

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN FUN LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK
KELAS X MAN 1 KOTA MAKASSAR**

Isra Abdullah¹, Ilyas Thahir², Bambang Sampurno³, Rosmiati⁴, Andi Fadhilah A
Natsir⁵

Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

110120220013@student.umi.ac.id, 2ilyasthahir@umi.ac.id,
3bambang.sampurno@umi.ac.id, 4rosmiati.rosmiati@umi.ac.id,
5andifadhilahnatsir@umi.ac.id

ABSTRACT

Classroom instruction in Islamic education often struggles to keep students engaged, and Aqidah Akhlak at MAN 1 Kota Makassar was no exception: prior to intervention, teaching relied heavily on lecturing, leaving students passive and, based on the pre-cycle data, achieving a mean score of only 69 with just 36.7% reaching mastery. This study set out to describe how a fun learning model could be applied in that classroom and whether doing so would lift students' outcomes. A classroom action research design was used across a pre-cycle stage and two subsequent cycles, involving 30 Grade X students together with their Aqidah Akhlak teacher as the research subjects. Data were gathered through classroom observation, learning outcome tests, and documentation, then analyzed descriptively using mean scores and mastery percentages benchmarked against the school's minimum criterion. Applying fun learning—through interactive discussion, educational games, and collaborative activities—produced a steady rise in both engagement and achievement: the mean score climbed to 75 (56.7% mastery) after Cycle I and reached 86.83 (100% mastery) by the end of Cycle II. These results indicate that a fun learning approach is a viable way to make Aqidah Akhlak instruction more engaging while substantially improving learning outcomes.

Keywords: Fun Learning, Learning Outcomes, Aqidah Akhlak.

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam kerap menghadapi tantangan dalam menjaga keterlibatan peserta didik, dan hal serupa terjadi pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Kota Makassar: sebelum ada intervensi, pembelajaran masih didominasi ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif, tercermin dari data prasiklus dengan nilai rata-rata hanya 69 dan ketuntasan baru mencapai 36,7%. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana model pembelajaran *fun learning* diterapkan di kelas tersebut serta sejauh mana penerapannya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Digunakan desain penelitian tindakan kelas yang mencakup tahap prasiklus dan dua siklus tindakan, dengan subjek 30

peserta didik kelas X beserta satu guru mata pelajaran Aqidah Akhlak. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan yang dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal sekolah. Penerapan *fun learning*—melalui diskusi interaktif, permainan edukatif, dan aktivitas kolaboratif—menghasilkan peningkatan yang konsisten baik pada keterlibatan maupun capaian belajar: nilai rata-rata naik menjadi 75 (ketuntasan 56,7%) setelah siklus I dan mencapai 86,83 (ketuntasan 100%) pada akhir siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan *fun learning* merupakan alternatif yang layak untuk membuat pembelajaran Aqidah Akhlak lebih menarik sekaligus meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Kata Kunci: Fun Learning, Hasil Belajar, Aqidah Akhlak.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya bukan sekadar transfer pengetahuan, melainkan proses pembentukan karakter yang mengantarkan seseorang pada kematangan spiritual, kecerdasan, dan kepribadian yang utuh (Tafsir, 2017). Kedudukan pendidikan yang sedemikian penting itu tertuang secara eksplisit dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat (Republik Indonesia, 2003). Ketentuan ini menjadi dasar bagi setiap satuan pendidikan, termasuk madrasah, untuk terus mengupayakan proses pembelajaran

yang tidak hanya mentransfer materi tetapi juga menumbuhkan keaktifan dan kematangan sikap peserta didik.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, urgensi tersebut bahkan telah diisyaratkan sejak wahyu pertama yang diterima Nabi Muhammad saw., yaitu Surah Al-'Alaq ayat 1–5, yang memerintahkan "iqra" atau membaca (Kementerian Agama RI, 2019). M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa perintah membaca dalam ayat tersebut tidak terbatas pada teks tertulis, melainkan juga mencakup pembacaan terhadap fenomena alam dan realitas sosial di sekitar manusia (Shihab, 2002). Pengulangan kata "iqra" pada ayat ini pun mengandung pesan bahwa belajar semestinya dilakukan secara bertahap, berulang, dan tidak menekan—sebuah prinsip yang

sejalan dengan gagasan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membebani peserta didik.

Namun demikian, praktik di lapangan kerap belum mencerminkan prinsip tersebut. Pembelajaran Aqidah Akhlak di banyak madrasah masih diselenggarakan secara konvensional, dengan guru sebagai pusat penyampaian materi sementara peserta didik cenderung berperan pasif sebagai pendengar. Kondisi semacam ini berisiko membuat peserta didik cepat jenuh, kurang terlibat, dan pada akhirnya sulit menginternalisasi nilai-nilai akidah dan akhlak yang semestinya menjadi pondasi moral kehidupan mereka.

