IMPLEMENTASI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN FIQIH KELAS 2 DI SDIT ASSA'IDAH KABUPATEN BOGOR

Indri Widiyanti^{1*}, Tita Hasanah², Siti Fatimah³

^{1,2} Institut Agama Islam Sahid, E-mail: in4riwi4iyanti20@gmail.com, Titahasanah@gmail.com,

³ SDIT Assa'idah, E-mail: Fatimahassaidahsiti@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 12 Mei 2025

Diterima: 26 Mei 2025

Diterbitkan: 02 Juni 2025

Keyword:

Card games, picture card, fiqh learning

Kata Kunci:

Permainan kartu, kartu bergambar, fiqih

DOI:

<https://doi.org/10.56406/jsm.v4i1.675>

Abstract

This study aims to analyze the implementation of learning strategies through picture card games in fiqh learning at the Elementary School level. This study is qualitative, with data collection carried out through observation, interviews, and documentation, which are then described in the form of sentences that provide meaning from what is being studied. The subjects of the study were second-grade students at SDIT Assa'idah, Bogor Regency. The results of the study showed that through the picture card game learning strategy, students found it easier to understand the fiqh learning material about obligatory prayers, and were able and actively participated in prayer practices with confidence and correctly. This strategy can increase students' curiosity in learning the material.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi strategi pembelajaran melalui *games* bermain kartu bergambar pada pembelajaran fiqih di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian ini bersifat kualitatif, dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dideskripsikan dalam bentuk kalimat yang memberikan makna dari apa yang diteliti. Subjek penelitian adalah siswa kelas dua di SDIT Assa'idah Kabupaten Bogor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui strategi pembelajaran *games* bermain kartu bergambar, siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran fiqih tentang shalat fardhu, serta mampu dan aktif mengikuti praktik sholat dengan percaya diri dan benar. Strategi ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari materi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik, terlebih pada jenjang pendidikan dasar. Salah satu bidang studi yang memiliki peran strategis dalam membentuk akhlak mulia adalah mata pembelajaran fiqih. Dalam pembelajaran fiqih, peserta didik

diajarkan untuk memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti tata cara ibadah, etika pergaulan, serta nilai-nilai sosial yang sesuai dengan ajaran agama. Namun demikian, pada kenyataannya pembelajaran fiqih di tingkat sekolah dasar sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, terutama apabila disampaikan dengan metode ceramah yang menonton dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk kreatif dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis permainan edukatif. Permainan kartu bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa sekaligus membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Dengan menggunakan gambar yang relevan dengan materi fiqih, siswa dapat belajar sambil bermain, yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya ingat, partisipasi, dan pemahaman konsep-konsep fiqih secara lebih efektif.

SDIT Assa'idah Kabupaten Bogor sebagai salah satu sekolah dasar Islam terpadu tentu memiliki komitmen dalam menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didiknya. Oleh karena itu, implementasi permainan kartu bergambar dalam pembelajaran fiqih kelas 2 menjadi salah satu upaya inovatif yang layak diteliti untuk mengetahui efektivitas dan relevansinya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar berbasis keislaman.

Ibadah yang paling utama adalah shalat. Dalam shalat, terdapat interaksi antara manusia dan Allah SWT. Shalat berfungsi sebagai dasar bagi amal kebaikan di dunia dan sebagai sumber rahmat serta kemuliaan di akhirat. Ibadah shalat sangat penting bagi umat Islam. Melaksanakan shalat dengan baik dan penuh khushyuk akan memberikan dampak positif bagi pelakunya. Ibadah ini, jika dilakukan, akan membawa ketenangan, ketenteraman, dan kedamaian dalam kehidupan. Pembelajaran pendidikan agama Islam sangat berperan dalam membantu peserta didik dalam melaksanakan shalat fardhu. Dengan adanya pengajaran fiqih di SDIT ASSA'IDAH, kualitas shalat fardhu para peserta didik akan sangat terpengaruh. Oleh karena itu, pengajaran fiqih tidak dapat diabaikan dalam proses pembelajaran.

