

**PENERAPAN METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI TERHADAP AKTIVITAS
BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD IT BAITUL JANNAH BANDAR LAMPUNG**

Maylia Khairunnisa Baher¹, Zulhanan², Guntur Cahaya Kusuma³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,

¹mayliakhairunnisa@gmail.com, ²zulhanan@radenintan.ac.id,

³gunturcahayakesuma@radenintan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the fun learning method in Islamic Religious Education and Character (PAIBP) learning, the dynamics of students' learning activities, and the supporting and inhibiting factors in its implementation at SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung. This research uses a qualitative approach with a case study design. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The research informants consisted of PAIBP teachers and sixth-grade students. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that the implementation of the fun learning method in PAIBP learning is carried out through three main stages: planning, implementation, and evaluation of learning. During the implementation stage, teachers apply various interactive learning activities such as educational games, storytelling, singing, humor, and guessing games to create a joyful learning environment. The implementation of this method encourages the emergence of various student learning activities, including visual activities, oral activities, listening activities, motor activities, and writing activities. In addition, the implementation of fun learning is supported by teacher creativity, student enthusiasm, and the availability of learning facilities. However, several challenges were also found, such as limited learning time and differences in student characteristics. Overall, the fun learning method contributes positively to creating a more interactive and engaging learning process in PAIBP classes.

Keywords: fun learning, learning activities, islamic religious education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode fun learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), dinamika aktivitas belajar peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode tersebut di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan informan penelitian yaitu guru PAIBP dan peserta didik kelas VI. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode fun learning dalam pembelajaran PAIBP dilaksanakan melalui tiga tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, guru menggunakan berbagai aktivitas pembelajaran seperti permainan edukatif, kegiatan bercerita, bernyanyi, penggunaan humor, serta permainan tebak kata dan

tebak gambar sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penerapan metode ini mendorong munculnya dinamika aktivitas belajar peserta didik yang meliputi aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas gerak, serta aktivitas menulis. Selain itu, penerapan metode fun learning didukung oleh kreativitas guru, antusiasme peserta didik, serta ketersediaan sarana pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan perbedaan karakteristik peserta didik. Secara keseluruhan, metode fun learning mampu menciptakan pembelajaran PAIBP yang lebih interaktif dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Kata Kunci: fun learning, aktivitas belajar, pendidikan agama islam

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap religius, serta perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di sekolah dasar diharapkan tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAIBP masih sering berlangsung secara konvensional sehingga aktivitas belajar peserta didik cenderung rendah.

Aktivitas belajar merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Proses belajar yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti mengamati, berdiskusi,

bertanya, maupun melakukan aktivitas praktik secara langsung. Apabila aktivitas belajar peserta didik rendah, maka proses pembelajaran cenderung bersifat pasif dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah metode fun learning. Metode fun learning menekankan pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih aktif, kreatif, dan tidak merasa terbebani. Pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara emosional maupun intelektual dalam proses belajar.

SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah dasar Islam terpadu yang telah mulai menerapkan berbagai

inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan metode fun learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan observasi awal, guru telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran seperti PowerPoint, video edukatif, serta kegiatan interaktif di kelas untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun demikian, masih terdapat sebagian peserta didik yang menunjukkan tingkat partisipasi belajar yang rendah sehingga diperlukan kajian lebih mendalam mengenai penerapan metode tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode fun learning dalam pembelajaran PAIBP, dinamika aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan metode tersebut di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penerapan metode

fun learning dalam pembelajaran PAIBP serta dinamika aktivitas belajar peserta didik yang terjadi di dalam kelas.

Penelitian dilaksanakan di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung yang beralamat di Jalan Pramuka No.43 Kemiling Permai Kota Bandar Lampung. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 hingga Februari 2026.

Subjek penelitian terdiri dari guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta peserta didik kelas VI yang mengikuti pembelajaran PAIBP. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam dari guru dan peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan mengelompokkan data yang relevan

dengan fokus penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk memudahkan proses analisis. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh selama penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Metode Fun Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung, penerapan metode fun learning pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan atau *fun learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, tidak menegangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih

bermakna (Silberman, 2013). Dengan demikian, penerapan metode fun learning menuntut guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal dalam penerapan metode fun learning. Pada tahap ini guru melakukan perencanaan pembelajaran yang meliputi identifikasi tujuan pembelajaran, perancangan strategi pembelajaran, serta persiapan media pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran karena melalui perencanaan yang matang guru dapat menentukan tujuan pembelajaran, strategi, serta media pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Majid, 2014).

