

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *FUN-TASTIC* BERBASIS
FUN LEARNING PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS MA'ARIF
DARUSSHOLIHIN SLEMAN YOGYAKARTA**



**Oleh: Vika Kartikasari
NIM. 21204012068**

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
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vika Kartikasari
NIM : 21204012068
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Yogyakarta, 15 Januari 2026
Saya yang menyatakan,



Vika Kartikasari
NIM.21204012068

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vika Kartikasari
NIM : 21204012068
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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

Yogyakarta, 15 Januari 2026
Saya yang menyatakan,



Vika Kartikasari
NIM.21204012068

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vika Kartikasari
NIM : 21204012068
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 08 Januari 2026
Saya yang menyatakan



Vika Kartikasari
NIM. 21204012068

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-373/Un.02/DT/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *FUN-TASTIC* BERBASIS *FUN LEARNING* PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS MA'ARIF DARUSSHOLIHIN SLEMAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : VIKA KARTIKASARI, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 21204012068
Telah diujikan pada : Jumat, 23 Januari 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Prof. Dr. H. Tasman, M.A.
SIGNED

Valid ID: 697c707db79da



Penguji I
Dr. Dwi Ratnasari, S.Ag., M.Ag
SIGNED

Valid ID: 697c19955fc0a



Penguji II
Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 697c17a5e4e38



Yogyakarta, 23 Januari 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 697c7172eab76

PERSETUJUAN TIM PENGUJI



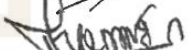
UJIAN TESIS

Tesis Berjudul :

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN FUN-TASTIC BERBASIS FUN LEARNING PADA MATA
PELAJARAN FIKIH DI MTS MA'ARIF DARUSSHOLIHIN SLEMAN YOGYAKARTA

Nama : Vika Kartikasari
NIM : 21204012068
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Prof. Dr. H. Tasman, M.A. ()
Sekretaris/Penguji I : Dr. Dwi Ratnasari, M.Ag. ()
Penguji II : Dr. Adhi Setiyawan, M.Pd. ()

Diuji di Yogyakarta pada :

Tanggal : 23 Januari 2026
Waktu : 08.00 - 09.15 WIB.
Hasil : A/B (89)
IPK : 3,83
Predikat : Sangat Memuaskan

*coret yang tidak perlu

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:

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *FUN-TASTIC* BERBASIS
FUN LEARNING PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MTS MA'ARIF
DARUSSHOLIHIN SLEMAN YOGYAKARTA**

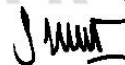
Yang ditulis oleh:

Nama : Vika Kartikasari
NIM : 21204012068
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah 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, 15 Januari 2026
Pembimbing



Prof. Dr. Tasman Hamami, M.A.
NIP. 196111021986031003

MOTTO

“Maha Baik Allah dan Pasti Allah memberikan yang Terbaik”

Vika Kartikasari



PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta:

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | ba' | b | be |
| ت | ta' | t | te |
| ث | sa' | ṣ | es (dengan titik diatas) |
| ج | jim | j | Je |
| ح | ha' | ḥ | ha (dengan titik di bawah) |
| خ | kha | kh | ka dan ha |
| د | dal | d | De |
| ذ | zal | ẓ | zet (dengan titik diatas) |
| ر | ra' | r | er |
| ز | zai | z | zet |
| س | sin | s | es |
| ش | syin | sy | es dan ye |
| ص | sad | ṣ | es (dengan titik di bawah) |
| ض | dad | ḍ | de (dengan titik di bawah) |

| | | | |
|---|--------|---|-----------------------------|
| ط | ta | t | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | za | z | zet (dengan titik di bawah) |
| ع | 'ain | ' | koma terbalik di atas |
| غ | gain | g | ge |
| ف | fa | f | ef |
| ق | qaf | q | qi |
| ك | kaf | k | ka |
| ل | lam | l | 'el |
| م | mim | m | 'em |
| ن | nun | n | 'en |
| و | waw | w | w |
| ه | ha' | h | ha |
| ء | hamzah | ' | apostrof |
| ي | ya | y | ye |

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

| | | |
|--------|---------|--------------|
| متعددة | ditulis | muta'addidah |
| عدة | ditulis | 'iddah |

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

| | | |
|------|---------|--------|
| هبة | ditulis | hibbah |
| جزية | ditulis | jizyah |

(Ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

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

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

| | | |
|------------|---------|--------------|
| زكاة الفطر | ditulis | Zakātul fitr |
|------------|---------|--------------|

D. Vokal Pendek

| | | |
|----|--------|---|
| □ | fathah | a |
| ◌ِ | kasrah | i |
| ◌ُ | damah | u |

E. Vokal Panjang

| | | |
|-------------------|---------|------------|
| fathah + alif | ditulis | ā |
| جاهلية | ditulis | jāhiliyyah |
| fathah + ya' mati | ditulis | ā |
| تنسى | ditulis | tansā |

| | | |
|--------------------|---------|-------|
| kasrah + ya' mati | ditulis | i |
| كريم | ditulis | karim |
| dammah + wawu mati | ditulis | ū |
| فروض | ditulis | furūd |

F. Vokal Rangkap

| | | |
|--------------------|---------|----------|
| Fathah + ya mati | ditulis | ai |
| بينكم | ditulis | bainakum |
| Fathah + wawu mati | ditulis | au |
| قول | ditulis | qaul |

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

| | | |
|-----------|---------|-----------------|
| ا انتم | ditulis | a'antum |
| اعددت | ditulis | u'iddat |
| لئن شكرتم | ditulis | la'in syakartum |

H. Kata Sandang Alif + Lam

- a. Bila diikuti Huruf Qamariyah

| | | |
|--------|---------|-----------|
| القران | ditulis | al-Qur'ān |
| القياس | ditulis | al-Qiyās |

- b. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el)-nya.

| | | |
|--------|---------|----------|
| السماء | ditulis | al-Samā' |
| الشمس | ditulis | al-Syams |

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

| | | |
|-------------|---------|---------------|
| ذوي الفرّوض | ditulis | ẓawī al-furūḍ |
| اهل السنة | ditulis | ahl al-sunnah |

ABSTRAK

Vika Kartikasari, NIM 21204012068. Implementasi Model Pembelajaran Fun-Tastic Berbasis Fun Learning pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Ma'arif Darussholihin Sleman Yogyakarta. Tesis. Yogyakarta: Program Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena kejenuhan siswa dalam pembelajaran Fikih yang sering kali terasa menjemukan akibat metode penyampaian yang cenderung kaku, satu arah, dan terlalu teoretis. Berdasarkan observasi di MTs Ma'arif Darussholihin, ditemukan bahwa pola mengajar guru yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional-tekstual membuat materi Fikih yang sebenarnya sangat aplikatif menjadi kehilangan daya tarik bagi siswa. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi aktif dan atensi siswa di dalam kelas, sehingga diperlukan sebuah model pembelajaran inovatif yang mampu mentransformasi suasana belajar menjadi lebih interaktif dan rekreatif. Hadirnya Model *Fun-Tastic* berbasis *Fun Learning* diharapkan dapat meruntuhkan hambatan belajar serta menghidupkan kembali pemahaman siswa terhadap materi filantropi Islam. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menganalisis konstruksi konseptual Model Pembelajaran *Fun-Tastic* berbasis *Fun Learning*; (2) Mendeskripsikan dinamika implementasi model tersebut pada materi Infak, Sedekah, Hibah, dan Hadiah di MTs Ma'arif Darussholihin; (3) Menganalisis implikasi dan dampak implementasi model terhadap internalisasi pemahaman serta perubahan afektif siswa.

Penelitian kualitatif deskriptif-fenomenologis ini berlokasi di MTs Ma'arif Darussholihin. Data dikumpulkan melalui observasi, studi dokumentasi, dan wawancara mendalam dengan informan kunci (Kepala Madrasah, Waka Kurikulum, guru, dan siswa). Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi kondensasi, penyajian, serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Konstruksi konseptual Model *Fun-Tastic* mengintegrasikan gamifikasi dan konstruktivisme untuk mengubah teks hukum menjadi aktivitas pemecahan masalah. (2) Implementasi model ini terbukti menciptakan ekosistem belajar rekreatif yang menurunkan hambatan emosional dan kecemasan belajar (*learning anxiety*) siswa. (3) Dampaknya mencakup pemahaman materi yang lebih akurat, tumbuhnya motivasi intrinsik untuk berbagi, serta keterlibatan aktif siswa dalam simulasi filantropi. Temuan ini menegaskan bahwa suasana menyenangkan (*joyful learning*) berbanding lurus dengan kedalaman pemahaman esensi Fikih. Penelitian ini merekomendasikan madrasah untuk mereformulasi strategi pembelajaran dari tekstual ke berbasis pengalaman. Selain itu, terbuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk menguji model ini pada cakupan lebih luas melalui pendekatan penelitian pengembangan (*R&D*) agar dihasilkan model yang lebih terstandarisasi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Fun-Tastic*, *Fun Learning*, Pembelajaran Fikih, Filantropi Islam.

