

STRATEGI FUN LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMASARAN PENDIDIKAN ISLAM DI ERA 4.0

Aisyah Amalia Putri & Subiyantoro

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

amaliaputriaisyah@gmail.com ; subiyantoro@uin-suka.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to find out fun learning strategies that are designed attractively according to students' interests to achieve fun learning and potentially in improving the marketing of Islamic education in the 4.0 era. The research approach used is descriptive qualitative research. The type of research used is literature. The results of this study show that one of the characteristics of education in the 4.0 era in the learning process is learning that provides opportunities for students to learn as well as their respective interests and learning speed (student center). Islamic education in the era of 4.0 needs to disrupt itself with proper learning to maintain the existence and marketing of Islamic education throughout the ages. Fun learning strategies are steps to foster a sense of love and motivation for learners to learn. The conclusion of this study is the ability of fun learning strategies to improve the marketing of Islamic education in the 4.0 era through good management by maintaining the existence of Islamic education, designing Islamic education marketing using fun learning strategy learning models, and forming good customer loyalty to students.

Keywords: *Fun Learning, Islamic Education, 4.0 Era*

Abstrak: Tujuan Penelitian ini yaitu agar mengetahui strategi fun learning sebagai strategi yang dirancang secara menarik sesuai minat peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan serta berpotensi dalam meningkatkan pemasaran pendidikan Islam di era 4.0. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian yang digunakan adalah kepustakaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa salah satu karakteristik pendidikan di era 4.0 dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sebagaimana minat dan kecepatan belajarnya masing-masing (student center). Pendidikan Islam di era 4.0 perlu untuk mendisrupsi diri dengan pembelajaran yang tepat untuk menjaga eksistensi dan pemasaran pendidikan Islam di sepanjang zaman. Strategi fun learning merupakan langkah untuk menumbuhkan rasa cinta dan motivasi peserta didik untuk belajar. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu adanya kemampuan strategi fun learning dalam meningkatkan pemasaran pendidikan Islam di era 4.0 melalui pengelolaan yang baik dengan mempertahankan eksistensi pendidikan Islam, mendesain pemasaran pendidikan Islam menggunakan model pembelajaran strategi fun learning, serta membentuk loyalitas pelanggan yang baik kepada peserta didik.

Kata Kunci: Fun Learning, Pendidikan Islam, Era 4.0

PENDAHULUAN

Islam sebagai agama *robmatan lil a'lamin* telah datang sebagai solusi agar manusia mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat. Islam merupakan agama penyempurna dari agama-agama sebelumnya. Penerapan ibadah merupakan unsur rasa syukur dan bentuk pengabdian seorang hamba kepada tuhan-Nya dalam beragama (DPPAI, 2015). Seperti halnya nilai ibadah sholat, terdapat unsur pembelajaran bagaimana menyampaikan salam kepada sesama, melatih kedisiplinan, kefokuskan, serta menghargai waktu. Contoh lainnya pada nilai ibadah zakat, terdapat unsur rasa kasih sayang, tolong menolong, menghargai sesama dan lain sebagainya (Ramayulis, 2015).

Pendidikan berperan membentuk kepribadian manusia yang lebih baik, mengubah pemahaman yang tidak tahu menjadi tahu, memperkaya wawasan, dan menebarkan kebermanfaatn untuk mengubah lingkungan sekitar (Zidniyati, 2019). Maka tak jarang dikatakan bahwa negara yang maju bergantung pada kualitas pendidikan itu sendiri. Dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun Pasal 3, yang berbunyi : “Pendidikan nasional berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”(Yunof Candra, 2019). Oleh sebab itulah, pendidikan Islam sangat diperlukan sebagai asas pengembangan kecerdasan intelektual, emosional, serta spiritual. Pendidikan Islam sangat berpengaruh dalam interaksi sosial serta sebagai langkah untuk mewujudkan cita-cita pendidikan nasional. Karenanya, pendidikan Islam erat kaitannya dalam pembentukan watak manusia yang beriman, berakhlak, dan bertakwa kepada tuhan yang Maha esa (Nirwani Jumala & Abubakar, 2019). Melihat pentingnya pendidikan Islam yang berpengaruh pada karakter dan moral bangsa, seharusnya para pendidik agama Islam memiliki bekal profesional untuk mewujudkan nilai-nilai Islam kepada peserta didiknya. Baik dari segi tujuan, kurikulum, sistem pendidikan, metode, dan materi.

