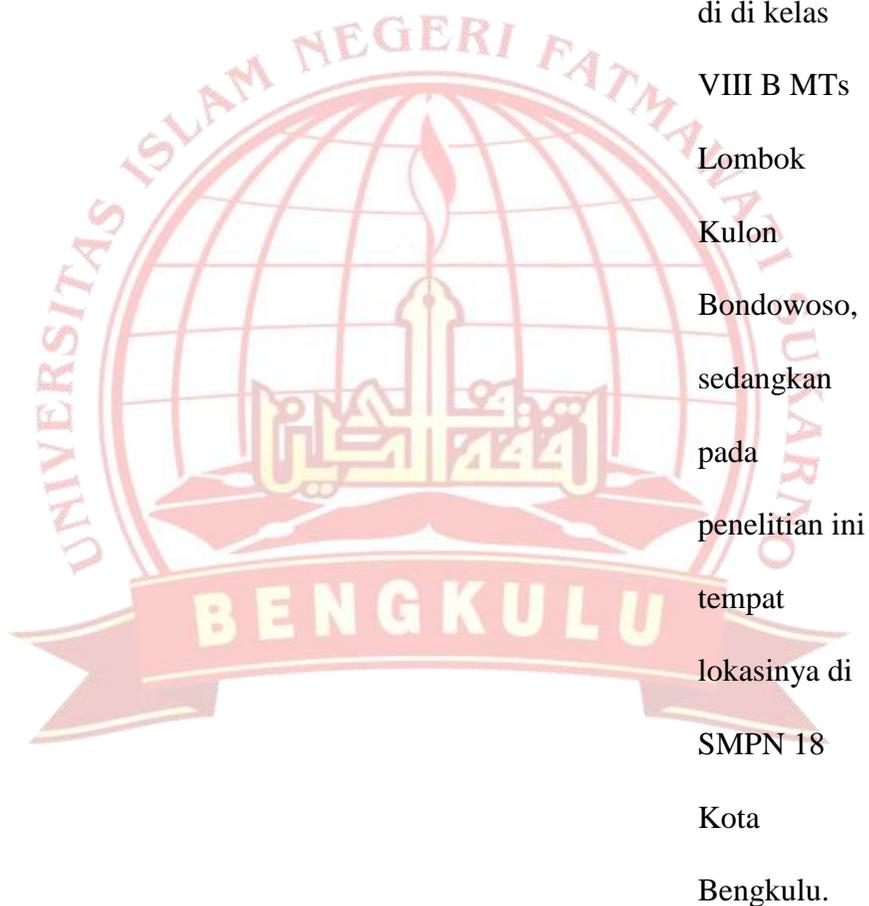
meningkatkan

an motivasi

belajar

siswa

2. Farid 2023 Penerapan Adapun Sedangkan
 Hatul model persamaan perbedaann
 hasanah *game* penelitian ya terletak
based ini dengan pada strategi
learning sebelumny pembelajaran
 dalam a adalah , penelitian
 meningkat sama sama sebelumnya
 kan bertujuan menggunaka
 motivasi untuk n model



kemudian
lokasi
penelitian
sebelumnya
di di kelas
VIII B MTs
Lombok
Kulon
Bondowoso,
sedangkan
pada
penelitian ini
tempat
lokasinya di
SMPN 18
Kota
Bengkulu.

3. Anggeli 2023 Penerapan Adapun Perbedaann

ka metode persamaan nya terletak
 Kristiani Permainan penelitian pada model
 Bate, Untuk ini dengan pembelajar
 Jeni meningkat penelitian an,
 derana kan Minat terdahulu penelitian
 Laoli, belajar adalah sebelumnya
 Serasti siswa sama sama menggunak
 Dohona, sekolah menggunak an model
 Indah dasar an *game*
 Wijaya pendekatan sedangkan
 Lase permainan penelitian
 ini
 menggunak
 an *games*
method ,
 kemudian
 lokasi
 penelitian
 sebelumnya



di Sekolah

Dasar,

sedangkan

pada

penelitian

ini tempat

lokasinya

di SMPN

18 Kota

Bengkulu.