ABSTRACT

Vika Kartikasari, NIM 21204012068. The Implementation of the Fun-Tastic Learning Model Based on Fun Learning in Fiqh Subjects at MTs Ma'arif Darussholihin Sleman Yogyakarta. **Thesis. Yogyakarta: Master's Program in Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.**

This research is motivated by the phenomenon of student burnout in studying Fiqh, which is often perceived as rigid, theocentric, and overly theoretical. Innovation through interactive and recreative learning models is essential to dismantle learning barriers and increase student attention toward Islamic philanthropy materials. This study aims to: (1) Analyze the conceptual construction of the Fun-Tastic learning model based on Fun Learning; (2) Describe the dynamics of the model's implementation on the topics of Infak, Alms (Sedekah), Grants (Hibah), and Gifts (Hadiah) at MTs Ma'arif Darussholihin; (3) Analyze the implications and impacts of the model's implementation on the internalization of understanding and students' affective changes.

This descriptive-phenomenological qualitative research is located at MTs Ma'arif Darussholihin. Data were collected through observation, documentation studies, and in-depth interviews with key informants (the Headmaster, Vice Head of Curriculum, Fiqh teachers, and students). Data validity was ensured through source triangulation. Data analysis followed the Miles, Huberman, and Saldana interactive model, encompassing data condensation, data display, and conclusion drawing.

The results indicate that: (1) The conceptual construction of the Fun-Tastic Model integrates gamification and constructivism to transform formal legal texts into problem-solving activities. (2) The implementation successfully creates a recreative learning ecosystem that reduces students' emotional barriers and learning anxiety. (3) The impact includes a more accurate understanding of the material, the growth of intrinsic motivation to share, and active involvement in philanthropy simulations. These findings emphasize that joyful learning is directly proportional to the depth of understanding the essence of Fiqh. This study recommends that madrasahs reformulate Fiqh learning strategies from textual-based to experiential-based. Furthermore, it opens opportunities for future researchers to test this model on a broader scale through Research and Development (R&D) to produce a more standardized learning model.

Keywords: *Fun-Tastic Learning Model, Fun Learning, Fiqh Learning, Islamic Philanthropy.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ. الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي بِنِعْمَتِهِ تَتِمُّ الصَّالِحَاتُ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ
عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ الَّذِي كَانَ خُلُقُهُ الْقُرْآنَ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَهْلِ الْفِقْهِ وَالْعِرْفَانِ أَمَّا
بَعْدُ

Tidak ada daya dan kekuatan selain dari-Nya. Dan tidak ada kata yang paling pantas penulis ucapkan selain; *Alhamdulillahiladzi bini'matihi tatimusshalihat*. “Segala puji hanya milik Allah yang dengan segala nikmatnya, segala kebajikannya menjadi sempurna”.

Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi kita yang mulia, Nabi Agung Muhammad Saw.

Alhamdulillah, Tesis ini berhasil diselesaikan bukan karena kekuatan atau kehebatan penulis semata. Melainkan hanyalah karena karunia, anugerah, dan izin dari Allah SWT yang telah memberikan keberanian, gagasan, dan kesehatan lahir batin kepada penulis untuk menyelesaikan naskah ini. Sebagaimana inspirasi yang termaktub dalam QS. Yunus ayat 58:

قُلْ بِفَضْلِ اللَّهِ وَبِرَحْمَتِهِ فَبِذَلِكَ فَلْيَفْرَحُوا هُوَ خَيْرٌ مِمَّا يَجْمَعُونَ

“Katakanlah (Muhammad), ‘Dengan karunia Allah dan rahmat-Nya, hendaklah dengan itu mereka bergembira. Itu lebih baik daripada apa yang mereka kumpulkan.’”

Ayat ini menjadi landasan filosofis bagi penulis bahwa proses belajar dan internalisasi ilmu khususnya dalam materi Fikih hendaknya dilalui dengan penuh kegembiraan. Berangkat dari semangat tersebut, penulis berupaya mengimplementasikan serta merefleksikan Model Pembelajaran *Fun-Tastic* guna mengeksplorasi dimensi kegembiraan dalam pembelajaran Fikih sebagai bentuk syukur atas karunia ilmu yang Allah berikan.

Alhamdulillah Tesis ini selesai buka karena kehebatan penulis. Bukan pula karena kecerdasan atau keshalihannya. Melainkan semua hanyalah karena karunia dan anugerah dari Allah semata. Yang memberikan ide, gagasan, dan kekuatan sehingga mampu menyelesaikan Tesis ini dengan baik.

Tesis ini berhasil diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Ibu Dr. Hj. Dwi Ratnasari, M.Ag. dan Bapak Dr. Adhi Setiawan, M.Pd. selaku ketua dan sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Bapak Prof. Dr. H. Tasman Hamami, M.A. selaku dosen pembimbing Tesis yang dengan penuh kesabaran dan kasih sayang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti selama penelitian Tesis ini
5. Bapak Sibawaihi, S.Ag., M.Si., Ph.D., selaku dosen pembimbing akademik yang telah mengarahkan penulis guna menyelesaikan tugas akhir
6. Segenap dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya
7. Segenap staf perpustakaan UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan layanan koleksi buku perpustakaan
8. Kepada orangtua saya Bapak Djoko Kamdani, Alm. Ibu Siti Khusnul Kotimah dan Ibu Maryati yang telah merawat, mendidik, mensupport, mendoakan penulis dengan sangat baik.
9. Seluruh adik kandung saya, Dimas Dwi Saputra, Qurotul Aini, Muhammad Yusril Ilham, Aisyah Azizah Putri yang selalu mendukung dan mendoakan penulis selama menyelesaikan pendidikan
10. Kepada Umi Eva dan Bapak Yulianta yang senantiasa mensupport penulis dalam menyelesaikan pendidikan

11. Teman-teman keluarga besar PAI-C yang senantiasa saling mensupport selama menjalani kegiatan perkuliahan Magister Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
12. Semua pihak yang telah berjasa dalam suksesnya penyusunan tugas akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga para pihak yang telah memberikan dukungan dalam penulisan tesis ini, senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan hidup, dan keberlimpahan rezeki oleh Allah Swt. baik di dunia maupun di akhirat. *Aamiin Ya Mujibassa'iliin.*

Yogyakarta, 08 Januari 2026

Penulis



Vika Kartikasari

NIM. 21204022068



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

| | |
|---|--------------|
| PERNYATAAN KEASLIAN | i |
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | ii |
| SURAT PERNYATAAN BERHIJAB | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| PERSETUJUAN TIM PENGUJI | v |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | ii vi |
| MOTTO..... | vii |
| PERSEMBAHAN | viii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN | ix |
| ABSTRAK..... | xiv |
| ABSTRACT | xv |
| KATA PENGANTAR | xvi |
| DAFTAR ISI..... | xix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xxii |
| DAFTAR GAMBAR | xxii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |
| E. Kajian Pustaka..... | 7 |
| F. Landasan Teori..... | 16 |
| G. Sistematika Pembahasan | 23 |
| BAB II METODE PENELITIAN | 26 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian | 26 |
| B. Setting Penelitian | 30 |
| C. Data dan Sumber Data Penelitian | 34 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 37 |
| E. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data..... | 41 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 43 |