Realita yang ada, pendidikan Islam belum mampu menunjang eksistensinya. Pendidikan Islam masih dipandang sebelah mata dengan pemikiran ortodoks yang mempertahankan pembelajaran konvensional. Akibatnya, pembelajaran pendidikan Islam terlihat monoton, membosankan, dan pasif. Selain itu, keterbatasan pendidik dalam

menguasai metode pembelajaran yang variatif, kurangnya penguasaan strategi pembelajaran yang inovatif, gaji guru yang relatif rendah, serta rendahnya motivasi guru untuk menerapkan pembelajaran yang kreatif. Adapun problematika pada peserta didik yaitu menurut Slameto (Amma, 2018). Permasalahan pada peserta didik terbagi pada dua faktor yaitu: *Pertama*, masalah internal meliputi aspek jasmaniah yaitu fisik peserta didik, aspek psikologis yaitu keadaan mental, potensi, serta penalaran, aspek kelelahan yaitu lelah fisik ataupun psikis peserta didik. *Kedua*, masalah eksternal yang disebabkan faktor keluarga meliputi latar belakang pendidikan, ekonomi, serta kebiasaan keluarga. Faktor sekolah meliputi media, metode, kurikulum, relasi, disiplin sekolah, sarana, waktu, kondisi fisik sekolah, dan tugas. Selanjutnya faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, teknologi dan teman bermain.

Melihat problematika yang ada, pendidikan Islam memiliki tantangan dalam menyongsong peradaban. Kehidupan yang dinamis mendorong pendidikan Islam untuk beradaptasi dan berevolusi sesuai perkembangan zaman. Pendidikan Islam memerlukan strategi baru agar tetap kokoh dan diminati di kalangan masyarakat.

Era 4.0 merupakan era disrupsi dengan penggunaan serba teknologi dan digitalisasi yang memungkinkan adanya ilmu pengetahuan, informasi dan komunikasi serba cepat tanpa batasan ruang dan waktu (Dwiyama, 2021). Karakteristik peserta didik pun berpengaruh dengan hadirnya era 4.0 yang menuntut mereka untuk berpikir kritis, pemecahan masalah yang komprehensif, kreativitas, manajemen manusia, berkolaborasi, kecerdasan emosional, penilaian dan pengambilan keputusan (Siswati, 2019). Bahan pembelajaran seyogyanya memberikan desain yang lebih otentik untuk menghadapi tantangan agar membangun peserta didik untuk mampu berkolaborasi, menciptakan solusi, memecahkan masalah pelajaran. Pemecahan masalah mengacu pada pertanyaan serta peserta didik menemukan jawaban yang selanjutnya dapat dicari pemecahan permasalahan dalam konteks pembelajaran menggunakan sumber daya informasi yang tersedia (Fernandes, 2019).

Beragam terobosan metode dengan menstimulus kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dalam konteks hidup yang akan dihadapinya, seperti: *problem-based learning*; *inquiry-based learning*; pendekatan pembelajaran *science, technology, engineering, arts, dan mathematics* (STEAM) (Siswati, 2019). Namun disini, penulis tertarik untuk memilih strategi *fun learning* sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan pemasaran pendidikan Islam. Karena dalam

strategi fun learning memiliki konsep pembelajaran yang menyenangkan serta loyalitas yang disesuaikan dengan kebutuhan mental dan minat peserta didik (Syahrul, 2017). Penerapan strategi pembelajaran *fun learning* memiliki konsep yang dinamis dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Seperti pemanfaatan pembelajaran berbasis digital yang di desain secara menarik, meningkatkan ketrampilan anak, mengasah daya kritis anak, serta melatih peserta didik agar mampu berkolaborasi dan bekerja sama (Alwahidi et al., 2021). Karakteristik strategi pembelajaran tersebut yang tentunya sangat dibutuhkan di era 4.0.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi *fun learning* dalam meningkatkan pemasaran pendidikan Islam di era 4.0. Fenomena saat ini, pembelajaran menggunakan strategi *fun learning* memiliki tingkat pemasaran yang baik, pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, diminati oleh kalangan masyarakat serta memberikan kesejahteraan bagi pengajarnya. Strategi *fun learning* mampu memberikan harapan serta meningkatkan pemasaran pendidikan Islam menjadi lebih baik dari segi metode, sistem, materi, dan kurikulum.

