

**METODE *FUN LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DI SD NEGERI KEPUTRAN 2 YOGYAKARTA**



Oleh:

Ulfah Nisa Nurul Amalia

NIM. 21204011016

TESIS

**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)**

**YOGYAKARTA**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfah Nisa Nurul Amalia  
NIM : 21204011016  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

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

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Ulfah Nisa Nurul Amalia  
NIM: 21204011016

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfah Nisa Nurul Amalia  
NIM : 21204011016  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

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

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Ulfah Nisa Nurul Amalia

NIM: 21204011016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfah Nisa Nurul Amalia  
Tempat dan Tanggal Lahir : Banyumas, 17-02-1996  
NIM : 21204011016  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : Jl. Ngorojo No.5c Gowok, Caturtunggal,  
Depok, Sleman  
No. HP : 085228702752

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pasfoto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 23 Juni 2023



Ulfah Nisa Nurul Amalia

21204011016

## 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 saya yang berjudul:

### **METODE FUN LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN KEPUTRAN 2 YOGYAKARTA**

Yang ditulis oleh:

Nama : Ulfah Nisa Nurul Amalia  
NIM : 21204011016  
Jenjang : Magister (S2)  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

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

*Wassalamu'alaikum wr. Wb*

Yogyakarta, 27 Juni 2023

Pembimbing



Prof. Dr. H. Sangkot Sirait, M.Ag  
19591231 199203 1 009

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis Berjudul :

METODE FUN LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI  
SDN KEPUTRAN 2 YOGYAKARTA

Nama : Ulfah Nisa Nurul Amalia  
NIM : 21204011016  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Prof. Dr. H. Sangkot Sirait, M.Ag. (

Sekretaris/Penguji I : Prof. Dr. H. Mahmud Arif, M. Ag. (

Penguji II : Zulkipli Lessy, M.Ag, M.S.W., Ph.D. (

Diuji di Yogyakarta pada :

Tanggal : 12 Juli 2023

Waktu : 10.00 - 11.00 WIB.

Hasil : A- (93,6)

IPK : 3,79

Predikat : Pujian (Cum Laude)

\*coret yang tidak perlu



Edit dengan WPS Office



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2024/Un.02/DT/PP.00.9/07/2023

Tugas Akhir dengan judul : METODE *FUN LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI KEPUTRAN 2 YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ULFAH NISA NURUL AMALIA, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204011016  
Telah diujikan pada : Rabu, 12 Juli 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

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

Valid ID: 64c326682b8ea



Penguji I

Prof. Dr. Mahmud Arif, M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 64c73704e61cc



Penguji II

Zulkipli Lessy,  
S.Ag.,S.Pd.,M.Ag.,M.S.W.,Ph.D.  
SIGNED

Valid ID: 64c3be6ee1fd7



Yogyakarta, 12 Juli 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Valid ID: 64c74c339e159

## MOTTO

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

*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.*

(QS. An-Nahl ayat 125)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



**PERSEMBAHAN**

*Kupersembahkan karya yang penuh kenangan, pengalaman,  
dan perjuangan ini untuk:*



*Almamater Tercinta*

*Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Ulfah Nisa Nurul Amalia.** *Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta.* Tesis. Yogyakarta: Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi karena pentingnya penerapan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien guru Pendidikan Agama Islam harus berusaha mulai mengembangkan metode dengan melibatkan siswa secara aktif. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *fun learning*, metode pembelajaran tersebut berusaha menciptakan suasana yang *fun* (menyenangkan). Namun pada penerapannya di SDN Keputran 2 Yogyakarta metode *fun learning* belum diterapkan secara maksimal, ada guru yang belum efektif dalam menggunakan metode dan media akibatnya dalam pembelajaran kurangnya siswa memperhatikan dan berkontribusi saat pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, subjek dan objek penelitian adalah kepala sekolah, guru PAI dan beberapa siswa SDN Keputran 2 Yogyakarta. Dalam pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian dilakukan analisis data dengan mereduksi data, penyajian data yang telah dikumpulkan, dan penarikan kesimpulan. Terakhir, uji keabsahan data dengan metode triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Metode *fun learning* adalah metode pembelajaran yang beracuan pada konsep belajar yang menyenangkan. Tujuannya adalah menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar. (2) Implementasi metode *fun learning* berupa permainan, bercerita, bernyanyi dan tebak gambar diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi aqidah, akhlak, fiqih, al-qur'an dan sejarah kebudayaan Islam. (3) Hasil implementasi metode *fun learning* yang dilaksanakan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta ini sudah cukup baik. Dengan pengalihan suasana dari yang monoton menjadi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dalam pembelajaran nampak peserta didik senang dan antusias mengikuti proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Metode, Fun Learning, Pendidikan Agama Islam.*

## ABSTRACT

**Ulfah Nisa Nurul Amalia.** *Fun Learning Method in Learning Islamic Religious Education at SDN Keputran 2 Yogyakarta.* **Thesis. Yogyakarta: Master of Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2023.**

This research is motivated by the importance of applying the right learning methods to increase understanding of the concepts being studied. To achieve effective and efficient learning, Islamic education teachers must try to start developing methods by actively involving students. The learning method used is the fun learning method, which tries to create a fun atmosphere. However, in its application at SDN Keputran 2 Yogyakarta, the fun learning method has not been applied optimally, there are teachers who are not effective in using methods and media as a result in learning the lack of students paying attention and contributing to learning.

This research uses qualitative research, the subjects and objects of research are the principal, pai teachers and some students of SDN Keputran 2 Yogyakarta. In collecting data, the research used observation, interview and documentation methods. Then data analysis was carried out by reducing data, presenting the data that had been collected, and drawing conclusions. Finally, data validity was tested using triangulation techniques and source triangulation methods.

The results showed that: (1) The fun learning method is a learning method that refers to the concept of fun learning. The goal is to create a warm and pleasant atmosphere in learning so that children do not feel burdened and forced to learn. (2) The implementation of fun learning methods in the form of games, storytelling, singing and guessing pictures is applied in learning Islamic religious education material on aqidah, morals, fiqh, al-qur'an and Islamic cultural history. (3) The results of the implementation of fun learning methods carried out by Islamic education teachers at SDN Keputran 2 Yogyakarta are quite good. By shifting the atmosphere from monotonous to fun learning so that in learning it appears that students are happy and enthusiastic about the learning process.

*Keywords: Method, Fun Learning, Islamic Religious Education.*

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543.b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	B	Be
ت	Tā'	T	Te
ث	Šā'	š	es (dengan titik atas)
ج	Jīm	J	Je
ح	Hā'	ḥ	ha (dengan titik bawah)
خ	Khā'	Kh	ka dan ha
د	Dāl	D	De
ذ	Zāl	Ẓ	zet (dengan titik atas)
ر	Rā'	R	Er
ز	Zā'	Z	Zet
س	Sīn	S	Es
ش	Syīn	Sy	es dan ye
ص	Šād	ṣ	es (dengan titik bawah)
ض	Ḍād	ḍ	de (dengan titik bawah)
ط	Ṭā'	ṭ	te (dengan titik bawah)
ظ	Zā'	ẓ	zet (dengan titik bawah)
ع	'Ain	'	Apostrofter balik
غ	Ghain	G	Ge

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ف	Fā'	F	Ef
ق	Qāf	Q	Qi
ك	Kāf	K	Ka
ل	Lām	L	El
م	Mīm	M	Em
ن	Nūn	N	En
و	Wāw	W	We
هـ	Hā'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Yā'	Y	Ye

## B. Konsonan Rangkap karena Syaddah Ditulis Rangkap

Kata Arab	Ditulis
مُدَّة مُتَعَدِّدَةٌ	<i>muddah muta'ddidah</i>
رَجُلٌ مُتَفَانِنٌ مُتَعَيِّنٌ	<i>rajul mutafannin muta'ayyin</i>

### 1. Vokal Pendek

Ḥarakah	Ditulis	Kata Arab	Ditulis
Fathah	A	مَنْ نَصَرَ وَقَاتَلَ	<i>man naṣar waqatal</i>
Kasrah	I	كَمْ مِنْ فِتْنَةٍ	<i>kamm min fi'ah</i>

<i>Ḍammah</i>	U	سُدس وخمِس وثلث	<i>sudus wakhumus wašulus</i>
---------------	---	--------------------	-------------------------------