| | |
|---|-----------|
| BAB III GAMBARAN UMUM MTS MA'ARIF DARUSSHOLIHIN..... | 46 |
| A. Profil MTs Ma'arif Darussolihin | 46 |
| B. Sejarah Singkat | 47 |
| C. Visi dan Misi..... | 47 |
| D. Struktur Organisasi Madrasah..... | 49 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 52 |
| A. Konstruksi Konseptual Model Pembelajaran <i>Fun-Tastic</i> | 53 |
| B. Dinamika Implementasi Model <i>Fun-Tastic</i> dalam Menciptakan Pembelajaran Rekreatif | 68 |
| C. Implikasi Model <i>Fun-Tastic</i> Terhadap Internalisasi Pemahaman dan Perubahan Afektif Siswa..... | 78 |
| BAB V PENUTUP | 86 |
| A. Kesimpulan | 86 |
| B. Saran..... | 88 |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Hasil Observasi Lapangan | 94 |
| Lampiran 2 Hasil Observasi Lapangan | 95 |
| Lampiran 3 Daftar Hadir siswa kelas VIII D..... | 96 |
| Lampiran 4 Catatan Lapangan (<i>Field Notes</i>) 1 | 97 |
| Lampiran 5 Catatan Lapangan (<i>Field Notes</i>) 2 | 98 |
| Lampiran 6 Catatan Lapangan (<i>Field Notes</i>) 3 | 99 |
| Lampiran 7 Catatan Lapangan (<i>Field Notes</i>) 4 | 100 |
| Lampiran 8 Catatan Lapangan (<i>Field Notes</i>) 5 | 101 |
| Lampiran 9 Matriks Triangulasi Data | 102 |
| Lampiran 10 Modul Ajar..... | 104 |
| Lampiran 11 : Foto Dokumentasi | 107 |
| Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup | 109 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----------|
| Gambar 1 Profil MTs Ma'arif Darussholihin..... | 50 |
| Gambar 2 Proses Sumpah Detektif Kebaikan | 58 |
| Gambar 3 Kolaboratif Memecahkan Hukum Fikih | 62 |
| Gambar 4 Konstruksi Model Fun-Tastic dalam Pembelajaran Fikih | 66 |
| Gambar 5 Prosesi Internalisasi Karakter | 72 |
| Gambar 6 Aktivitas Siswa dalam Tahap Clue Discovery | 75 |



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Fikih memiliki kedudukan yang sangat fundamental dalam kurikulum madrasah, karena ia menjadi kompas bagi siswa dalam menjalankan ibadah secara sah dan berinteraksi sosial (*mu'āmalah*) sesuai syariat.¹ Fikih bukan sekadar transfer pengetahuan tentang hukum-hukum formal, melainkan sebuah proses pembentukan karakter sadar hukum yang membekali siswa dengan kecakapan hidup (*life skills*) untuk merespons berbagai persoalan keagamaan di masyarakat secara bijak.² Oleh karena itu, kualitas penyampaian materi Fikih berbanding lurus dengan kemampuan siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai agama ke dalam perilaku sehari-hari.

Mata Pelajaran Fikih memiliki peran sentral dalam membentuk pemahaman ibadah dan *mu'āmalah* siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fikih sering kali terjebak pada metode konvensional yang bersifat teosentris dan kaku. Menurut Andi Prastowo, banyak bahan ajar dan model penyampaian yang digunakan di sekolah saat ini masih bersifat tekstual serta kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara mandiri dan menyenangkan.³ Hal ini mengisyaratkan adanya kecenderungan pengabaian terhadap aspek psikologi belajar, sehingga materi yang seharusnya aplikatif justru terasa menjenuhkan akibat penyampaian yang monoton.

¹ Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah, hlm. 64.

² Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 172.

³ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hlm.

Kondisi ini diperparah dengan buku teks yang dominan menyajikan materi secara kognitif tanpa menyentuh aspek kontekstual. Penelitian Nurfadhillah menunjukkan bahwa 65% kegagalan pemahaman siswa pada materi Fiqih disebabkan oleh orientasi hafalan dalil tanpa disertai contoh implementatif yang relevan.⁴ Problematika serupa terkait rendahnya minat, kaku nya metodologi, serta hambatan literasi dalam pembelajaran Fiqih di madrasah juga ditemukan dalam berbagai studi terdahulu yang menyoroti perlunya transformasi pedagogis.⁵

Fenomena ini diperkuat fakta bahwa pembelajaran saat ini belum sepenuhnya beradaptasi dengan karakteristik Generasi Z yang lebih responsif terhadap konten visual dan interaktif.⁶ Kondisi tersebut sangat terasa pada materi kelas VIII seperti Infak, Sedekah, dan Hadiah. Meskipun materi ini dekat dengan kehidupan sosial, siswa sering kesulitan membedakan esensinya karena penyajian yang terlalu formal. Jika dibiarkan, siswa hanya akan menghafal definisi tanpa memahami esensi berbagi, yang berisiko memicu miskonsepsi hukum di masyarakat. Ditegaskan oleh Mulyasa, materi praktis memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep agar tidak terjadi verbalisme.⁷

⁴ Nindi Nurfadhillah, dkk., "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, 2021, hlm. 45.

⁵ Terkait berbagai problematika pembelajaran Fiqih di Madrasah, lihat: Tiara Nur Afni, "Problematika Pembelajaran Fiqih," *Jurnal Lunggi* 2, no. 1 (2024); Abdul Hamid Wahid, "Problematika Pembelajaran Fiqih Terhadap Minat Belajar," *E-Risbang UNUJA* (2021); Rosyta dkk., "Problematika Pembelajaran Fiqih Siswa," *Jurnal Keislaman* 6, no. 1 (2024); M. Fiqriani, "Pendekatan PAI untuk Gen-Z," *Jurnal PPI* 4, no. 2 (2025); Ayu Erica Rustiani, *Inovasi Guru Fiqih* (IAIN Curup, 2025); N. Aulia, "Joyful Learning," *IJEL* 1, no. 1 (2024); Zulva Rofi'atun Naja, "Pembelajaran Fiqih Berbasis Sains," *Repository UIN KHAS* (2024); Ahmad Rifqi dan Siti Aminah, "Problematika Pembelajaran Fiqih Muamalah," *Jurnal Al-Iltizam* 7, no. 1 (2022); "Strategi Guru PAI pada Generasi Z," *Ta'diban* 5, no. 2 (2025); serta "Enhancing Engagement through Joyful Learning," *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan* (2026).

⁶ Muhammad Haris & Siti Nurhayati, *Psikologi Pembelajaran Generasi Z*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023), hlm. 58.

⁷ E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 102.

Kurangnya antusiasme ini ditemukan peneliti saat pra-riiset di kelas VIII D MTs Ma'arif Darussholihin, di mana 60% siswa (11 siswa) mengalami kendala memahami Fikih *Mu'āmalah*. Mayoritas siswa hanya mampu menghafal definisi secara tekstual namun gagal menganalisis kasus nyata.⁸

Rendahnya literasi ini sering kali disebabkan oleh kegagalan model pembelajaran dalam menjembatani teks klasik dengan realitas sosial modern.⁹ Data ini menjadi bukti empiris bahwa inovasi melalui Model Pembelajaran *Fun-Tastic* menjadi sebuah keniscayaan akademik.

Pihak MTs Ma'arif Darussholihin sebenarnya telah melakukan berbagai upaya sistemik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih, seperti pengadaan literatur tambahan di perpustakaan serta imbauan bagi para pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, upaya-upaya tersebut belum sepenuhnya menyentuh aspek emosional siswa karena pola instruksional guru masih cenderung berpusat pada pendidik (*teacher-centered*). Motivasi yang diberikan masih bersifat ekstrinsik, sehingga diperlukan sebuah terobosan metodologis yang mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan tidak intimidatif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan implementasi model pembelajaran yang menerapkan prinsip *Fun Learning*. Bobbi DePorter menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat

⁸ Hasil observasi dan wawancara pra-riiset dengan guru mata pelajaran Fikih di MTs Ma'arif Darussholihin pada tanggal 15 Juli 2025

⁹ Ahmad Rifqi dan Siti Aminah, "Problematika Pembelajaran Fikih Muamalah di Madrasah Tsanawiyah: Analisis Literasi dan Media Belajar," *Jurnal Pendidikan Islam Al-Iltizam*, Vol. 7, No. 1, 2022, hlm. 34.

menghilangkan stres dan meningkatkan daya serap informasi.¹⁰ Senada dengan itu, Dave Meier menyebutkan bahwa suasana menyenangkan mampu meningkatkan retensi ingatan hingga dua kali lipat. Hal ini menunjukkan bahwa kegembiraan bukan sekadar pelengkap, melainkan katalisator utama proses kognisi. Secara ideal, Fikih *Mu'āmalah* harus menjadi penggerak kesalehan sosial. Menurut Hamdani, model yang efektif adalah yang mampu membangkitkan keterlibatan mental dan emosional siswa. Tanpa model yang komunikatif, materi etika berbagi hanya akan dianggap sebagai beban hafalan ujian semata.¹¹

Pengembangan inovasi yang matang memerlukan rancangan yang teruji. Oleh karena itu, peneliti berfokus pada Implementasi Model Pembelajaran *Fun-Tastic*. Hal ini didukung pendapat Sugiyono bahwa pengujian efektivitas konsep melalui model tertentu sangat krusial sebelum diimplementasikan secara luas.¹² Melalui model ini, peneliti berupaya memetakan kebutuhan siswa guna menjawab tantangan kebosanan belajar, menciptakan suasana suportif di mana siswa merasa tertantang namun tetap gembira.