Untuk menjawab persoalan tersebut, model pembelajaran fun learning dipandang relevan untuk diterapkan. Secara etimologis, istilah ini berasal dari kata fun yang bermakna kesenangan dan learning yang bermakna proses belajar (Badan Bahasa Kemendikbudristek, 2026; Hornby, 2020), sehingga secara operasional dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bebas tekanan. Gagasan ini pertama kali dipopulerkan

oleh Bobbi DePorter dan Mark Reardon melalui pendekatan Quantum Learning, yang menekankan bahwa otak peserta didik menyerap dan mengingat informasi jauh lebih optimal ketika belajar dalam suasana yang positif dan menyenangkan (DePorter, Reardon, & Singer-Nourie, 2019).

Kondisi tersebut ditemukan pula di MAN 1 Kota Makassar. Observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak pada 21 April 2026 mengungkapkan bahwa pembelajaran di kelas X masih berlangsung secara konvensional, dengan guru mendominasi penyampaian materi sementara keterlibatan aktif peserta didik relatif rendah. Data hasil belajar turut memperkuat gambaran ini: dari 30 peserta didik kelas X, nilai rata-rata prasiklus hanya mencapai 69 dengan persentase ketuntasan sebesar 36,7% terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80 yang ditetapkan madrasah—menyisakan lebih dari separuh peserta didik yang belum mencapai standar ketuntasan.

Sejumlah penelitian terdahulu turut memberikan gambaran tentang potensi fun learning dalam konteks pembelajaran agama, meskipun pada

mata pelajaran dan jenjang yang berbeda—di antaranya penerapannya pada pembelajaran tajwid berbasis aplikasi, peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak di tingkat MTs, serta penguatan kreativitas belajar di tingkat MI dan implementasinya pada pembelajaran PAI di tingkat SMK. Studi-studi tersebut secara konsisten melaporkan dampak positif fun learning terhadap keterlibatan maupun capaian belajar peserta didik, namun belum ada yang secara spesifik mengkaji penerapannya pada pembelajaran Aqidah Akhlak di jenjang Madrasah Aliyah—celah inilah yang coba diisi oleh penelitian ini, sekaligus menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang memungkinkan perbaikan pembelajaran dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran fun learning pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X MAN 1 Kota Makassar, sekaligus mengkaji sejauh mana penerapannya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian mengenai model pembelajaran

inovatif dalam Pendidikan Agama Islam; sementara secara praktis, temuannya diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran Aqidah Akhlak yang lebih menarik, interaktif, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Untuk menjawab persoalan yang telah diuraikan, penelitian ini dirancang sebagai penelitian tindakan kelas (PTK)—sebuah pendekatan yang memungkinkan guru sekaligus peneliti mengamati praktik pembelajarannya sendiri secara sistematis dan reflektif, lalu memperbaikinya secara bertahap berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Prosedurnya mengikuti model spiral Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap berulang dalam setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas X MAN 1 Kota Makassar beserta satu guru mata pelajaran Aqidah Akhlak, dengan pelaksanaan mencakup tahap prasiklus dan dua siklus tindakan. Pada tahap prasiklus, peneliti

melakukan observasi awal dan tes untuk memotret kondisi pembelajaran sebelum intervensi apa pun diberikan. Selanjutnya, pada setiap siklus disusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan fun learning melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, dan tanya jawab interaktif; guru kemudian melaksanakan rencana tersebut sambil mengamati keaktifannya maupun keaktifan peserta didik, sebelum akhirnya seluruh proses direfleksikan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui tiga cara yang saling melengkapi: observasi untuk merekam keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan peserta didik, tes hasil belajar untuk mengukur pencapaian kognitif pada setiap tahap, dan dokumentasi sebagai penunjang. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar, yang kemudian dikategorikan ke dalam skala predikat (sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang) serta dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80 yang ditetapkan madrasah.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila keterlaksanaan pembelajaran mencapai minimal 80%, keaktifan peserta didik minimal 75%, serta minimal 75% peserta didik mencapai KKM dengan peningkatan nilai rata-rata yang konsisten dari siklus ke siklus.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di kelas X MAN 1 Kota Makassar dalam tiga tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II, dengan subjek 30 peserta didik.