METODE

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif karena penelitian ini mengkaji *strategi fun learning* dalam meningkatkan pemasaran pendidikan Islam di era 4.0. Jenis penelitian yang digunakan adalah kepustakaan. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan sumber pustaka berupa buku, artikel, karya ilmiah yang bertujuan untuk merancang kerangka pemikiran dan menemukan informasi sebagai bentuk mengumpulkan data dan memperoleh jawaban dari hasil penelitian.

Analisis data yang digunakan yaitu *content analysis*, dengan prosedur reduksi data sebagai wujud pemilihan data yang berhubungan dengan pembahasan penelitian yang berakhir dengan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Fun Learning

Strategi *fun learning* merupakan pembelajaran yang dirancang secara menarik sesuai minat peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Startegi ini

merupakan langkah untuk menumbuhkan rasa cinta dan motivasi peserta didik untuk belajar (Syahrul, 2017). Menurut Meirer dalam Syahid, arti *fun* dalam kalimat *fun learning* dimaknai sebagai mendorong minat yang menghadirkan keterlibatan penuh dalam mewujudkan makna serta pemahaman yang membahagiakan peserta didik (Sari & Idrus, 2021).

Model pembelajaran strategi *fun learning* yaitu menciptakan suasana hangat dan menyenangkan yang dibentuk ketika proses pembelajaran dengan mengupayakan perubahan pribadi peserta didik secara individu dan kompherensif. Melalui suasana hangat memberikan efek pembelajaran yang efektif dan partisipatif (Muttaqin et al., 2021).

Konsep strategi *fun learning* bukan sekedar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan mengabaikan kontrol dalam prosesnya. Namun, pembelajaran strategi *fun learning* memerlukan desain pembelajaran yang terstruktur. Dalam karakteristik pembelajaran strategi *fun learning* akan muncul minat dan motivasi yang tinggi untuk belajar, penerapan dalam suasana pembelajaran akan dibuat senyaman mungkin agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Alwahidi et al., 2021).

Bobbi DePorter menyatakan bahwa strategi *Fun learning* yaitu strategi yang diterapkan untuk mewujudkan lingkup belajar yang efektif, melalui penerapan kurikulum, pemberian materi yang memudahkan kegiatan belajar agar prestasi peserta didik memperoleh perbaikan dalam pembelajarannya (Sofiyah et al., 2020). Seperti pemberian *ice breaking* ketika pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan kebuntuan suasana, yang diupayakan melalui bernyanyi, bermain, bercerita, dan lain sebagainya. Kemudian pemanfaatan media berbasis teknologi maupun digitalisasi, sehingga era saat ini bermunculan platform pembelajaran, seperti *kahoot*, *quizizz*, *edpuzzle*, dan lain sebagainya. Kemudian, pemberian pembelajaran berbasis *art and craft*, seperti mengerjakan *wroksheet*, prakarya, dan lainnya (Alwahidi et al., 2021). Dampak positif yang terjadi yaitu peserta didik memiliki semangat belajar, suportif, pemahaman materi yang baik, termotivasi untuk selalu belajar, serta menumbuhkan *chemistry* dengan guru yang mewujudkan rasa aman dan nyaman (Syahrul, 2017).

Pemaparan diatas menjelaskan bahwa strategi *fun learning* memiliki nilai loyalitas yang tinggi meliputi model pembelajaran, konsep, karakteristik pembelajaran, dan strategi pembelajaran terhadap perkembangan peserta didik. Karena pembelajaran berpusat pada minat dan suasana peserta didik yang dikelola dengan menarik dan menyenangkan.

