

Fun Learning

Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era 4.0

Di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta



Oleh: Aisyah Amalia Putri

NIM: 21204011058

TESIS

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk

Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2023



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1364/Un.02/DT/PP.00.9/06/2023

Tugas Akhir dengan judul : *FUN LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PAI ERA 4.0 DI LEMBAGA KA UQOY PRIVATE YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AISYAH AMALIA PUTRI, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 21204011058
Telah diujikan pada : Rabu, 10 Mei 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Sabarudin, M.Si
SIGNED

Valid ID: 6477e72d2591f



Penguji I

Prof. Dr. H. Sangkot Sirait, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 647860184c7e9



Penguji II

Dr. Hj. R Umi Baroroh, S.Ag, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6477d2ed2c42c



Yogyakarta, 10 Mei 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 647d8727053fc

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Aisyah Amalia Putri, S.Pd.**
NIM : 21204011058
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : PAI

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 18 April 2023

Saya yang menyatakan



Aisyah Amalia Putri, S.Pd.
NIM: 21204011058

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aisyah Amalia Putri
NIM : 20214011058
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam tesis saya ini tidak menuntut kepada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata dua saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Yogyakarta, 18 April 2023

Saya yang menyatakan



Aisyah Amalia Putri

NIM 21204011058

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Aisyah Amalia Putri, S.Pd.**
NIM : 21204011058
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : PAI

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 18 April 2023
Saya yang menyatakan



Aisyah Amalia Putri, S.Pd.
NIM: 21204011058

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul

EFEKTIVITAS *FUN LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PAI ERA 4.0 DI LEMBAGA KA UQOY PRIVATE YOGYAKARTA

yang ditulis oleh :

Nama : **Aisyah Amalia Putri, S.Pd.**
NIM : 21204011058
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : PAI

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 17 April 2023

Pembimbing



Dr. H. Sabarudin, M.Si.

NIP. 196804051994031003

MOTTO

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ عَلَىٰ غَيْرِ شَاكِلَتِكُمْ فَإِنَّهُمْ مَخْلُوقُونَ لِزَمَانٍ غَيْرِ زَمَانِكُمْ

"Didiklah anak-anakmu dengan cara yang berbeda denganmu, karena mereka diciptakan untuk zaman yang berbeda dengan zamanmu."

(Ali Bin Abi Thalib)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Ahmad Syauqi Ibrahim, *Mu'jamu 'Alamu Al-Insani Fi Dhu'i Al-Qur'an Wa Al-Sunnah (Fi Manzharin "Ilmiyin Bahtsi): Al-Juz" Al-Thani* (Mesir: Nahdet Misr Publishing Group, 2012), hlm. 84.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis Persembahkan untuk Almamater Tercinta

Program Magister Pendidikan Agama Islam

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi huruf Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0534b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bâ"	B	Be
ت	Tâ"	T	Te
ث	Sâ	Ŝ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Hâ"	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khâ"	Kh	ka dan ha
د	Dâl	D	De
ذ	Zâl	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Râ"	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sâd	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dâd	D	de (dengan titik di bawah)

ط	tâ"	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	za"	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	„ain	' _	Apostrof terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fâ"	F	Ef
ق	Qâf	Q	Qi
ك	Kâf	K	Ka
ل	Lâm	L	„el
م	Mîm	M	„em
ن	Nûn	N	„en
و	Wâwû	W	W
ه	hâ"	H	Ha
ء	Hamzah	' _	Apostrof
ي	yâ"	Y	Ya

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A

اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
آ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
آي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
آو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
هَوَّلَ : *hauला*

C. Maddah

Maddah atau panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ... ا...ِ	<i>Fathah dan alif</i> <i>atau ya</i>	a	A dan garis di atas

ى	<i>Kasrah dan ya</i>	I	I dan garis di atas
و	<i>Dammah dan wau</i>	u	U dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : mata
رَمَى : rama
قَيْلَ : qila
يَمُوتُ : yamutu

D. *Ta marbūṭah*

Alih aksara untuk *ta marbutah* (ة atau ة) ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah* dengan *t* sedangkan *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun dengan *h*.

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, *ta marbutah* itu dialihaksarakan dengan *h*. Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fadilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

E. *Syaddah*

Huruf konsonan yang memiliki tanda *syaddah* atau *tasydid*, yang dalam abjad Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda). Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجِّينَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعِمَّ : *nu‘ima*

عُدُوْا : *‘aduww*

Jika huruf ي bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِ -), ia dialihaksarakan seperti huruf maddah i>. Contoh:

عَلِيٍّ : *‘Ali*

عَرَبِيٍّ : *‘Arabi*

F. Kata sandang

Kata sandang dalam abjad Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam maarifah). Dalam pedoman alih aksara ini, kata sandang dialihaksarakan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu (bukan asy-syamsu)*

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah (bukan az-zalزالah)*

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilad*

G. Hamzah

Aturan alih aksara huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila

hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena ia berupa alif dalam tulisan Arab. Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*
التَّوَّء : *an-nau'*
شَيْء : *syai'un*
أَمْرٌ : *umirtu*

H. Penulisan kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

Kata, istilah, atau kalimat Arab yang dialihaksarakan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia tidak lagi ditulis menurut cara alih aksara di atas. Misalnya kata Al-Qur'an (dari al-Qurān), *Sunnah*, *khusus*, dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, mereka harus dialihaksarakan secara utuh, contoh:

Fi Zilal al-Qur'an,

Al-Sunnah qabl al-tadwin, dan

Al-'Ibarat bi 'umum al-lafz la bi khusus al-sabab.

I. *Lafz al-Jalalah*

Lafz { al-jala>lah (lafal kemuliaan) “Allah” (الله) yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), dialihaksarakan tanpa huruf hamzah (hamzah wasal).

Contoh: دِينُ اللَّهِ بِاللَّهِ
 dinullah billah

Adapun ta marbutah di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz aljalalah* dialihaksarakan dengan huruf *t*. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ hum fi rahmatillah

J. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam alih aksaranya, huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman Ejaan yang Disempurnakan (EyD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (catatan kaki, daftar pustaka, catatan dalam kurung, dan daftar referensi). Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-lazi unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusi

Abu Nasr al-Farabi

Al-Gazali

Al-Munqiz min al-Dalal



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Aisyah Amalia Putri, NIM. 21204011058. *Fun learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era 4.0 Di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta. Tesis. Yogyakarta: Program Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Problematika yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran PAI berupa kurangnya motivasi dalam mempelajari materi, keterbatasan pemahaman terhadap konsep agama, serta kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, minimnya kreativitas pengajar dalam mengembangkan metode pembelajaran. Fokus penelitian ditujukan untuk merumuskan penggunaan *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0, mengidentifikasi implementasi *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0, dan menganalisis kelebihan dan kekurangan *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengambilan informan menggunakan *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif model Miles dan Huberman berupa koleksi data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Uji keabsahan data dalam penelitian menggunakan teknik triangulasi berupa triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan; alasan metode *fun learning* digunakan dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private yaitu memiliki variasi dalam proses pembelajaran, peserta didik mampu mengerti, mengingat, memiliki rasa senang, dan terampil melalui pembelajaran *fun learning*, dan *fun learning* dalam pembelajaran PAI mampu melibatkan keaktifan peserta didik dalam pengembangan *skill* sensorik dan motorik mereka. Dalam implementasinya, pengajar menggunakan konsep *fun learning* berupa memasuki dunia peserta didik sebagai langkah pertama, pengajar menggunakan media belajar dan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, kreatif, dan inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi Pendidikan Agama Islam, dan pengajar juga menyajikan materi PAI melalui lagu-lagu Islami dalam kegiatan inti pembelajaran. Kelebihan *fun learning* dalam pembelajaran PAI di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, percaya diri, kreativitas, dan berpikir kritis peserta didik, menyebabkan peserta didik lebih fokus, aktif, dan semangat dalam memahami materi, serta membantu pembentukan etika peserta didik dalam pembelajaran. Adapun kekurangannya yaitu kurangnya penerapan adab belajar perspektif Islam, kesulitan dalam menilai pencapaian pembelajaran, keterbatasan waktu dan pemikiran kreatif pengajar dalam persiapan dan pelaksanaan metode *fun learning*, serta kesulitan dalam penyesuaian antara metode *fun learning* dan fokus yang dianjurkan dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: *Fun Learning*, Pendidikan Agama Islam, Era 4.0.

ABSTRACT

Aisyah Amalia Putri, NIM. 21204011058. Fun Learning in Islamic Religious Education Learning in the Era of 4.0 at Ka Uqoy Private Yogyakarta Institution. Thesis. Yogyakarta: Master's Program in Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

The problems faced by students in learning Islamic Education are the lack of motivation to learn the material, limited understanding of religious concepts, and lack of active involvement in learning. In addition, the lack of creativity of teachers in developing learning methods is also a problem. This study aimed to formulate the use of fun learning in Islamic Education learning in the era of 4.0, identify the implementation of fun learning in Islamic Education learning in the era of 4.0, and analyzing the strengths and weaknesses of fun learning in Islamic Education learning in the era of 4.0 at Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta..

This study used a qualitative research. Informants were selected using purposive sampling and snowball sampling. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used in this study were Miles and Huberman's qualitative data analysis techniques, including data collection, data reduction, data presentation, and data verification. Data validation was carried out using triangulation techniques, including source triangulation, and technique triangulation..

The research findings indicate that the reason for using fun learning methods in PAI (Islamic Education) teaching during the 4.0 era at Lembaga Ka Uqoy Private is due to its benefits. Fun learning provides variations in the learning process, enables students to understand, remember, enjoy, and develop skills through fun learning activities. In PAI teaching, fun learning actively engages students in the development of their sensory and motor skills. In its implementation, teachers adopt the concept of fun learning by first entering the students' world. They use engaging, enjoyable, creative, and innovative learning media and models that are tailored to the students' characteristics and the Islamic Education subject matter. Teachers also incorporate Islamic songs in the core learning activities. The advantages of fun learning in PAI teaching at Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta include improving students' communication, collaboration, confidence, creativity, and critical thinking abilities. It leads to increased focus, active participation, and enthusiasm in understanding the subject matter. Additionally, it helps shape students' ethics during the learning process. However, some limitations of fun learning in PAI teaching include the limited application of Islamic learning manners (adab), difficulties in assessing learning outcomes, time constraints, and teachers' creative thinking in preparing and implementing fun learning methods. There is also a challenge in aligning fun learning methods with the recommended focus areas in PAI teaching.

Keywords: Fun Learning, Islamic Religious Education, Era 4.0

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ وَ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ وَ أَنْزَلَ لَهُ الْقُرْآنَ. وَ جَعَلَهُ مَوْعِظَةً وَ شِفَاءً وَ هُدًى وَ رَحْمَةً لِدَوِي الْإِيمَانِ. لَا رَيْبَ فِيهِ وَ لَمْ يَجْعَلْ لَهُ عِوَجًا وَ أَنْزَلَهُ قَيْمًا حُجَّةً نُورًا لِدَوِي الْإِيقَانِ. وَ الصَّلَاةُ وَ السَّلَامُ الْأَتَمَّانِ الْأَكْمَلَانِ عَلَي خَيْرِ الْخَلَائِقِ مِنَ اللَّائِسِ وَ الْجَانِّ. الَّذِي نَوَّرَ الْقَلْبَ وَ الْقُبُورَ نُورُهُ وَ رَحْمَةً لِلْعَالَمِينَ ظُهُورُهُ وَ عَلَي آلِهِ وَ صَحْبِهِ الَّذِينَ هُمْ نُجُومُ الْهَدَايَةِ وَ نَاشِرُو الْفُرْقَانِ. وَ عَلَي مَنْ تَبِعَهُمْ بِالْإِيمَانِ.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memudahkan segala urusan dalam lika-liku kehidupan sekaligus dalam penyusunan tesis atas rahmat dan kuasanya. Shalawat serta salam yang selalu tercurah pada baginda Muhammad SAW hingga umat akhir zaman.

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur atas ridho Allah SWT. Penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Efektivitas *Fun Learning* Dalam Pembelajaran PAI era 4.0 Di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta”. Dalam penyusunan tesis ini, penulis menyadari terdapat banyak kekurangan yang perlu didukung dengan saran dan kritik yang membangun untuk mewujudkan kesempurnaan dalam penulisan tesis ini. Dengan hati yang penuh hormat, tesis ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua dan adik-adik tercinta yang telah tulus mendoakan dan mendukung demi kelancaran dalam penulisan tesis ini. Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya agar ilmu dalam tesis ini memberikan keberkahan dan kebermanfaatan bagi umat seluruh alam.