Pemilihan MTs Ma'arif Darussholihin sebagai lokus penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa madrasah ini memiliki potensi akademik yang besar, namun dalam implementasi pembelajaran Fikih masih ditemukan adanya kendala berupa rendahnya partisipasi aktif siswa. Hal ini disebabkan oleh pola instruksional yang masih bersifat konvensional, sehingga menjadikannya

¹⁰ Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, terj. Rahmani Astuti, (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 63.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 15.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 408.

tempat yang sangat relevan untuk menguji efektivitas Model *Fun-Tastic*. Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian mendalam mengenai penerapan model ini di sekolah tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul: “Implementasi Model Pembelajaran *Fun-Tastic* Berbasis *Fun Learning* pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Ma’arif Darussholihin Sleman Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana konstruksi konseptual model pembelajaran *Fun-Tastic* berbasis *Fun Learning* pada mata pelajaran Fikih di MTs Ma’arif Darussholihin Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana dinamika implementasi model pembelajaran *Fun-Tastic* berbasis *Fun Learning* dalam menciptakan proses pembelajaran Fikih yang rekreatif?
3. Sejauh mana implikasi penggunaan model pembelajaran *Fun-Tastic* terhadap internalisasi pemahaman dan perubahan afektif siswa pada mata pelajaran Fikih?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk menganalisis konstruksi konseptual model pembelajaran *Fun-Tastic* berbasis *Fun Learning* pada mata pelajaran Fikih di MTs Ma’arif Darussholihin Sleman Yogyakarta.

- b. Untuk mendeskripsikan dinamika implementasi model pembelajaran *Fun-Tastic* berbasis *Fun Learning* dalam menciptakan proses pembelajaran Fikih yang rekreatif.
- c. Untuk menjelaskan implikasi penggunaan model pembelajaran *Fun-Tastic* terhadap internalisasi pemahaman dan perubahan afektif siswa pada mata pelajaran Fikih.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan yang signifikan, baik secara ilmiah maupun praktis:

- a. **Kegunaan Secara Ilmiah (Teoretis):** Penelitian ini berguna untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran dalam pendidikan Islam, khususnya mengenai desain model pembelajaran *Fun-Tastic* yang menggabungkan aspek rekreatif dengan materi Fikih yang bersifat normatif.
- b. **Kegunaan Secara Praktis:** Penelitian ini berguna sebagai panduan aplikatif bagi para pendidik dalam mentransformasi suasana kelas yang kaku menjadi lebih dinamis melalui pendekatan *Fun Learning*, serta memberikan wawasan baru bagi madrasah dalam merumuskan strategi pembelajaran yang berpusat pada kenyamanan belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup dua dimensi utama, yaitu dimensi teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi substantif terhadap pengembangan

khazanah keilmuan pendidikan Islam, khususnya dalam memperkaya literatur mengenai desain model pembelajaran yang inovatif dan rekreatif. Melalui kajian ini, diharapkan muncul perspektif baru mengenai bagaimana prinsip *Fun Learning* dapat diintegrasikan ke dalam materi Fikih yang bersifat normatif, sehingga dapat menjadi referensi akademik bagi peneliti selanjutnya dalam membedah fenomena serupa di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi para pendidik sebagai inspirasi dalam mentransformasi suasana kelas agar menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Bagi peserta didik, implementasi model ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) yang pada gilirannya mempermudah proses internalisasi nilai-nilai ibadah ke dalam perubahan sikap atau aspek afektif mereka. Selain itu, bagi lembaga MTs Ma'arif Darussholihin, temuan ini dapat menjadi bahan evaluasi dan rujukan dalam meningkatkan mutu metodologi pembelajaran. Terakhir, bagi peneliti sendiri, proses ini menjadi sarana pengembangan kompetensi analitis dalam membedah realitas pendidikan secara mendalam dan sistematis.

E. Kajian Pustaka

Penelitian mengenai implementasi model pembelajaran yang inovatif dan rekreatif dalam ranah Pendidikan Agama Islam telah menjadi fokus kajian bagi banyak peneliti sebelumnya. Dalam upaya memposisikan orisinalitas penelitian ini, penulis melakukan telaah terhadap beberapa karya ilmiah terdahulu yang memiliki relevansi dengan penggunaan pendekatan *Fun Learning* maupun strategi

pembelajaran Fikih yang dinamis. Tinjauan pustaka ini dimaksudkan untuk memetakan keterkaitan teoretis, sekaligus menemukan celah akademik (*research gap*) yang akan diisi oleh penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

Penelitian awal dilakukan oleh M. Ridwan Syarif dalam tesisnya yang berjudul “Implementasi Strategi *Active Learning* dalam Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah.”¹³ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam simulasi ibadah mampu meningkatkan pemahaman konsep secara lebih cepat dibanding metode konvensional. Persamaan penelitian Syarif dengan penelitian ini terletak pada lokus penelitian tingkat MTs dan mata pelajaran Fikih. Perbedaannya, penelitian Syarif berfokus pada strategi *Active Learning* secara umum, sedangkan penelitian ini lebih spesifik pada implementasi Model *Fun-Tastic* yang mengutamakan aspek rekreatif.

Penelitian lain dilakukan oleh Dewi Sartika berjudul “Pendekatan *Fun Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.”¹⁴ Hasil penelitian Dewi menunjukkan bahwa suasana belajar yang tanpa tekanan emosional berbanding lurus dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Persamaan antara penelitian Dewi dengan penelitian ini adalah sama-sama menjadikan *Fun Learning* sebagai basis utama pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada cakupan materi; Dewi meneliti PAI secara luas, sementara penelitian ini membedah secara spesifik pada model pembelajaran

¹³ M. Ridwan Syarif, *Implementasi Strategi Active Learning dalam Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah*, Tesis (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2022), hlm. 45-50.

¹⁴ Dewi Sartika, *Pendekatan Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*, Jurnal Pendidikan Islam Vol. 4, No. 2 (2023), hlm. 12-15.

Fikih yang bersifat dinamis.

Selanjutnya, Faisal Anwar melalui studinya “Efektivitas Model Pembelajaran *Experiential Learning* pada Materi Ibadah Sosial.”¹⁵ Hasil riset ini menyatakan bahwa pengalaman langsung (praktik) memberikan dampak afektif yang kuat pada siswa. Kesamaannya terletak pada target perubahan afektif siswa, namun perbedaannya adalah Faisal menggunakan model *Experiential*, sedangkan penelitian ini menggunakan model *Fun-Tastic* yang mengintegrasikan unsur permainan dan kegembiraan.

Perspektif berbeda ditawarkan oleh Anisa Rahmawati dalam penelitian “Dinamika Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran PAI Berbasis *Game Based Learning*.”¹⁶ Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan unsur permainan membuat batasan antara guru dan siswa menjadi lebih cair sehingga materi lebih mudah terserap. Persamaannya adalah sama-sama mengkaji dinamika interaksi kelas yang menyenangkan. Perbedaannya, Anisa fokus pada penggunaan *game* sebagai alat, sedangkan penelitian ini fokus pada implementasi model pembelajaran *Fun-Tastic* secara menyeluruh di MTs Ma’arif Darussholihin.

Kemudian, Hendra Wijaya dalam tesis “Internalisasi Nilai-Nilai Filantropi Islam Melalui Model Pembelajaran Aktif.”¹⁷ Hasil penelitian ini menekankan pada pembiasaan praktik infak dan sedekah di lingkungan sekolah. Persamaannya adalah fokus pada materi praktik filantropi Islam dan

¹⁵ Faisal Anwar, *Efektivitas Model Experiential Learning pada Materi Ibadah Sosial*, Tesis (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2021), hlm. 88.