## 2. Vokal Panjang

<i>Ḥarakah</i>	Ditulis	Kata Arab	Ditulis
<i>Fathah</i>	Ā	فَتَّاح رَزَّاق مَنَّان	<i>fattāḥ razzāq mannān</i>
<i>Kasrah</i>	Ī	مَسْكِين وَفَقِير	<i>miskīn wa faqīr</i>
<i>Ḍammah</i>	Ū	دخول وخروج	<i>dukhūl wa khurūj</i>

## 3. Huruf Diftong

Kasus	Ditulis	Kata Arab	Ditulis
<i>Fathah</i> bertemu <i>wāw</i> mati	aw	مولود	<i>Maulūd</i>
<i>Fathah</i> bertemu <i>yā'</i> mati	ai	مُهَيْمِن	<i>Muhaimin</i>

## 4. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata

Kata Arab	Ditulis
أَنْتُمْ	<i>a'antum</i>
أَعَدَّتْ لِلْكَافِرِينَ	<i>u'iddat li al-kāfirīn</i>
لَنْ نَشْكُرَكُمْ	<i>la'in syakartum</i>
إِعَانَةَ الطَّالِبِينَ	<i>i'ānah at-ṭālibīn</i>

## 5. Huruf *Tā' Marbūṭah*

1. Bila dimatikan, ditulis dengan huruf “h”.

Kata Arab	Ditulis
زوجة جزیلة	<i>zaujah jazīlah</i>
جزية محدّدة	<i>jizyah muḥaddadah</i>

Keterangan:

Ketentuan ini tidak berlaku terhadap kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya, kecuali jika dikehendaki lafal aslinya.

Bila diikuti oleh kata sandang “*al-*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan “h”.

Kata Arab	Ditulis
تكملة المجموع	<i>takmilah al-majmū‘</i>
حلاوة المحبة	<i>ḥalāwah al-maḥabbah</i>

2. Bila *tā' marbūṭah* hidup atau dengan *ḥarakah* (*fathāh*, *kasrah*, atau *ḍammah*), maka ditulis dengan “t” berikut huruf vokal yang relevan.

Kata Arab	Ditulis
زكاة الفطر	<i>zakātu al-fiṭri</i>
إلى حضرة المصطفى	<i>ilā ḥaḍrati al-muṣṭafā</i>
جلالة العلماء	<i>jalālata al-‘ulamā’</i>

## 6. Kata Sandang *alif* dan *lām* atau “al-”

1. Bila diikuti huruf *qamariyyah*:

Kata Arab	Ditulis
بحث المسائل	<i>baḥṣ al-masā'il</i>
المحصول للغزالي	<i>al-maḥṣūl li al-Ghazālī</i>

2. Bila diikuti huruf *syamsiyyah*, ditulis dengan menggandakan huruf *syamsiyyah* yang mengikutinya serta menghilangkan huruf “l” (el)-nya.

Kata Arab	Ditulis
إعانة الطالبين	<i>i'ānah aṭ-ṭālibīn</i>
الرسالة للشافعي	<i>ar-risālah li asy-Syāfi'ī</i>
شذرات الذهب	<i>syazarāt az-żahab</i>



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas karunia dan petunjukNya sehingga penyusun dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Metode pembelajaran *fun learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman Islamiyah, dan yang kita nantikan syafaatnya di hari kiamat nanti.

Penyusunan tesis ini bertujuan untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan guna mencapai gelar magister pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penyusun menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin terselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Prof. Dr. Mahmud Arif, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan dukungan kepada penyusun selama belajar dan berproses sebagai mahasiswa dan Dr. Dwi Ratnasari, S.Ag., M.Ag. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Dr. H. Sangkot Sirait., M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Tesis yang dengan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi, masukan serta kritikan yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang memberikan pelayanan demi kelancaran perkuliahan dan penyusunan tesis ini.
6. Bapak Drs. Susmiyanto selaku Kepala Sekolah SDN Keputran 2 Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan sekaligus menjadi narasumber.
7. Keluarga terkasihku, khususnya kedua orang tuaku Bapak Sekhu Sofyan dan Ibu Umi Fajriyanti serta saudaraku Ifadzah Sofyanti dan Fuad Sofyan yang selalu memberikan doa dan dukungannya semasa penulis mengenyang pendidikan.

8. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam angkatan 2021. Terima kasih atas doa, motivasi, dukungan dan pengalaman dan dukungan yang diberikan.
9. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga dengan segala dukungan, do'a, arahan, nasehat, kritik, dan saran-saran bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan masyarakat sekitar luas. Di samping itu juga, semoga Allah membalas kebaikan yang setimpal untuk seluruh pihak yang telah mendukung dan mendo'akan penulis dalam mengerjakan karya ini.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa tentunya dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari berbagai kesalahan. Oleh karenanya kritik dan masukan dari berbagai pihak senantiasa penulis harapkan. Selain itu harapan besar dari penulis bahwa penyusunan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Penyusun

**Ulfah Nisa Nurul Amalia**  
NIM.21204011016

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB .....	iv
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING .....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
MOTTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
HALAMAN ABSTRAK .....	x
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xii
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	xvii
HALAMAN DAFTAR ISI .....	xx
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xxii
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xxiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
D. Kajian Pustaka.....	8
E. Kerangka Teori.....	13
F. Metode Penelitian.....	35
G. Sistematika Pembahasan .....	42
<b>BAB II GAMBARAN UMUM SDN KEPUTRAN 2 YOGYAKARTA</b>	
A. Profil .....	44
B. Sejarah Singkat .....	45

C. Visi, Misi dan Tujuan.....	46
D. Logo.....	49
E. Struktur Kurikulum .....	51
F. Keadaan Guru dan Pegawai .....	54
G. Keadaan Peserta Didik .....	58
H. Prestasi.....	61
I. Ekstrakurikuler .....	62
J. Sarana dan Prasarana .....	67

### BAB III ANALISIS METODE *FUN LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN KEPUTRAN 2 YOGYAKARTA

A. Konsep Metode <i>Fun Learning</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta .....	74
B. Implementasi Metode <i>Fun Learning</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta .....	77
1. Metode Permainan .....	78
2. Metode Bercerita .....	87
3. Metode Bernyanyi .....	94
4. Metode Tebak Gambar .....	102
C. Hasil Implementasi Metode <i>Fun Learning</i> Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta .....	110

### BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	116
B. Saran.....	118

DAFTAR PUSTAKA .....	119
----------------------	-----

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	123
------------------------	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gedung SDN Keputran 2 Yogyakarta, 45.

Gambar 2 Logo SDN Keputran 2 Yogyakarta, 49.



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Struktur Kurikulum SDN Keputran 2 Yogyakarta, 52.

Tebel 2 Keadaan Guru dan Pegawai SDN Keputran 2 Yogyakarta, 56.

Tabel 3 Peserta Didik SDN Keputran 2 Yogyakarta, 60.



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Pembelajaran adalah suatu usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa. Sedangkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu upaya membelajarkan siswa agar dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam. Baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari agama Islam sebagai pengetahuan.<sup>1</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus dirancang guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menstimuli respon agar materi

---

<sup>1</sup> Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, (Bandung: Rosdakarya, 2002), hlm. 183.



pembelajaran dapat dipahami oleh siswa. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.<sup>2</sup>

Seorang guru dikatakan profesional salah satu cirinya adalah kalau ia pandai di dalam mengelola kelas atau pandai mengajar, pandai menyampaikan materi dan pandai menutup pembelajaran, dan siswa menjadi senang belajar bersama. Selanjutnya guru yang menguasai dan terampil menggunakan berbagai metode pembelajaran pengelolaan kelas akan dengan mudah dapat menciptakan dan mempertahankan iklim belajar yang baik dan menyenangkan. Iklim yang demikian itu memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan potensi-potensi dirinya secara optimal. Hanya saja tidak banyak guru yang bersusah payah mencari inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran yang penuh dengan kreatifitas.<sup>3</sup>

Siswa merupakan manusia yang tumbuh dan berkembang dengan segala potensinya yang berbeda beda, maka sudah barang tentu motivasi belajar masing-masing juga berbeda-beda. Demikian pula kemampuan akademik siswa di kelas, sangat heterogen, ada yang memiliki kemampuan yang tinggi, sedang dan rendah serta memiliki latar belakang yang berbeda-beda pula. Oleh karena itu, dengan berbagai macam heterogenitas tersebut guru harus dapat menentukan dan menerapkan suatu metode yang tepat.