Tesis ini berhasil diselesaikan tepat pada waktunya berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis merasa berterima kasih kepada Bapak Dr. H. Sabarudin, M. Si., yang telah memberikan arahan yang konstruktif tanpa henti sebagai dosen pembimbing.

Ucapan terima kasih penulis juga haturkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta segenap jajarannya.
3. Bapak Dr. Mahmud Arif, M.Ag. dan Ibu Dr. Dwi Ratnasari, S.Ag., M.Ag. selaku ketua dan sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. H. Sabarudin, M.Si., selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan Tesis ini. Yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran hingga terselesaikannya Tesis ini. Semoga Allah Swt. meridhai setiap langkah beliau beserta keluarganya.
5. Bapak Prof. Dr. H. Tasman, M.A. selaku Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa membimbing dan menasehati penulis selama perkuliahan.
6. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Magister Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya dari awal perkuliahan sampai selesai.

7. Segenap Staf Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga yang tetap bersedia memberikan layanan untuk dapat mengakses koleksi perpustakaan.
8. Manajer Lembaga Ka Uqoy Private kak Hj. Tarwiyah, S.Sos yang telah memberi izin penelitian dan senantiasa mendoakan, memberikan dukungan kepada penulis.
9. Wali Murid dan Pengajar Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta: Kak Salwa, Kak Una, Kak Yurna dan Kak Iis yang telah tulus meluangkan waktu dan memberikan informasi yang sangat berarti dalam penulisan tesis ini.

Semoga para pihak yang telah memberikan dukungan dalam penulisan tesis ini dicurahkan rahmat dan rezekinya oleh Allah SWT baik di dunia maupun di akhirat.

Yogyakarta, 17 April 2023

Penulis



Aisyah Amalia Putri, S.Pd.
NIM.21204011058

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERNYATAAN BERJILBAB	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
KATA PENGANTAR	xix
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR LAMPIRAN	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Kajian Pustaka	13
F. Kerangka Teoritik.....	22
G. Metode Penelitian	42
H. Sistematika Pembahasan.....	52
BAB II GAMBARAN UMUM LEMBAGA KA UQOY PRIVATE	54
A. Profil Lembaga	54

B. Sejarah Singkat	55
C. Letak Geografis	57
D. Visi dan Misi	57
E. Struktur Organisasi	58
BAB III FUN LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PAI ERA 4.0 DI LEMBAGA KA UQOY PRIVATE YOGYAKARTA.....	60
A. Alasan Penggunaan <i>Fun Learning</i> Dalam Pembelajaran PAI Era 4.0 Di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.	60
B. Implementasi <i>Fun Learning</i> Dalam Pembelajaran PAI Era 4.0 Di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.	74
C. Kelebihan dan Kekurangan <i>Fun Learning</i> Dalam Pembelajaran PAI Era 4.0 Di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.	113
BAB IV PENUTUP	135
A. Kesimpulan.....	135
B. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN.....	146

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Struktur Organisasi Lembaga Ka Uqoy Private.....	59
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Letak Geografis Lembaga Ka Uqoy Private	57
Gambar 2. Kurikulum Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.....	61
Gambar 3. Silabus Pembelajaran Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.....	62
Gambar 4. Logo dan Akun Instagram lembaga dalam sosialisasi <i>fun learning</i>	73
Gambar 5. Pengajar memberikan media <i>fun learning</i> yang menarik dan variatif	76
Gambar 6. Bentuk media pembelajaran <i>fun learning</i>	79
Gambar 7. Pembelajaran Al-Quran menggunakan <i>fun learning</i>	90
Gambar 8. Peserta didik berdiskusi tata cara wudu bersama pengajar	94
Gambar 9. Etika berdoa peserta didik menggunakan <i>fun learning</i>	99
Gambar 10. Pembelajaran hafalan Al-Quran menggunakan <i>fun learning</i>	107
Gambar 11. Peserta didik terlihat fokus dalam pembelajaran PAI.....	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Observasi.....	146
Lampiran 2: Catatan Lapangan	164
Lampiran 3: Instrumen Wawancara	168
Lampiran 4: Foto Dokumentasi	170
Lampiran 5: Daftar Riwayat Hidup.....	172



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran agama (secara umum) merupakan pembelajaran yang wajib ada pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat usia dini sampai pada tingkat perguruan tinggi.² Zakiah Daradjat berpendapat bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.³ Era 4.0 merupakan masa transisi dimana teknologi dan digitalisasi memainkan peran utama, mengubah cara hidup, bekerja, dan berkomunikasi. Era ini menawarkan kemajuan dalam ilmu pengetahuan, informasi, dan komunikasi dengan kecepatan tak terbatas dan tidak terikat oleh batasan waktu dan tempat.⁴

Pembelajaran PAI perlu diberikan pada setiap jenjang pendidikan bahkan dari usia dini agar peserta didik dapat memahami ajaran agama secara menyeluruh, menghayati tujuan agama, dan mengamalkannya sebagai pandangan hidup. Di sisi lain, era 4.0 yang ditandai dengan teknologi dan digitalisasi menawarkan kemajuan dalam ilmu pengetahuan, informasi, dan

² Masruroh Lubis, Dairina Yusri, and Media Gusman, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning," *Fitrah: Journal of Islamic Education (FJIE)* 1, no. 1 (2020): 4, <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/fitrah>.

³ Imam Hidayat, "Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran PAI Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Di Sekolah Menengah Pertama," *Khazanah Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2020): 53–54.

⁴ Fajri Dwiayama, "Pemasaran Pendidikan Menuju Era Revolusi Industri 5.0," *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2021): 31.

komunikasi yang tak terbatas. Oleh karena itu, dalam pembelajaran PAI harus mampu mempersiapkan peserta didik agar memiliki karakter, kompetensi, dan inovasi yang sesuai dengan era industri 4.0 serta memahami dan mengaplikasikan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan agama secara efektif dan efisien.

Faktanya, berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) sejak tiga tahun terakhir, proporsi anak usia 0-6 tahun yang sedang/pernah mengikuti pendidikan prasekolah relatif tidak bergerak di angka 27 persen. Ketimpangan akses terhadap pendidikan prasekolah tampak pada disagregasi menurut status disabilitas dan ekonomi rumah tangga. Anak dengan disabilitas memiliki proporsi keikutsertaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang lebih kecil dibandingkan anak nondisabilitas (21,39 persen berbanding 26,61 persen). Di sisi lain, semakin tinggi status ekonomi rumah tangga semakin besar partisipasi anak usia 0-6 tahun yang mengikuti pendidikan prasekolah.⁵

Selain itu, problematika pembelajaran PAI saat ini diansir dari data Kementerian Agama Republik Indonesia ditemukan bahwa: *Pertama*, praktik pembelajaran di PAUD/ Taman Kanak-Kanak (TK) masih menghadapi tantangan. *Kedua*, proses pembelajaran di Indonesia pada tingkat PAUD/TK kurang memperhatikan perkembangan dan kebutuhan anak pada usia dini. *Ketiga*, pendekatan yang dominan adalah pendekatan akademis yang lebih fokus pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. *Keempat*,

⁵ Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, *Statistik Pendidikan 2021*, Badan Pusat Statistik (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2021) hlm viii.

pembelajaran seringkali tidak memperhatikan usia dan tingkat perkembangan anak. *Kelima*, pembelajaran pada anak usia dini seharusnya mengembangkan potensi anak secara menyeluruh, termasuk aspek nilai agama, moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan seni. *Keenam*, fokus pendidikan hanya pada kemampuan akademis membuat anak tidak sejahtera hidupnya dan dipaksa untuk mencapai hal-hal tertentu sebelum waktunya. *Ketujuh*, penting untuk mengembangkan pembelajaran di PAUD/TK yang sesuai dengan dunia anak, dengan menerapkan konsep belajar melalui bermain.⁶

Memasuki era 4.0 dengan hadirnya teknologi dan digitalisasi, memberikan dampak kepada gaya hidup manusia secara fleksibel dan automasi. Karakteristik peserta didik pun berpengaruh dengan hadirnya era 4.0 yang menuntut mereka untuk berpikir kritis, pemecahan masalah yang kompherensif, kreativitas, manajemen manusia, berkolaborasi, kecerdasan emosional, penilaian dan pengambilan keputusan.⁷ Apabila pendidik memiliki keterbatasan dalam penguasaan pembelajaran dan kompetensi, maka harapan peserta didik menjadi manusia berkarakter dan memiliki akhlak terpuji tidak mudah digapai. Setidaknya, pembelajaran PAI era 4.0 memberikan warna yang baru dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik memiliki motivasi yang interaktif demi mewujudkan

⁶ Victoria Elisna Hanah, "Pendidikan Agama Islam Pada PAUD/TK Dan Tantangan Pandemi," dalam <https://kemenag.go.id/opini/pendidikan-agama-islam-pada-paudtk-dan-tantangan-pandemi-y84ojt>. Akses tanggal 16 Mei 2023.

⁷ Sri Siswati, "Pengembangan Soft Skills Dalam Kurikulum Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 17, no. 2 (2019): 268–269.

pembelajaran yang diminati, dipahami, dan diamalkan, bukan terbelenggu dengan kebosanan dan monoton.

Mencermati fenomena di atas telah menyatakan bahwa hakekatnya Agama Islam ini hadir untuk memberikan solusi, tidak menutup serta membatasi diri dari perkembangan zaman. Hal ini disandarkan pada potongan sabda Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* yang artinya: “*Engkau lebih mengetahui tentang urusan duniamu*”. (H.R. Muslim). Hadits ini terdapat dalam Shahih Muslim (1366) dimasukkan ke dalam bab dengan judul : “Bab Wajib Mengikuti Perkataan Nabi *Shallallahu Alaihi Wa Sallam* dalam Masalah Syari’at dan yang Disebutkan Nabi *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* Tentang Kehidupan Dunia Berdasarkan Pendapat”.⁸

Dalam mencapai generasi ideal, maka pendidikan Islam sangat dibutuhkan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran PAI turut untuk mendisrupsi diri sesuai perkembangan zaman. Sebagaimana dalam perkataan Ali Bin Abi Thalib, yang artinya: “Didiklah anak-anakmu sesuai perkembangan zaman.”⁹ Oleh karenanya pembelajaran pendidikan Agama Islam juga memainkan peranan penting sebagai landasan moral dan sosial dalam kemajuan zaman. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Azyumardi Azra bahwa pendidikan merupakan kunci yang dapat membuka

⁸ Ahmad Jaelani et al., “Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar PAI Dimasa Pandemi COVID-19 (Studi Pustaka Dan Observasi Online),” *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8, no. 1 (2020): 15–16.

⁹ Khoirum Niswatin et al., “Pengembangan E-Learning Model Samr Pada Materi Hadits Menyayangi Anak Yatim,” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2021): 270.

pintu kemajuan.¹⁰ Mengenai pentingnya pembelajaran PAI sebagai wujud membangun takwa dan akhlak yang mulia telah termaktub sebagaimana QS. Ali-Imran ayat 102, Allah swt berfirman:¹¹

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ ۖ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنتُمْ مُسْلِمُونَ

“Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah (dengan) sebenar-benar takwa kepada-Nya”.

Merujuk pengertian di atas mengenai urgensinya pembelajaran PAI, berikut peneliti jabarkan beberapa penelitian terdahulu mengenai pembelajaran PAI yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Novita, dkk., yang menekankan pada efektivitas penggunaan aplikasi *zoom meeting* dalam pembelajaran PAI di SMP.¹² Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Jimi Harianto, dkk., yang menekankan pada peningkatan pembelajaran PAI melalui *Discovery Inquiry* pada Sekolah Dasar di Lampung.¹³ Adapun penelitian yang dilakukan oleh Wela Oktari, dkk., menitikberatkan pada strategi guru dalam pembelajaran PAI pada anak berkebutuhan khusus.¹⁴ Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ely Novianti, dkk., menekankan pada analisis kebijakan pembelajaran PAI di

¹⁰ Syibrani Mulasi, “Problematika Pembelajaran Pai Pada Madrasah Tsanawiyah Di Wilayah Barat Selatan Aceh,” *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 18, no. 2 (2019): 271.

¹¹ Agus Hidayatullah et al., *Al Jamil: Al-Quran Tajwid Warna, Terjemah Per Kata, Terjemah Inggris* (Jakarta: Cipta Bagus Segara, 2012), hal. 63.

¹² Novita, Muhamad Taufik Bintang Kejora, and Akil, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dalam Pembelajaran PAI Di Masa Pandemi Covid-19,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2961, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1070>.