Pendidikan Islam di Era 4.0

Pendidikan Islam yaitu suatu pendidikan yang begitu penting bagi kehidupan manusia dengan memiliki hubungan yang kuat pada segala potensi yang dimiliki, memperbaiki suatu peradaban sosial masyarakat demi menyongsong kemajuan bangsa. Pendidikan juga sebuah sistem yang mampu membuka kontribusi paradigma baru (Ningsih, 2019). Menurut Fazrul Rahman, Pendidikan Islam adalah yang mendasar pada Al-Quran sebagai upaya membina manusia agar memiliki jiwa yang kreatif untuk memanfaatkan sumber alam dalam nilai kebaikan (Saihu, 2020).

Tujuan pendidikan Islam yaitu membimbing, mengarahkan, dan mendidik manusia untuk memahami dan mengamalkan ajaran Islam sehingga diharapkan terbentuk pada manusia yang mempunyai kecerdasan berpikir (IQ), kecerdasan emosional (EQ) serta mempunyai kecerdasan Spiritual (SQ) yang mengupayakan pembentukan akhlak mulia sebagai perisai kehidupan menuju kejayaan dunia dan akhirat (Ningsih, 2019).

Era 4.0 pada prinsipnya yaitu memanfaatkan fungsi digitalisasi manufaktur serta teknologi yang mempengaruhi integrasi informasi dari berbagai sumber dan lokasi. Pemanfaatan informasi digitalisasi tersebut dilakukan untuk menggerakkan manufaktur dan distribusi fisik (Raza et al., 2020). Kebiasaan pada dunia internet menjadi keakraban dengan teruntuk generasi millennial yang sewajarnya telah tumbuh di era teknologi kepintaran buatan (*artificial intelligence*). Generasi millennial lebih berminat pada lingkungan kerja dengan ciri yang terbuka serta memiliki waktu fleksibel, situasi tersebut menuntut informasi bersifat instan (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Salah satu karakteristik unik pada industri 4.0 yaitu pemanfaatan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence*. Salah satu contohnya yaitu pemanfaatan robot sebagai upaya menggantikan tenaga manusia yang lebih inovatif, efektif, serta efisien (Raza et al., 2020).

Pendidikan Islam di era 4.0 perlu untuk usaha mendisrupsi diri jika ingin memperkuat eksistensinya. Makna mendisrupsi diri yaitu menyesuaikan dengan perkembangan serta kebutuhan masyarakat yang berorientasi pada masa depan. Muhadjir Efendy dalam pidatonya mengungkapkan bahwa diperlukan adanya rekonstruksi sistem sekolah, peningkatan kapasitas, dan profesionalisme pengajar, kurikulum yang bergerak maju, sarpras yang terjamin, serta teknologi pembelajaran yang muktakhir supaya pendidikan nasional mampu beradaptasi dengan dinamika zaman (Syakhrani, 2019).

Mengenai hal tersebut, Drijvers, Boon, and Van Reeuwijk berpendapat, diperlukan tiga fungsi didaktik dari teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam, diantaranya: (1)

Technology for doing, berguna sebagai alat pengganti media kertas dan pensil dalam proses pembelajaran. (2) *Technology for practicing skills*, berguna untuk lingkungan belajar sebagai upaya mengasah keterampilan, (3) *Technology for developing conceptual understanding*, berguna untuk lingkungan belajar sebagai wujud mengembangkan pemahaman konseptual. Jika teknologi dikelola dengan baik ke dalam pembelajaran, akan berdampak pada pola pembelajaran yang inovatif, mutakhir, dan menyenangkan (Priyanto, 2020). Kemudian Latip berpendapat, setidaknya terdapat 4 kompetensi yang perlu dimiliki oleh pengajar di era 4.0, diantaranya 1) pengajar diharuskan dapat menjalankan penilaian secara komprehensif; 2) pengajar diharuskan memiliki kompetensi abad 21 berupa akhlak mulia serta literasi; 3) pengajar diharapkan dapat menyusun modul sesuai passion siswa, 4) pengajar diharuskan memiliki kemampuan kreativitas dalam mendesain pembelajaran yang inovatif (Rahman & Nuryana, 2019).