---

<sup>2</sup> Eny Rosidah, 'Metode Fun Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Perkenalan Diri Siswa Kelas 1 Sdn Sawentar 02 Kabupaten Blitar', *EDUKASIA : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2 (2021), hlm. 224.

<sup>3</sup> *Ibid.*, hlm. 225.

Metode pembelajaran menurut Zurinal dan Wahdi Sayuti adalah cara atau jalan yang digunakan guru untuk melakukan proses pembelajaran di kelas, terutama dalam konteks *transfer of knowledge* dan *transfer of values*. Metode tersebut membantu guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga kompetensi yang direncanakan dapat tercapai dengan maksimal.<sup>4</sup>

Penerapan metode pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu sangat perlu diupayakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya ini menjadi sangat penting sebab melalui metode pembelajaran maka dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajari. Seorang guru harus membimbing, mengarahkan dan menciptakan kondisi belajar bagi siswa. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien guru Pendidikan Agama Islam harus berusaha mulai mengembangkan metode dengan melibatkan siswa secara aktif.

Dari uraian masalah diatas menggambarkan betapa pentingnya suatu metode dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *fun learning*, metode pembelajaran tersebut berusaha menciptakan suasana yang *fun* (menyenangkan). Melalui penciptaan suasana yang *fun*, maka siswa akan memperoleh suasana yang menyenangkan hatinya. Hal tersebut memengaruhi kondisi otak siswa untuk menyerap informasi yang disampaikan secara maksimal. Untuk itu, metode

---

<sup>4</sup> Syahraini Tambak, *Pendidikan Agama Islam Konsep Metode Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 60.

pembelajaran *fun learning* dalam pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah kesulitan belajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>5</sup>

Metode *fun learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan. Belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran, karena sangat membantu siswa untuk bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar. Karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar.<sup>6</sup>

Disini peneliti melakukan penelitian di SDN Keputran 2 Yogyakarta yang terletak di Jalan Kadipaten Kidul no. 27 Kelurahan Patehan Kemantren Kraton Kota Yogyakarta Provinsi D.I.Y. Sebagaimana lembaga pendidikan formal lainnya, SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta ini mempunyai sistem dan pola pembelajaran yang mengacu pada undang-undang sistem pendidikan nasional

---

<sup>5</sup> Rezki Aulia Syukri, Aliem Bahri, and Ummu Khatsum, 'Penerapan model pembelajaran fun learning dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa sekolah dasar', *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (December 31, 2021), hlm. 212.

<sup>6</sup> Eny Rosidah, 'Metode Fun Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Perkenalan Diri Siswa Kelas 1 Sdn Sawentar 02 Kabupaten Blitar'. . . . ., hlm. 226.

baik dalam hal mekanisme proses belajar mengajar, maupun dalam penggunaan metode pembelajaran, materi pembelajaran, dan lain sebagainya.<sup>7</sup>

SD N Keputran 2 Yogyakarta juga memiliki misi yaitu melaksanakan bimbingan dan pembelajaran dengan pendekatan PAKEM dan CTL, dan pendekatan yang relevan secara kontekstual sehingga siswa berkembang wajar sesuai dengan potensi yang dimiliki. Berdasarkan misi tersebut, guru Pendidikan Agama Islam SDN Keputran 2 mengembangkan metode pembelajaran menggunakan metode *fun learning*.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru agama di SD N Keputran 2 Yogyakarta Ibu Hanif Uswatun Khasanah, S.Pd.I, mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah tersebut, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut: Metode pembelajaran *fun learning* sudah diterapkan, akan tetapi dalam pelaksanaannya belum maksimal, ada guru yang belum efektif dalam menggunakan media dan akibatnya dalam pembelajaran kurangnya siswa memperhatikan dan berkontribusi saat pembelajaran.<sup>8</sup>

Dari hasil pengamatan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, , peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut: Metode pembelajaran *fun learning* sudah diterapkan, akan tetapi dalam pelaksanaannya belum maksimal, ada guru yang belum efektif dalam menggunakan media dan akibatnya dalam

---

<sup>7</sup> Hasil dokumentasi pada hari Selasa, tanggal 7 Maret 2023

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan ibu Hanif Uswatun Khasanah selaku guru Pendidikan Agama Islam SDN Keputran 2 Yogyakarta pada hari Selasa, 27 Maret 2023

pembelajaran kurangnya siswa memperhatikan dan berkontribusi saat pembelajaran.<sup>9</sup> Ditemukan pula masalah yang dihadapi siswa SDN Keputran 2 Yogyakarta dimana siswa mengalami kesulitan jika diberi tugas untuk membaca dan menulis arab oleh guru. Dari data yang disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam ibu Nuryati, menunjukkan dari 82 siswa kelas 5 baru sekitar 46 orang yang mampu membaca dan menulis Al Qur'an dengan baik.<sup>10</sup>

Kesulitan yang dihadapi para siswa diantaranya mengenai tidak mengetahui dan mengenal huruf hijaiyah, tidak mengenal kaidah ilmu tajwid, tidak ada panjang pendek dalam membaca Al quran, terbata-bata dan ragu-ragu dalam membaca Alquran, tidak percaya diri dalam membaca Alquran karena takut. Akibatnya, materi pendidikan agama Islam tidak dipahami secara maksimal. Hal ini terlihat kurang menggembirakan dan sangat membutuhkan sebuah metode.

## **B. Rumusan Masalah**

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta. Berdasarkan fokus masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana konsep metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta?

---

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan ibu Hanif Uswatun Khasanah selaku guru Pendidikan Agama Islam SDN Keputran 2 Yogyakarta pada hari Selasa, 27 Maret 2023

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Nuryati selaku guru Pendidikan Agama Islam SDN Keputran 2 Yogyakarta pada hari Kamis, 9 Maret 2023

2. Bagaimana Implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta?
3. Bagaimana hasil implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Menganalisis konsep metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta.
- b. Menganalisis implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta.
- c. Mengetahui hasil implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta.

#### **2. Kegunaan Penelitian**

- a. Kegunaan teoritis  
Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan menambah wawasan dalam bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

b. Kegunaan praktis

- 1) Bagi guru, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dalam proses belajar-mengajar khususnya di bidang studi agama islam.
- 2) Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk mengetahui lebih dalam mengenai bagaimana implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- 3) Bagi Siswa  
Melalui penelitian ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif lagi, sehingga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sangat menyenangkan dan tidak tertekan.

**D. Kajian Pustaka**

Penelitian terdahulu yang berkenaan dengan topik penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang hubungan penelitian yang diajukan dengan penelitian yang sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya baik lokal maupun internasional. Dari hasil penelusuran yang telah dilakukan sejauh ini, diantaranya sebagai berikut:

*Pertama*, penelitian oleh M. Afiyudin Lubis, dengan judul Tesis “Implementasi Metode *Fun Learning* Dalam Pembelajaran PAI Salat Berjamaah

di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018”.<sup>11</sup> Tujuan penelitian M. Afyudin adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode *fun learning* pada pembelajaran PAI materi salat berjama’ah kelas 1 semester II di SD Alam Auliya Kendal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode *fun learning* dapat mengubah proses belajar dari menekankan pada menghafal menjadi belajar untuk memahami dengan suasana yang menyenangkan. Titik persamaan dengan penelitian peneliti adalah mengkaji terkait penerapan metode *fun learning* pada proses pembelajaran, namun memiliki perbedaan yaitu penelitian yang penulis lakukan difokuskan pada metode pembelajaran *fun learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara menyeluruh, tidak difokuskan pada satu materi saja.

*Kedua*, penelitian oleh Leni Layinah, dengan judul Tesis “Strategi Pembelajaran *Fun Learning* Pada Mata Pelajaran PAI Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar Equal Bright Bandung”.<sup>12</sup> Hasil penelitiannya yaitu Sekolah Equal Bright sebagai lembaga pendidikan yang menerapkan metode kecerdasan majemuk secara holistik di sekolah, siswa diakomondasikan sesuai dengan gaya belajar dan pola pikirnya. Lahirnya strategi *Fun Learning* dalam pembelajaran PAI melalui pendekatan

---

<sup>11</sup> M. Afyudin Lubis, ‘Implementasi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama’ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018’, *Tesis*, Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim Semarang, 2019.