¹³ Jimi Harianto and Putri Agung, “Peningkatan Pembelajaran Pai Melalui Discovery Inquiry Pada Sekolah Dasar Di Bandar Lampung,” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2019): 204.

¹⁴ Wela Oktari, Hendra Harmi, and Deri Wanto, “Strategi Guru Dalam Pembelajaran Pai Pada Anak Berkebutuhan Khusus,” *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2020): 13.

masa pandemi berupa peluang dan tantangan di SMPN.¹⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fadhil Alghi Fari Majid, dkk., yang menekankan pada penerapan teori belajar *behavioristik* dalam pembelajaran PAI di SDN.¹⁶ Melihat penelitian sebelumnya, adanya perbedaan penelitian yang ingin dikaji oleh peneliti. Penelitian terdahulu menekankan pada titik kajian pembelajaran PAI pada implementasi teori, media, dan kebijakan. Adapun fokus penelitian yang ingin dikaji peneliti adalah *fun learning* dan efektivitas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

Fun learning merupakan pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran yang efektif dan kesenangan dalam belajar. Pembelajaran PAI sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, juga membutuhkan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif. 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.¹⁷ Menurut

¹⁵ Novianti E, Fatkhia Alda Rizka, and Nuryana Zalik, "Analisis Kebijakan Pembelajaran Di Masa Pandemi," *Jurnal pendidikan Islam* 11, no. 2 (2020): 201–211, <http://journal.uhamka.ac.id/index.php/jpi>.

¹⁶ Muhammad Fadhil Alghi Fari Majid and Suyadi, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI Di SDN Nogopuro Yogyakarta," *Jurnal Pai Raden Fatah* 2, no. 2 (2020): 148–155.

¹⁷ Ahmad Azmi Alwahidi et al., "Optimalisasi Minat Belajar Dengan Metode Fun Learning Pada Era New Normal Di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur," *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 2 (2021): 121.

Nihayati, kelebihan konsep *fun learning* merupakan proses pembelajaran yang terdapat suasana santai, bebas dari tekanan, aman, menarik, menyenangkan, dan penuh kegembiraan.¹⁸ Menurut Gabriella Tisza dan Panos Markopoulos dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “*Understanding the role of fun in learning to code*” mengatakan bahwa untuk membuat konsep *fun learning* adalah dengan mengembangkan lingkungan belajar yang memupuk motivasi intrinsik dan keterlibatan dengan memicu rasa ingin tahu peserta didik.¹⁹ Widiaworo juga berpendapat bahwa *fun learning* dapat diciptakan melalui pembelajaran *edutainment* berbasis karakter yang mendorong penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik.²⁰

Penerapan strategi pembelajaran *fun learning* yang dinamis dan berbasis *digital* dapat membantu efektivitas pembelajaran peserta didik untuk mengasah keterampilan tersebut dan juga berkolaborasi dengan baik. *Fun learning* juga dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi dan lingkungan belajar yang menarik serta mendorong penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik. Penelitian Gabriella Tisza dan Panos Markopoulos menunjukkan bahwa *fun learning* dapat berdampak positif pada sikap peserta didik terhadap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tuntutan era 4.0 yang menuntut peserta didik untuk menguasai teknologi dan memiliki kemampuan untuk bekerja

¹⁸ Servista Bukit and Eny Dwi Marcela, “Teacher ’ s Strategy to Create Fun Learning in Elementary School,” *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 2, no. 3 (2023): 247.

¹⁹ Gabriella Tisza and Panos Markopoulos, “Understanding the Role of Fun in Learning to Code,” *International Journal of Child-Computer Interaction* 28, no. 100270 (2021): 7, <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100270>.

²⁰ Bukit and Marcela, “Teacher ’ s Strategy to Create Fun Learning in Elementary School...,” hlm.247.”

dalam tim. Serta membantu dalam mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI.

Merujuk deskripsi di atas, adapun penelitian mengenai *fun learning* diantaranya: pertama, pembelajaran *fun learning* melalui kegiatan meronce untuk melatih motorik halus pada anak usia 4-6 tahun di TK Nurya Bil Ilma Jember.²¹ Kedua, metode pembelajaran PAI berorientasi *fun learning* di TK Tunas Rimba Perhutani KPH Jatirogo Tuban.²² Ketiga, *fun learning* melalui media *whatsapp* pada pembelajaran jarak jauh untuk kelas 1 sekolah dasar.²³ Sedangkan penelitian mengenai pembelajaran PAI era 4.0 diantaranya: pertama, inovasi pembelajaran PAI di sekolah pada era *disruptif innovation*.²⁴ Kedua, pemanfaatan media sosial oleh guru PAI sebagai sarana pembelajaran di era 4.0.²⁵ Ketiga, *Conceptual Of Blanded Learning As Islamic Education Study Program Learning Reform Action In Digital Era 4.0*.²⁶ Sedangkan, perbedaan dari penelitian yang peneliti ingin kaji adalah *fun learning* dan

²¹ Nurul Sofiyah, Asri Widiatsih, and Kustiyowati, "Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Nurya Bil Ilma Jember," *JETI: Journal of Education Technology and Inovation* 3, no. 2 (2020): 52.

²² Siti Lathifatus Sun'iyah, "Metode Pembelajaran Pai Berorientasi Fun Learning Di Tk Tunas Rimba Perhutani Kph Jatirogo Tuban," *DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora* 6, no. 2 (2019): 363–382.

²³ Andi Asmawadi, "Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar," *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 4.

²⁴ Tedi Priatna, "Inovasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Pada Era Disruptive Innovation," *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 16–41.

²⁵ M. Romadlon Habibullah Hamidatun Nihayah ,Naili Risqi Mahbubah, "Pemanfaatan Media Sosial Oleh Guru Pai Sebagai Sarana Pembelajaran Di Era 4 . 0," *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislamaan* 3, no. 2 (2021): 45–55.

²⁶ Agus Setiawan, "Conceptual of Blanded Learning As Islamic Education Study Program Learning Reform Action In Digital Era 4.0," *Syamil: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2019): 119.

efektivitas dalam pembelajaran PAI era 4.0 di lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

Hal yang menarik ditemukan pada observasi di lapangan dan menjadi alasan peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut yaitu, adanya para pengajar di lembaga Kak Uqoy Private Yogyakarta memiliki jiwa kreativitas yang tinggi dalam merancang pembelajaran PAI dengan menerapkan metode *fun learning*, peserta didik terlihat senang dan termotivasi ketika pembelajaran serta adanya perubahan kebiasaan yang signifikan terhadap perilaku peserta didiknya, seperti komunikatif, percaya diri, berpikir kritis, dan patuh dalam berperilaku yang baik.²⁷ Berdasarkan sumber dokumentasi yang ditemukan, Lembaga kak Uqoy Privat adalah lembaga tahsin Quran pertama dengan metode *fun learning* sejak tahun 2014. Saat ini lembaga tersebut telah memiliki cabang di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Surabaya, Semarang, Bandung, Bali, Yogyakarta hingga melayani pembelajaran daring ke luar negeri, yaitu Arab Saudi, Australia, Jepang dan lain sebagainya.²⁸ Dari hasil wawancara salah satu pengajar lembaga kak uqoy private Yogyakarta menyampaikan;

“Kebijakan lembaga kak Uqoy Private mengharuskan kita menggunakan *fun learning* mbak, jadi kita harus buat media belajar kayak worksheet, terus puzzle yang dibuat dari kertas dan gambarnya disesuaikan minat anak. Misal anaknya lagi suka spiderman, aku buat puzzlenya dari gambar spiderman terbuat dari kertas terus aku print, terus aku masukin materi bacaan huruf hijaiyyah di situ. Jadi pas belajar seru kayak temen. Anak merasa bermain padahal mereka lagi belajar.

²⁷ Hasil observasi dengan Ka Una selaku pengajar Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta dan peserta didiknya pada hari Selasa, 07 Desember 2021, pukul 13.00 WIB.

²⁸<https://muslimahdaily.com/lifestyle/parenting/item/605-belajar-agama-metode-menyenangkan-bagi-anak-ala-kak-uqoy.html> , diakses pada hari Senin 23 Mei 2022, pukul 07.12 WIB.

Aku pun senang ngajarnya karena anaknya suka sama media belajarnya.”²⁹

Berkenaan dengan hasil wawancara di atas, hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Asmani yang mengatakan bahwa, metode *fun learning* merupakan strategi dalam mengajar dimana suasana dalam mengajar dan belajar dikondisikan agar nyaman sehingga peserta didik dapat berkonsentrasi penuh pada pembelajaran.³⁰

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul, “*Fun learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta”. Melihat dari latar belakang masalah pembelajaran PAI saat ini yang terkadang terbelenggu dalam metode konvensional, diharapkan dengan konsep pembelajaran *fun learning* dapat mendukung dalam pembelajaran PAI era 4.0 bagi masyarakat luas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengapa *fun learning* digunakan dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta?
2. Bagaimana implementasi *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta?

²⁹ Hasil wawancara dengan Ka Una selaku pengajar Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta pada hari Selasa, 07 Desember 2021, pukul 13.23 WIB.

³⁰ Alwahidi et al., “Optimalisasi Minat Belajar Dengan Metode Fun Learning Pada Era New Normal Di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur,... hlm. 122.”

3. Bagaimana kekurangan dan kelebihan *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian disesuaikan dengan fokus pembahasan rumusan masalah di atas dengan poin sebagai berikut:

- a. Merumuskan alasan penggunaan *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.
- b. Mengidentifikasi implementasi *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.
- c. Menganalisis kelebihan dan kekurangan *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Memberikan informasi yang sistematis, jelas dan bermanfaat tentang *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0.
- b. Memberikan pengetahuan tambahan bagi peneliti dan pembaca
- c. Berkontribusi pada diskusi keilmuan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta terkait Pendidikan Agama Islam.
- d. Sebagai studi banding dengan lembaga privat lainnya

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pikiran atau ide untuk mengembangkan konsep dan teori dalam ilmu pendidikan yang telah ada, khususnya untuk mengembangkan ilmu pembelajaran pendidikan agama Islam yang berkaitan dengan *fun learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam era 4.0.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang akan datang dan penelitian ini juga memberikan kontribusi berharga terhadap perkembangan ilmu pembelajaran pendidikan agama Islam, khususnya penerapan suatu metode pembelajaran.
- c. Penelitian *fun learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta diharapkan menjadi acuan awal dalam perubahan metode pembelajaran yang dari awalnya hanya berorientasi pada metode pembelajaran tradisional menjadi konvensional yang berorientasi pada metode pembelajaran modern.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan membantu berbagai pihak baik bagi peneliti, bagi praktisi dan akademisi pendidikan, maupun bagi masyarakat luas. Bagi peneliti adanya

penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam penelitian, menambah relasi, dan melatih potensi diri. Bagi praktisi dan akademisi pendidikan, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan untuk memilih metode pembelajaran yang efektif di era 4.0 dan memberikan gambaran dalam perancangan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran dengan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Sedangkan bagi masyarakat luas, penelitian ini diharapkan menjadi contoh aplikatif dalam upaya mengaplikasikan metode pembelajaran *fun learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam era 4.0 sehingga dapat diterapkan dan dikembangkan dalam berbagai bentuk lingkungan pendidikan.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini digunakan untuk mengetahui letak perbedaan topik penelitian yang akan diteliti oleh peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menjalankan proses penelitian. Setelah melakukan tinjauan melalui berbagai pustaka, maka penulis mendapatkan penelitian yang relevan mengenai *fun learning* dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam era 4.0, diantaranya:

1. Jurnal, Belajea: Jurnal Pendidikan Islam, oleh Siti Rohmaturosyidah Ratnawati dan Wilis Werdiningsih yang berjudul “*Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0.*” Tujuan dalam penelitian ini mengkaji secara mendalam terkait pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran PAI di SMK PGRI 2 Ponorogo sebagai upaya untuk merespon hadirnya era revolusi industri 4.0

dengan segala perkembangan dan kemajuan yang dibawanya. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran PAI di SMK PGRI 2 Ponorogo dimaksudkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran PAI menjadi lebih inovatif, menarik, menyenangkan, dan tidak monoton.³¹ Persamaan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran PAI di era 4.0, sedangkan perbedaannya peneliti lebih mengfokuskan pada *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private.