Menurut Firman, karakteristik pendidikan di era 4.0 dalam proses pembelajaran meliputi: (1) Pembelajaran yang berbasis pada pendekatan peserta didik berupa minat dan kemampuan kecepatan belajar mereka (*student center*); (2) Upaya mengembangkan potensi peserta didik dengan menggali pengetahuan melalui sumber ataupun informasi secara mandiri dengan memanfaatkan internet, sebagai wadah bagi mereka untuk belajar sepanjang hayat (*life-long learning*) dalam pembelajaran; (3) Memanfaatkan infrastruktur ICT dan perangkat pembelajaran virtual untuk mewujudkan fleksibilitas bagi peserta didik agar mendapatkan sumber belajar yang berkualitas, merekam data, menganalisis data, dan menyusun laporan dan melakukan presentasi; (4) Membiasakan belajar hands-on melalui metode pembelajaran yang dinamakan "*flipped classroom*", dengan metode ini peserta didik mempelajari aspek teoretik pengetahuan di rumah dan melakukan praktik di kelas. Metode ini membangun kebiasaan dan kemampuan belajar mandiri (*self-learning*), sekaligus memberikan waktu belajar yang fleksibel bagi pembelajaran di sekolah untuk pengembangan kompetensi; (5) Membentuk ketrampilan *soft-skills*, *critical thinking*, kreativitas, dan *problem solving*, khususnya pada pemecahan masalah otentik dan non-rutin; (6) Kerja sama serta berinteraksi sosial menjadi pendekatan primer yang dipergunakan dalam pembentukan kompetensi, untuk memperkenalkan budaya kerja pada lingkup industri serta dunia kerja abad ke-21. (7) Memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran dengan model *blended learning*, yang memungkinkan peserta didik berinteraksi, berkolaborasi serta saling belajar satu sama lain dalam bentuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh (Lukum, 2019).

Berdasarkan pembahasan diatas, untuk mencapai pendidikan Islam di era 4.0, diperlukan penerapan pembelajaran yang saling berintegrasi dengan teknologi.

Strategi *Fun Learning* dalam Meningkatkan Pemasaran Pendidikan Islam di Era 4.0

Strategi adalah suatu terobosan secara kompherensif yang berhubungan mengenai implementasi ide, perencanaan, dan pelaksanaan suatu kegiatan dalam kurun waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang efektif (Fathurrochman et al., 2021). Dalam strategi *fun learning* terdapat relevansi karakteristik terhadap pengembangan tujuan pendidikan Islam di era 4.0 diantaranya: (1) Pembelajaran yang dibentuk sesuai dengan psikologi peserta didik, artinya sesuai dengan suasana, minat, dan kemampuan belajar peserta didik tanpa penuh paksaan; (2) Basis pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas, ketrampilan, berpikir kritis peserta didik melalui media dan materi belajar yang variatif berupa *blanded learning*. Sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta memotivasi belajar peserta didik; (3)Menjadikan setiap individu berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan berkolaborasi antar peserta didik maupun pengajar sehingga terciptanya loyalitas pembelajaran serta menumbuhkan jiwa spiritualitas peserta didik.

Melihat kompetensi relevansi strategi *fun learning* dengan pendidikan Islam di era 4.0, akan memanimalisir problematika pendidikan Islam yang ada. Selain itu, pendidikan Islam turut mempertahankan eksistensinya dengan pengelolaan yang baik agar pendidikan Islam tetap hidup di sepanjang zaman. Adapun strategi *fun learning* dalam meningkatkan pemasaran pendidikan Islam di era 4.0 yaitu: *Pertama*, mengambil konsep pemikiran dari istilah Rhenald Kasali (Hambali & Mu'alimin, 2021), agar pendidikan Islam tetap terjaga eksistensinya dengan mengupayakan melalui tiga langkah sebagai berikut: 1) *Disruptive mindset*. Maksudnya adalah para pemangku pendidikan Islam seyogyanya mempunyai keahlian berpikir tangkas dan responsif. Menilik secara tegas, lembaga pendidikan Islam saat ini berada pada situasi perkembangan IPTEK yang begitu cepat. Kecepatan merespons merupakan hal yang sangat krusial bagi masyarakat di era disrupsi ini. Apabila pendidikan Islam memiliki kemampuan merespons cepat, maka mampu membentuk minat dan kebutuhan masyarakat, serta akan menjuarai persaingan. 2) *Self-Driving*. Lembaga pendidikan Islam perlu mendesain dan mempunyai sumber daya manusia bermental pengemudi yang baik, serta tidak sekadar penumpang. Oleh sebab itu, sumber daya