Fiqih pada awalnya merupakan bagian dari ilmu syariah. Seiring waktu, fiqih berkembang menjadi disiplin ilmu yang berdiri sendiri dan dikenal sebagai ilmu fiqih. Dapat dikatakan bahwa fiqih berasal dari ilmu yang telah ada sebelumnya. Dalam bukunya, Deden Makbuloh mengutip pendapat Ibnu Khaldun yang menyatakan bahwa fiqih adalah pengetahuan mengenai hukum-hukum Allah terkait dengan tindakan orang-orang yang mukallaf, seperti yang wajib, haram, sunat, makruh, dan mubah. Dengan demikian, fiqih adalah disiplin ilmu yang berisi aturan-aturan yang memberikan pedoman dan acuan dalam berperilaku.

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu

komponen dari Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mempelajari fiqh ibadah. Fokusnya adalah pada pengenalan dan pemahaman mengenai cara pelaksanaan rukun Islam serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, fiqh juga mencakup aspek muamalah, yang meliputi pemahaman dasar tentang ketentuan qurban, khitan, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Secara keseluruhan, mata pelajaran fiqh berperan penting dalam memotivasi peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum-hukum yang telah dipelajari. Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.

Mata pelajaran fiqh merupakan salah satu bidang studi yang bersifat problematis karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, di mana banyak masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pembelajaran fiqh akan tertinggal jika masih menggunakan metode lama dan memandang pendidikan secara sempit. Pendidikan Islam perlu dikembangkan ke arah yang lebih modern dan dipahami secara komprehensif untuk memenuhi kebutuhan di dunia dan akhirat. Dengan demikian, fiqh dapat dianggap sebagai sistem pendidikan yang mencakup semua aspek kehidupan yang diperlukan oleh hamba Allah, baik untuk kebutuhan dunia maupun akhirat. Tujuan dari fiqh adalah untuk mewujudkan cita-cita ajaran Islam yang membawa misi kesejahteraan bagi umat manusia, baik secara lahiriah maupun batiniah, di dunia maupun di akhirat.

Proses belajar mengajar, termasuk dalam pembelajaran fiqh, harus melibatkan aktivitas siswa. Oleh karena itu, kehadiran anak didik merupakan syarat mutlak untuk kelangsungan kegiatan belajar mengajar. Fungsi utama dari pembelajaran fiqh adalah untuk membimbing siswa agar mau dan mampu belajar. Dalam proses pengajaran, guru sebaiknya lebih fokus pada strategi pengembangan intelektual dan strategi kognitif dari pada hanya memberikan informasi secara verbal. Dengan pendekatan pengajaran seperti ini, diharapkan dapat tercipta interaksi dan keterlibatan yang maksimal dari siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Media kartu bergambar adalah salah satu jenis media yang berisi gambar yang dirancang untuk mendukung pembelajaran siswa. Penggunaan permainan dengan media bergambar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami konsep serta menyelesaikan masalah (Rokhima *et al.*, 2019).

Selain itu, dengan menggunakan media kartu bergambar siswa dengan mudah dan cepat dalam memahami isi Pelajaran oleh guru di saat memberikan materi. Bidang perkembangan mencakup berbagai aspek, seperti perilaku agama, fisik, motorik, sosial, emosional, bahasa, dan kognisi. Dengan memperhatikan lima aspek ini, anak-anak akan lebih termotivasi dan dapat lebih fokus pada perkembangan diri mereka sendiri (Saputra *et al.*, 2024).