<sup>12</sup> Leni Layinah, ‘Strategi Pembelajaran *Fun Learning* Pada Mata Pembelajaran PAI Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar Equal Bright’, *Tesis*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2017.



saintifik ini sangat berperan penting untuk memberikan pemahaman agama serta menggali potensi siswa sehingga dapat memberikan ekspektasi besar akan lahirnya generasi masa depan yang berkualitas mampu berkompetensi yang memadai dalam pencaturan global serta berkarakter Islami. Penelitian tersebut fokus pada metode pembelajaran *fun learning* melalui pendekatan saintifik dalam pembentukan karakter siswa, sedangkan fokus penelitian penulis pada metode pembelajaran *fun learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

*Ketiga*, penelitian oleh Setia Ningsih, dengan judul Tesis “Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng”.<sup>13</sup> Penelitian Setia mengkaji terkait minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *fun learning* pada mata pelajaran Fisika, serta untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan minat belajar Fisika setelah penerapan metode *fun learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa pada matapelajaran Fisika dari sebelum dan setelah penerapan metode *fun learning* dibuktikan dari rata-rata minat belajar siswa sebesar 71,36 dengan kategori sedang, kemudian menjadi 79,5 dengan kategori tinggi. Titik persamaan dengan penelitian peneliti adalah meneliti terkait penerapan metode *fun learning*, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian dimana penelitian Setia lebih memfokuskan untuk

---

<sup>13</sup> Setia Ningsih, ‘Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng’, *Tesis*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2011.

meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Fisika di kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Banteng.

*Keempat*, penelitian oleh Rifda Shabrina dengan judul tesis “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di TPA Alif School Bintaro”<sup>14</sup> Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan *fun learning* pada anak usia dini di TPA Alif School Bintaro yang terkait dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dengan berbagai upaya yang dilakukan pihak TPA ALIF School Bintaro. Namun masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan seperti pembuatan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan refleksi di akhir pembelajaran serta penyediaan sarana dan prasarana sebagai sumber belajar agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Pada penelitian tersebut terfokus pada implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan *fun learning* pada anak usia dini, sedangkan fokus penelitian penulis pada metode pembelajaran *fun learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar.

*Kelima*, penelitian oleh Ani Ferlina Seko dkk, dengan judul jurnal “Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil

---

<sup>14</sup> Rifda Shabrina, ‘Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di TPA Alif School Bintaro’, Tesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.

Belajar Pada Siswa di SD Negeri Nenas.”<sup>15</sup> Hasil penelitiannya yaitu penelitian ini menemukan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dalam menggunakan metode *fun learning* dan teknik ingatan. Penerapan metode *fun learning* dalam teknik ingatan (*mnemonic device*) dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa di kelas IV SD Negeri Nenas. Perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan bahwa penelitian tersebut terfokus pada peningkatan teknik ingatan dan hasil belajar sedangkan penelitian penulis terfokus pada metode *fun learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan telaah dan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang dikemukakan di atas dapat dikatakan bahwa secara substantif penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang ada sebelumnya. Sehingga penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan dan memperkaya pengetahuan hasil penelitian sebelumnya serta dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya. Perbedaan tersebut terdapat dalam fokus penelitian dan objek penelitian, penelitian ini fokus pada *metode pembelajaran fun learning*. Selain itu penelitian ini juga mengungkap pelaksanaan metode pembelajaran *fun learning* pada tingkat satuan pendidikan dasar yaitu sekolah dasar yang tentunya secara khusus berkaitan langsung dengan pembelajaran yang menyenangkan,

---

<sup>15</sup> 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, vol. 4, no. 4 (2022).

juga mengungkap hasil implementasi metode pembelajaran fun learning akan menjadi salah satu fokus pada penelitian ini.

## E. Kerangka Teori

### 1. Metode *Fun Learning*

#### a. Pengertian Metode *Fun Learning*

Istilah "metode" berasal dari kata Latin "metodos," yang berarti "cara" atau "jalan." Menurut Robert Ulich, istilah "metode" berasal dari frasa Yunani "meta ton odon", yang berarti melakukan sesuatu dengan cara yang benar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (kamus resmi bahasa Indonesia), "metode" didefinisikan sebagai prosedur kerja yang sistematis yang bertujuan untuk memudahkan pencapaian tujuan yang telah ditentukan. Dengan kata lain, metode adalah cara sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>16</sup>

Dalam bahasa Arab, istilah untuk metode dikenal sebagai "thariqah," yang mengacu pada langkah-langkah strategis yang disiapkan untuk melaksanakan suatu tugas. Demikian pula, dalam bahasa Inggris, "metode" identik dengan "cara" atau "pendekatan." Makna "thariqah" menggambarkan jika metode yang digunakan terkait dengan langkah-langkah strategis yang diambil seseorang untuk mempersiapkan suatu

---

<sup>16</sup> Nur Ahyat, 'Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 4, no. 1 (October 7, 2017), hlm. 24-31.

tugas. Jika dikaitkan dengan langkah-langkah strategis, maka hal ini menunjukkan adanya sistem, cara, dan kegiatan yang dipersiapkan oleh seseorang untuk menyelesaikan suatu tugas dengan baik.<sup>17</sup>

Dindin Jamaluddin memiliki pandangan yang sama, yang menyatakan bahwa metode pendidikan mencakup semua cara yang digunakan dalam proses pendidikan. Karena pengajaran adalah salah satu bentuk upaya pendidikan, maka istilah "metode" juga mencakup metode pengajaran. Secara umum, dari perspektif etimologis, istilah "metode" dapat didefinisikan sebagai cara strategis atau seperangkat langkah yang digunakan dalam suatu tugas.<sup>18</sup>

Mempertimbangkan berbagai definisi tersebut, secara implisit dapat dipahami bahwa metode merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, dan merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan pengertian-pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara, model, atau rangkaian kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>19</sup>

---

60. <sup>17</sup> Syahraini Tambak, *Pendidikan Agama Islam Konsep Metode Pembelajaran PAI*, ..., hlm.

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm. 62.

<sup>19</sup> Nur Ahyat, 'Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', ... hlm. 26.

Di dalam Alquran juga tertuang bagaimana pentingnya metode pembelajaran yang harus digunakan oleh guru. Berikut ayat Alquran terkait pentingnya metode dalam pembelajaran:

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

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” (Qs: Al-Nahl [16]: 125).<sup>20</sup>

*Fun* memiliki arti menyenangkan, sedangkan *learning* berarti belajar (pembelajaran). Maka *fun learning* berarti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan mengacu pada penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan yang mendorong pendidikan yang bermakna dan menyenangkan. Metode *fun learning* adalah metode pengajaran di mana pendidik dapat menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan sehingga apa pun yang diajarkan mudah

---

<sup>20</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*, (Bandung: Sygma Creative Media corp)., hlm. 421

diterima dengan antusias. Ketika sesuatu dapat diterima dengan mudah, siswa akan lebih mudah untuk melakukan perubahan.<sup>21</sup>

Istilah "pembelajaran yang menyenangkan" menggabungkan dua kata dengan arti yang berbeda. "*Fun*" mengacu pada kegembiraan dan kesenangan, sedangkan "learning" berarti memperoleh pengetahuan atau keterampilan. *Fun learning* adalah metode yang menyenangkan dan efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Hal ini memudahkan proses belajar, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.<sup>22</sup>

Menurut Bobbi DePorter, pembelajaran yang menyenangkan adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, mengimplementasikan kurikulum, menyampaikan materi, dan memfasilitasi proses pembelajaran, yang mengarah pada peningkatan prestasi siswa.<sup>23</sup> Darmansyah juga menyatakan bahwa metode *fun learning* sering digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan memfasilitasi proses belajar mengajar, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi siswa.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Andi Asmawadi, 'Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar', *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (June 18, 2021), hlm. 4.

<sup>22</sup> Rafidatul Hidayah and Afakhrul Masub Bakhtiar, 'Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas Iii Upt Sdn 23 Gresik', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (December 29, 2022), hlm. 2160.

<sup>23</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm .45.

<sup>24</sup> Seko et al., 'Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas', ....hlm. 1177.

Zulvia Trinova mendefinisikan pembelajaran yang menyenangkan sebagai suasana belajar mengajar yang melibatkan siswa secara penuh, sehingga meningkatkan perhatian mereka dalam pembelajaran.<sup>25</sup> Pembelajaran yang menyenangkan dapat dipahami sebagai metode yang menarik perhatian siswa melalui berbagai teknik yang diterapkan, sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat dan partisipasi aktif siswa, yang berujung pada tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Meity menekankan pentingnya melibatkan siswa dalam setiap aspek proses pembelajaran untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, membangun komunikasi yang efektif dengan siswa juga diperlukan agar guru dapat memahami kebutuhan mereka secara individual.<sup>26</sup> Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* adalah cara belajar yang menyenangkan dan menarik yang menumbuhkan lingkungan belajar yang efektif dan efisien.