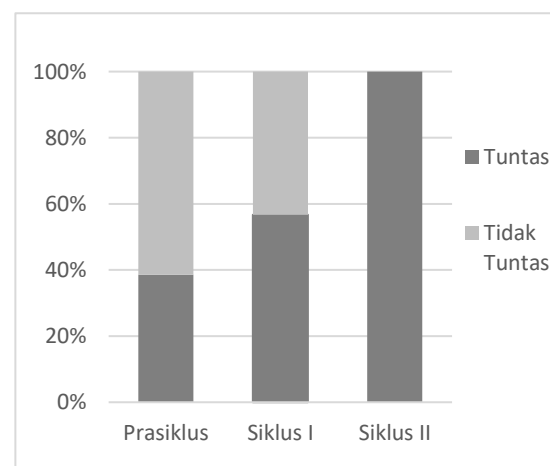
Pada tahap prasiklus, sebelum model fun learning diterapkan, hasil tes menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih berlangsung secara konvensional membuahkan capaian yang jauh dari memuaskan: nilai rata-rata kelas hanya 69, dengan 11 peserta didik (36,7%) yang mencapai KKM sebesar 80 dan 19 peserta didik (63,3%) lainnya belum tuntas. Temuan ini konsisten dengan hasil observasi awal yang menggambarkan peserta didik cenderung pasif selama mengikuti pelajaran.

Berangkat dari kondisi tersebut, siklus I dilaksanakan dengan menerapkan fun learning melalui

kombinasi diskusi kelompok kecil dan permainan edukatif yang dirancang untuk membuat peserta didik lebih terlibat dalam memahami materi Aqidah Akhlak. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan dibanding kondisi prasiklus, meskipun sebagian peserta didik masih memerlukan penyesuaian terhadap format belajar yang baru. Nilai rata-rata kelas naik menjadi 75, dengan 17 peserta didik (56,7%) mencapai ketuntasan dan 13 peserta didik (43,3%) masih di bawah KKM. Karena indikator keberhasilan belum sepenuhnya tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan penyempurnaan pada aspek bimbingan individual dan variasi permainan.

Pada siklus II, guru memperkuat pendampingan bagi peserta didik yang sebelumnya belum tuntas serta menghadirkan variasi aktivitas *fun learning* yang lebih interaktif. Hasilnya sangat menggembirakan: nilai rata-rata kelas meningkat tajam menjadi 86,83, dan seluruh 30 peserta didik (100%) berhasil mencapai KKM. Pencapaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi sepenuhnya, sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

Data di atas memperlihatkan pola peningkatan yang konsisten pada setiap tahap—dari 69 (36,7%) pada prasiklus, menjadi 75 (56,7%) pada siklus I, hingga 86,83 (100%) pada siklus II. Pola ini sejalan dengan gagasan DePorter dan Reardon bahwa suasana belajar yang menyenangkan mengoptimalkan penyerapan informasi oleh peserta didik, sekaligus mengonfirmasi prinsip qur'ani dalam Surah Al-'Alaq bahwa proses belajar semestinya berlangsung secara bertahap dan tidak menekan. Dengan kata lain, penerapan *fun learning* tidak hanya membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlak, tetapi juga secara nyata mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik.



Gambar 1 Diagram Persentase Ketuntasan Belajar

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran fun learning pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X MAN 1 Kota Makassar terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bertahap dan konsisten. Melalui kombinasi diskusi interaktif, permainan edukatif, dan pendampingan individual pada siklus kedua, nilai rata-rata kelas meningkat dari 69 (ketuntasan 36,7%) pada prasiklus menjadi 86,83 dengan ketuntasan mencapai 100% pada akhir siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai akidah dan akhlak.

Berdasarkan temuan tersebut, guru Aqidah Akhlak disarankan untuk terus mengembangkan variasi model pembelajaran berbasis fun learning sesuai karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik, tidak sekadar mengandalkan metode ceramah konvensional. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi titik tolak untuk mengkaji penerapan fun learning pada mata

pelajaran PAI lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, guna memperluas pemahaman mengenai efektivitasnya secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2019). Quantum teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di ruang-ruang kelas (A. Nilandari, Terj.). Kaifa.
- Diputera, A. M. (2022). Statistik pendidikan: Analisis asesmen menggunakan Jamovi (Ed. 1). CV. Bintang Semesta Media.
- Hornby, A. S. (2020). Oxford advanced learner's dictionary of current English (10th ed.). Oxford University Press.
- Kemendikbudristek. (t.t.). Kamus Besar Bahasa Indonesia daring. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Diakses 4 Juni 2026.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). Al-Qur'an dan terjemahannya edisi penyempurnaan 2019. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). The action research planner. Deakin University.
- Republik Indonesia. (2020). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (naskah berlaku dan terkini). Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan Republik
Indonesia.

Shihab, M. Q. (2002). Tafsir Al-
Misbah: Pesan, kesan dan
keserasian Al-Qur'an (Vol. 15).
Lentera Hati.

Tafsir, A. (2017). Ilmu pendidikan
Islam. Remaja Rosdakarya.