Setelah dilakukan pra-survey serta wawancara dengan guru yang

mengajar pelajaran fiqh yaitu ibu Siti Fatimah S.Pd. pada tanggal 23 November 2024. Pembelajaran fiqh tentunya sudah cukup baik. Namun faktanya peserta didik masih ada yang belum sempurna dalam melafazkan niat shalat dengan benar, masih ada peserta didik yang belum sempurna dalam melakukan gerakan sujud, seperti kurang sempurna dalam meletakkan salah satu dari tujuh anggota sujud, masih ada peserta didik yang belum sempurna dalam melakukan gerakan duduk di antara dua sujud, seperti peserta didik tidak menegakkan telapak kaki kanannya. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pembelajaran fiqh dan praktik pelaksanaan ibadah shalat oleh peserta didik. Pengaruh ini terjadi karena guru memberikan bimbingan yang optimal dalam praktik shalat. Namun, meskipun upaya tersebut telah dilakukan, hasil yang diperoleh masih belum memuaskan, di mana praktik pelaksanaan ibadah shalat oleh peserta didik masih dianggap kurang baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba melakukan strategi lain berbasis *games* atau permainan berupa kartu bergambar pada materi Praktik Shalat Fardhu.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan kartu bergambar dalam pembelajaran fiqh kelas 2 di SDIT Assa'idah Kabupaten Bogor, serta mengidentifikasi manfaat, tantangan, dan respons siswa terhadap penggunaan media tersebut. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran fiqh yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era pembelajaran abad 21.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi permainan kartu bergambar dalam pembelajaran fiqh. Penelitian ini berfokus pada proses, interaksi, dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung, tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 November 2024 sampai tanggal 29 November 2024 yang berlokasi di Sekolah SDIT Assa'idah, Cibuntu Kaum, Kabupaten Bogor dengan subjek penelitian yaitu guru mata pembelajaran fiqh kelas 2 yang bernama Ibu Siti Fatimah, S.Pd dan siswa kelas 2. Sekolah ini dipilih karena telah mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya kartu bergambar, dalam kegiatan pembelajaran fiqh.

Teknik pengumpulan data yaitu yang *pertama* dengan observasi, dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran fiqh dengan menggunakan permainan kartu bergambar di kelas. Fokus observasi meliputi strategi guru, keterlibatan siswa.

Yang *kedua*, wawancara ini dilakukan kepada guru fiqh yaitu bu Siti Fatimah, S.Pd, dan beberapa siswa untuk mengetahui persepsi, pengalaman, serta manfaat yang dirasakan dari penggunaan media tersebut. Dan yang

ketiga Dokumentasi ini, mengumpulkan dokumen terkait seperti Modul ajar, media kartu bergambar yang digunakan, serta hasil karya siswa untuk mendukung data observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama pembelajaran fiqih di kelas 2 SDIT Assa'idah, diperoleh beberapa pertemuan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan kartu bergambar

Guru fiqih memulai pembelajaran dengan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari, yaitu tata cara wudhu dan salat. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan satu set kartu bergambar yang berisi ilustrasi langkah-langkah wudhu dan gerakan shalat.

Siswa diminta untuk menyusun kartu bergambar sesuai urutan yang benar. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat antusias, aktif berdiskusi, dan saling bekerja sama untuk menyusun kartu dengan benar. Guru kemudian memberikan penjelasan kembali berdasarkan susunan kartu yang dibuat siswa dan memberikan penguatan terhadap konsep yang benar.

2. Respon siswa terhadap media pembelajaran

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan lebih mudah memahami materi ketika menggunakan media kartu bergambar. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa gambar-gambar tersebut membantu mereka mengingat langkah-langkah ibadah secara visual. Siswa juga menganggap kegiatan belajar menjadi seperti bermain, sehingga tidak merasa bosan.

3. Kendala dalam pelaksanaan

Guru mengungkapkan bahwa salah satu tantangan dalam menggunakan media ini adalah keterbatasan waktu dan kesiapan media, persiapan kartu harus dilakukan jauh-jauh hari dan membutuhkan ketelitian agar gambar sesuai dengan materi dan mudah dipahami oleh siswa kelas 2. Selain itu, beberapa siswa masih perlu bimbingan dalam memahami instruksi permainan.

Hasil menunjukkan bahwa implementasi permainan kartu bergambar dalam pembelajaran fiqih mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa, sekaligus membantu mereka memahami konsep ibadah secara lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, terutama pada siswa usia sekolah dasar yang masih berpikir konkret.

Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain seperti ini juga selaras dengan teori perkembangan kognitif piaget, yang menyatakan bahwa anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar

lebih efektif melalui benda nyata dan pengalaman (Piaget, 2007).

Lebih lanjut, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan juga mendukung upaya internalisasi nilai-nilai keagamaan pada siswa secara tidak rata, dengan permainan, siswa dapat belajar fiqih bukan hanya sebagai hafalan, tetapi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari yang menyenangkan.

Meskipun demikian, efektivitas media ini sangat bergantung pada perencanaan guru, kesiapan alat, dan pengelolaan kelas. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perencanaan matang dan memiliki alternatif kegiatan jika terdapat kendala dalam pelaksanaan.