2. Jurnal, Al-Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, oleh Windarto dengan judul, “*Kode Etik Guru Dalam Pengaplikasian Media Pembelajaran Online PAI di Era Revolusi Industri 4.0.*” Tujuan dalam penelitian ini berfokus pada kode etik guru dalam ranah profesionalitasnya yang berkewajiban mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai UU No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen dan keputusan kongres PGRI pasal 2, konkritnya berupa pengaplikasian media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi di ranah PAI di era revolusi industri 4.0. Metode penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan *library research*. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa untuk mengukur kode etik guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran online PAI di era revolusi industri 4.0 bisa diindikasikan

³¹ Siti Rohmaturosyidah Ratnawati and Wilis Werdiningsih, “Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI Di Era Revolusi Industri 4.0,” *Belajera; Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2020): 199.

pada; (1) kompetensi pendidik; (2) prinsip pemilihan dan penggunaan media; (3) pembelajaran PAI di era revolusi industri 4.0.³² Persamaan dalam penelitian ini yaitu mengkaji pembelajaran PAI di era revolusi industri 4.0. Adapun perbedaannya, peneliti mengfokuskan pada *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0.

3. Jurnal, JPPGuseda: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar, oleh Wiwin Winarti, dkk., yang berjudul “*Aplikasi Metode Sentra Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini.*” Tujuan penelitian ini yaitu dalam rangka mengeksplorasi dampak yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi metode sentra pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap pembentukan karakter anak. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini memotret bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan tujuh komponen sentra 1) persiapan, 2) balok, 3) seni, 4) peran besar, 5) bahan alam, 6) olah tubuh, dan 7) imtak, berkontribusi signifikan dalam memperkuat aspek kognitif, psikomotor, dan interaksi sosial anak. Selain itu, internalisasi metode ini pada proses pembelajaran PAI dapat menjembatani pembentukan karakter menuju siswa religius. Kunci utama kesuksesan penggunaan metode ini yaitu konsistensi aktivitas.³³ Persamaan dalam penelitian ini yaitu

³² Windarto Windarto, “Kode Etik Guru Dalam Pengaplikasian Media Pembelajaran Online Pai Di Era Revolusi Industri 4.0,” *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 15, no. 1 (2021): 15.

³³ Wiwin Winarti and Achmad Junaedi Sitika, “Aplikasi Metode Sentra Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini,” *Jurnal*

mengkaji pada pembelajaran PAI. Adapun perbedaannya, peneliti berfokus pada *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0.

4. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, oleh Nilam Sari dan Agil Al Idrus dengan judul “Pengembangan Yayasan Rumah Ilmu Melalui Penambahan Program Pembelajaran Dan Pengaplikasian Metode Pembelajaran *Fun Learning* di Desa Nijang.” Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengaktifkan serta mengembangkan kembali Yayasan Rumah Ilmu melalui penambahan program pembelajaran dan pengaplikasian metode pembelajaran *fun learning*. Metode dalam penelitian ini dibagi dalam tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan pengaktifan dan pengembangan Yayasan Rumah Ilmu berhasil dilaksanakan hal ini dibuktikan dengan keikutsertaan anak-anak SD sampai SMP dengan antusiasme yang luar biasa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran program-program pembelajaran baru dengan metode pembelajaran *fun learning*.³⁴ Persamaan dalam penelitian ini terletak pada metode pembelajaran *fun learning*, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian dan pembelajaran.
5. Jurnal, Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam, oleh Ahmad Izza Muttaqin, dkk., dengan judul “Pengaruh Model *Fun Learning* dengan *Super Memori*

Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda) 4, no. 3 (2021): 218, <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>.

³⁴ Nilam Sari and Agil Al Idrus, “Pengembangan Yayasan Rumah Ilmu Melalui Penambahan Program Pembelajaran Dan Pengaplikasian Metode Pembelajaran *Fun Learning* Di Desa Nijang,” *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 1 (2021): 84.

Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al-Quran Hadits di MTS Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari.” Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengelaborasi penggunaan *model fun learning* dengan super memori yang merupakan terobosan baru dalam proses belajar menyenangkan. Metode penelitian ini menggunakan *true eksperimen design* jenis *pretes* dan *posttes*, *control group design*. Hasil penelitian ini menyimpulkan adanya pengaruh penggunaan *model fun learning* dengan super memori terhadap hasil belajar siswa kelas IX.3 mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari tahun ajaran 2020/2021.³⁵ Persamaan penelitian ini terletak pada kajian metode *fun learning*. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian, materi pembelajaran, serta model pembelajaran.

6. Tesis, oleh Nining Setianingsih yang berjudul “*Strategi Pembelajaran Tahfidz Quran dan Hadis Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Fun Learning di Raudhatul Athfal Darul 'Ulum Kota Banjar.*” Tujuan dalam penelitian ini yaitu; *pertama*, untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran Tahfidz Qur'an dan Hadis pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Darul' Ulum. *Kedua*, mengetahui Metode Fun Learning yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran Tahfidz Qur'an dan Hadis pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Darul' Ulum Kota Banjar. *Ketiga*, mendeskripsikan implementasi pembelajaran Tahfid Qur'an dan Hadis

³⁵ Ahmad Izza Muttaqin, Muhammad Endy Fadlulallah, and Putri Soviyatu Rohma, “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: Kajian Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2021): 155.

pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Darul' Ulum Kota Banjar. *Keempat*, mengetahui evaluasi pembelajaran Tahfidz Qur'an Hadis pada Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Darul' Ulum Kota Banjar. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa strategi Pembelajaran Tahfidz Qur'an dan Hadis di RA Darul' Ulum sangat efektif dengan menggunakan metode *fun learning*, karena dapat membantu tercapainya hasil yang diharapkan dan sudah sesuai dengan kurikulum RA.³⁶ Persamaan dalam penelitian ini yaitu mengkaji mengenai *fun learning* dengan jenis penelitian kualitatif. Perbedaannya yaitu terletak pada variabel penelitian yang mengkaji terkait pembelajaran tahfidz Quran dan Hadis serta objek kajiannya.

7. Tesis, oleh Faridatun Ni'mah dengan judul "*Manajemen Pendidikan Islam Pada Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Teoretis Operasionalisasi Peningkatan SDM Melalui Manajemen Pendidikan Islam Pada Era Revolusi Industri 4.0).*" Tujuan dalam penelitian ini yaitu, (1) untuk mendeskripsikan konsep MPI di era revolusi industri 4.0, (2) untuk mendeskripsikan operasionalisasi manajemen SDM pendidikan Islam di era revolusi industri 4.0, dan (3) untuk menganalisis urgensi konsep MPI dalam meningkatkan SDM pendidikan Islam di era revolusi industri 4.0. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan

³⁶ Nining Setianingsih, "Strategi Pembelajaran Tahfidz Quran Dan Hadis Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Fun Learning Di Raudhatul Athfal Darul 'Ulum Kota Banjar", Thesis, (Ciamis:Institut Agama Islam Darussalam, 2017), hlm. i.

metode studi pustaka. Hasil penelitian ini menyebutkan konsep MPI 4.0 merupakan pengelolaan lembaga pendidikan Islam yang menerapkan karakteristik revolusi industri dengan mendasarkan pada nilai-nilai agama yang berfungsi dalam mempermudah dan mempercepat pencapaian tujuan pendidikan Islam.³⁷ Persamaan dalam penelitian ini adalah mengkaji era 4.0 dengan pendekatan kualitatif. Adapun perbedaannya terdapat pada metode penelitian dan kajian penelitian dengan lingkup manajemen pendidikan Islam. Sedangkan peneliti berfokus pada *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

8. Tesis, oleh Ahmad Yani, dengan judul “Implementasi Strategi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Kesadaran Beribadah Santriwati pada SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putri Palopo.” Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kesadaran beribadah santriwati pada SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman bagian putri Palopo. Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan desain penelitian kualitatif dengan pendekatan paedagogik dan psikologis. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa hasil evaluasi pembelajaran PAI dalam meningkatkan kesadaran beribadah santriwati adalah dengan pembentukan jadwal shalat, adanya kebijakan mengenai waktu pelaksanaan shalat, adanya pembinaan, sosialisasi dan pengawasan yang

³⁷ Faridatun Ni'mah, “Manajemen Pendidikan Islam Pada Era Revolusi Industri 4.0” (IAIN Syeh Nurjati: Cirebon, 2022), hlm.i.

terus menerus, memberlakukan absen, membina kerjasama antar sesama guru, serta membina hubungan baik dengan anak didik.³⁸ Persamaan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan mengkaji tentang pembelajaran PAI. Perbedaanya, Ahmad Yani mengkaji pada variabel lainnya yaitu kesadaran beribadah santrirawati. Sedangkan fokus peneliti pada *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

9. Tesis, oleh Santi Wilda, yang berjudul “*Pembelajaran PAI Berbasis Accelerated Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMAN 1 Paringin, SMAN 1 Lampihong dan SMA Ikhwanul Muslimin Kabupaten Balangan.*” Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA/SMK kabupaten Balangan menggunakan metode *accelerated learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa efektifitas model pembelajaran *accelerated learning* dengan menggunakan metode savi dapat meningkatkan hasil belajar PAI di SMAN 1 Paringin, SMAN 1 Lampihong dan SMA Ikhwanul Muslimin Paringin Kabupaten Balangan hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata hasil belajar siswa SMAN 1 Paringin sebesar 4,971 pada siklus pertama dan sebesar 2,743 pada siklus kedua.³⁹ Persamaan dalam penelitian ini yaitu

³⁸ Ahmad Yani, “Implementasi Strategi Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Kesadaran Beribadah Santrirawati Pada SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putri Palopo” (IAIN Palopo, 2019), hlm.xvi.

³⁹ Santi Wilda, “Pembelajaran PAI Berbasis Accelerated Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SMAN 1 Paringin, SMAN 1 Lampihong Dan SMA Ikhwanul Muslimin Kabupaten Balangan” (UIN Antasari Banjarmasin, 2020), hlm. vii.

membahas pembelajaran PAI. Perbedaanya, Santi Wilda membahas pembelajaran PAI berbasis *accelerated learning* untuk meningkatkan hasil belajar PAI. Sedangkan peneliti berfokus pada *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

10. Tesis, oleh A'idatul Faizah, dengan judul "*Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di Sd. Setia Budhi Gresik).*" Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui implementasi nilai-nilai pendidikan multikultural dalam pembelajaran PAI di SD dan mengetahui faktor pendukung dan penghambat upaya penerapan nilai-nilai pendidikan multikultural dalam pembelajaran PAI di SD. Pendekatan yang digunakan dalam tesis ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah penerapan nilai-nilai pendidikan multikultural dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Setia Budhi Gresik sudah berjalan dengan baik, selain itu antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga sangat tinggi. Faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran PAI yang mengaplikasikan nilai-nilai pendidikan multikultural diantaranya adalah: Kepala sekolah, pendidik, keluarga, teman sebaya dan media pembelajaran. Sementara faktor penghambatnya adalah kurikulumnya masih menggunakan kurikulum KTSP, kurangnya perhatian keluarga dan dukungan teman sebaya.⁴⁰ Persamaan penelitian ini

⁴⁰A'idatul Faizah, "Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SD. Setia Budhi Gresik)." (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017), hlm.viii.

adalah terletak pada kajian pembelajaran PAI dan jenis penelitian. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini membahas mengenai implementasi nilai-nilai pendidikan multikultural dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sedangkan peneliti berfokus pada *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

F. Kerangka Teoritik

1. Metode Pembelajaran

Metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan atau mempermudah pelaksanaan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki.⁴¹ Menurut Fred Percival dan Henry Elington, metode adalah cara yang umum untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau mempraktikkan teori yang telah dipelajari dalam rangka mencapai tujuan belajar.⁴²

Metode pembelajaran menurut Djamarah, SB., adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan'. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.⁴³

⁴¹ Nanang Gustru Ramdani et al., "Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran," *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation* 2, no. 1 (2023): 21.

⁴² *Ibid.*, hal. 27

⁴³ Muhamad Afandi, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: UNISSULA Press, 2013), hlm. 16.

Paragraf di atas menjelaskan tentang pengertian dan pemahaman mengenai metode pembelajaran. Terdapat beberapa definisi yang dikemukakan oleh berbagai ahli. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode pembelajaran merupakan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan atau mempermudah pelaksanaan suatu pekerjaan agar mencapai tujuan yang dikehendaki. Fred Percival dan Henry Elington menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara umum yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik atau menerapkan teori yang telah dipelajari dengan tujuan mencapai tujuan belajar. Sementara itu, Djamarah, SB. mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam praktiknya, metode pembelajaran menjadi penting bagi guru dalam memastikan variasi dalam pengajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan cara teratur yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode ini memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan pemahaman kepada peserta didik. Terdapat beberapa definisi metode pembelajaran yang dikemukakan oleh berbagai ahli, namun intinya adalah metode pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran yang bervariasi dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi mereka.