---

<sup>25</sup> Zulvia Trinova, 'Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik', *Al-Talim Journal* 19, no. 3 (November 21, 2012), hlm. 210.

<sup>26</sup> Seko et al., 'Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas', ...hlm. 1178.



b. Ciri -Ciri Metode *Fun Learning*

Rose and Nicholl dalam Moh. Jauhar menjelaskan ciri – ciri metode *Fun Learning* yaitu:

- 1) Menciptakan lingkungan tanpa stress, lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan, namun menumbuhkan harapan meraih sukses tetap tinggi.
- 2) Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan. Anda ingin belajar ketika Anda melihat manfaat dan pentingnya bahan ajar.
- 3) Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, yang pada umumnya hal itu terjadi ketika belajar dilakukan bersama orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu dan jeda teratur serta dukungan antusias.
- 4) Adanya situasi belajar yang menantang bagi siswa untuk berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari.
- 5) Menantang siswa untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Jauhar Mohammad, *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik.*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 70.

c. Langkah-langkah *Fun Learning*

Langkah-langkah metode *Fun learning* ini diadaptasi dari pendekatan *Joyfull Learning* menurut Setiawan yaitu:

1) Tahap Persiapan

Tahap ini berisi aktivitas membuka pembelajaran dimana guru menyiapkan psikis juga fisik siswa dengan memberikan motivasi dan ice breaking yang membuat siswa tidak tertekan sehingga akan tertarik dengan pembelajaran juga menjadi semangat dalam belajar.

2) Tahap Penyampaian

Tahap ini berisi proses menyampaikan materi pembelajaran oleh guru yang membuat siswa dapat melakukan aktivitas penemuan.

3) Tahap Pelatihan

Tahap ini berisi kegiatan pelatihan tentang materi yang telah disampaikan yaitu berupa *games*.

4) Tahap Penutup Kegiatan penutup pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas menyimpulkan pembelajaran, dan aktivitas penutupan seperti permainan, tebak-tebakan atau nyanyian.<sup>28</sup>

Selain itu, Shyrijo menjelaskan metode pembelajaran yang

---

<sup>28</sup> Alan Tresno Setiawan, 'Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy', *E-JUPEKhu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, vol. 1, no. 3 (2012), hlm. 22.

menyenangkan memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan. Tahap ini berkenaan dengan persiapan siswa untuk belajar. Tujuan dari tahap persiapan untuk:

- Mengajak siswa keluar dari mental yang pasif
- Menyingkirkan rintangan belajar
- Merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa
- Memberikan perasaan positif kepada siswa
- Mengkondisikan siswa untuk aktif tergugah untuk berfikir.

Dalam tahapan ini guru berperan untuk memotivasi siswa agar dapat keluar dari perasaan takut dan tertarik dengan pembelajaran.

2) Tahap Penyampaian. Pada tahap ini, guru berperan difokuskan pada penyediaan sumber materi yang dapat menarik perhatian siswa. Materi ini berpedoman pada pendekatan pembelajaran kontekstual. Artinya, materi pembelajaran dikaitkan dengan peristiwa nyata yang mungkin ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari.

3) Tahap Pelatihan. Dalam tahap ini, pelatihan pembelajaran akan semenarik mungkin. Misalnya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendukung kuis, permainan, atau proses pembelajaran. Pada fase ini guru berperan hanya sebatas peran

pendamping belajar. Sisa dari proses pembelajaran adalah siswa sentris.

- 4) Tahap Penutup Tahap penutup yang tepat adalah memperkuat materi yang diterima guru dari siswa dan kemudian menyelesaikan pembelajaran dengan siswa.<sup>29</sup>

d. Macam-macam *Fun Learning*

Terdapat macam-macam pembelajaran *Fun Learning* adalah sebagai berikut:<sup>30</sup>

- 1) *Game* atau permainan

Belajar bukan hanya dituntut pada hal-hal yang bersifat serius. Bermain ialah salah satu hal penting dalam banyak hal dan bisa dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. Ketika bermain, banyak hal yang dipelajari siswa yakni bersosialisasi, menahan emosi, dan belajar hal lain yang semuanya diperoleh secara integrasi, bagi guru permainan adalah kendaraan untuk belajar. Lewat permainan, siswa bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

---

<sup>29</sup> Luki Widyastuti, 'Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Berbantuan Chempuzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Koloid Siswa Sman 2 Kendal', ...hlm. 21.

<sup>30</sup> Rahayu Fitri As, 'Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di Sd N 5 Metro Pusat', IAIN Metro, (2020), hlm. 12.

## 2) Bercerita.

“Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan secara lisan. Metode ini menitikberatkan pada cerita kisah masa lalu yang sarat pesan moral dan mengandung makna hidup, dimana orang yang membawakan cerita disebut pendongeng atau pencerita. Adapun *storytelling* adalah cerita yang disampaikan oleh pencerita, namun kisah cerita yang disampaikan tidak terkait pada masa lalu saja, tetapi juga cerita masa kini dan juga cerita masa depan. Persamaan penggunaan media dan ada pelaku yang menyampaikan dongeng atau pelaku cerita.”<sup>31</sup>

## 3) Bernyanyi

“Nyanyian adalah salah satu instrument musik. Bernyanyi ialah strategi yang mudah dalam proses transformasi dalam penyampaian ilmu kepada siswa. Beragam informasi bisa didapatkan mengenai hal-hal baru dengan cara mengingat lagu yang dinyanyikannya. Bernyanyi merupakan suatu metode untuk melatih daya ingat. Bernyanyi bersama siswa dalam kondisi senang dan riang, dengan lagu yang dibuat oleh guru yang isinya

---

<sup>31</sup> Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligence*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2015), hlm. 224.

memaknai sebuah pelajaran.”<sup>32</sup>

#### 4) Humor

“Humor berasal dari bahasa Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun, semua berasal dari suatu istilah yang berarti cairan. Humor dapat juga diartikan suatu kemampuan untuk menerima, menikmati dan menampilkan sesuatu yang lucu yang bersifat menghibur. Humor adalah sesuatu yang bersifat menimbulkan atau menyebabkan pendengarnya merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa”<sup>33</sup>

#### 5) Tebak Kata

“Tebak Kata adalah menebak kata yang dimaksud dengan cara menyebutkan kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan tersebut benar. Aktivitas menebak kata seperti permainan menebak suatu benda yang ada dibalik topi pesulap. Aneka permainan tebak kata, pernah ditayangkan di SCTV. Jenis permainan ini menguji daya nalar siswa dalam menebak kata yang dimaksud dan peserta diberi batas waktu maka kecepatan dan ketepatan menebak kata menjadi perhatian siswa.”<sup>34</sup>

Tebak kata yaitu menebak kata yang dimaksud dengan cara

---

<sup>32</sup> Ibid, hl. 226

<sup>33</sup> Darmansyah, ‘Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor’, ...hlm. 65.

<sup>34</sup> Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligence*, ....hlm.

menyebutkan kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan tersebut benar. Permainan tebak kata merupakan permainan yang pernah dimainkan disalah satu stasiun televisi swasta yaitu pada acara eat bulaga Indonesia. Permainan ini menguji daya nalar siswa dalam menebak kata yang dimaksud dan peserta diberi waktu maka kecepatan dan ketepatan menebak kata menjadi perhatian siswa.<sup>35</sup>

#### 6) Tebak Gambar

“Tebak Gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan dari ciri-ciri, kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat umum dan pasti. Dalam tebak gambar disediakan gambar sesuai dengan hal yang akan ditebak.”<sup>36</sup> Dengan menggunakan media tebak gambar dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial siswa. Media tebak gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan disetiap sekolah untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial siswa.<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> Dwi Handayani dan Rudiana Agustini, ‘Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Maeri Kimi Unsur’, *Unesa Journal of Chemical Educatoin*, Vol. 5, No. 2 (2016), hlm. 180.

<sup>36</sup> *Ibid*, hlm. 184.