¹⁶ Anisa Rahmawati, *Dinamika Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran PAI Berbasis Game Based Learning*, Tesis (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2024), hlm. 102-105.

¹⁷ Hendra Wijaya, *Internalisasi Nilai-Nilai Filantropi Islam Melalui Model Pembelajaran Aktif*, Tesis (Semarang: UIN Walisongo, 2022), hlm. 67.

perubahan sikap siswa. Perbedaannya, Hendra menekankan pada aspek manajerial sekolah, sementara penelitian ini lebih fokus pada implementasi model di dalam kelas.

Penelitian oleh Siti Kholifah berjudul “Implementasi Model *Quantum Learning* dalam Pembelajaran Fikih Ibadah.”¹⁸ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penataan lingkungan belajar (*setting* kelas) sangat berpengaruh pada psikologi belajar siswa. Kesamaannya adalah upaya menciptakan kenyamanan belajar siswa. Perbedaannya terletak pada model *Quantum* yang digunakan, sementara penelitian ini menggunakan model *Fun-Tastic* yang dikonstruksi secara konseptual oleh peneliti.

Selain itu, Yusuf Mansur melalui artikel “Strategi *Joyful Learning* untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Fikih di Madrasah.”¹⁹ Hasilnya menunjukkan bahwa variasi metode mengajar adalah kunci utama mengatasi kebosanan siswa. Persamaannya adalah sama-sama mencari solusi atas kejenuhan belajar Fikih. Perbedaannya, Yusuf meneliti strategi guru secara umum, sedangkan penelitian ini menguji efektivitas sebuah model pembelajaran yang terstruktur.

Lutfi Aziz dalam penelitiannya “Penerapan Media Visual dalam Pembelajaran Fikih Materi Zakat dan Haji”²⁰ menunjukkan bahwa visualisasi materi meningkatkan daya serap siswa. Persamaannya adalah pada mata pelajaran Fikih, namun perbedaannya penelitian Lutfi berfokus pada media

¹⁸ Siti Kholifah, *Implementasi Model Quantum Learning dalam Pembelajaran Fikih Ibadah*, Jurnal Inovasi Madrasah Vol. 6, No. 1 (2025), hlm. 20-25.

¹⁹ Yusuf Mansur, *Strategi Joyful Learning untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Fikih di Madrasah*, Tesis (Bandung: UIN Sunan Gunung Djati, 2023), hlm. 54.

²⁰ Lutfi Aziz, *Penerapan Media Visual dalam Pembelajaran Fikih Materi Zakat dan Haji*, Tesis (Aceh: UIN Ar-Raniry, 2021), hlm. 40.

alat bantu, sedangkan penelitian ini berfokus pada model interaksi pembelajarannya.

Penelitian Maya Indah tentang “Dampak Psikologis Pembelajaran Menyenangkan terhadap Hasil Belajar PAI”²¹ menyimpulkan adanya korelasi positif antara kebahagiaan siswa dengan hasil belajar. Kesamaannya adalah pada prinsip *Fun Learning*. Perbedaannya, Maya menggunakan pendekatan kuantitatif (korelasi), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif untuk membedah realitas di lapangan.

Terakhir, Agus Salim dengan judul “Internalisasi Pemahaman Fikih Melalui Diskusi Kelompok Kreatif.”²² Hasilnya menunjukkan diskusi meningkatkan nalar kritis siswa. Persamaannya adalah pada internalisasi pemahaman materi Fikih. Perbedaannya, Agus fokus pada metode diskusi tunggal, sedangkan penelitian ini mengimplementasikan Model *Fun-Tastic* yang merupakan gabungan dari berbagai metode aktif dan rekreatif.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli Mansur dalam artikelnya berjudul “Implementasi Strategi *Inquiry Learning* pada Pembelajaran Fikih di Madrasah.”²³ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memberikan ruang bagi siswa untuk menemukan sendiri konsep hukum Fikih melalui diskusi, suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Persamaan penelitian Zulkifli dengan penelitian ini adalah sama-sama berupaya meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran

²¹ Maya Indah, *Dampak Psikologis Pembelajaran Menyenangkan terhadap Hasil Belajar PAI*, Jurnal Psikologi Pendidikan Vol. 3, No. 4 (2024), hlm. 77-80.

²² Agus Salim, *Internalisasi Pemahaman Fikih Melalui Diskusi Kelompok Kreatif*, Tesis (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2022), hlm. 91.

²³ Zulkifli Mansur, *Implementasi Strategi Inquiry Learning pada Pembelajaran Fikih di Madrasah*, Jurnal Pendidikan Islam Al-Ibrah, Vol. 2, No. 1, Tahun 2022, hlm. 15-20.

Fikih. Perbedaannya, Zulkifli menggunakan strategi *Inquiry*, sedangkan penelitian ini menggunakan Model *Fun-Tastic* yang lebih menekankan pada aspek psikologi belajar yang menyenangkan (*fun*).

Perspektif lain dipaparkan oleh Rina Septiana dalam tesisnya yang berjudul “Efektivitas Metode *Singing Learning* untuk Meningkatkan Hafalan Doa dan Tata Cara Ibadah Siswa.”²⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa unsur musik dan nada dalam pembelajaran mampu menghilangkan ketegangan siswa saat mempelajari materi Fikih yang dianggap berat. Kesamaan penelitian Rina dengan penelitian ini adalah penggunaan pendekatan rekreatif agar siswa menikmati proses belajar. Perbedaannya, penelitian Rina fokus pada metode menyanyi (*singing*), sementara penelitian ini fokus pada Model Pembelajaran *Fun-Tastic* yang menggabungkan berbagai elemen aktivitas fisik dan emosional.

Penelitian dari Fajar Siddiq yang berjudul “Dinamika Pembelajaran Fikih Berbasis *Outdoor Learning* di Tingkat Madrasah Tsanawiyah”²⁵ memberikan temuan bahwa belajar di luar kelas secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa. Persamaan antara penelitian Fajar dengan penelitian ini adalah lokus penelitian pada tingkat MTs dan bertujuan menciptakan suasana belajar yang tidak kaku. Perbedaannya terletak pada metode pelaksanaannya; Fajar berfokus pada kegiatan di luar kelas (*outdoor*), sedangkan penelitian ini berfokus pada implementasi model di dalam kelas

²⁴ Rina Septiana, *Efektivitas Metode Singing Learning untuk Meningkatkan Hafalan Doa dan Tata Cara Ibadah Siswa*, Tesis (Bandung: UIN Sunan Gunung Djati, 2023), hlm. 55.

²⁵ Fajar Siddiq, *Dinamika Pembelajaran Fikih Berbasis Outdoor Learning di Tingkat Madrasah Tsanawiyah*, *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 3, Tahun 2021, hlm. 110-115.

melalui skenario pembelajaran yang menyenangkan.

Kemudian, Nur Hafizah dalam artikelnya “Internalisasi Nilai Ibadah Melalui Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL).”²⁶ Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pengaitan materi Fikih dengan kehidupan nyata mempermudah siswa dalam melakukan internalisasi nilai. Kesamaan penelitian ini adalah pada fokus internalisasi pemahaman siswa. Perbedaannya, Nur Hafizah menggunakan pendekatan CTL, sedangkan penelitian ini mengedepankan aspek *Fun Learning* sebagai mesin utama penggerak motivasi siswa.

Penelitian selanjutnya oleh Hendra Gunawan dengan judul “Peran Guru PAI dalam Menciptakan Suasana Belajar yang Kondusif dan Rekreatif.”²⁷ Hasil penelitian ini menekankan bahwa kepribadian guru yang humoris dan hangat adalah kunci pembelajaran yang menyenangkan. Persamaannya adalah fokus pada penciptaan suasana rekreatif di kelas. Perbedaannya, Hendra lebih menyoroti kompetensi personal guru, sedangkan penelitian ini lebih menyoroti pada sistem atau Model Pembelajaran *Fun-Tastic* yang diimplementasikan.

Selain itu, Maya Anggraini dalam penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Afektif Siswa pada Materi Fikih.”²⁸ Hasil riset menunjukkan bahwa bermain peran efektif mengubah sikap siswa menjadi lebih disiplin beribadah. Persamaannya adalah fokus

²⁶ Nur Hafizah, *Internalisasi Nilai Ibadah Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)*, Jurnal Tarbawi, Vol. 5, No. 2, Tahun 2024, hlm. 22-28.

