

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING  
DALAM PEMBELAJARAN AKHLAK DI MI MA'  
ARIF DONOROJO**

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah  
Magelang untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh: Arfina Nur Amalia

NIM: 21.0401.0010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAGELANG**

**2025**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Hakikat ajaran Islam adalah akhlak antara hamba dengan Tuhannya, dirinya dengan sesama manusia, serta masyarakat dan lingkungannya. Kita dapat meningkatkan keutuhan iman kita dengan mengedepankan akhlak yang baik atau terpuji. Karena mukmin yang sempurna adalah mukmin yang paling sempurna akhlaknya. Pada saat yang sama, esensi tasawuf berperan dalam kehidupan saat ini: pengembangan pribadi, pengembangan spiritual, dan pengembangan sosial. (Mannan, 2018) Pada saat yang sama, krisis moral dan etika menjadi permasalahan besar bagi negara Indonesia saat ini. Sejak membaca berita di media sosial dan menemukan banyak kejadian perilaku abnormal yang tidak hilang dari pemberitaan yang mengakibatkan pembunuhan, bentrokan di lembaga pendidikan, kekerasan seksual terhadap anak di bawah umur dan berbagai kejadian lainnya. Permasalahan yang ada saat ini adalah belum semua orang tua memahami pentingnya mengajarkan moral dalam keluarga. Fungsi psikologis yang ada pada manusia adalah perubahan pengetahuan, minat, dan perhatian, yang dibentuk oleh energi, dan harus mewakili peningkatan belajar. Perspektif pendidikan untuk meningkatkan perilaku dan memperoleh keterampilan baru adalah hasil pembelajaran.

Fungsi psikologis memainkan peran yang sangat penting dalam pengembangan perilaku dan keterampilan.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu sangat perlu diupayakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya ini menjadi sangat penting sebab hanya melalui metode pembelajaran maka dapat meningkatkan terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajari. Sehubungan dengan metode pembelajaran . (Risnawati, 2010) Pemilihan metode pembelajaran mempunyai dampak yang signifikan terhadap strategi pengajaran. Selain itu, sebagai seorang guru perlu menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif agar strategi pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Untuk guru berhasil mencapai tujuan pembelajarannya, ia harus kreatif dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan observasi siswa MI Ma'arif Donorojo kelas 3C diketahui bahwa terdapat beberapa kendala dalam menerapkan metode fun learning yaitu dalam pengkondisian anak karena

karakter yang berbedabeda. Alasan mengapa strategi belajar sambil bermain diterapkan di MI Ma'arif Donorojo adalah agar peserta didik selalu antusias mengikuti pembelajaran dan pelajaran mudah di cerna sehingga peserta didik bisa lebih kreatif.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah

dalam penelitian ini pada hasil belajar dan implementasi dalam pembelajaran Akhlak. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode *fun learning* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik kelas 3C MI Ma'arif Donorojo.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dibahas sehubungan dengan pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi metode "Fun Learning" pembelajaran akhlak

Peserta didik kelas 3 Di MI Ma'arif Donorojo tahun ajaran 2024/2025?

2. Apa kendala dan solusinya dalam menerapkan metode "Fun Learning" dalam pembelajaran akhlak peserta didik kelas 3 MI Ma'arif Donorojo tahun ajaran 2024/2025?

### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

A. Tujuan penelitian :

- a. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran akhlak "*Fun Learning*" bagi siswa kelas 3 Di MI Ma'arif Donorojo tahun ajaran 2024/2025.
- b. Untuk mengidentifikasi kendala dan solusi penerapan metode pembelajaran akhlak "*Fun Learning*" bagi " bagi siswawkelas Di MI Ma'arif Donorojo tahun ajaran 2024/2025.