<sup>37</sup> Yusnaili, Ikha Putri Rangkuti Dan Fauziah Nasution, ‘Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Di RA Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung’, *Jurnal Raudhah*, Vol. 8, No. 1 (Januari-Juni 2020), hlm. 16.

e. Kelebihan dan kekurangan *Fun Learning*

Kelebihan metode *Fun learning* menurut Alfianti dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat lebih mengembangkan dirinya.
- 2) Siswa tidak jenuh dengan pembelajaran di kelas.
- 3) Siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pada gilirannya dapat mencetak siswa yang cerdas.
- 4) Suasana yang menyenangkan dan tidak diikuti suasana tegang sangat baik untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.
- 5) Membangkitkan semangat siswa, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- 6) Dengan meningkatnya minat siswa terhadap pembelajaran maka akan meningkat pula perhatian dan konsentrasi siswa dalam belajar, sehingga akan menumbuhkan kegembiraan saat pembelajaran berlangsung.<sup>38</sup>

Kekurangan metode *Fun learning* menurut Alfianti sebagai berikut:

- 1) Guru harus menyiapkan pembelajaran yang lebih dari sekedar ceramah, maka dibutuhkan alat dan bahan yang lebih pula untuk

---

<sup>38</sup> Mazidatun Nadhifah, Vina Pandu Winata, and Khafidhoh Nurul Aini, 'Fun Learning' Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Mi Terdampak Covid-19 Di Desa Sawo Kabupaten Gresik', *Inspiramatika: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, vol. 7, no.2 (2021), hlm. 15.



melaksanakan pembelajaran tersebut. Agar tercipta pembelajaran yang tidak sekedar dari ceramah, maka guru harus menyiapkan media, alat peraga, serta sumber belajar lainnya

- 2) Dapat menunjang pembelajaran yang menyenangkan serta dalam pembelajaran yang menyenangkan itu siswa tidak hanya sekedar bermain saja, tetapi siswa juga dapat memahami materi yang dijelaskan melalui metode pembelajaran *Fun Learning* ini.
- 3) Manajemen kelas, dalam pembelajaran ini guru harus selalu dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Untuk itu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, games, bernyanyi, bercerita, mengatur ruangan kelas yang menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran.
- 4) Kurangnya kreatifitas guru dalam pembelajaran, guru cenderung malas untuk melakukan pembelajaran yang inovatif. Dalam hal ini guru harus lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan belajar yang bervariasi, yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran yang perlu diberikan kepada siswa agar tidak terjadi kebosanan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana menyenangkan akan mendapat reaksi yang positif dari siswa. Kalau suasana belajar selalu menyenangkan maka motivasi dan konsentrasi belajar siswa

akan muncul dan terus bertambah. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik.<sup>39</sup>

## 2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran dikatakan sebagai *instruction* atau dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar, pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar yang dilakukan guru dan siswa di kelas. Pembelajaran membangun komunikasi antara guru dan siswa sehingga terjadi komunikasi di antara keduanya dalam lingkungan belajar.<sup>40</sup>

Pembelajaran adalah proses mentransfer ilmu antara pendidik kepada siswa. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, hlm. 16.

<sup>40</sup> Hayyan Ahmad Ulul Albab, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya: Academia Publication, 2021), hlm. 18

pembelajaran sehingga menunjukkan adanya perolehan, penguasaan, hasil, proses atau fungsi belajar bagi si peserta belajar.<sup>41</sup>

Pendidikan Agama Islam adalah bagian integral daripada pendidikan nasional sebagai suatu keseluruhan. Dalam UU No. 20/2003 pasal 37 Ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat antara lain pendidikan agama.<sup>42</sup> Dalam penjelasannya dinyatakan bahwa pendidikan agama dimaksudkan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Pendidikan agama adalah suatu usaha yang secara sadar dilakukan guru untuk mempengaruhi siswa dalam rangka pembentukan manusia beragama.<sup>43</sup>

Menurut Abdul Majid bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dalam mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>44</sup> Pendidikan Agama Islam sebagai upaya mendidikkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-

---

<sup>41</sup> Al Fauzan Amin, *Metode & Model Pembelajaran Agama Islam*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu Press, 2015), hlm. 115.

<sup>42</sup> UU No. 20/2003 Pasal 37 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional

<sup>43</sup> Zakiyah Daradjat, *Metodik Khusus Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 172.

<sup>44</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Rosdakarya, 2012), hlm. 270.

nilainya, agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) siswa. Pendidikan Agama Islam juga merupakan upaya sadar untuk mentaati ketentuan Allah sebagai pedoman dan dasar para peserta didik agar berpengetahuan keagamaan dan handal dalam menjalankan ketentuan-ketentuan Allah secara keseluruhan.<sup>45</sup>

Menurut Zakiah Darajat, yang dikutip oleh Nino Indriyanto Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh siswa agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.<sup>46</sup> Berdasarkan definisi dan pengertian yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan pendidikan dalam mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

---

<sup>45</sup> Aidil Saputra, 'Aplikasi Metode Contextual Teaching Learning (CTL) dalam Pembelajaran PAI', *Jurnal At-Ta'dib* Vol. VI, No. 1, (April-September 2014), hlm. 17.

<sup>46</sup> Nino Indriyanto, *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner Untuk Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), hlm. 4

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Dalam konteks tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah umum, Departemen Pendidikan Nasional merumuskan sebagai berikut :

- Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi Muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, berdisiplin, bertoleran (*tasamuh*), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.<sup>47</sup>

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam memiliki cakupan sangat luas, karena ajaran Islam memuat ajaran tentang tata hidup yang meliputi seluruh aspek kehidupan manusia, maka Pendidikan Agama Islam merupakan pengajaran tata hidup yang berisi pedoman pokok yang

---

<sup>47</sup> Haryanto, 'Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Fun Learning Pada Siswa Kelas XII TKJ A SMK Negeri 2 Palopo', Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 3 (Desember 2020), hlm. 26.

digunakan oleh manusia dalam menjalani kehidupannya di dunia ini dan untuk menyiapkan kehidupannya yang sejahtera di akhirat nanti.

Pendidikan Agama Islam mencakup aspek yang sangat luas, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif dan aspek psikomotorik. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam adalah untuk mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara: (1) hubungan manusia dengan Allah SWT; (2) hubungan manusia dengan dirinya sendiri; (3) hubungan manusia dengan sesama manusia; (4) dan hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alamnya.<sup>48</sup>

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam untuk mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara empat hubungan yang telah disebut di atas, tercakup dalam pengelompokan kompetensi dasar kurikulum PAI dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi pelajaran. Adapun materi atau mata pelajaran tersebut adalah

- a. Al-Quran Hadis; menekankan pada kemampuan membaca, menulis dan menterjemahkan dengan baik dan benar.
- b. Aqidah atau keimanan; menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai asmaul husna sesuai dengan kemampuan peserta didik;

---

<sup>48</sup> Departemen Agama RI, Pedoman Pendidikan Agama Islam di sekolah Umum (Dirjen Kelembagaan Agama Islam, 2004), hlm.7.

- c. Akhlak; menekankan pada pengalaman sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela;
- d. Fiqih/ibadah; menekankan pada acara melakukan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar; dan
- e. Tarikh dan Kebudayaan Islam; menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (*ibrah*) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>49</sup>

### 3. Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pengertian metode secara umum adalah salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh guru maka pembelajaran akan semakin baik. Metode pembelajaran *fun learning* ini merupakan metode yang menyenangkan. Metode yang menyenangkan menjadi sebuah kemudahan untuk mendidik siswa karena sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka. Metode *fun learning* juga menciptakan suasana menyenangkan, tidak merasa terbebani dengan banyaknya materi, dan bisa diserap dengan baik dan mudah.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 69 tahun 2013.

<sup>50</sup> Asmawadi, 'Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar', ....hlm. 4.

*Fun learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur kesenangan, interaksi, dan kreativitas dalam proses belajar-mengajar. Metode ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka dalam mempelajari materi pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam.

Menurut Abdul Majid bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian di atas maka metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sebagai usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu mentransfer ilmu-ilmu agama yang mencakup ilmu Fikih, Qur'an Hadits, Akidah, Akhlak dan Sejarah Kebudayaan Islam, dimana semua aspek tersebut bertujuan agar semua siswa mempraktekkan dan mengamalkan ilmu yang mereka dapatkan sehingga mereka mengerti dan melaksanakannya dengan baik agar mereka dapat terhindar dari hal-hal negatif yang mereka temui di



lingkungan sekitar mereka demi mendapatkan kebahagiaan dunia maupun akhirat.