²⁷ Hendra Gunawan, *Peran Guru PAI dalam Menciptakan Suasana Belajar yang Kondusif dan Rekreatif*, Tesis (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2022), hlm. 89.

²⁸ Maya Anggraini, *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Afektif Siswa pada Materi Fikih*, Tesis (Semarang: UIN Walisongo, 2023), hlm. 74.

pada perubahan aspek afektif siswa. Perbedaannya, Maya menggunakan model *Role Playing* tunggal, sedangkan penelitian ini menerapkan Model *Fun-Tastic* yang lebih komprehensif melibatkan berbagai teknik *fun learning*.

Perspektif dari Dedi Supriadi dalam artikel “Analisis Penerapan Metode *Storytelling* dalam Pembelajaran Sejarah Hukum Islam.”²⁹ Hasilnya menunjukkan bahwa bercerita dapat memikat emosi siswa sehingga materi lebih berkesan. Persamaannya adalah pada penggunaan teknik pembelajaran yang menggugah emosi positif. Perbedaannya, Dedi fokus pada metode bercerita, sedangkan penelitian ini pada implementasi model pembelajaran yang terintegrasi secara keseluruhan.

Penelitian oleh Siti Aminah yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada Mata Pelajaran Fikih.”³⁰ Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan kerja sama antar siswa. Persamaannya adalah pada mata pelajaran Fikih di tingkat menengah. Perbedaannya terletak pada model yang digunakan, di mana Siti menggunakan model kooperatif kaku (NHT), sementara penelitian ini menggunakan model *Fun-Tastic* yang lebih fleksibel dan berorientasi pada kegembiraan siswa.

Selanjutnya, Rahmatullah dalam penelitiannya “Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fikih.”³¹ Hasilnya menunjukkan bahwa visualisasi materi zakat sangat membantu siswa.

²⁹ Dedi Supriadi, *Analisis Penerapan Metode Storytelling dalam Pembelajaran Sejarah Hukum Islam*, Jurnal Inovasi Pendidikan Islam, Vol. 7, No. 1, Tahun 2025, hlm. 30-35.

³⁰ Siti Aminah, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) pada Mata Pelajaran Fikih*, Tesis (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2021), hlm. 102.

³¹ Rahmatullah, *Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fikih*, Jurnal Pendidikan Madrasah, Vol. 3, No. 2, Tahun 2022, hlm. 45.

Persamaannya adalah upaya meningkatkan motivasi belajar. Perbedaannya, penelitian ini tidak fokus pada alat (media visual) saja, melainkan pada keseluruhan proses implementasi model pembelajaran di dalam kelas.

Terakhir, Indah Permata dalam penelitian berjudul “Strategi *Quantum Teaching* dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di MTs.”³² Hasilnya menunjukkan bahwa teknik 'Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Rayakan' sangat efektif. Persamaannya adalah misi untuk mengatasi kejenuhan belajar. Perbedaannya, Indah menggunakan kerangka *Quantum Teaching*, sedangkan penelitian ini menggunakan kerangka konseptual *Fun-Tastic* yang dikembangkan berbasis nilai-nilai *Fun Learning*.

Berdasarkan telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu di atas, dapat dipahami bahwa kajian mengenai pembelajaran Fikih dan pendekatan *Fun Learning* telah berkembang dengan sangat baik dan memberikan kontribusi yang besar bagi dunia pendidikan.

Berbagai studi tersebut telah berhasil memetakan pentingnya suasana belajar yang aktif dan inovatif. Penelitian ini bermaksud untuk memperkuat khazanah tersebut dengan memfokuskan kajian pada implementasi Model Pembelajaran *Fun-Tastic* secara lebih spesifik. Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana prinsip-prinsip pembelajaran yang menyenangkan diterapkan secara nyata pada materi Fikih Muamalah di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Dengan demikian, posisi penelitian ini adalah untuk melengkapi dan memperkaya temuan-temuan sebelumnya melalui

³² Indah Permata, *Strategi Quantum Teaching dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di MTs*, Tesis (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2024), hlm. 120.

gambaran implementasi yang sistematis di MTs Ma'arif Darussholihin Sleman Yogyakarta, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran Fikih yang lebih adaptif dan menyenangkan bagi peserta didik.

F. Landasan Teori

1. Konstruksi Model Pembelajaran Inovatif

Model pembelajaran bukan sekadar cara mengajar, melainkan sebuah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Joyce dan Weil, setiap model pembelajaran memiliki lima unsur utama: sintaks (langkah-langkah), sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional.³³ Kelima unsur ini merupakan manifestasi dari sebuah Desain Instruksional (*Instructional Design*) yang matang. Reigeluth menekankan bahwa desain instruksional adalah proses sistematis untuk menciptakan spesifikasi pembelajaran yang membuat proses transfer pengetahuan menjadi lebih efektif, efisien, dan memiliki daya tarik bagi siswa.³⁴ Reigeluth menegaskan bahwa desain instruksional adalah teori yang menawarkan panduan eksplisit tentang cara membantu orang belajar dan berkembang secara optimal melalui pengaturan metode pembelajaran.

Dalam konteks ini, Model *Fun-Tastic* yang peneliti kembangkan didasarkan pada prinsip desain instruksional yang berpusat pada siswa

³³ Bruce Joyce dan Marsha Weil, *Models of Teaching*, (Boston: Pearson Education, 2021), hlm. 34.

³⁴ Charles M. Reigeluth, *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*, (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1999), hlm. 5.

(*learner-centered*).³⁵ Keterlibatan aktif siswa menjadi fondasi utama dalam perancangan model ini agar setiap tahap pembelajaran benar-benar menyentuh kebutuhan emosional dan kognitif mereka.

Sebuah model harus mampu menjadi wadah bagi transformasi pengetahuan yang tidak kaku agar tetap relevan dengan dinamika pendidikan kontemporer.³⁶ Fleksibilitas tersebut memungkinkan materi Fikih yang bersifat normatif dapat disampaikan secara lebih cair dan mudah diterima oleh peserta didik.

Peneliti memandang bahwa model pembelajaran harus bersifat dinamis guna menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang terus berkembang di era digital ini. Oleh karena itu, adaptasi teknologi dan metode yang interaktif menjadi keniscayaan agar tidak terjadi kesenjangan antara teks materi dengan realitas sosial siswa. Hal ini secara otomatis menuntut fungsi guru untuk beralih menjadi fasilitator utama dalam proses konstruksi pengetahuan siswa.³⁷ Reposisi peran ini sangat krusial agar guru tidak lagi menjadi pusat otoritas kebenaran, melainkan rekan dialog yang memicu siswa untuk berpikir kritis dan mandiri.

2. Filosofi dan Konsep Fun Learning

Fun learning atau pembelajaran yang menyenangkan adalah sebuah pendekatan yang menekankan pada terciptanya lingkungan belajar yang membuat siswa merasa nyaman, aman, dan tanpa tekanan. Dave Meier

³⁵ Barbara L. McCombs dan James S. Vakil, *The Learner-Centered Classroom and School*, (San Francisco: Jossey-Bass, 1997), hlm.9.

³⁶ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012), hlm.45.

³⁷ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 89.

dalam teorinya mengenai *Accelerated Learning* menyatakan bahwa emosi positif sangat berpengaruh terhadap kecepatan dan daya tahan memori siswa dalam menyerap informasi.³⁸ Belajar tidak seharusnya menjadi beban yang menakutkan, melainkan sebuah petualangan intelektual yang memicu hormon dopamin dalam otak sehingga fokus siswa meningkat secara alami. Agar petualangan intelektual tersebut menjadi lebih bermakna, pendekatan ini perlu dipadukan dengan strategi *Discovery Learning*. Jerome Bruner menekankan bahwa siswa akan memiliki kualitas pemahaman yang lebih baik jika mereka didorong untuk menemukan (*to discover*) prinsip-prinsip dasar secara mandiri.³⁹ Bruner menegaskan bahwa *discovery learning* bukan sekadar metode, melainkan cara untuk melatih siswa agar memiliki pola pikir saintifik melalui proses pengorganisasian ide dan data secara mandiri.