2. Metode *Fun Learning*

a. Pengertian Metode *Fun Learning*

Menurut Darmansyah, (2011:45), metode pembelajaran *fun learning* merupakan suatu metode yang seringkali digunakan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif serta dapat memudahkan jalannya suatu proses belajar mengajar sehingga berdampak pada peningkatan prestasi peserta didik.⁴⁴ Adapun *fun learning* menurut E. Mulyasa merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat ciri kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada unsur paksaan, serta berprinsip terciptanya pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dan partisipatif.⁴⁵ Dalam metode *fun learning* pendidik mencari bahan-bahan dan alat-alat pembelajaran yang paling menarik perhatian peserta didik. Pendidik pun juga berusaha menerapkan kegiatan yang dapat membuat kelas menjadi bergerak dan dinamis.⁴⁶

Pembelajaran terbaik adalah adanya koneksi batin yang menyebabkan timbul rasa percaya diri bagi peserta didik. Sehingga peserta didik memiliki kenyamanan dan siap untuk belajar. Konsep *fun learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang populer

⁴⁴ Ani Ferlina Seko et al., "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan Dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Di SD Negeri Nenas," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 1177.

⁴⁵ Das Salirawati, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) hlm. 95.

⁴⁶ *Ibid.*, hlm. 104.

dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Dengan pendekatan ini, pendidik diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur, sehingga peserta didik dapat lebih mudah dan cepat memahami materi pembelajaran. Selain itu, pendidik juga diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan dinamis, sehingga peserta didik dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam keseluruhan, konsep *fun learning* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu menciptakan peserta didik yang aktif dan kreatif. Namun, pendidik juga perlu memperhatikan aspek-aspek lain seperti kecukupan dan relevansi materi, serta penggunaan metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Bobbi DePorter berpendapat bahwa *fun learning* adalah metode yang digunakan dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan dalam proses belajar yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.⁴⁷ Menurut Tols Toy, belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran, karena sangat membantu peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi

⁴⁷ Anita Purba et al., *Strategi Pembelajaran* (Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis, 2022). hlm. 32.

motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar. Karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar.⁴⁸

Analisis di atas dapat disimpulkan bahwa konsep *fun learning* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pentingnya menyenangkan peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Konsep ini melibatkan pendidik dalam mencari bahan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan menerapkan kegiatan yang membuat kelas menjadi dinamis dan interaktif. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Fun learning bukan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tak terkontrol, namun mengarah pada suasana pembelajaran yang diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana. Adapun karakteristiknya yaitu, dalam proses pembelajaran akan muncul minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Selain itu dalam penerapannya suasana mengajar akan dibuat menyenangkan mungkin untuk pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.⁴⁹

⁴⁸ Maiyah, "Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia," *Wahana Didaktika* 19, no. 1 (2021): 96.

⁴⁹ Alwahidi et al., "Optimalisasi Minat Belajar Dengan Metode *Fun Learning* Pada Era New Normal Di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur, hlm. 122."

Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan *fun learning* memiliki kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik tanpa ada unsur paksaan serta menyenangkan. Pendidik berusaha mencari bahan dan alat pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang bergerak dan dinamis. *Fun learning* merupakan strategi yang digunakan untuk membuat lingkungan belajar yang efektif, memudahkan proses belajar, dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sehingga belajar menyenangkan sangat perlu untuk memberikan motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar bagi peserta didik.

b. Tujuan Metode *Fun Learning*

Dari sudut pandang seorang peneliti, tujuan utama dari *fun learning* adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dan meningkatkan prestasi belajar mereka. Selain itu, memaknai metode *fun learning* diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan kecerdasan, keterampilan, dan kemampuan sosial-emosional peserta didik. Kemampuan tersebut juga sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan era 4.0.

Dalam penelitian-penelitian terbaru, banyak peneliti yang menekankan bahwa tujuan utama *fun learning* adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebagai contoh, studi yang

dilakukan oleh Bobbi DePorter menunjukkan bahwa penggunaan strategi *fun learning* dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik, serta membantu mereka mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Selain itu, teori menurut Tols Toy menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu peserta didik dalam memahami bahan pembelajaran dengan lebih baik, sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan yang diperlukan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *fun learning* memiliki tujuan yang penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, termasuk dalam mencapai tujuan pembelajaran dan prestasi belajar yang diinginkan.

Analisis tersebut sependapat menurut Eli Mufidah dan Nurul Aminatul Sa'diyah yaitu tujuan utama dari *fun learning* adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, nyaman, dan tidak memberikan beban pada peserta didik.⁵⁰ Sedangkan menurut Das Salirawati, *fun learning* bertujuan untuk memotivasi peserta didik untuk belajar sepenuhnya, membuat belajar menjadi menyenangkan dan memuaskan, serta memberikan sumbangan positif pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai manusia.⁵¹

⁵⁰ Eli Mufidah and Nurul Aminatus Sa'diyah, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Tematik," *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 01, no. 01 (2020): 51.

⁵¹ Salirawati, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*, hal. 98.

Dengan menerapkan *fun learning*, diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka tidak merasa terbebani atau terpaksa untuk belajar. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih efektif dan partisipatif, dan dapat memberikan perkembangan yang baik bagi fisik dan psikologis peserta didik.

c. Langkah-Langkah Metode *Fun Learning*

Menurut Bobbi DePorter, ada beberapa langkah yang diampu oleh pendidik untuk menciptakan metode *fun learning*, diantaranya:

- 1) Dalam metode *fun learning*, sebelum memulai pelajaran anak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar. Anak dibiarkan menemukan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak merasa tidak terbebani dengan berbagai pelajaran.⁵²
- 2) Metode pembelajaran ini guru harus memiliki sifat kreatifitas tanpa batas serta inovatif dalam menyesuaikan materi dengan metode pembelajaran.⁵³
- 3) Dalam proses pembelajaran, pendidik mempunyai kekhasan dalam menerapkan metode pembelajaran ini berupa lagu. Pada

⁵² Bobbi DePorter and Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*, Cet. VII. (Bandung: Kaifa, 2000), hlm. 8.

⁵³ Muttaqin, Fadlulallah, and Rohma, "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."

umumnya lagu merupakan hal yang tidak sulit untuk dihafalkan dan diduga sangat menyenangkan.⁵⁴

Menurut Bobbi DePorter, Mark Reardon, Sarah Singer-Nourie mengungkapkan bahwa, langkah pembelajaran *fun learning* bersandarkan pada “*Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka*”. Maksudnya adalah mengingatkan kita pada pentingnya memasuki dunia murid sebagai langkah pertama. Tindakan tersebut memberi Anda izin untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan mereka menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Bagaimana caranya? Dengan mengaitkan apa yang anda ajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran, atau perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi, atau akademis mereka. Setelah kaitan itu terbentuk, anda dapat membawa mereka ke dalam dunia anda, dan memberi mereka pemahaman anda mengenai isi dunia itu. Akhirnya, dengan pengertian yang lebih luas dan penguasaan lebih mendalam ini, peserta didik dapat membawa apa yang mereka pelajari ke dalam dunia mereka dan menerapkannya pada situasi baru.⁵⁵ Hal ini menunjukkan pentingnya memasuki dunia peserta didik dan mengaitkan materi dengan peristiwa, pikiran, atau perasaan yang

⁵⁴ Bobbi DePorter, Mark Reardon, and Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*, Cet.II. (Bandung: Kaifa, 2010), hlm.37.

⁵⁵ DePorter, Reardon, and Singer-Nourie, *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*, hlm. 34-36.

diperoleh dari kehidupan mereka. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan menerapkannya pada situasi baru.

Penjelasan di atas menggarisbawahi pentingnya pendekatan kreatif dan inovatif dalam metode pembelajaran *fun learning*. Dengan memasuki dunia murid dan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman mereka, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan bermanfaat bagi perkembangan anak-anak.

Berikut adalah beberapa cara membangun langkah pembelajaran *fun learning* yang bisa dilakukan, diantaranya:⁵⁶

1) *Story Telling*

Story telling bisa dijadikan metode untuk mengajar dengan cara yang menyenangkan. Ini bisa melatih kemampuan komunikasi anak di hadapan banyak orang. Anak akan terlatih untuk berpikir kreatif ketika memilih tema serta didorong menjadi pendengar yang baik ketika teman sedang bercerita bergantian.

2) Lakukan Permainan Edukasi

Permainan edukasi juga harus bisa mengembangkan sikap produktif anak sehingga permainan bisa tersimpan dalam memori. Dengan begitu, anak bisa berinovasi dan menciptakan sesuatu hal yang baru. Permainan yang dipilih juga harus

⁵⁶ Nurlaili Sa'adah, Makmuri, and Abdul Muis, "Pembelajaran Permainan (Fun Learning) Dan Motivasi Belajar Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Paud Nurul Amien Patrang Jember," *JETI: Journal of Education Technology and Inovation* 4, no. 1 (2021): 79.

disukai anak sehingga anak tidak menyadari jika permainan tersebut sebenarnya juga merupakan metode pembelajaran.

3) Buat Permainan yang Kreatif dan Menarik

Cobalah melakukan banyak kegiatan yang menarik serta efektif di rumah untuk membantu anak belajar. Anak *prechool* bisa mulai dari permainan dasar untuk membantu belajar mengenali angka, hewan, bentuk serta warna. Sedangkan untuk anak usia sekolah bisa dilakukan dengan meningkatkan kemampuan menulis dengan cara menuliskan imajinasi di kertas.

4) Buat *School Project*

Membangun konsep *fun learning* selanjutnya bisa dilakukan dengan *school project*. Dengan *school project*, anak-anak bisa dilatih serta diajari membuat sebuah karya secara mandiri atau bersama-sama.

5) *Visitasi*

Karyawisata atau *visitasi* juga menjadi salah satu metode *fun learning*. Tidak hanya untuk menerapkan materi serta ilmu, namun juga menjadi sebuah pembelajaran menyenangkan. Tidak hanya mendapat ilmu, *visitasi* atau karyawisata juga bisa menjadi hiburan tersendiri bagi anak-anak.

6) Perbanyak Interaksi Dengan Memancing Pendapat Anak-Anak

Perhatian penuh atau *full attention* bisa diperoleh dengan memancing pendapat, debat argumen atau diskusi. Cara ini bisa melatih anak untuk belajar mendengarkan, lebih berani bicara dan terbuka dengan perbedaan pendapat. Ini amat penting sebab akan menjadi bekal ketika anak sedang berinteraksi bersama orang lain seperti guru, orangtua, teman dan masyarakat

7) Gunakan Teknologi

Dengan perkembangan teknologi sekarang ini, anak juga semakin akrab dengan gadget dari kecil. Ini bisa dimanfaatkan dalam proses *fun learning*. Memanfaatkan teknologi sebagai metode belajar, maka lebih banyak peluang anak di berbagai usaha dan meningkatkan kemampuan terlibat, mengeksplorasi serta komunikasi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Fun Learning*

Menurut Hilmi, kelebihan metode *fun learning* diantaranya:

- 1) *Fun learning* merupakan pembelajaran yang mengembangkan kecakapan hidup.
- 2) Peserta didik mampu belajar bekerja sama.
- 3) Mampu mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif.
- 4) Peserta didik akan lebih termotivasi karena adanya variasi dalam proses pembelajaran.
- 5) Peserta didik lebih mengembangkan dirinya.
- 6) Peserta didik tidak merasa jenuh ketika pembelajaran.

7) Peserta didik dapat memecahkan permasalahan dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya.

8) Mental serta fisik peserta didik akan terasah secara optimal.⁵⁷

Adapun menurut Nur Fitriana, metode *fun learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya:⁵⁸

1) Peserta didik cenderung lebih aktif dari awal sampai akhir pembelajaran.

2) Memiliki kemandirian yang besar, rasa percaya diri meningkat, dan lebih siap untuk menerima materi pelajaran.

3) Pembelajaran yang menyenangkan melalui metode *fun learning* membuat materi pembelajaran dikemas lebih menarik sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih bersemangat, merasa tenang, senang, serta dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap suatu mata pelajaran yang dianggap membosankan.

4) Suasana belajar yang menyenangkan juga akan membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi yang diberikan pendidik pada proses pembelajaran.

Adapun kekurangan dari metode *fun learning* yaitu menurut Layyinah, kesulitan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah terletak pada keprofesionalan seorang

⁵⁷ Muh Husyain Rifa'i and dkk., *Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif, Dan Motivatif* (Jawa Barat: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022), hal. 115-116.