manusia pendidikan Islam mengharuskan *open minded*, responsif, tanggap, tepat membaca dan memanfaatkan situasi serta mempunyai moralitas yang tinggi, serta dapat bekerja secara cerdas, efektif, inovatif, dan efisien. 3) *Reshape or Create*. Maksudnya yaitu dalam mengelola pendidikan Islam di era Revolusi Industri 4.0 ini, setiap lembaga pendidikan Islam perlu adanya untuk mempertahankan konsep konvensional yang masih baik dan relevan, namun juga merekonstruksi konsep baru yang sesuai perkembangan zaman (*reshape*). Selain itu, melakukan inovasi strategi manajemen secara mutakhir dan lebih baik dari konsep sebelumnya (*create*). Salah satu contohnya yaitu memanfaatkan teknologi dan digitalisasi dalam proses pembelajaran. Apabila pembelajaran yang baru lebih baik dan efektif daripada pembelajaran yang lama, maka cara baru lebih baik untuk dipertahankan.

Melalui penerapan strategi *fun learning* serta pendidikan Islam yang selalu bergerak menyesuaikan zaman akan berpengaruh dalam meningkatkan minat dan pemasaran pendidikan Islam. Apabila konsep ini dijalankan, pendidikan Islam dapat memberikan harapan yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Kedua, mendesain pemasaran pendidikan Islam menggunakan model pembelajaran strategi *fun learning* secara *online* maupun *offline*. Melalui pemaparan diatas, perlu diketahui bahwasanya strategi *fun learning* memiliki relevansi karakteristik yang sama di era 4.0 dan dapat diterima oleh generasi milenial. Adapun contoh pembelajaran menggunakan strategi *fun learning* secara *offline* yaitu mengawali dengan berdiskusi bersama dengan peserta didik untuk menentukan pembelajaran yang diinginkan mereka. Seperti membuat prakarya yang terdapat unsur materi yang diajarkan. Misalnya, jika pembelajaran dengan usia anak-anak dapat membuat permainan menanam wortel yang terdapat unsur pembelajaran huruf hijaiyyah. Apabila peserta didik berusia remaja, maka salah satu pembelajaran yang dapat dibuat yaitu *stand rolling* ataupun *market day* sebagai bentuk pembelajaran yang meresapi jual beli, yang didalamnya terdapat unsur materi pendidikan Islam. Sehingga peserta didik terlatih untuk disiplin, rapi, sopan santun, jujur, serta menerapkan akhlak mulia lainnya. Dan inilah proses pembelajaran yang akan menghidupkan jiwa spiritualitas peserta didik, demi mewujudkan pendidikan Islam di era 4.0. Adapun contoh pembelajaran *online* menggunakan strategi *fun learning* yaitu membentuk pembelajaran dengan mendesain secara unik dan menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh. Saat ini, banyak sekali *digital platform* yang membantu kegiatan pembelajaran agar menarik, seru, dan dicintai peserta didik, seperti *kaboot*, *quiziz*, *wordwall.Net*, dan lain sebagainya.

Ketiga, membentuk loyalitas pelanggan yang baik kepada peserta didik, salah satunya menggunakan *strategi fun learning*. Dalam menyusun strategi pemasaran, setiap instansi seyogyanya berorientasi pada pelanggan serta permasalahan yang dibutuhkan untuk menciptakan produk yang diminati oleh kalangan masyarakat (Anggraini & Budiarti, 2020). Telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, bahwasanya tujuan *fun learning* menjadikan pembelajaran yang asyik, menarik, dan menyenangkan yang disesuaikan oleh kemampuan dan minat peserta didik.