penelitian

ini

menggunakan

metode

pendekatan

kualitatif.

kemudian

pada

penelitian



terdahulu
 menekankan
 n pada hasil
 belajar
 siswa
 sedangkan
 penelitian
 ini
 meningkatk
 an motivasi
 belajar
 siswa

4 Citra Tri 2023 Penerapan Adapun adapun
 Juniar Metode persamaan perbedaam
 Smart dari nya terletak
 Game Pada penelitian pada
 Pembelajar ini adalah strategi
 an sama sam pembelajar

Pendidikan bertujuan an, yang
 Agama pada mana pada
 Islam Dan penerapan penelitan
 Budi pembelajar terdahulu
 Pekerti Di an berbasis menggunak
 SMPN game pada an metode
 Islam pemebelaja smart game
 Magelang ran sedangkan
 Cilacap pendidikan pada
 Agama penelitian
 Islam dan ini
 juga menggunak
 jenjang an game
 yang method,
 dipilih pada kemudian
 penelitian terdapat
 ini dengan perbedaan
 penelitian tempat,
 terdahulu waktu

sama sama penelitian.

di lakukan

di SMP,

dan juga

metode

ynag

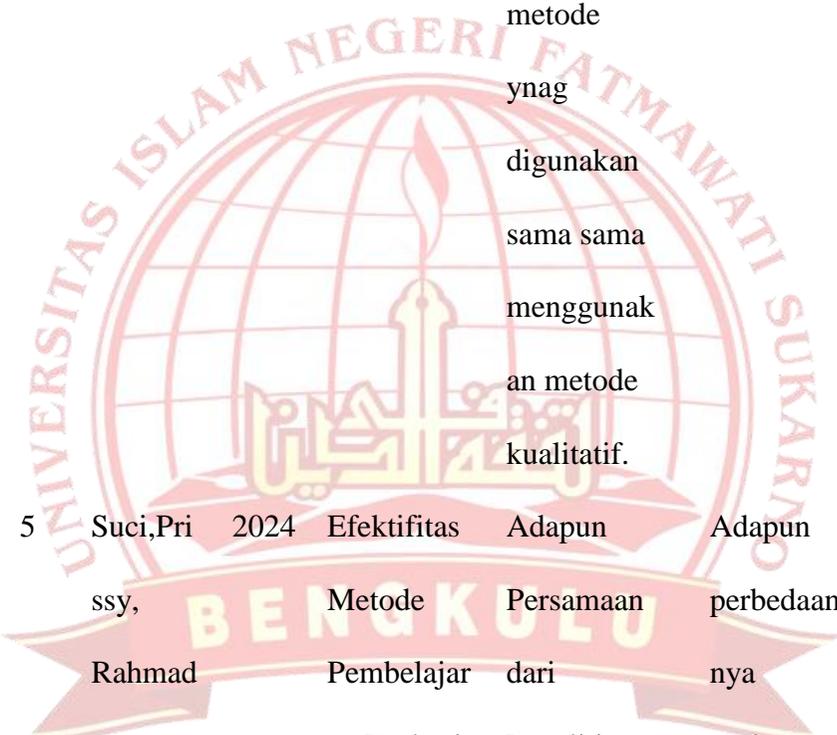
digunakan

sama sama

menggunak

an metode

kualitatif.