⁵⁸ Muthia Dewi Safitri, "Penerapan Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 Di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas" (UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2021), hlm.27.

pendidik. Keprofesionalan pendidik dapat dilihat dari kemampuan pendidik dalam mengajar karena hal tersebut akan berpengaruh pada saat menerapkan metode *fun learning* di dalam kelas.⁵⁹

Adapun menurut Ilham dalam Muh Husyain Rifa'I, dkk., kekurangan *fun learning* meliputi beberapa hal berikut ini:

- 1) Pendidik harus menyiapkan pembelajaran yang lebih dari sekedar ceramah, maka diperlukan alat dan bahan yang lebih maksimal untuk menjalankan pembelajaran.
- 2) Pendidik diharuskan mampu mengcover semua kebutuhan peserta didik dari segi mental maupun fisik, sarana dan prasarana harus memadai.⁶⁰

Penafsiran yang sudah dijelaskan diketahui bahwa penerapan metode *fun learning* pada kegiatan pembelajaran membutuhkan keprofesionalan seorang pendidik dalam mengajar seperti kreatif dan bisa mengelola kelas dengan baik. Namun, tidak semua pendidik memiliki kemampuan tersebut sehingga nantinya mempengaruhi keberhasilan penerapan metode *fun learning* dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era 4.0

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ Rifa'i and dkk., *Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif, Dan Motivatif*, hal.117.

Menurut Syaiful Sagala, pembelajaran yaitu membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.⁶¹ Pembelajaran pendidikan agama Islam mengajarkan adanya perencanaan dalam setiap aktivitas.⁶² Menurut Diaz Carlos sebagaimana dikutip oleh Muhammad Syarif Sumantri, pembelajaran adalah akumulasi dari konsep belajar dan mengajar. Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yaitu pada tingkat aktivitas subjek peserta didik laki-laki dan perempuan. Konsep tersebut merupakan sistem pembelajaran yang meliputi beberapa komponen yaitu; siswa, tujuan, fasilitas, materi, prosedur dan media yang harus dipersiapkan.⁶³ Zakiah Daradjat berpendapat bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁶⁴ Menurut Zuhairini mendefinisikan pembelajaran PAI adalah upaya sadara guna membina ke arah pembangunan karakter peserta didik secara terpadu dan realistis, agar hidup sesuai dengan ajaran agama

⁶¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hlm. 338.

⁶² Asfiati, *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0 Di Sekolah*, Cet.2. (Jakarta: Kencana, 2021), hlm. 33.

⁶³ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran; Teori Dan Praktek Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm.2.

⁶⁴ Hidayat, "Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran PAI Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Di Sekolah Menengah Pertama, hlm. 53-54."

Islam, sehingga tercapai keselamatan hidup dunia dan akhirat. Dan pembelajaran PAI juga sebagai upaya sadar generasi lama untuk mentransformasikan pengalaman, wawasan, keahlian, dan kompetensi kepada generasi baru supaya menjadi manusia bertakwa kepada Allah.⁶⁵

Dari paragraf tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran agama Islam adalah sebuah upaya sadar untuk membina karakter peserta didik agar mampu memahami, mengamalkan, dan menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. Konsep pembelajaran meliputi beberapa komponen seperti siswa, tujuan, fasilitas, materi, prosedur, dan media yang harus dipersiapkan secara matang. Hal ini sangat penting untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien serta membantu peserta didik dalam memahami ajaran agama Islam dengan baik.

Menurut Nazarudin Rahman ada beberapa point yang harus diperhatikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diantaranya:⁶⁶

- 1) Pendidikan Agama Islam merupakan proses pengajaran, membimbing serta latihan yang dilaksanakan secara berencana dan sadar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Siswa harus

⁶⁵ Badrus Zaman, "Penerapan Active Learning Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal As-Salam* 4, no. 1 (2020): 15.

⁶⁶ Eko Prayogo and Suyadi, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi 4.0 Dengan Pendekatan Humanistik Di SMP Muhammadiyah Al-Mujahidin Gunung Kidul," *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019): 190–191.

mampu untuk memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidik harus menjalankan tugasnya sebagai mana mestinya pengajaran, bimbingan dan latihan. Aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dituntun untuk meningkatkan pemahaman, keyakinan, pengalaman dan penghayatan ajaran agama Islam.

- 2) Ilmu Pendidikan Agama Islam dianggap salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Maka dari itu, metode pembelajarannya harus bersifat mengarahkan demi terwujudnya tujuan Pendidikan Agama Islam.

Kesimpulan dari paragraf tersebut adalah bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan proses pengajaran, membimbing dan latihan yang dilakukan secara terencana dan sadar untuk mencapai tujuan tertentu. Peserta didik harus memahami dan menghayati ajaran agama Islam melalui aktivitas pembelajaran yang terarah dan terstruktur. Ilmu Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam proses pembelajaran ini dan metode pembelajarannya haruslah mengarah pada pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam.

Dalam analisis, kita dapat melihat bahwa Pendidikan Agama Islam memegang peranan penting dalam mencetak generasi muda yang memiliki pemahaman, keyakinan, pengalaman dan penghayatan ajaran agama Islam. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menjalankan tugasnya secara optimal dan memilih metode

pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, Ilmu Pendidikan Agama Islam menjadi sangat penting untuk memandu proses pembelajaran agar mencapai hasil yang diinginkan. Metode pembelajaran yang diarahkan pada tujuan Pendidikan Agama Islam juga menjadi penting untuk memastikan bahwa peserta didik memahami dan menghayati ajaran agama Islam.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era 4.0

Menurut Ali, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada dasarnya bertujuan untuk menanamkan nilai spiritual kepada siswa. keberadaannya berfungsi untuk membentuk kepribadian seorang yang beragama Islam, beriman, dan juga bertakwa kepada Allah SWT. Sehingga bentuk dari pembelajaran agama Islam ini bukan hanya berbentuk tataran konsep saja, melainkan juga berbentuk praktik yang dalam hal ini menuntut seseorang agar terampil dan terbiasa melaksanakan ibadah-ibadah yang diajarkan dalam Islam.⁶⁷ Sebagaimana pendapat Dr. Armai Arief, mengatakan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam merupakan proses menjadikan manusia yang seutuhnya dengan tujuan terbentuknya *insan kamil* (manusia yang sempurna).⁶⁸

⁶⁷ Lubis, Yusri, and Gusman, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning.", hlm. 4"

⁶⁸ Moh. Rifa'i and Rahmat, *PAI Interdisipliner: Layanan Khusus CIBI, Kenakalan Remaja, Integrasi IMTAQ & IPTEK, Pendidikan Anti Kekerasan, Dan Kurikulum Berbasis Karakter* (Yogyakarta: Deepublish, 2016) hal.27.

Darajdad berpendapat, menilik dari tujuan pembelajaran PAI memiliki tiga fungsi, diantaranya; *pertama*, menumbuhkan rasa keimanan yang kuat. *Kedua*, menumbuhkan kebiasaan dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak terpuji. *Ketiga*, menumbuhkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugerah Allah SWT kepada manusia.⁶⁹

Kesimpulan dan analisis pengertian di atas adalah, kita dapat melihat bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan yang sangat mulia, yaitu membentuk kepribadian yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Pembelajaran agama Islam tidak hanya berfokus pada konsep, tetapi juga melibatkan praktik dalam melakukan ibadah-ibadah dan amal saleh. Tujuan Pendidikan Agama Islam untuk membentuk *insan kamil* yang sempurna juga menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran agama Islam dalam membentuk karakter manusia yang lebih baik. Fungsi utama dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu menumbuhkan keimanan, kebiasaan melakukan amal ibadah dan akhlak terpuji, serta semangat untuk mengolah alam sekitar, semuanya sangat relevan dalam membentuk manusia yang berakhlak baik, berguna bagi masyarakat dan berkontribusi positif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

⁶⁹ Abdul Rahman, *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset* (Indonesia: Guepedia, 2021) hlm.127-128.

Kemampuan yang harus dimiliki para generasi muda dalam rangka menghadapi revolusi industri 4.0 adalah kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, berkomunikasi, bekerja sama, dan percaya diri. Kebijakan kurikulum harus mengelaborasi kemampuan peserta didik pada dimensi pedagogik, kecakapan hidup, kemampuan hidup bersama (kolaborasi), berpikir kritis, dan kreatif. Peserta didik harus mempunyai *soft skills*, *transversal skills*, keterampilan hidup, dan keterampilan yang secara kasat tidak terkait dengan bidang pekerjaan dan akademis tertentu saja.⁷⁰

Dalam hal ini, peran pendidik pendidikan agama Islam dalam pembelajaran harus mampu mempersiapkan peserta didik untuk memiliki karakter, kompetensi, dan inovasi yang sesuai dengan era industri 4.0. Menurut Asfiati, tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam di era industri 4.0 sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut:⁷¹

- 1) Pembelajaran pendidikan Islam membuat peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis.
- 2) Pembelajaran pendidikan Islam membuat peserta didik memiliki kreativitas.
- 3) Pembelajaran pendidikan Islam membuat peserta didik memiliki kemampuan dan ketrampilan berkomunikasi.

⁷⁰ Siswati, "Pengembangan Soft Skills Dalam Kurikulum Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0, hlm. 265."

⁷¹ Asfiati, *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0 Di Sekolah*, hlm. 5.

- 4) Pembelajaran pendidikan Islam membuat peserta didik memiliki kemampuan kerja sama dan berkolaborasi.
- 5) Pembelajaran pendidikan Islam membangun jati diri peserta didik yang percaya diri.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik pendidikan agama Islam untuk memperhatikan tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam yang dibutuhkan peserta didik di era ini, yaitu kemampuan berpikir kritis, kreativitas, berkomunikasi, kerja sama, dan percaya diri. Dengan demikian, dukungan kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di masa depan.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian tesis ini menggunakan metode kualitatif berupa beberapa kegiatan-kegiatan meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan penelusuran dokumen. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk meneliti kondisi obyek alamiah dengan langkah-langkah yang diantaranya; peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, serta hasil penelitian kualitatif lebih menekankan sebuah makna daripada generalisasi.⁷²

⁷² Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Sulawesi Selatan: CV. Syakir Media Press, 2021), hlm. 79.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yang bersifat kualitatif-deskriptif. Penelitian kualitatif-deskriptif adalah penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau pada saat yang lampau.⁷³ Jenis penelitian kualitatif berupa analisis data deskriptif yang peneliti gunakan. Menurut Sugiyono dalam Marisi Butarbutar, penelitian deskriptif kualitatif yaitu didasarkan pada filsafat *post positivisme*, umumnya digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, yang mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci serta mendeskripsikan suatu keadaan secara obyektif sesuai fakta-fakta yang nyata.⁷⁴ Dalam penelitian ini mendeskripsikan secara sistematis terkait *fun learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam era 4.0.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di kota Yogyakarta, Lembaga Ka Uqoy Private-Cabang Yogyakarta. Lokasi ini disesuaikan oleh tim pengajar Lembaga Ka Uqoy Private cabang Yogyakarta yang dilaksanakan di beberapa titik wilayah Yogyakarta. Penentuan lokasi penelitian ini, didasari dengan pertimbangan sebagai berikut:

⁷³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 54.

⁷⁴ Marisi Butarbutar et al., *Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022), hlm.41.

- a. Kebijakan Lembaga Ka Uqoy Private mewajibkan kepada seluruh pengajarnya menggunakan *fun learning* dalam pembelajaran PAI di era 4.0.
- b. Adanya data penelitian mengenai bagaimana implementasi *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah orang-orang yang memberikan informasi dengan cara berhubungan langsung mengenai situasi dan keadaan atau dapat dikatakan objek penelitian.⁷⁵ Subyek dalam penelitian ini adalah:

- a. Manager Lembaga Ka Uqoy Private.

Informasi yang didapatkan dari manajer ini adalah mengenai alasan mengapa *fun learning* diterapkan di dalam Lembaga Ka Uqoy Private beserta tujuannya, serta beberapa profil lembaga.

- b. Pengajar Ka Uqoy Private Cabang Yogyakarta.

Pengajar Lembaga Ka Uqoy Private cabang Yogyakarta merupakan informan utama dalam penelitian ini. Informasi yang didapatkan mengenai implementasi dan kelebihan serta kekurangan *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

⁷⁵ Saiful Anwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 34.

- c. Orangtua/wali peserta didik Ka Uqoy Private Yogyakarta.