Semua guru harus berperan sebagai teladan dalam pembelajaran seperti yang dijelaskan di atas, karena guru adalah contoh bagi peserta didiknya apalagi dalam peningkatan pemahaman belajar di dalam kelas. Terkadang peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan malas saat mendengarkan penjelasan dari guru ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam menghadapi peserta didik bagaimana pemahaman belajar peserta didik meningkat yang awalnya pasif menjadi aktif ketika pembelajaran di dalam kelas.

Metode praktik sholat dalam pembelajaran sholat fardhu setiap metode mengajar ada kekurangan dan kelebihan, tetapi yang terpenting sebagai seorang guru adalah metode mengajar mana pun yang akan digunakan harus jelas dahulu tujuan yang akan dicapai bahan yang akan diajarkan, serta jenis kegiatan belajar peserta didik yang diinginkan. Metode ceramah adalah suatu bentuk penyajian bahan pengajaran melalui penerangan dan penuturan lisan oleh guru kepada siswa tentang suatu topik materi. Dalam ceramahnya guru dapat menggunakan alat bantu/alat peraga seperti gambar, peta, benda, barang tiruan dan lain-lain. Peran siswa dalam metode ceramah adalah mendengarkan dengan seksama dan mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan oleh guru.

Menurut Nata (2011), metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penjelasan secara langsung di hadapan peserta didik Sedangkan menurut Hamid (2014) dalam bukunya *Edutainment* mengatakan bahwa metode ceramah adalah metode yang memang sudah ada sejak adanya pendidikan." Metode ceramah ini termasuk metode yang paling banyak digunakan digunakan karena biaya murah dan mudah dilakukan, memungkinkan banyak materi yang disampaikan, adanya kesempatan bagi guru untuk menekankan bagian yang penting. Mengajar dengan metode ceramah berarti memberikan suatu informasi melalui pendengaran peserta didik, sehingga dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru dengan cara mendengarkan apa yang telah guru ucapkan. Dalam proses pembelajaran disekolah, tujuan metode ceramah adalah menyampaikan bahan yang bersifat informasi (konsep, pengertian, prinsip-prinsip) yang banyak serta luas.

Menurut Majid (2012), secara khusus metode ceramah bertujuan untuk, Membangun dasar pemikiran peserta didik melalui produk ceramah, yaitu bahan tulisan yang dihasilkan oleh peserta didik, sehingga mereka dapat

belajar dari materi tertulis yang berasal dari ceramah tersebut. Dengan demikian perlu dilakukan strategi lain yang lebih sesuai untuk pelajaran Fiqih.

Strategi pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, terutama di tingkat Sekolah Dasar. Salah satu strategi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis *games* berupa kartu bergambar dalam pembelajaran fiqih. Strategi ini dirancang untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran fiqih yang sering dianggap teoritis dan kurang menarik bagi siswa. Dengan pendekatan permainan, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami. Penggunaan kartu juga dilakukan oleh Oktaviani (2023).

Media kartu bergambar adalah jenis media yang berisi gambar yang dibuat sendiri atau diambil dari sumber lain untuk mendukung siswa dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan permainan dalam pembelajaran, media ini dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah mereka dalam memahami konsep serta menyelesaikan masalah (Harahap, 2022). Selain itu, menggunakan media kartu bergambar dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah dan cepat mengerti.

Tahap ini dilaksanakan secara klasikal dengan diselingi *ice breaking* berupa *games* yang menyenangkan. Langkah-langkah pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan bermain *games* kartu bergambar yang akan dipraktikkan di depan kelas.
- b. Menyediakan kartu bergambar di depan meja.
- c. Membuat kelompok kecil dengan sejumlah 2 orang untuk maju ke depan dalam melakukan praktik gerakan shalat fardhu.
- d. Kemudian kartu gambar diacak oleh guru dan disimpan di depan.
- e. Siswa memilih dan mengambilnya, dan kemudian setelah diambil oleh siswa lalu membuka kartu gambar tersebut dan mempraktikkannya yang ada di dalam gambar itu.

Dalam implementasinya, strategi ini melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas permainan kartu bergambar yang berisi ilustrasi dan informasi terkait materi fiqih, khususnya tentang shalat fardhu. Melalui metode ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat mereka lebih antusias dan fokus. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berpartisipasi dalam kegiatan praktik. Hal ini menunjukkan bahwa strategi ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Zainudin (2015) yang menggunakan strategi.