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan mencakup aspek

pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Materi yang dipelajari dalam penelitian ini adalah materi zakat, infak, sedekah, dan hadiah yang bertujuan menanamkan nilai kepedulian sosial kepada peserta didik.

Selain menentukan tujuan pembelajaran, guru juga merancang strategi pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Strategi yang digunakan antara lain permainan edukatif, diskusi kelompok, kegiatan tanya jawab, serta ice breaking yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang bervariasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar (Rusman, 2017).

Pada tahap ini guru juga menyiapkan berbagai media pembelajaran seperti gambar, video pembelajaran, kartu bergambar (*flashcard*), serta lembar kerja siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih konkret serta meningkatkan perhatian siswa

selama proses pembelajaran berlangsung (Arsyad, 2015). Temuan ini menunjukkan bahwa tahap persiapan memiliki peran penting dalam keberhasilan penerapan metode fun learning karena melalui perencanaan yang matang guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap utama dalam penerapan metode fun learning. Berdasarkan hasil observasi di kelas VI A dan VI B, pembelajaran berlangsung selama 2 × 35 menit dengan tiga kegiatan utama yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sanjaya, 2013).

Pada kegiatan pembuka, guru memulai pembelajaran dengan salam, doa, serta pengecekan kehadiran siswa. Guru kemudian memberikan apersepsi dan kegiatan *ice breaking* yang berkaitan dengan materi

pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun suasana belajar yang positif serta mempersiapkan siswa sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menerapkan berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti pengamatan media pembelajaran, diskusi kelompok, permainan edukatif, kuis pembelajaran, serta kegiatan bercerita. Guru juga menampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi zakat, infak, sedekah, dan hadiah melalui Smart TV yang tersedia di kelas. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta membantu mereka memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam (Sardiman, 2018).

Setelah mengamati media pembelajaran, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan lembar kerja yang diberikan oleh guru. Setiap kelompok diminta menganalisis beberapa situasi kegiatan berbagai dan mengkategorikannya ke dalam bentuk zakat, infak, sedekah, atau hadiah.

Hasil diskusi kemudian dipresentasikan oleh masing-masing kelompok di depan kelas. Kegiatan diskusi kelompok merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran (Trianto, 2014).

Selain diskusi kelompok, guru juga memberikan kuis pembelajaran untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan metode fun learning mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

c. Tahap Evaluasi Pembelajaran

Tahap evaluasi dilakukan pada akhir pembelajaran melalui kegiatan refleksi dan sesi tanya jawab. Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan

peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta sebagai dasar untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya (Arikunto, 2016).

Pada kegiatan refleksi, guru mengajak siswa menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari serta menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Melalui kegiatan refleksi, siswa diminta menjelaskan kembali pengertian zakat, infak, sedekah, dan hadiah serta memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu siswa juga diminta menyampaikan tindakan nyata yang akan mereka lakukan setelah mempelajari materi tersebut, seperti berbagi makanan dengan teman atau memasukkan uang ke kotak infak.

Selain refleksi, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran. Kegiatan tanya jawab ini membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa sekaligus memperkuat komunikasi dua arah dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tahap evaluasi dalam penerapan

metode fun learning tidak hanya berfungsi untuk menilai pemahaman siswa, tetapi juga untuk memperkuat konsep pembelajaran serta menanamkan nilai-nilai sosial keagamaan kepada peserta didik.

2. Dinamika Aktivitas Belajar Peserta Didik Selama Penerapan Metode Fun Learning

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode fun learning dalam pembelajaran PAIBP di SD IT Baitul Jannah mampu mendorong munculnya berbagai bentuk aktivitas belajar peserta didik. Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran yang melibatkan aspek fisik maupun mental dalam rangka memperoleh pengalaman belajar (Sardiman, 2018). Aktivitas belajar tersebut meliputi aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas gerak, dan aktivitas menulis.

a. Aktivitas Visual

Aktivitas visual terlihat ketika siswa memperhatikan berbagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru, seperti gambar, video pembelajaran, dan lembar kerja

siswa. Aktivitas visual merupakan kegiatan belajar yang berkaitan dengan proses mengamati atau memperhatikan objek pembelajaran sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas (Sardiman, 2018).