Peneliti berasumsi bahwa ketika aspek "*fun*" atau kegembiraan hadir dan dipadukan dengan tantangan untuk menemukan konsep secara aktif, hambatan psikologis siswa terhadap materi-materi yang dianggap sulit akan luruh dengan sendirinya. Asumsi ini didasarkan pada pandangan kognitif-afektif bahwa integrasi emosi menyenangkan dapat menurunkan *filter* afektif siswa, sehingga skema kognitif mereka lebih terbuka dalam menerima dan mengolah informasi baru secara mendalam.⁴⁰ Kondisi ini menciptakan keseimbangan ideal di mana aspek afektif (perasaan senang)

³⁸ Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook*, (New York: McGraw-Hill, 2022), hlm. 89.

³⁹ Jerome S. Bruner, *The Process of Education*, (Cambridge: Harvard University Press, 1960), hlm. 20.

⁴⁰ Richard E. Mayer, *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, (Cambridge: Cambridge University Press, 2005), hlm. 31.

berfungsi sebagai katalisator bagi aspek kognitif (proses berpikir kritis) untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

3. Hakekat Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah

Mata pelajaran Fikih di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) memiliki karakteristik yang unik karena tidak hanya menuntut pemahaman kognitif tentang hukum Islam (syariat), tetapi juga internalisasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Abdul Majid menegaskan bahwa pembelajaran Fikih bertujuan untuk membentuk insan yang taat beribadah dengan pemahaman yang benar, bukan sekadar menghafal dalil.⁴¹ Hal ini mengisyaratkan bahwa keberhasilan pembelajaran Fikih tidak diukur dari kemampuan siswa menjawab soal ujian, melainkan pada transformasi perilaku (aspek psikomotorik) yang didasari oleh kesadaran hukum yang kuat. Namun, tantangan utama yang sering muncul adalah bagaimana mengubah materi Fikih yang bersifat normatif, tekstual, dan terkadang kaku menjadi sesuatu yang kontekstual serta menarik bagi psikologi remaja usia MTs yang sedang dalam masa transisi mencari jati diri.

⁴¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023), hlm. 142.

Dalam upaya mengatasi kebuntuan metodologis tersebut, diperlukan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk menjembatani teks hukum yang statis dengan realitas sosial siswa yang dinamis. Menurut Eka Prihatin, pembelajaran yang efektif harus mampu mengaitkan konten akademik dengan konteks kehidupan nyata agar pengetahuan yang diperoleh menjadi fungsional dan bermakna.⁴² Dalam konteks Fikih, teori ini menuntut guru untuk tidak sekadar menjelaskan definisi ibadah secara teoretis, tetapi membawa problematika hukum ke dalam ruang lingkup keseharian siswa, sehingga siswa merasa bahwa hukum Islam adalah solusi atas kebutuhan hidup mereka, bukan beban aturan yang mengekang.

Sejalan dengan urgensi tersebut, Muhaimin menekankan bahwa pendidikan agama di Madrasah harus bersifat progresif dan dinamis. Guru tidak diperkenankan hanya mentransfer teks, tetapi harus melakukan rekonstruksi metode agar nilai-nilai Fikih dapat meresap ke dalam jiwa siswa tanpa adanya tekanan psikologis atau dogmatisme kaku.⁴³ Elaborasi atas pemikiran ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai Fikih akan lebih

⁴² Eka Prihatin, *Manajemen Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 88.

⁴³ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 156.

efektif jika prosesnya berlangsung dalam suasana yang partisipatif. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang rekreatif menjadi sebuah urgensi akademik. Strategi ini bertujuan untuk mentransformasi penyampaian materi Fikih yang cenderung teosentris-dogmatis menjadi lebih antroposentris dan aplikatif, sehingga hukum Islam dipahami sebagai pedoman hidup yang ramah terhadap perkembangan jiwa remaja.

4. Genealogi dan Integrasi Model "*Fun-Tastic*" dalam Pembelajaran Fikih

Model Pembelajaran *Fun-Tastic* secara historis berakar pada pengembangan strategi *Joyful Learning* yang menekankan pada penggabungan dua elemen besar: *Fun* (kegembiraan) dan *Fantastic* (pengalaman belajar yang luar biasa). Konsep ini telah banyak digunakan dalam praktik pendidikan kreatif untuk memicu keterlibatan emosional siswa melalui skenario yang menantang namun tetap rekreatif.⁴⁴ Sayuti memaparkan bahwa penggunaan elemen *fun* dan *fantastic* dalam pendidikan formal bertujuan untuk meruntuhkan kekakuan interaksi antara guru dan siswa.

⁴⁴ Ahmad Sayuti, *Inovasi Model Pembelajaran di Era Disrupsi*, (Jakarta: Kencana, 2022), hlm. 76.

Model ini dikonstruksi sebagai sebuah Desain Instruksional (*Instructional Design*) yang sistematis guna memastikan setiap fase pembelajaran memiliki keterkaitan yang kuat dalam mencapai tujuan instruksional.⁴⁵ Selain itu, model ini bukan merupakan sebuah bangunan konsep yang berdiri sendiri, melainkan sebuah bentuk adaptasi dan pengembangan dari prinsip *Quantum Teaching* yang dikembangkan oleh Bobbi DePorter, khususnya pada asas: "Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, dan Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka."⁴⁶

Meskipun beberapa penelitian terdahulu telah menyinggung aspek kegembiraan dalam belajar, namun implementasi model *Fun-Tastic* yang diintegrasikan dengan strategi *Discovery Learning* pada mata pelajaran Fikih belum dikaji secara mendalam, khususnya dalam konteks mereduksi kecemasan belajar (*learning anxiety*) di Madrasah Tsanawiyah. Peneliti melakukan pengembangan lebih lanjut dengan memadukan proses penemuan mandiri (*discovery*) ke dalam skenario *fun learning*, sehingga siswa tidak sekadar menerima informasi, tetapi secara aktif mengonstruksi pemahaman mereka sendiri. Sesuai dengan konsep *Joyful*

⁴⁵ Charles M. Reigeluth, *Instructional-Design Theories and Models*, (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1999), hlm. 5.

⁴⁶ Bobbi DePorter, *Quantum Teaching: Orchestrating Student Success*, (San Francisco: Jossey-Bass, 2024), hlm. 56.

Learning yang dikemukakan oleh E.Y. Humardani, suasana belajar yang menyenangkan sangat krusial untuk mengaktifkan sistem limbik di otak agar motivasi belajar meningkat secara signifikan.⁴⁷

Sintesis antara sejarah pengembangan model pembelajaran rekreatif dengan kebutuhan spesifik di Madrasah melahirkan sebuah urgensi untuk menguji efektivitas model ini secara praktis. Hal ini diperkuat oleh teori *Affective Filter* dari Stephen Krashen, yang menyatakan bahwa rendahnya tingkat kecemasan (*low anxiety*) dalam belajar merupakan syarat mutlak agar input materi dapat diserap secara optimal.⁴⁸ Dengan demikian, posisi peneliti di sini adalah mengembangkan lebih lanjut kerangka operasional model ini agar lebih adaptif dan aplikatif untuk membuktikan bahwa pembelajaran agama yang progresif mampu menciptakan korelasi positif antara kenyamanan belajar dengan kedalaman pemahaman spiritual siswa di MTs Ma'arif Darussholihin.

G. 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.

⁴⁷ E.Y. Humardani, *Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna: Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2021), hlm. 45.

⁴⁸ Stephen D. Krashen, *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, (Oxford: Pergamon, 1982), hlm. 31.

Sistematika pembahasan pada tiap bab sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan yang meliputi sub bab Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian dan kegunaan penelitian, Manfaat Penelitiandan, Kajian Pustaka, Landasan Teori, Sistematika Penulisan
- Bab II Metode Penelitian yang meliputi sub bab Pendekatan dan Jenis Penelitian, Setting Penelitian, Data dan Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dan Teknik Analisis Data.
- Bab III Gambaran Umum dari MTs Ma'arif Darussholihin yang meliputi sub bab Profil MTs Ma'arif Darussholihin, Sejarah Singkat, Visi dan Misi, Struktur Organisasi MTs Ma'arif Darussholihin
- Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan yang berisi pemaparan data dan temuan penelitian, dalam bab ini dibahas tentang menganalisis konstruksi konseptual model pembelajaran *Fun-Tastic* berbasis *Fun Learning* pada mata pelajaran Fikih di MTs Ma'arif Darussholihin Sleman Yogyakarta., mendeskripsikan dinamika implementasi model pembelajaran *Fun-Tastic* berbasis *Fun Learning* dalam menciptakan proses pembelajaran Fikih yang rekreatif, menjelaskan implikasi penggunaan model pembelajaran *Fun-Tastic* terhadap internalisasi pemahaman dan perubahan afektif siswa pada mata pelajaran Fikih.