Hasil wawancara dengan guru sebagai informan, menunjukkan bahwa penggunaan *games* kartu bergambar memudahkan komunikasi materi karena siswa lebih cepat memahami konsep melalui visualisasi. Selain itu, siswa menjadi lebih percaya diri saat melakukan gerakan shalat karena mereka memahami urutan dan tata caranya dengan baik. Dokumentasi pembelajaran

juga menunjukkan bahwa aktivitas ini menciptakan suasana kelas yang kondusif, aktif, dan menyenangkan.

Strategi ini juga terbukti meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi fiqih. Mereka lebih sering mengajukan pertanyaan dan menunjukkan minat yang tinggi untuk mempelajari materi secara lebih dalam. Dengan demikian, bermain kartu bergambar tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman dan kemampuan melakukan praktik secara langsung dengan lebih baik. Secara keseluruhan, penerapan strategi pembelajaran melalui permainan bermain kartu bergambar pada pembelajaran fiqih di SDIT Assa'idah Kabupaten Bogor memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan partisipasi siswa. Strategi ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran fiqih di Sekolah Dasar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran melalui permainan bermain kartu bergambar terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi fiqih, khususnya tentang shalat fardhu. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mengajarkan gerakan shalat dengan benar. Selain itu, strategi ini juga membangkitkan rasa ingin tahu siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mendukung pengembangan keterampilan sosial. Oleh karena itu, strategi ini layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran fiqih di tingkat Sekolah Dasar.

Proses pembelajaran praktik sholat fardhu yang dilakukan oleh guru di Sekolah Dasar Islam Terpadu Assa'idah melibatkan beberapa metode pengajaran. Salah satunya adalah metode ceramah, di mana guru menyampaikan informasi terkait sholat fardhu, memberikan pengetahuan tentang hal-hal yang dapat membatalkan sholat, menjelaskan tata cara gerakan sholat, syarat-syarat yang harus dipenuhi sebelum melaksanakan sholat, serta cara menggunakan mukena atau sarung, dan lain-lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga jurnal ini dapat terselesaikan. Tak lupa pula penulis mengirimkan salam dan shalawat kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam ke jalan yang di ridhoi Allah SWT. Implementasi Permainan Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Fiqih Kelas 2 di SDIT Assa'idah KABUPATEN BOGOR". Terwujudnya penelitian ini tidak lepas dari partisipasi dan bantuan dari sebagian pihak oleh karena ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Joko Trimulyo, S.H., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu

- Tarbiyah dan Keguruan.
2. Bapak Samsul Huda, M.Si selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
 3. Ibu Tita Hasanah, M.Si selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL SDIT Assa'idah.
 4. Ibu Siti Fatimah S.Pd sebagai Guru Pamong mata pelajaran fiqih kelas 2 di sekolah SDIT Assa'idah.

REFERENSI

- Abdul Majid (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arifin, M. (2001). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamaroh, S. B. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harahap, D. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Bergambar Untu Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Penguasaan Kosa Kata Di kelas II di MTS Swasta Al* repository.uinsu.ac.id. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/16078>
- Negru, M. (2016). Demonstration and Observation of Teaching Methods Used in Teaching of Romanian Language and Literature. *Jurnal Plus Education*. Vol. XVI, No. 2.
- Nazar Bakri (1993). *Fiqih dan Ushul Fiqih*. Jakarta: Rajawali.
- Oktafiani, O. (2023). Penggunaan Media Permainan Kartu Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Sigentong 03. JGuruku: Jurnal Penelitian Guru, Vol 1 No 2 (2023).
- Piaget, J. (2007). *The Psychology of the Child*. Jakarta :PT Gramedia
- Rokhima, R., Khotijah, S., & ... (2019). Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar. Laplace: Jurnal <https://jurnal.unipar.ac.id/index.php/Laplace/article/view/194>
- Saputri, M. E., Dhieni, N., & Faradiba, Y. (2024). Pengembangan Pop-Up Book 3D Five Magic Words untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.251>
- Zaenudin. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada Mata pelajaran FiqH melalui penerapan strategi Bingo. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 2, Agustus 2015