b. Aktivitas Lisan

Aktivitas lisan muncul ketika siswa menjawab pertanyaan guru, menyampaikan pendapat, serta berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Aktivitas ini juga terlihat ketika siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Aktivitas lisan dalam pembelajaran berperan penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi serta keberanian siswa dalam menyampaikan gagasan (Sardiman, 2018).

c. Aktivitas Mendengarkan

Aktivitas mendengarkan terlihat ketika siswa memperhatikan penjelasan guru maupun ketika mereka mendengarkan presentasi hasil diskusi dari kelompok lain. Aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya aktif berbicara tetapi juga belajar menghargai

pendapat orang lain dalam proses pembelajaran.

d. Aktivitas Gerak

Aktivitas gerak muncul ketika siswa mengikuti permainan pembelajaran, maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan, serta berpindah tempat untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Aktivitas motorik atau aktivitas gerak dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis sehingga siswa tidak mudah merasa bosan (Sardiman, 2018).

e. Aktivitas Menulis

Aktivitas menulis terlihat ketika siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru serta ketika mereka menuliskan kesimpulan pembelajaran pada akhir kegiatan belajar. Aktivitas menulis membantu siswa mengorganisasi kembali informasi yang telah dipelajari sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih kuat (Dimiyati & Mudjiono, 2013).

Temuan ini menunjukkan bahwa metode fun learning mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif karena siswa

terlibat dalam berbagai aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode Fun Learning

Penerapan metode fun learning dalam pembelajaran PAIBP di SD IT Baitul Jannah dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat mendukung maupun menghambat proses pembelajaran. Keberhasilan proses belajar pada dasarnya dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan belajar (Slameto, 2015).

a. Faktor Pendukung

Beberapa faktor yang mendukung penerapan metode fun learning antara lain kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, antusiasme peserta didik, ketersediaan sarana pembelajaran, serta dukungan dari pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran sangat penting karena guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang

aktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Mulyasa, 2017).

b. Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, terdapat beberapa faktor yang menjadi hambatan dalam penerapan metode fun learning, yaitu keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan karakteristik peserta didik, serta pengelolaan kelas yang lebih dinamis. Perbedaan karakteristik peserta didik dapat mempengaruhi tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru perlu memiliki kemampuan pengelolaan kelas yang baik agar proses pembelajaran tetap berjalan secara efektif (Sanjaya, 2013).

Meskipun terdapat beberapa hambatan, secara umum penerapan metode fun learning di SD IT Baitul Jannah dapat berjalan dengan baik karena didukung oleh kreativitas guru serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di SD IT Baitul

Jannah Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *fun learning* dilaksanakan melalui tiga tahap utama yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap persiapan, guru merancang pembelajaran dengan menyiapkan tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, serta media pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan berbagai aktivitas pembelajaran seperti penggunaan media visual, diskusi kelompok, permainan edukatif, serta kegiatan tanya jawab yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada tahap evaluasi, guru melakukan refleksi pembelajaran dan sesi tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Penerapan metode *fun learning* juga menunjukkan adanya dinamika aktivitas belajar peserta didik yang meliputi aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas gerak, dan aktivitas menulis. Berbagai aktivitas tersebut menunjukkan bahwa peserta didik terlibat secara aktif

dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penerapan metode *fun learning* didukung oleh kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, antusiasme peserta didik, serta ketersediaan sarana pembelajaran di sekolah. Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan yang ditemui dalam pelaksanaannya seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan perbedaan karakteristik peserta didik. Secara keseluruhan, metode *fun learning* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid, A. (2014). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.55623/au.v6i2.507>.
- Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silberman, M. (2013). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2014). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adella Fitri Fawwazah, dan Raihan. "Implementasi Metode Fun Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei Di SMK Negeri 26 Jakarta)". *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*. Vol. 6 No. 2 (2025), h. 45–55. <https://doi.org/10.55623/au.v6i2.507>.
- ". "Implementasi Metode Fun Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei Di SMK Negeri 26 Jakarta)". *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*. Vol. 6 No. 2 (2025), h. 45–55. <https://doi.org/10.55623/au.v6i2.507>.
- Aidah Nabilah, Ghina. "Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad". *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Vol. 2 No. 2 (2021), h. 149–57. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v2i2.4286>.
- Alfarizi, Ahmad Faroch, dan Arif Rahman. "Gender equality in Islamic education: a comparative study of the thought of Ki Hajar Dewantara and the thought of KH. Ahmad Dahlan". *Edusoshum: Journal of Islamic Education and Social Humanities*. Vol. 5 No. 3 (2025), h. 290–99. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v5i3.147>.
- Anggreni, Ririn. "Implementasi Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI di SD Muhammadiyah 3 Parepare". *Braz Dent J*. Vol. 33 No. 1 (2022), h. 1–12.
- Arif, Mohammad. *Ilmu Pendidikan Islam: Ilmu Pendidikan Islam, Tujuan Ilmu Pendidikan Islam (Ilmu Pendidikan Islam Www.Blogspot.Com)*. Jakarta:

- Bumi Aksara, 2012. tersedia pada <https://belajarbersamavika.blogspot.com/2016/09/penjelasan-berdasarkan-buku-ilmu.html> (2012).
- . *Ilmu Pendidikan Islam: Ilmu Pendidikan Islam, Tujuan Ilmu Pendidikan Islam (Ilmu Pendidikan Islam Www.Blogspot.Com*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2012. tersedia pada <https://belajarbersamavika.blogspot.com/2016/09/penjelasan-berdasarkan-buku-ilmu.html> (2012).
- Arqiya, S., Sidadolog, R. N., Afridannur, W., Aulia, M., & Sitepu, M. S. "Penerapan Fun Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 3 Min 1 Langkat". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 10 No. 1 (2025), h. 155–69. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21859>.
- Anwar, Chairul. *Hakikat manusia dalam pendidikan: sebuah tinjauan filosofis*. Suka-press, 2014.
- Azizah, N, dan T Mulyani. "Inovasi pembelajaran PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar". *Jurnal Pendidikan Islam Dasar*. Vol. 7 No. 1 (2022), h. 33–45.
- Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor: Darmansyah - Belbuk.com* 2012.
- Dimiyati & Mudjiono. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Belajar Dan Pembelajaran Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. Semarang: IKIP Semarang Press, 2006. tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=kQ1SDwAAQBAJ&lpg=PR1&dq=belajar+dan+pembelajaran&hl=id&pg=PR1#v=onepage&q=belajar+dan+pembelajaran&f=false> (2006).
- Farley, Stephanie. *Joyful Learning Joyful Learning*. California, USA: SAGE Company, 2023. <https://doi.org/10.4324/9781003374909>.
- Fitriani, Sadyah, dan Naufal Kurniawan. "Fun Learning Metode Pembelajaran Baru Yang Menyenangkan Dalam Dunia Pendidikan". *PERMAI: Jurnal Pendidikan dan Literasi Madrasah Ibtida'iyah*. Vol. 2 No. 1 (2023), h. 12–20. <https://doi.org/10.63889/permai.v2i1.164>.
- Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hamruni. *Strategi Pembelajaran Aktif: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Insan Madani, 2012.
- Jasmine, Kanza. "Jenis Jenis Aktivitas Belajar". 2015 10–30.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi V)*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016.
- Kluth, Paula. *Joyful Learning: Active and Collaborative Learning in Inclusive Classrooms*. California: SAGE Publications, 2018.
- Kusumaningrum, Desi Eri, dan Imam Gunawan. *Manajemen Peserta*