Bab V Bagian penutup meliputi kesimpulan dan saran-saran atas hasil penelitian yang membangun.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai implementasi model pembelajaran *Fun-Tastic* berbasis *Fun Learning* pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Darussholihin, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada mata pelajaran Fiqih di MTs Ma'arif Darussholihin Yogyakarta dikembangkan dengan mengintegrasikan prinsip psikologi belajar yang menyenangkan dengan strategi gamifikasi edukatif. Model ini dirancang melalui tiga tahapan utama atau sintaksis yang sistematis, yaitu tahap *Initiation* untuk membangun kesiapan emosional dan fokus siswa melalui narasi misi detektif, tahap *Action* sebagai ruang eksplorasi dan investigasi kasus hukum Fiqih di dalam laboratorium pemecah kasus, serta tahap *Celebration* sebagai bentuk penguatan konsep dan apresiasi atas pencapaian belajar siswa. Konstruksi ini menekankan pada perubahan peran guru menjadi fasilitator yang kreatif dan transformasi siswa menjadi subjek pembelajar yang aktif, sehingga materi Fiqih yang bersifat normatif dapat dipahami secara lebih kontekstual dan dinamis.
2. Terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran Fiqih yang rekreatif dengan mengubah atmosfer kelas menjadi ekosistem yang interaktif dan partisipatif. Unsur rekreatif tersebut muncul melalui penggunaan media instruksional yang menantang seperti amplop misi dan kartu kasus yang

merangsang rasa ingin tahu serta motivasi intrinsik siswa.

Dinamika yang terbangun menunjukkan adanya penurunan hambatan emosional siswa (*low affective filter*), di mana siswa merasa lebih rileks, senang, dan tidak tertekan saat memecahkan skenario masalah hukum Islam yang kompleks. Proses ini menciptakan pengalaman belajar yang tidak lagi dianggap sebagai beban kognitif yang menjemukan, melainkan sebagai petualangan intelektual yang menyenangkan sehingga kolaborasi antar siswa dalam kelompok terbangun secara alami dan produktif.

3. Memberikan dampak yang signifikan terhadap internalisasi pemahaman dan perubahan afektif siswa pada mata pelajaran Fiqih. Dalam aspek kognitif, model ini berimplikasi pada penguatan ingatan jangka panjang (*long-term memory*) siswa terhadap konsep Hibah, Sedekah, dan Hadiah karena mereka membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung atau *learning by doing*. Sementara dalam aspek afektif, penggunaan model ini berhasil menginternalisasi nilai-nilai filantropi Islam dalam diri siswa yang ditandai dengan munculnya sikap empati, kepedulian sosial, dan kecenderungan positif untuk mempraktikkan perilaku berbagi di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, model *Fun-Tastic* tidak hanya efektif dalam meningkatkan literasi Fiqih secara teoretis, tetapi juga berhasil menyentuh sisi emosional siswa untuk menjadi pribadi yang lebih religius dan memiliki kesalehan sosial yang tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam mengemas materi hukum Islam yang bersifat prosedural ke dalam bentuk narasi permainan atau misi lapangan. Fakta bahwa siswa lebih merespon positif instruksi berbasis "misi" dibandingkan instruksi konvensional menunjukkan bahwa metode kinestetik perlu dijadikan salah satu alternatif utama dalam pengajaran Fikih di madrasah.
2. Perlu memberikan dukungan kebijakan dalam pengembangan model-model pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa generasi Z. Pihak madrasah diharapkan dapat memfasilitasi diseminasi Model *Fun-Tastic* kepada guru-guru lain agar suasana belajar yang menyenangkan dan metode *learning by doing* dapat dirasakan secara merata di seluruh mata pelajaran.
3. Mengingat penelitian ini berfokus pada efektivitas model terhadap motivasi dan pemahaman kognitif, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian pada variabel lain, seperti dampak model terhadap perubahan perilaku (*behavioral change*) siswa secara jangka panjang (studi longitudinal) atau melakukan penelitian eksperimen untuk melihat perbandingan efektivitas model ini dengan model pembelajaran aktif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Maya. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Afektif Siswa pada Materi Fikih*. Tesis. Semarang: UIN Walisongo.
- Anwar, Faisal. 2021. *Efektivitas Model Experiential Learning pada Materi Ibadah Sosial*. Tesis. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Aqib, Zainal. 2021. *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ausubel, David. 1968. *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Azis, Lutfi. 2021. *Penerapan Media Visual dalam Pembelajaran Fikih Materi Zakat dan Haji*. Tesis. Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Bandura, Albert. 1997. *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman.
- Bruner, Jerome S. 1960. *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press.
- Bungin, Burhan. 2021. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Bungin, Burhan. 2025. *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Creswell, John W. dan J. David Creswell. 2023. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Dale, Edgar. 1969. *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Daradjat, Zakiah. 2017. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deci, Edward L. & Richard M. Ryan. 1985. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.

- DePorter, Bobbi. 2024. *Quantum Teaching: Orchestrating Student Success*. San Francisco: Jossey-Bass.
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. 2011. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terj. Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, Robert M. 1985. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gunawan, Imam. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Pratama*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamami, Tasman. 2014. "Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. XI, No. 1.
- Hamami, Tasman. 2017. *Model-Model Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Semesta Gajah Press.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Haris, Muhammad & Siti Nurhayati. 2023. *Psikologi Pembelajaran Generasi Z*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Humardani, E.Y. 2021. *Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Iskandar. 2022. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Referensi.
- Joyce, Bruce & Marsha Weil. 2011. *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kartikasari, Vika. 2025. *Fikih Fun-Tastic: Misi Detektif Kebaikan*. Yogyakarta: Dokumen Pribadi.
- Kholifah, Siti. 2025. "Implementasi Model Quantum Learning dalam Pembelajaran Fikih Ibadah." *Jurnal Inovasi Madrasah*. Vol. 6, No. 1.
- Krashen, Stephen D. 1982. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon Press. (Edisi terbaru 2024).
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Majid, Abdul. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2023. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2023. *Strategi Pembelajaran Berbasis Karakter dan Afektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mansur, Yusuf. 2023. *Strategi Joyful Learning untuk Mengatasi Kejuhan Belajar Fikih di Madrasah*. Tesis. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Mayer, Richard E. 2005. *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McCombs, Barbara L. dan James S. Vakil. 1997. *The Learner-Centered Classroom and School*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Terj. Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa. (Edisi Bahasa Inggris 2022).
- Miles, M.B., Huberman, A.M., & Saldana, J. 2020. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. Edition 4. USA: Sage Publications.
- Moleong, Lexy J. 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin. 2020. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2017. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2017. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurfadhillah, Nindi dkk. 2021. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih." *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 5, No. 2.
- Piaget, Jean. 2001. *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prihatin, Eka. 2021. *Manajemen Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.

- Rahmawati, Anisa. 2024. *Dinamika Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran PAI Berbasis Game Based Learning*. Tesis. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Reeve, Johnmarshall. 2018. *Understanding Motivation and Emotion*. Hoboken: Wiley.
- Reigeluth, Charles M. 1999. *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rifqi, Ahmad dan Siti Aminah. 2022. "Problematika Pembelajaran Fikih Muamalah di Madrasah Tsanawiyah: Analisis Literasi dan Media Belajar." *Jurnal Pendidikan Islam Al-Iltizam*. Vol. 7, No. 1.
- Rusman. 2024. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sarafino, Edward P. 2012. *Applied Behavior Analysis: Exploring Principles and Procedures in Changing Behavior*. New York: Wiley.
- Sartika, Dewi. 2023. "Pendekatan Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI." *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 4, No. 2.
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sayuti, Ahmad. 2022. *Inovasi Model Pembelajaran di Era Disrupsi*. Jakarta: Kencana.
- Septiana, Rina. 2023. *Efektivitas Metode Singing Learning untuk Meningkatkan Hafalan Doa dan Tata Cara Ibadah Siswa*. Tesis. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Silberman, Mel. 2014. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Skinner, B.F. 1953. *Science and Human Behavior*. New York: Free Press.
- Sudjana, Nana. 2023. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyanto, Rulam. 2023. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, M. Ridwan. 2022. *Implementasi Strategi Active Learning dalam Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah*. Tesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Vygotsky, Lev. 1978. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Yamin, Martinis. 2021. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