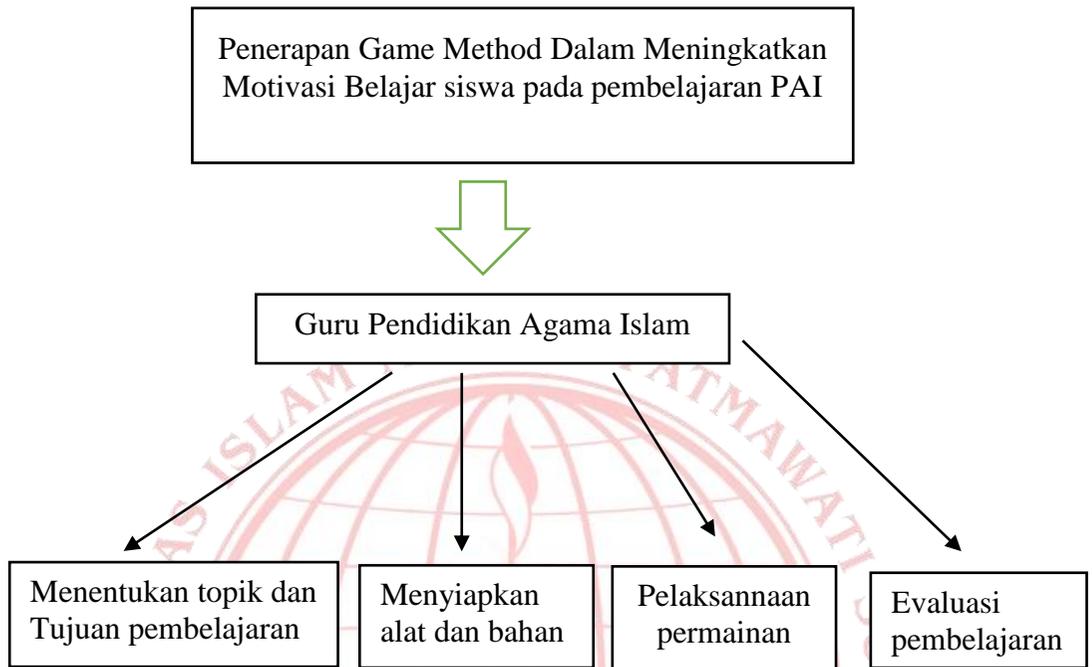
5	Suci,Pri ssy, Rahmad , Yusnia, Michell e	2024	Efektifitas Metode Pembelajar an Berbasis Game Dalam meningkat kan	Adapun Persamaan dari Penelitian Ini dengan Penelitian Terdahulu Adalah	Adapun perbedaan nya terdapat pada lokasi yang mana penelitian terdahulu
---	--	------	---	--	---

motivasi sama sama yaitu di
 belajar bertujuan lakukan di
 Siswa meningkatk sekolah
 sekolah an motivasi dasar
 Dasar belajar sedangkan
 siswa. enelitian ini
 Kemudian dilakukan
 juga di SMPN
 persamaan 18 Kota
 nya adalah Bengkulu,
 sama sama dan juga
 menggunak perbedaann
 an ya juga
 pendekatan terdapat di
 kualitatif waktu,
 tempat, dan
 jenjang
 pendidikan
 nya juga

berbeda

C. Kerangka Berfikir

Secara teoritis kerangka berpikir ialah suatu rancangan yang digunakan untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang sudah dibuatnya. Kerangka berpikir dibuat dalam bagian-bagian penting yang harus dikerjakan terlebih dahulu. (Sutisna 2021). Hal ini, akan menjadi dasar pemikiran dari penulisan ataupun penelitian yang disusun dari fakta- fakta, observasi, serta kajian kepustakaan yang merupakan alur berpikir dalam menjabarkan sebuah penelitian mengenai bagaimana Penerapan *Game Method* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMPN 18 Kota Bengkulu.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

Penjelasan dari kerangka berfikir di mana pada pada SMPN 18 Kota Bengkulu, merupakan tempat penelitian dan difokuskan pada penerapan Game Metod dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, yang mana guru sebagai objek dalam penelitian ini dan menjadi pendidik kepada subjek yang diteliti (Peserta Didik), di lihat dari kerangka berpikir tersebut penulis akan meneliti

bagaimana penerapan game method dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota Bengkulu