Langkah-langkah metode *Fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan guru membuka pembelajaran dengan memberikan motivasi dan ice breaking yang membuat siswa tidak tertekan sehingga akan tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Tahap Penyampaian

Penyampaian materi oleh guru dengan cara memilih materi yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya, dengan bernyanyi, dengan bercerita kisah-kisah para nabi dan rasul, kisah-kisah inspiratif dalam agama Islam, atau masalah-masalah sosial yang bisa dihubungkan dengan nilai-nilai agama. Gunakan pula media interaktif seperti video, audio, gambar, atau permainan yang dapat membantu siswa dalam memahami dan menghayati materi agama. Misalnya, tayangan animasi tentang kisah-kisah para nabi, rekaman audio murottal, atau permainan papan yang berbasis nilai-nilai Islam.

c. Tahap Pelatihan

Tahap ini berisi kegiatan pelatihan tentang materi yang telah disampaikan. Dalam metode *Fun Learning*, kolaborasi dan interaksi antara

siswa sangat ditekankan. Kegiatan pelatihan dapat berupa *games* dan dapat berupa mengajak siswa untuk terlibat dalam simulasi atau peran yang menggambarkan situasi-situasi dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan nilai-nilai agama Islam. Misalnya, simulasi peran menjadi pedagang yang jujur atau peran menjadi relawan dalam kegiatan sosial.

d. Tahap Penutup

Kegiatan penutup pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas menyimpulkan pembelajaran, dan aktivitas penutupan seperti permainan, tebak-tebakan atau nyanyian. Gunakan evaluasi formatif yang tidak hanya berfokus pada penilaian hasil akhir, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses evaluasi. Misalnya, gunakan pertanyaan diskusi, tugas proyek, atau kuis interaktif yang melibatkan siswa secara langsung.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu prosedur kerja yang sistematis, teratur dan tertib yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah untuk memecahkan suatu permasalahan penelitian guna mendapatkan kebenaran yang objektif.<sup>51</sup> Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah yang dimaksud berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yakni rasional, empiris dan sistematis.

---

<sup>51</sup> Andi Prastowo, *Memahami Metode-Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2011), hlm. 25.

Rasional berarti kegiatan penelitian dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, empiris berarti cara-cara yang dilakukan dapat diamati oleh indera manusia, dan sistematis berarti menggunakan langkah-langkah yang bersifat logis. Walaupun langkah-langkah penelitian kuantitatif, kualitatif, ataupun gabungan dari keduanya berbeda, tetapi semuanya memiliki langkah-langkah sistematis.<sup>52</sup>

Metode penelitian ini mencakup jenis penelitian, langkah-langkah kegiatan penelitian, subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

#### 1. Jenis Penelitian

Pendekatan atau metode penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi dan objek yang alamiah (*natural setting*), yaitu objek yang berkembang apa adanya tanpa dimanipulasi oleh peneliti. Metode kualitatif juga digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, yaitu data yang mengandung makna.<sup>53</sup> Untuk itu, agar dapat meneliti lebih dalam mengenai penggunaan metode *fun learning* dalam pembelajaran PAI di SDN Keputran 2 Yogyakarta, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu.

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017), hlm. 3.

<sup>53</sup> Ibid., hlm. 15

Dengan kata lain penelitian deksriptif hanya menggambarkan apa adanya, tidak untuk mencari atau menerangkan keterkaitan antarvariabel.<sup>54</sup>

## 2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber penelitian dapat diklasifikasi menjadi dua, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun perinciannya sebagai berikut:

### a. Sumber data Primer

Adapun yang menjadi sumber data primer adalah sebagai berikut:

- 1) Kepala Sekolah SDN Keputran 2 Yogyakarta
- 2) Guru Pendidikan Agama Islam SDN Keputran 2 Yogyakarta
- 3) Siswa-siswi SDN Keputran 2 Yogyakarta.

### b. Sumber Data Sekunder

Adapun sumber sekunder yang digunakan peneliti untuk data-data yang diperoleh dari hasil telaah yang berupa hasil karya tulis ilmiah, buku-buku, jurnal dan tulisan-tulisan lain yang relevan dengan penelitian ini.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa macam teknik pengumpulan data yakni sebagai berikut:

---

<sup>54</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 59.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk terjun langsung ke lapangan mengamati hal – hal yang berkaitan dengan tempat, ruang, waktu, pelaku, benda–benda, kegiatan, peristiwa, tujuan dan perasaan.<sup>55</sup> Peneliti menggunakan metode ini untuk mengamati, mendengarkan dan mencatat kejadian yang terjadi pada keadaan sesungguhnya serta mengetahui letak geografis sarana dan prasarana sekolah.<sup>56</sup> Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat, mengamati dan mengambil data dari implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD N Keputran 2 Yogyakarta.

b. Wawancara

Wawancara yaitu pertemuan antara dua orang yang saling bertukar informasi dan ide lewat sebuah tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>57</sup> Wawancara dilakukan secara terstruktur dimana semua pertanyaan dirumuskan dengan cermat dan disiapkan secara tertulis.<sup>58</sup> Metode ini digunakan untuk mengambil data dan informasi mengenai metode *fun learning*

---

<sup>55</sup> Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2005), hlm. 69.

<sup>56</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 174.

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, kuantitatif dan R&D*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2013), hlm. 240.

<sup>58</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, ...hlm. 190.

dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta. Wawancara dilakukan kepada pihak yang bersangkutan yakni kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam dan siswa SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta.

c. Dokumentasi

Dokumentasi bisa berupa catatan pribadi, surat pribadi, buku harian, laporan kerja, notulen rapat, catatan kasus, rekaman kaset, rekaman video, foto dan lain sebagainya.<sup>59</sup> Metode dokumentasi untuk memperoleh data tentang sejarah berdiri, letak geografis, profil sekolah, struktur organisasi, visi, misi, tujuan sekolah, daftar siswa dan tenaga kependidikan di SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta serta mengetahui dokumen tentang perencanaan dan pelaksanaan metode fun learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang didapatkan dari hasil obeservasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data dan menarik kesimpulan dari data yang didapatkan agar mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.<sup>60</sup> Analisis data yang dilakukan dari sebelum terjun ke lapangan,

---

<sup>59</sup> Sukandarrumidi, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & RN* (Bandung : Alfabeta, 2006), hlm. 100-101.

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D...*, hlm. 244.

selama di lapangan dan sesudah selesai di lapangan. Analisis data kualitatif dengan cara interaktif dan berkesinambungan secara terus menerus sampai tuntas, jadi datanya menjadi jenuh. Konsep analisis data ini menggunakan langkah- langkah yang dirumuskan oleh Miles dan Huberman yaitu:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah kegiatan menganalisis yang menekankan, memilih, yang kesimpulan akhirnya dapat digambarkan dan diverifikasikan. Data yang direduksi peneliti ini yaitu data yang berkaitan dengan implementasi pembelajaran berbasis prinsip Montessori dan data yang dianggap tidak penting dihilangkan.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penelitian kualitatif menyajikan data dapat dilakukan kedalam bentuk yang singkat, bagan, hubungan antar kategori dan teks yang bersifat naratif. Mendisplay data akan membantu dalam memahami sesuatu yang terjadi dan dapat merancang langkah selanjutnya.

c. Kesimpulan (*Verifikasi*)

Langkah terakhir dalam analisis data adalah menarik kesimpulan. Kesimpulan bertujuan untuk mendapatkan gambaran suatu obyek yang

pada awalnya masih abu-abu atau gelap sehingga setelah diteliti.<sup>61</sup>

## 5. Uji Keabsahan data

Triangulasi yaitu menggunakan berbagai metode dan sumber dalam mengumpulkan data untuk menganalisis kejadian yang saling berkaitan dari pandangan yang berbeda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber yaitu menguji kredibilitas data dengan cara mengecek atau membandingkan data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber atau informan. Sedangkan triangulasi teknik yaitu menggunakan berbagai cara mengumpulkan data untuk memperoleh data yang sejenis untuk didapatkan data yang valid.<sup>62</sup>

Peneliti akan melakukan pemeriksaan pada keabsahan data-data yang diperoleh. Peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data dan peneliti menggunakan cara triangulasi data untuk menguji keabsahan data yang akan didapatkan tersebut. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai macam cara, dan berbagai waktu. Pengecekan kredibilitas data tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### a. Triangulasi Sumber.

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dengan cara

---

<sup>61</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 407-409.