Orangtua/wali peserta didik Ka Uqoy Private Yogyakarta juga menjadi informan penting dalam penelitian ini. Adapun data yang didapatkan yaitu mengenai *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

4. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan pada penelitian kualitatif ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.⁷⁶ *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit, makin lama semakin besar, hal ini dilakukan karena dari sumber data yang sedikit itu, diperkirakan belum mampu memberikan data yang lengkap.⁷⁷

Purposive sampling terdiri dari manajer dan empat pengajar yang diambil dengan kategori telah mengajar selama enam bulan sampai satu tahun, dikarenakan informan tersebut sudah jelas diketahui. Berikut nama-nama informan *purposive sampling*:

- a. Hj. Tarwiyah, S.Sos, Manajer Lembaga Ka Uqoy Private
- b. Athifah Nur Husna, S.I.Kom, Pengajar Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cet. ke-21. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 300.

⁷⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cet. ke-25. (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 217.

- c. Istnaini 'Ainur Rohmah, S.I.Kom, Pengajar Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.
- d. Yurna Hafizah, Pengajar Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.
- e. Fitria Salwa Labibah, Pengajar Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta.

Teknik *snowball sampling* terdiri dari orangtua/wali peserta didik di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta, dikarenakan informan tersebut masih belum diketahui secara jelas dan perlu adanya proses seleksi yang dibutuhkan untuk mendapat informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penting untuk mendapatkan sebuah data. Tanpa mengetahui pengumpulan data, penulis tidak akan menemukan data yang ditentukan dalam pemenuhan data.⁷⁸ Adapun teknik pengumpulan data diantaranya:

a. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁷⁹

Observasi dalam penelitian ini menggunakan teknik partisipan, dimana peneliti terjun langsung untuk mengetahui *fun learning*

⁷⁸ *Ibid.*, hlm. 308.

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 203.

dalam pembelajaran PAI era 4.0 yang dilakukan oleh pengajar Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta. Data yang akan dicari oleh peneliti adalah pengamatan dan pencatatan mengenai *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0, baik itu dalam situasi pembelajaran, perencanaan, serta proses pembelajaran untuk mendukung *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0.

b. Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah dialog yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dari responden. Wawancara dilakukan dengan menggunakan instrument yang berisi pertanyaan-pertanyaan secara lisan yang relevan dengan fokus penelitian.⁸⁰ Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik wawancara yaitu:

1) Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur yaitu sekumpulan pertanyaan yang telah disiapkan ataupun disusun menurut urutan yang telah ditentukan.⁸¹

2) Wawancara tidak terstruktur.

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilaksanakan secara spontan dalam memberikan pertanyaan

⁸⁰ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2004), hlm. 165.

⁸¹ Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV. Jejak, 2018), Hlm. 88.

wawancara tanpa adanya pedoman wawancara. Tujuan wawancara ini digunakan untuk memperdalam informasi awal sebelum dilakukan wawancara terstruktur.⁸²

Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mencari data sehingga memperoleh informasi terkait proses, penerapan, serta perencanaan dari *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 yang dilakukan oleh pengajar dan orang tua/wali Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta. Wawancara dilakukan secara langsung dengan manajer Ka Uqoy Private, pengajar Ka Uqoy Private Cabang Yogyakarta, dan orangtua/wali peserta didik Ka Uqoy Private Yogyakarta. Teknik wawancara ini yaitu menggunakan metode tanya jawab untuk menerangkan hal-hal yang belum dapat diamati pada saat pengamatan langsung dan dilakukan sesuai dengan pedoman wawancara dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara langsung dengan luring dan daring serta peneliti bertemu langsung kepada informan penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pekerjaan mengumpulkan, menyusun, dan mengelola dokumen-dokumen literatur yang mencatat semua

⁸² Muhammad Hasan et al., *Pengantar Riset Pendidikan* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 106.

aktivitas dan yang dianggap berguna untuk dijadikan bahkan keterangan dan penerangan mengenai berbagai soal.⁸³ Teknik dokumentasi digunakan pada penelitian ini untuk menemukan informasi dan mengumpulkan data di lapangan yang menunjukkan kompetensi pengajar Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta dalam mengajar serta kompetensi peserta didik serta pengajar dalam *fun learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam era 4.0.

6. Uji Keabsahan Data

Untuk menjamin uji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.⁸⁴ Dalam penelitian ini terdapat triangulasi waktu, triangulasi sumber, dan triangulasi teknik pengumpulan data.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.⁸⁵ Sumber yang dimaksud berupa membandingkan beberapa teori relevan dengan masalah penelitian. Dengan demikian, peneliti harus memanfaatkan banyak sumber informasi dengan

11.

⁸³ Sulistyio Basuki, *Dasar-Dasar Dokumentasi* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), hlm.

⁸⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, ...hlm. 273.

⁸⁵ *Ibid.*

membaca sumber-sumber literatur sehingga pemahaman teori menjadi lebih utuh.⁸⁶

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.⁸⁷ Peneliti diharapkan menganalisis data yang telah terkumpul dengan berbagai teknik sehingga memberikan informasi yang utuh mengenai *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mencari serta menyusun secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi. Tahapan yang dilakukan berupa menyusun data ke dalam kategori, menganalisis ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih data yang terpenting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan untuk mudah difahami bagi diri sendiri maupun orang lain.⁸⁸

⁸⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Premadia Group, 2009), hlm.106.

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*,... hlm. 274.

⁸⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ... hlm. 334.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Model teknik analisis data menurut Miles dan Huberman, meliputi:⁸⁹

a. Koleksi Data

Koleksi data merupakan data keseluruhan yang diambil untuk memecahkan data tersebut menjadi bagian kemudian memilah data mana saja yang dibutuhkan dan dijadikan bahan penelitian yang sedang berlangsung. Koleksi data merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dalam hal ini peneliti akan mewawancarai beberapa informan untuk mengumpulkan data yang diperlukan, setelah data terkumpul peneliti akan merangkum dengan mereduksi data agar informasi yang diterima dapat terpilah dan disajikan di penyajian data.

b. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik

⁸⁹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Cet. ke-8. (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.92-99.

seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

c. Penyajian Data

Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

d. Verifikasi Data

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan yang baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan gambaran atau kerangka tesis yang akan dibuat setelah penelitian dilakukan. Bertujuan untuk mengetahui secara menyeluruh pada tiap pembahasan bab yang akan dijelaskan di dalam tesis. Sistematika pembahasan pada tiap bab sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan berisi gambaran umum penelitian terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan

penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, kajian teoritik, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II: Gambaran Objek Penelitian berisi gambaran umum Lembaga Ka Uqoy Private yang terdiri dari; profil lembaga, sejarah singkat berdirinya, letak geografis, visi dan misi, serta struktur organisasi.

BAB III: Membahas hasil penelitian mengenai *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta. Hasil penelitian dan pembahasan berisi pemaparan data yang berhubungan dengan deskripsi implementasi dan analisis *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam era 4.0.

BAB IV: Penutup berisi kesimpulan dan saran. Sedangkan bagian akhir tesis terdiri dari daftar pustaka dan lampiran yang berfungsi sebagai pelengkap dan penunjang informasi dalam penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta mampu meningkatkan efektivitas karakteristik pembelajaran pada era 4.0. Dapat dilihat bahwa pengajar di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta menerapkan *fun learning* dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan berbagai alasan dan tahapan terstruktur yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Digunakannya metode *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private yaitu; pertama, memiliki variasi dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, dalam pembelajaran PAI bisa di variasikan belajar huruf hijaiyyah yang *full color* untuk memotivasi belajar bagi peserta didik. Kedua, peserta didik mampu mengerti, mengingat, memiliki rasa senang, dan terampil melalui pembelajaran *fun learning*. Hal ini dicapai dengan memperkenalkan materi PAI berupa huruf hijaiyyah, yang tidak hanya sekedar teori, serta belajar nama-nama nabi dan malaikat menggunakan lagu dengan gerakan anggota badan yang dikemas secara menyenangkan dan tidak monoton. Ketiga, Pembelajaran *fun learning* menjadikan peserta didik lebih mengembangkan dirinya melalui materi

yang dibentuk dengan *games* edukasi, lagu, *flash card* serta aktivitas bernilai seni lainnya. Kegiatan tersebut perlu diberikan dan disampaikan kepada peserta didik di era 4.0 untuk mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif. Keempat, *fun learning* dalam pembelajaran PAI mampu melibatkan keaktifan peserta didik dalam pengembangan *skill* sensorik dan motorik mereka.

2. Dalam implementasi metode *fun learning*, pengajar menggunakan konsep *fun learning* berupa memasuki dunia peserta didik sebagai langkah pertama. Hal tersebut dilakukan dalam menentukan media belajar *fun learning* dan proses pembelajaran. *Kedua*, pengajar menggunakan media belajar dan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, kreatif, dan inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi Pendidikan Agama Islam. *Ketiga*, pengajar juga menyajikan materi PAI melalui lagu-lagu Islami dalam kegiatan inti pembelajaran. Penggunaan lagu dalam penyampaian materi PAI mampu meningkatkan semangat dan kondusifitas peserta didik serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu, melalui penggunaan lagu tersebut, peserta didik terlibat dalam pembelajaran dan membiasakan etika berdoa yang benar dan mendukung mereka dalam pemahaman dan mengenal ilmu agama Islam
3. Kelebihan *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta yaitu; *pertama*, meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, percaya diri, kreativitas, dan berpikir kritis peserta

didik. *Kedua*, menyebabkan peserta didik lebih fokus, aktif, dan semangat dalam memahami materi. *Ketiga*, membantu pembentukan etika peserta didik dalam pembelajaran. *Keempat*, mempermudah pemahaman dan penyerapan materi oleh peserta didik. *Kelima*, meningkatkan semangat belajar dan motivasi intrinsik peserta didik. Sedangkan, Kekurangan *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta yaitu; pertama, kurangnya penerapan adab belajar perspektif Islam. *Kedua*, kesulitan dalam menilai pencapaian pembelajaran. *Ketiga*, keterbatasan waktu dan pemikiran kreatif pengajar dalam persiapan dan pelaksanaan metode *fun learning*. *Keempat*, kelelahan dan kesulitan pengajar dalam menemukan ide baru serta penggunaan media yang variatif dan menarik. *Kelima*, kesulitan dalam penyesuaian antara metode *fun learning* dan fokus yang dianjurkan dalam pembelajaran PAI.

B. Saran

Mengenai *fun learning* dan efektivitas pembelajaran PAI era 4.0 di Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti sebagai masukan, yaitu:

1. Bagi Lembaga

Lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta, disarankan untuk terus beradaptasi dan selaras dengan panduan kurikulum. Pastikan metode *fun learning* yang digunakan sesuai dengan pedoman kurikulum yang direkomendasikan untuk pembelajaran PAI. Selain itu, meningkatkan metode penilaian dengan strategi penilaian yang efektif sesuai dengan

tujuan *fun learning* dalam pembelajaran PAI era 4.0. Eksplorasi metode penilaian alternatif yang dapat mengevaluasi kemajuan dan pencapaian peserta didik secara akurat, dengan mempertimbangkan karakteristik khusus dari kegiatan *fun learning*.

2. Bagi Pengajar

Teruntuk pengajar, disarankan untuk terus memperkaya dan mengembangkan ide kreatif dalam menggunakan metode *fun learning* sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI, serta terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *fun learning*. Selain itu, pengajar juga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi sosial dan kolaboratif dalam pembelajaran.

3. Bagi Wali Murid

Sebagai wali murid, disarankan untuk mendukung penggunaan metode *fun learning* dalam pembelajaran PAI di lembaga Ka Uqoy Private Yogyakarta. Selain itu, wali murid juga dapat memberikan masukan dan *feedback* terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan mengembangkan metode *fun learning* yang lebih variatif dan inovatif, serta mengkaji dampaknya terhadap pembelajaran PAI era 4.0 secara lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sulawesi Selatan: CV. Syakir Media Press, 2021.
- Afandi, Muhamad, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press, 2013.
- Alwahidi, Ahmad Azmi, M. Irwan Sani, Aluh Mustika Dewi, Sofihara Seli Darmawangsa, Titi Nur Alawiyah Alawiyah, Siti Rohimah, Zahratul Imtihan, Widia Hasmiati, Hidayatul Mustapida, and Kurniasih Sukenti. "Optimalisasi Minat Belajar Dengan Metode Fun Learning Pada Era New Normal Di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 2 (2021): 121.
- Anggito, Albi, and Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak, 2018.
- Anwar, Saiful. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Asfiati. *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0 Di Sekolah*. Cet.2. Jakarta: Kencana, 2021.
- Asmawadi, Andi. "Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 4.
- Basuki, Sulistyono. *Dasar-Dasar Dokumentasi*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2001.
- Bella, Ayu Shinta, Resa Respati, and Karlimah Karlimah. "Pengaruh Penggunaan Media Lagu Anak Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2021): 632.
- Bukit, Servista, and Eny Dwi Marcela. "Teacher 's Strategy to Create Fun Learning in Elementary School." *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 2, no. 3 (2023): 247.
- Butarbutar, Marisi, Hastin Umi Anisah, Bestadrian Prawiro Theng, Indah Purnama Sari, and Sufyati. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022.
- Chan, Simon C.H., Johnny C.L. Wan, and Stephen Ko. "Interactivity, Active Collaborative Learning, and Learning Performance: The Moderating Role of Perceived Fun by Using Personal Response Systems." *International Journal of Management Education* 17, no. 1 (2019): 94. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2018.12.004>.
- DePorter, Bobbi, and Mike Hernacki. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Cet. VII. Bandung: Kaifa, 2000.
- DePorter, Bobbi, Mark Reardon, and Sarah Singer-Nourie. *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Cet.II. Bandung:

Kaifa, 2010.

- Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat. *Statistik Pendidikan 2021. Badan Pusat Statistik*. Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2021.
- Dwiyama, Fajri. "Pemasaran Pendidikan Menuju Era Revolusi Industri 5.0." *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2021): 31.
- Faizah, A'idatul. "Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SD. Setia Budhi Gresik)." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017.
- Faturohman, Ikhsan, and Ekasatya Aldila Afriansyah. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Creative Problem Solving." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): 108.
- Hamidatun Nihayah, Naili Risqi Mahbubah, M. Romadlon Habibullah. "Pemanfaatan Media Sosial Oleh Guru Pai Sebagai Sarana Pembelajaran Di Era 4.0." *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislamaan* 3, no. 2 (2021): 45–55.
- Hanah, Victoria Elisna. "Pendidikan Agama Islam Pada PAUD/TK Dan Tantangan Pandemi." <https://kemenag.go.id/opini/pendidikan-agama-islam-pada-paudtk-dan-tantangan-pandemi-y84ojt>.
- Harianto, Jimi, and Putri Agung. "Peningkatan Pembelajaran Pai Melalui Discovery Inquiry Pada Sekolah Dasar Di Bandar Lampung." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2019): 204.
- Hasan, Muhammad, Suhelayanti, Emi Inayah Sari Siregar, Agung Kesna Mahatmaharti, and Siska Aprilia Hardiyanti. *Pengantar Riset Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Hidayah, Rafidatul, and Afakhrul Masub Bakhtiar. "Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III UPT SDN 23 Gresik." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 08, no. 02 (2022): 2160.
- Hidayat, Imam. "Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran PAI Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Di Sekolah Menengah Pertama." *Khazanah Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2020): 53–54.
- Hidayatullah, Agus, Siti Irhamah Sail, Imam Ghazali Masykur, and Fuad Hadi. *Al Jamil: Al-Quran Tajwid Warna, Terjemah Per Kata, Terjemah Inggris*. Jakarta: Cipta Bagus Segara, 2012.
- Ibrahim, Ahmad Syauqi. *Mu'jamu 'Alamu Al-Insani Fi Dhu'i Al-Qur'an Wa Al-Sunnah (Fi Manzhurin "Ilmiyin Bahtsi): Al-Juz" Al-Thani*. Mesir: Nahdet Misr Publishing Group, 2012.
- Jaelani, Ahmad, Hamdan Fauzi, Hety Aisah, and Qiqi Yulianti Zaqiyah. "Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar PAI Dimasa Pandemi COVID-19 (Studi Pustaka Dan Observasi Online)." *Jurnal*

- IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8, no. 1 (2020): 15–16.
- Larasati, Lia Destiana, Nina Kurniah, and Delrefi D. “Peningkatan Kreativitas Dalam Kegiatan Mewarnai Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 1, no. 2 (2016): 65.
- Lubis, Masruroh, Dairina Yusri, and Media Gusman. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning.” *Fitrah: Journal of Islamic Education (FJIE)* 1, no. 1 (2020): 4. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/fitrah>.
- Mahmud, Haris, Isnanto Isnanto, and Jumriati Sugeha. “Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kota Gorontalo.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 2 (2022): 779.
- Maiyah. “Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.” *Wahana Didaktika* 19, no. 1 (2021): 96.
- Majid, Muhammad Fadhil Alghi Fari, and Suyadi. “Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran PAI Di SDN Nogopuro Yogyakarta.” *Jurnal Pai Raden Fatah* 2, no. 2 (2020): 148–155.
- Margono, S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2004.
- Mee, Rita Wong Mee, Pek Lim Seong, Von Wong Yee. “A Conceptual Model of Analogue Gamification to Enhance Learners ’ Motivation and Attitude.” *International Journal of Language Education* 5, no. 2 (2021): 46.
- Mufidah, Eli, and Nurul Aminatus Sa’diyah. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Tematik.” *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 01, no. 01 (2020): 51.
- Mulasi, Syibrani. “Problematika Pembelajaran Pai Pada Madrasah Tsanawiyah Di Wilayah Barat Selatan Aceh.” *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 18, no. 2 (2019): 271.
- Muttaqin, Ahmad Izza, Muhammad Endy Fadlulallah, and Putri Soviyatu Rohma. “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: Kajian Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2021): 155.
- Ni’mah, Faridatun. “Manajemen Pendidikan Islam Pada Era Revolusi Industri 4.0.” IAIN Syeh Nurjati Cirebon, 2022.
- Niswatin, Khoirum, Abdulloh Hamid, Mohammad Salehuddin, and Winarto Eka. Wahyudi. “Pengembangan E-Learning Model Samr Pada Materi Hadits Menyayangi Anak Yatim.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2021): 270.
- Novianti E, Fatkhia Alda Rizka, and Nuryana Zalik. “Analisis Kebijakan

- Pembelajaran Di Masa Pandemi.” *Jurnal pendidikan Islam* 11, no. 2 (2020): 201–211. <http://journal.uhamka.ac.id/index.php/jpi>.
- Novita, Muhamad Taufik Bintang Kejora, and Akil. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dalam Pembelajaran PAI Di Masa Pandemi Covid-19.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2961. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1070>.
- Oktari, Wela, Hendra Harmi, and Deri Wanto. “Strategi Guru Dalam Pembelajaran Pai Pada Anak Berkebutuhan Khusus.” *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2020): 13.
- Prastowo, Andi, Suyadi, and Sutrisno. *Pendidikan Islam Unggul Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Merdeka Belajar*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Prayogo, Eko, and Suyadi. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Revolusi 4.0 Dengan Pendekatan Humanistik Di SMP Muhammadiyah Al-Mujahidin Gunung Kidul.” *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019): 190–191.
- Priatna, Tedi. “Inovasi Pembelajaran PAI Di Sekolah Pada Era Disruptive Innovation.” *Jurnal Tatsqif* 16, no. 1 (2018): 16–41.
- Purba, Anita, Ana Widyastuti, Abigail Soesana, and Salamun Soesilowati. *Strategi Pembelajaran*. Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Rahman, Abdul. *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*. Indonesia: Guepedia, 2021.
- . *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*. Indonesia: Guepedia, 2021.
- Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2015.
- Ramdani, Nanang Gustri, Nisa Fauziyyah, Riqotul Fuadah, Soleh Rudiyo, Yayang Alistin Septiyaningrum, Nur Salamatussa'adah, and Aida Hayani. “Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran.” *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation* 2, no. 1 (2023): 21.
- Ratnawati, Siti Rohmaturosyidah, and Wilis Werdiningsih. “Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2020): 199.
- Rifa'i, Muh Husyain, and dkk. *Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif, Dan Motivatif*. Jawa Barat: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022.
- Rifa'i, Moh., and Rahmat. *PAI Interdisipliner: Layanan Khusus CIBI, Kenakalan Remaja, Integrasi IMTAQ & IPTEK, Pendidikan Anti Kekerasan, Dan Kurikulum Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Ritonga, Fajar Utama, and Dwiwana Cahya Anggraini. “Penerapan Metode Fun-Learning Tingkatkan Kemampuan Akademik Anak Di Panti Asuhan Baitul Amanah Irwansyah Dakhi.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2022):

105.

- Sa'adah, Nurlaili, Makmuri, and Abdul Muis. "Pembelajaran Permainan (Fun Learning) Dan Motivasi Belajar Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Paud Nurul Amien Patrang Jember." *JETI: Journal of Education Technology and Inovation* 4, no. 1 (2021): 79.
- Safitri, Muthia Dewi. "Penerapan Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 Di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas." UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2021.
- Salirawati, Das. *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Premadia Group, 2009.
- Sari, Nilam, and Agil Al Idrus. "Pengembangan Yayasan Rumah Ilmu Melalui Penambahan Program Pembelajaran Dan Pengaplikasian Metode Pembelajaran Fun Learning Di Desa Nijang." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 1 (2021): 84.
- Seko, Ani Ferlina, Hendrik A. E. Lao, Clemens Kolo, and Timoteus Ajito. "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan Dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Di SD Negeri Nenas." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 1177.
- Setianingsih, Nining. "Strategi Pembelajaran Tahfidz Quran Dan Hadis Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Fun Learning Di Raudhatul Athfal Darul 'Ulum Kota Banjar." Institut Agama Islam Darussalam, 2017.
- Setiawan, Agus. "Conceptual of Blanded Learning As Islamic Education Study Program Learning Reform Action In Digital Era 4.0." *Syamil: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2019): 119.
- Shofiyah, Nur. "Paradigma Kontemporer Di Lembaga Tahsin Qur ' an Kauqoy Pr Iivate." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* 14, no. 1 (2021): 36-37.
- Silberman, Melvin L. *Active Learning*. Terjemah. Bandung: Nuansa, 2016.
- Siswati, Sri. "Pengembangan Soft Skills Dalam Kurikulum Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 17, no. 2 (2019): 268-269.
- Sofiyah, Nurul, Asri Widiatsih, and Kustiyowati. "Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Nurya Bil Ilma Jember." *JETI: Journal of Education Technology and Inovation* 3, no. 2 (2020): 52.
- Sousa Lima, Mary Anne, Álvaro Carvalho Monteiro, Antonio José Melo Leite Junior, Izac Sidarta De Andrade Matos, Francisco Serra Oliveira Alexandre, Davi Janô Nobre, André Jalles Monteiro, and José Nunes Da Silva Júnior. "Game-Based Application for Helping Students Review Chemical

- Nomenclature in a Fun Way.” *Journal of Chemical Education* 96, no. 4 (2019): 801.
- Sri handayani, Endang, Intan Prastihastari wijaya, and Anik Lestaringrum. “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Melukis Memanfaatkan Bahan Bekas.” *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2021): 93.
- Strouse, Gabrielle A., Lisa A. Newland, and Daniel J. Mourlam. “Educational and Fun? Parent Versus Preschooler Perceptions and Co-Use of Digital and Print Media.” *AERA Open* 5, no. 3 (2019): 1–14.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Cet. ke-8. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cet. ke-21. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cet. ke-25. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sumantri, Mohammad Syarif. *Strategi Pembelajaran; Teori Dan Praktek Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Sun’iyah, Siti Lathifatus. “Metode Pembelajaran Pai Berorientasi Fun Learning Di Tk Tunas Rimba Perhutani Kph Jatirogo Tuban.” *DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora* 6, no. 2 (2019): 363–382.
- Sutrisno, Andi Prastowo, and Suyadi. *Pendidikan Islam Unggul Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Merdeka Belajar*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Tisza, Gabriella, and Panos Markopoulos. “Understanding the Role of Fun in Learning to Code.” *International Journal of Child-Computer Interaction* 28, no. 100270 (2021): 7. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100270>.
- Wilda, Santi. “Pembelajaran PAI Berbasis Accelerated Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SMAN 1 Paringin, SMAN 1 Lampihong Dan SMA Ikhwanul Muslimin Kabupaten Balangan.” UIN Antasari Banjarmasin, 2020.
- Winarti, Wiwin, and Achmad Junaedi Sitika. “Aplikasi Metode Sentra Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)* 4, no. 3 (2021): 218. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>.
- Windarto, Windarto. “Kode Etik Guru Dalam Pengaplikasian Media Pembelajaran Online Pai Di Era Revolusi Industri 4.0.” *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 15, no. 1 (2021): 15.
- Yani, Ahmad. “Implementasi Strategi Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan

Kesadaran Beribadah Santriwati Pada SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman Bagian Putri Palopo.” IAIN Palopo, 2019.

Zaman, Badrus. “Penerapa Active Learning Dalam Pembelajaran PAI.” *Jurnal As-Salam* 4, no. 1 (2020): 15.