- Didik Universitas Malang Press. Vol. 5. Bandung: Al-Fabeta, 2017. tersedia pada <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508> %0A<http://hipatiapress.com/hpjournal/index.php/qre/article/view/1348> %5Cn<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915> %5Cn<https://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa> (2017).*
- Layyinah, Leni et al. "MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN FUN LEARNING BASED ON SCIENTIFIC APPROACH DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER". Vol. 4 No. 2017 (n.d.), h. 1–9.
- M, Arifin. *Ilmu Pendidikan Interdisipliner: Suatu Tujuan Teoritis Dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Mahmudi. *Pendidikan agama islam dan pendidikan islam tujuan epistimologi Jurnal Eksis*. Vol. 2 2019.
- Majid, Abdul, dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. Vol.6. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Maurisza, R et al. "Penerapan metode fun learning dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol. 12 No. 2 (2025), h. 110–21.
- Maurisza, Resti et al. "Pendekatan Fun Learning Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat dan Mengatasi Kecemasan". *Jurnal Pendidikan Transformatif(JPT)*. Vol. 4 No. 3 (2025). <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2129>.
- Muhaemin. *Pengaruh Penggunaan Metode " Fun Teaching " terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di MI Nurul Hidayah Pamulang) Skripsi*. Jakarta, 2011.
- Piaget, Jean. *The Construction of Reality in the Child*. London: Routledge, 2019.
- Purba, P B et al. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021. tersedia pada https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=EAgjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA55&dq=kurikulum+dan+pembelajaran&ots=CHla8f_Drn&sig=fsriBBRzNZe_iPkPXsOsC_ySm-M (2021).
- Putri, Aisyah Amalia, dan Subiyantoro Subiyantoro. "Strategi Fun Learning dalam Meningkatkan Pemasaran Pendidikan Islam di Era 4.0". *Islamika*. Vol. 4 No. 3 (2022), h. 491–503. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i3.1764>.
- Rafikasari, Fitriani et al. "Keefektifan Pembelajaran Agama Islam melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 5 (2021), h. 3232–41. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1314>.
- Rahmawati, N, dan R Hidayat. "Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Islam di Era Digital". *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*.

- Vol. 15 No. 2 (2021), h. 195–210.
<https://doi.org/10.21580/nw.2021.15.2.8799>.
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur'an Hafalan Al-Hafiz* 2015.
- Rohmah, Ovi Taufiqu et al. "Partisipasi Peserta Didik SD Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Blended Learning". *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 7 No. 1 (Januari 2023), h. 208.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1818>.
- Sadirman. *Interaksi dan Motivasi belajar mengajar. In Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Rajawali Pers*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007. tersedia pada <https://ecampus.unusia.ac.id/repo/handle/123456789/8997> (2007).
- Sanjaya, W. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Sari, D P. "Implikasi Teori Bandura dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan". *Jurnal Edukasi dan Psikologi Pendidikan*. Vol. 8 No. 1 (2023), h. 44–57.
- Solin, Sariati. "Pembelajaran PAI yang Menyenangkan: Teknik dan Strategi bagi Guru Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*. Vol. 2 No. 2 (2024), h. H. 501. tersedia pada <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk> (2024).
- Sudrajat, Sanin et al. "Penerapan Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di PAUD Ummatan Wasathon Kota Serang)". *Journal on Education*. Vol. 07 No. 01 (2024), h. 1802–12.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2018.
- Supriyadi, A. "Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 12 No. 3 (2020), h. 45–56.
<https://doi.org/10.21580/jpi.2019.7.1.3163>.
- Suyanto, A. "Implementasi joyful learning pada pembelajaran PAI di SD Islam Darul Makmur". *Jurnal Al-Muaddib: Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 3 No. 2 (2021), h. 99–110.
- Uci, Sanusi, dan Suryadi Rudi Ahmad. *Ilmu Pendidikan Islam Deepublish*. Jakarta: Hamzah, 2018.
- Undang - Undang Republik Indonesia. "Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional". *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis*. Jakarta: Kemdikbud, 2017. tersedia pada <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003> (2017).
- Wahyuni, R, dan N Fitria. "Analisis Penerapan Metode Fun Learning dalam Pembelajaran PAI". *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*. Vol. 7 No. 1 (2020), h. 23–

35. tersedia pada
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/jipi/article/view/1703>
(2020).

Yuliani, D. “Strategi guru dalam mengembangkan pembelajaran menyenangkan berbasis nilai Islam di sekolah dasar”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Islam*. Vol. 6 No. 1 (2024), h. 67–78.

Yulinda, Nina. *Penerapan Metode Fun Learning PENERAPAN METODE FUN LEARNING DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK KELAS I B SDN 017 PANDAU JAYA KECAMATAN SIAK HULU KABUPATEN KAMPAR Tahun*. Vol. 6 2018.

Zaeni, Abu. “Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*. Vol. 2 No. 3 (2021), h. 2721–7078.
tersedia pada
<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya> (2021).

Zahro, N D F, dan S Firdaus. “Implementasi Metode Fun Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. *Jurnal As-Sabiqun*. 2025. tersedia pada
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/570>
2 (2025).

Zainuddin, M. *Paradigma Pendidikan Islam Holistik Ulumuna*. Vol. 15. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
<https://doi.org/10.20414/ujis.v15i1.210>.