<sup>62</sup> Muri Yusuf, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan...*, hlm. 395.



mengecek data yang sudah diperoleh melalui beberapa sumber.

b. Triangulasi Teknik.

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

c. Triangulasi Waktu.

Waktu yang sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara pada pagi hari saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, maka akan memberikan data yang lebih valid maka lebih kredibel untuk menguji kredibilitas data yang dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan cara wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Jika hasilujinya menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan pengulangan kembali maka didapatkan kepastian suatu data.<sup>63</sup>

**G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan di dalam penyusunan tesis ini dibagi ke dalam tiga bagian, yakni bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 372-374.

Bagian inti berisi tentang uraian penelitian mulai dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang dalam bentuk bab-bab sebagai satu kesatuan. Pada tesis ini penulis menuangkan hasil penelitian dalam empat bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari bab yang bersangkutan.

Bab I tesis ini berisi gambaran umum penulisan tesis yang meliputi latar belakang masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi tentang gambaran umum tentang SDN Keputran 2 Yogyakarta. Pembahasan pada bab ini difokuskan pada profil sekolah, sejarah singkat, visi, misi dan tujuan, logo, struktur kurikulum, keadaan guru dan pegawai, keadaan siswa, prestasi yang pernah diraih, sarana dan prasarana SDN Keputran 2 Yogyakarta.

Bab III dalam penelitian ini berisi hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi deskripsi hasil penelitian, pembahasan dan temuan, keterbatasan penelitian. Adapun hasilnya yakni memuat metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta.

Bab IV dalam penelitian ini berisi penutup yang memuat kesimpulan, saran-saran dan kata penutup. Akhirnya, bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan berbagai lampiran yang terkait.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang metode pembelajaran *fun learning* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Konsep metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta mengarah pada suasana proses belajar dan mengajar yang sengaja diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana dan menyenangkan. Berikut adalah beberapa cara membangun konsep *Fun Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 yaitu melalui permainan, bercerita, bernyanyi, dan tebak gambar.
2. Implementasi metode pembelajaran *fun learning* dapat dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi akidah, akhlak, fiqih, al-qur'an dan SKI dengan menerapkan metode *fun learning* permainan. Selanjutnya Implementasi metode *fun learning* bernyanyi dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi aqidah, akhlak, fiqih, al-qur'an dan SKI. Implementasi metode *fun learning* bercerita dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Aqidah aqidah, akhlak, fiqih, al-qur'an dan SKI. Implementasi metode *fun learning* tebak gambar dapat

diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi aqidah, akhlak, fiqih, al-qur'an dan sejarah kebudayaan Islam. Namun metode fun learning juga kurang pas jika diterapkan pada materi-materi tertentu seperti hari kiamat, perang, dll.

Dalam penelitian juga ditemukan bahwa guru memanfaatkan variasi media pembelajaran audio visual seperti power point, video pembelajaran, film edukasi, game edukasi, dll untuk mendukung implementasi metode fun learning. Namun ada pula guru yang belum efektif menggunakan metode *fun learning* seperti tebak kata dan media secara maksimal karena kurangnya kreatifitas dan keterampilan dalam IT.

3. Hasil implementasi metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta menunjukkan rata-rata siswa menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan metode *Fun learning* dari pada metode pembelajaran yang lain. Karena metode *fun learning* menciptakan suasana belajar yang gembira dan menyenangkan, belajar Pendidikan Agama Islam lebih menarik dan mudah dipahami, serta tidak membuat bosan dan jenuh sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Penerapan metode *fun learning* membuat siswa lebih aktif, lebih mudah memahami materi pelajaran dan interaksi dengan guru tidak kaku. Bahkan metode *fun learning* ini membuat siswa menjadi ketagihan dan menginginkan guru menerapkan metode *fun*

*learning* ini secara rutin agar siswa terus merasa bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan tentang Metode *Fun Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Keputran 2 Yogyakarta maka ada beberapa saran yang diajukan oleh peneliti, antara lain:

### 1. Bagi Guru

Metode *fun learning* hendaknya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah agar siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dapat meningkat.

### 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang lengkap agar guru yang membelajarkan siswa dengan metode-metode pembelajaran inovatif tidak mengalami kendala dalam membelajarkan siswa, sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyat, Nur, 'Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 4, no. 1 (October 7, 2017), 24-31.
- Amin, Al Fauzan, *Metode & Model Pembelajaran Agama Islam*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu Press, 2015)
- Asmawadi, Andi, 'Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar', *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (June 18, 2021), 4.
- Bambang Sudibyo, Menteri Pendidikan Nasional, 8–9.
- Daradjat, Zakiyah, *Metodik Khusus Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014)
- Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan humor*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).
- Diyah Ma'rifatini, Lisa, 'Implementasi Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Menengah Atas Negeri (Sma) 11 Bandung', *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan* 16, no. 1 (May 2, 2018), 116.
- Ferlina, Ani, Seko et al., 'Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar Pada Siswa di SD Negeri Nenas', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 4 (2022).
- Fitri As, Rahayu, 'Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online Di Sd N 5 Metro Pusat', IAIN Metro, (2020).
- Fitrianti, 'Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Ipa Bagi Siswa Kelas V Di Mi Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa', Thesis. UIN Alauddin, 2015, 65.
- Handayani, Dwi, dan Rudiana Agustini, 'Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Maeri Kimi Unsur', *Unesa Journal of Chemical Educatoin*, Vol. 5, no. 2 (2016)
- 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 STKIP Subang* 8, no. 2 (December 29, 2022), 2160.

- Indriyanto, Nino, *Pendidikan Agama Islam Interdisipliner Untuk Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2020)
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*, (Bandung: Sygma creative media corp.)
- Layinah, Leni, *Strategi Pembelajaran Fun Learning Pada Mata Membelajaran PAI Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Equal Bright Bandung*, Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2017.
- Lubis, M. Afyudin, "Implementasi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama'ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018", *Skripsi*, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim, 2019.
- Madjid, Abdul dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: Rosda Karya, 2004)
- Majid, Abdul, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Rosdakarya, 2012)
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004)
- Mohammad, Jauhar, *Implementasi PAIKEM dari behavioristik sampai konstruktivistik.*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011)
- Moleong, Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011)
- Nadhifah, Mazidatun, Vina Pandu Winata, and Khafidhoh Nurul Aini, "Fun Learning' Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Mi Terdampak Covid-19 Di Desa Sawo Kabupaten Gresik
- Ningsih, Setia, "Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng", dalam *Skripsi*, Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2011.
- Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2005)
- Prastowo, Andi, *Memahami Metode-Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2011)

- R Lestari, 'Nyanyian Sebagai Metode Pendidikan Karakter Pada Anak', *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islam* Vol. 06, no. B (2012), 3.
- Rosidah, Eny, 'Metode Fun Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Perkenalan Diri Siswa Kelas 1 Sdn Sawentar 02 Kabupaten Blitar', *EDUKASIA : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2 (2021), 224.
- Sadiman, Arief S, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekkom. Dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada, 2006)
- Said, Alamsyah, Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligence*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2015)
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2014)
- Saputra, Aidil, 'Aplikasi Metode Contextual Teaching Learning (CTL) dalam Pembelajaran PAI', *Jurnal At-Ta'dib* Vol. VI, No. 1, (April-September 2014), 17.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, kuantitatif dan R&D*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2013)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017)
- Sukandarrumidi, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & RN* (Bandung : Alfabeta, 2006)
- Syukri, Rezki Aulia, Aliem Bahri, and Ummu Khaltsum, 'Penerapan model pembelajaran fun learning dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa sekolah dasar', *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (December 31, 2021), 212.
- Tambak, Syahraini, *Pendidikan Agama Islam Konsep Metode Pembelajaran PAI*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014)
- Thalib, Mohamad Ariansah and Joko Sarjono, 'Hasil Implementasi Metode Game Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas Vii Di Slb Cg Yppcg Bina Sejahtera Surakarta Tahun 2022/2023', *Mamba'ul 'Ulum*, Vol. 19, No. 1 (April 2023), 26.



Tresno Setiawan, Alan, 'Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy', E-JUPEKhu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, vol. 1, no. 3 (2012), 22.

Trinova, Zulvia, 'Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Siswa', Al-Ta lim Journal 19, no. 3 (November 21, 2012), 210.

Yusnaili, Ikha Putri Rangkuti Dan Fauziah Nasution, 'Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Di RA Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung', Jurnal Raudhah, Vol. 8, No. 1 (Januari-Juni 2020), 16.

Yusuf, Muri, *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*,(Jakarta: Kencana, 2014).

