



**PEMERINTAH KABUPATEN MUARO JAMBI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 51/IX**



Jl. Lintas Wisata Candi Muaro Jambi RT. 08 Desa Setiris Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro Jambi

**MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI BERBASIS
GAMIFAKASI & KEARIFAN LOKAL (LABAIK)**

I. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

- **Penyusun** : Kemas Sudirman, S.Pd.I
- **Instansi** : SD Negeri 51/IX Desa Setiris
- **Tahun Penyusunan** : 2025
- **Jenjang Sekolah** : Sekolah Dasar (SD)
- **Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- **Fase / Kelas** : B & C (Lintas Fase untuk Media Inovasi)
- **Alokasi Waktu** : 2 x 35 Menit (1 Pertemuan)
- **Model Pembelajaran** : *Game Based Learning & Discovery Learning*

B. Kompetensi Awal

- Peserta didik telah mengetahui dasar-dasar rukun Islam dan rukun Iman.
- Peserta didik mampu mengoperasikan perangkat teknologi sederhana (Layar Sentuh/IFP/Tablet).

C. Profil Pelajar Pancasila

- **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhhlak Mulia:** Memahami ajaran agama melalui materi Fiqih dan Akhlak.
- **Bernalar Kritis:** Mampu menghubungkan sebab-akibat (logika) dalam permainan untuk menemukan hukum Islam.
- **Kreatif:** Menggunakan media teknologi untuk memecahkan masalah pembelajaran.

D. Sarana dan Prasarana

- Laptop / Komputer.
- *Interactive Flat Panel* (IFP) atau Proyektor.
- Aplikasi Game **LABAIK** (Laboratorium Agama Islam Kontekstual).
- Jaringan Internet (Opsional, game dapat berjalan offline).

E. Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal.

II. KOMPONEN INTI

A. Capaian Pembelajaran (CP) Peserta didik mampu memahami ketentuan ibadah (Fikih), menerapkan perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari (Akhlak), serta memahami hukum bacaan Al-Qur'an (Tajwid) secara tekstual dan kontekstual melalui media interaktif.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui permainan **LABAIAK**, peserta didik mampu menganalisis hubungan sebab-akibat dalam hukum Fiqih (Wudhu, Sholat, Zakat) dengan benar.
2. Peserta didik mampu membedakan perilaku terpuji dan tercela melalui simulasi logika permainan.
3. Peserta didik mampu mengidentifikasi hukum bacaan Tajwid (Nun Mati/Tanwin) melalui eksplorasi visual.

C. Pemahaman Bermakna "Agama Islam bukan sekadar hafalan, melainkan hubungan logis antara niat, perbuatan, dan hikmah yang bisa dipelajari dengan cara yang menyenangkan."

D. Pertanyaan Pemantik

1. "Apa yang terjadi jika kita punya air tapi tidak punya niat saat berwudhu?"
2. "Bagaimana cara kita belajar hukum agama sambil bermain game?"

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama.
- Guru mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan tampilan awal game **LABAIAK** di layar depan (IFP).
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yaitu belajar PAI menggunakan media inovasi digital karya guru.

2. Kegiatan Inti (50 Menit)

- **Fase 1: Orientasi Masalah (Stimulasi)**
 - Guru mendemonstrasikan cara bermain game **LABAIAK**: "Anak-anak, lihat rak di bawah ini. Kita harus mencari pasangan yang pas. Misalnya, ada 'Air' dan 'Niat'. Jika digabung, jadi apa?"
 - Peserta didik mengamati demonstrasi fitur *drag-and-drop* pada layar.
- **Fase 2: Eksplorasi Terbimbing (Discovery)**
 - Peserta didik secara bergantian maju ke depan (atau menggunakan tablet masing-masing) untuk mencoba Level 1 (Fiqh).
 - Peserta didik mencoba menggabungkan elemen.
 - *Scaffolding:* Jika peserta didik salah menggabungkan, sistem game memberikan umpan balik (Toast Message). Guru membimbing: "Kenapa salah? Coba pikirkan lagi logikanya."
- **Fase 3: Elaborasi Pemahaman**
 - Setiap kali peserta didik berhasil menemukan "Hikmah" (Item Baru), guru meminta kelas untuk membacakan hikmah yang muncul di layar secara bersama-sama.
 - Contoh: Muncul item "Sholat". Guru bertanya: "Apa syarat sholat yang tadi kalian gabungkan?" (Jawab: Wudhu + Gerakan).
- **Fase 4: Evaluasi Game (Gamified Assessment)**
 - Setelah 5 hikmah ditemukan, peserta didik mengerjakan **Kuis Evaluasi** yang muncul otomatis di dalam game.
 - Siswa merayakan keberhasilan saat mendapatkan gelar (misal: "Tunas Ilmu").

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang didapat dari game.
- **Refleksi:** Guru bertanya, "Bagaimana perasaan kalian belajar menggunakan Game LABAIK? Apakah lebih mudah paham?"
- Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berani maju.
- Doa penutup dan salam.

III. ASESMEN / PENILAIAN

1. Asesmen Formatif (Dalam Proses):

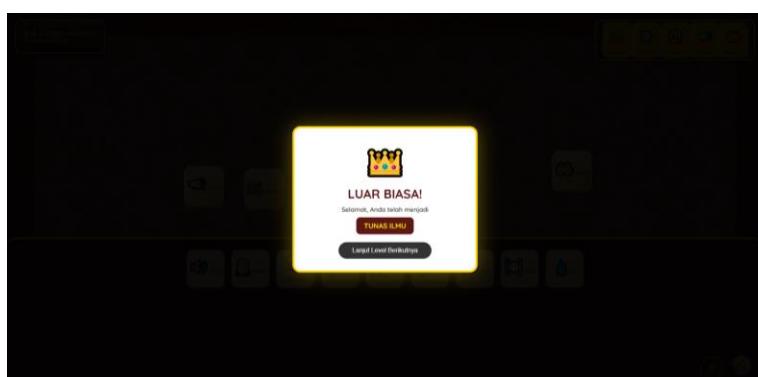
- Observasi keaktifan siswa saat mencoba game di depan kelas.
- Kemampuan logika siswa saat menjodohkan elemen di dalam game.

2. Asesmen Sumatif (Skor Game):

- Hasil dari **Kuis Evaluasi** yang terdapat di akhir setiap level game LABAIK.

IV. LAMPIRAN

(Screenshot Game LABAIK)





Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 51 Setiris

ISMAIL. S. S.Pd
Nip. 196903101997031006

Muaro Jambi, 2025
Guru PAI & Budi Pekerti

KEMAS SUDIRMAN, S.Pd.I
NIP.197311052005011004