Adapun maksud loyalitas pelanggan yaitu komitmen konsumen secara konsisten untuk berlangganan yang berkesinambungan karena adanya kesetiaan dalam menggunakan pembelian produk ataupun jasa terpilih (Gultom et al., 2020). Strategi pembelajaran *fun learning* memiliki karakteristik yang fleksibel dalam pembelajaran. Bahkan banyak diminati oleh peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dalam salah satu penelitian dalam “*Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*” yang berjudul “Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode *Fun Learning* pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur” diteliti oleh Alwahidi, dkk. Dari hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, implementasi strategi *fun learning* dapat memberikan kesan yang baik pada peserta didik yang disimpulkan sebagai berikut: (1) Selalu menyambut baik dengan terciptanya motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. (2) Peserta didik mengakui lebih minat menggunakan strategi *fun learning* ketika belajar karena lebih bisa memahami isi materi dan mencegah kebosanan serta rasa jenuh teratasi disebabkan adanya *ice breaking* di sela aktivitas pembelajaran. (3) Testimoni para orangtua yang baik dan supportif terhadap penerapan strategi *fun learning* yang memberikan kesan bahwa adanya minat dan kesenangan dalam kegiatan belajar anak-anak mereka dibandingkan sebelum diperkenalkan strategi *fun learning* (Alwahidi et al., 2021).

Dapat disimpulkan, strategi *fun learning* memberikan pemasaran pendidikan Islam yang efektif dengan jangkauan pemasaran yang luas dan memiliki daya konsistensi loyalitas pelanggan yang tinggi tanpa menghilangkan tujuan dari pendidikan Islam itu sendiri, yang bermaksud membangun jiwa spiritualitas peserta didik. Bentuk implementasi strategi *fun learning* telah berkontribusi pada ketrampilan pengajar dalam membentuk kreativitas model pembelajaran serta memberikan kesuksesan dalam pemasaran pendidikan Islam. Hal tersebut dibuktikan pada lembaga formal maupun informal, diantaranya: *Islamic Montessori*

School Brainy Bunch Jakarta, Budi Mulia Dua *Islamic Montessori Kindergarten*, Lembaga Private Kak Uqoy, Lembaga Private Alifbata, Lembaga Private Binar Quran dan lain sebagainya.

KESIMPULAN

Strategi *fun learning* merupakan pembelajaran yang dirancang secara menarik sesuai minat peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Strategi ini merupakan langkah untuk menumbuhkan rasa cinta dan motivasi peserta didik untuk belajar. Pendidikan Islam di era 4.0 perlu untuk turut mendisrupsi diri jika ingin memperkuat eksistensinya. Mendisrupsi diri berarti menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat serta berorientasi pada masa depan.

Adapun temuan pokok dalam penelitian ini yaitu strategi *fun learning* memiliki relevansi karakteristik dengan pendidikan Islam di era 4.0. Bentuk strategi *fun learning* dalam meningkatkan pemasaran pendidikan Islam di era 4.0 diantaranya: *Pertama*, mempertahankan eksistensi pendidikan Islam dengan upaya pengelolaan yang baik seperti istilah yang diungkapkan oleh Renald Kasali, yaitu: *disruptive mindset, self-driving, reshape or create*. *Kedua*, mendesain pemasaran pendidikan Islam menggunakan model pembelajaran strategi *fun learning* secara *online* maupun *offline*. *Ketiga*, membentuk loyalitas pelanggan yang baik kepada peserta didik, salah satunya menggunakan *strategi fun learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwahidi, A. A., Sani, M. I., Dewi, A. M., Darmawangsa, S. S., Alawiyah, T. N. A., Rohimah, S., Imtihan, Z., Hasmiati, W., Mustapida, H., & Sukenti, K. (2021). Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 123. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.682>
- Amma, T. (2018). Problematika Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 71. <https://doi.org/10.30599/jpia.v5i2.516>
- Anggraini, F., & Budiarti, A. (2020). Pengaruh Harga, Promosi, Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Loyalitas Pelanggan Dimediasi Kepuasan Pelanggan Pada Konsumen Gojek. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 08(3), 87.
- DPPAI, T. (2015). *Pilar Subtansial Islam* (Cet.III). DPPAI UII.
- Dwiyama, F. (2021). Pemasaran Pendidikan Menuju Era Revolusi Industri 5.0. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(1), 25.
- Fathurrochman, I., Endang, E., Bastian, D., Ameliya, M., & Suryani, A. (2021). Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan Dalam Meningkatkan Nilai Jual Madrasah Aliyah Riyadus

- Sholihin Musirawas. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.15575/ISEMA.V6I1.9471>
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.157>
- Gultom, D. K., Arif, M., & Fahmi, M. (2020). Determinasi Kepuasan Pelanggan Terhadap Loyalitas Pelanggan Melalui Kepercayaan Dedek. *MANEGGGIO: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 3(2), 173. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30596%2Fmaneggio.v3i2.5290>
- Hambali, M., & Mu'alimin. (2021). Manajemen Pendidikan Islam Kontemporer: Strategi Pengelolaan Pendidikan Islam di Era Industri 4.0. In *IRCisod*. <http://digilib.iain-jember.ac.id/id/eprint/1045>
- Lukum, A. (2019). Pendidikan 4 . 0 Di Era Generasi Z : Tantangan Dan Solusinya. *FKIP Universitas Mulawarman*, 2(0), 3. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/kpk/article/view/329>
- Muttaqin, A. I., Fadlulallah, M. E., & Rohma, P. S. (2021). Pengaruh Model Fun Learning dengan Super Memori terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Mts Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari. *Tarbiyatuna*, 5(2), 144–157.
- Ningsih, T. (2019). Peran Pendidikan Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Revolusi Industri 4.0 Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Banyumas. *Jurnal Insania*, 24(02), 220–231. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/insania.v24i2.3049>
- Nirwani Jumala, N. J., & Abubakar, A. (2019). Internalisasi Nilai-Nilai Spiritual Islami Dalam Kegiatan Pendidikan. *Jurnal Serambi Ilmu*, 20(1), 163. <https://doi.org/10.32672/si.v20i1.1000>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 70. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Priyanto, A. (2020). Pendidikan Islam dalam Era Revolusi Industri 4.0. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 83. <https://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9072>
- Rahman, A., & Nuryana, Z. (2019). Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, 1(1), 34. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8xwp6>
- Ramayulis. (2015). *Ilmu Pendidikan Islam*. Kalam Mulia.
- Raza, E., Sabaruddin, L. O., & Komala, A. L. (2020). Manfaat dan Dampak Digitalisasi Logistik di Era Industri 4.0. *Jurnal Logistik Indonesia*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.31334/logistik.v4i1.873>
- Saihu. (2020). Konsep Pembaharuan Pendidikan Islam Menurut Fazlurrahman. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 84–85. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v2i1.76>
- Sari, N., & Idrus, A. Al. (2021). Pengembangan Yayasan Rumah Ilmu Melalui Penambahan Program Pembelajaran Dan Pengaplikasian Metode Pembelajaran Fun Learning di Desa Nijang. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i1.589>
- Siswati, S. (2019). Pengembangan Soft Skills Dalam Kurikulum Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 270.

<https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i2.1240>

- Sofiyah, N., Widiatsih, A., & Kustiyowati. (2020). Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Nurya Bil Ilma Jember Fun Learning Through Meronce Activities To Train Fine Motorcycle At 4-6 Years Age At Tk. *JETI: Journal of Education Technology and Inovation*, 3(2), 52. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jeti.v2i2.580>
- Syahrul, S. (2017). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Konfiks: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 65. <https://doi.org/10.26618/jk.v3i1.385>
- Syakhrani, A. W. (2019). Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam Di Era 4.0. *CBJIS: Cross-Border Journal of Islamic Studies*, 1(2), 65. <https://doi.org/10.37567/siln.v1i2.90>
- Yunof Candra, B. (2019). Problematika Pendidikan Agama Islam. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 134–153. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.21>
- Zidniyati. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(1), 47. <https://doi.org/10.29062/TARBIYATUNA.V3I1.199>