B. Kegunaan penelitian. :

- a. Membantu sekolah meningkatkan mutu pendidikan khususnya kreativitas pengajaran guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi para penulis pribadi, penyusunan proposal ini merupakan wadah untuk meningkatkan kemampuan di bidang penulisan dan informasi, khususnya di bidang pendidikan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Penelitian terdahulu**

1. Penelitian Ghina Aidah Nabilah (2021) yang berjudul “Pengaruh Efektivitas Metode Pembelajaran Menyenangkan Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab\Kelas IV SD Islam Nurul Jihad” Proses edukasi dibutuhkan metode yang tepat agar materi yang disampaikan oleh guru dapat mudah diterima oleh siswa. Metode *fun learning* diyakini dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa Arab. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh keefektifan metode *fun learning* terhadap hasil belajar bahasa Arab, dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar mata pelajaran bahasa Arab yang menggunakan metode *fun learning* dan metode biasa. Penelitian ini adalah jenis penelitian Quasi Eksperimen dengan menggunakan desain *Pre-test Posttest control Group Desain*, yakni terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan siswa yang berjumlah 13 orang. Instrumen yang digunakan yaitu soal pre-test dan post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada data post-test kelompok eksperimen sebesar 71,38 sedangkan pada data *post-test* kelas kontrol sebesar 35,08, artinya dengan menggunakan metode *Fun Learning*, hasil belajar siswa terdapat peningkatan. Adapun untuk menjawab rumusan masalah

pada penelitian ini, dilakukan uji hipotesis statistik, bahwa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 Bedanya, makalah yang ditulis Ananda Ghina Aidah Nabilah ini membahas tentang dampak metode

belajar yang menyenangkan terhadap hasil belajar bahasa Arab. Penulis saat ini fokus pada penggunaan metode pembelajaran menyenangkan dalam pembelajaran akhlak. (Aidah Nabilah, 2021)

2. Jurnal yang ditulis oleh Ananda Ani Ferliana Seko (2022) berjudul " Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas "Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan metode *fun learning* dan teknik ingatan terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri Nenas. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *onegroup pretest-posttest* design. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Nenas yang terdiri dari 18 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tes awal (*pretest*) yaitu tes sebelum pemberian perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*) terhadap kelas eksperimen setelah di diberi perlakuan yaitu penerapan metode *fun learning* dan teknik ingatan untuk melihat perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Teknik analisis data yang

digunakan adalah analisis data statistik inferensial dan Bedanya, maksud dari jurnal yang ditulis oleh Ananda Ani Ferliana Seko adalah tujuannya. Dimana beliau bagaimana penggunaan strategi pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Pines. Sementara itu, makalah penulis mendorong mahasiswa untuk mengingat moralitas dan menemukan moralitas secara lebih aktif melalui metode pembelajaran yang menyenangkan. Kesimpulan dari penelitian terkait yang ada adalah disertasi penulis menggunakan dilakukan uji-t menggunakan software SPSS 20 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti dalam menggunakan metode fun learning dan teknik ingatan berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) adalah 0,00 yang artinya lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Sedangkan dari skor persentase hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (*pretest*) diperoleh 3 peserta didik dalam kategori baik dengan persentase 17% kemudian mengalami peningkatan setelah metode fun learning diterapkan hal ini dapat dilihat pada skor persentase setelah perlakuan (*posttest*) diperoleh 14 peserta didik dalam kategori baik dengan persentase 78%. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode fun learning dalam teknik ingatan (*mnemonic device*) dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik di kelas IV SD Negeri Nenass metodologi yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar atau siswa kelas III MI Ma'arif Donorojo. (Siregar, 2022)

3. Jurnal yang ditulis Amalia Khoiriyah, Darwan (2022) yang berjudul “Pendampingan Pengenalan Dan Penyuluhan Metode Belajar Menyenangkan (*Fun Learning*) Berbahasa Inggris Di Kelurahan Pejambon

Kabupaten Sumber Kecamatan Cirebon” Pembelajaran yang menyenangkan merupakan strategi dalam mengajar dimana suasana dalam mengajar nyaman sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dipilih sebagai metode pembelajaran karena pada masa pandemi Covid19 minat belajar anak cenderung menurun, sehingga diperlukan upaya untuk mengoptimalkan minat belajar anak. Pembelajaran yang menyenangkan atau yang sering disebut dengan Fun Learning nampaknya menjadi solusi yang tepat untuk pendidikan Indonesia. Menurut The Answer Sheet Fun Learning adalah pembelajaran yang menyenangkan yang diberikan oleh guru kepada siswanya agar siswa menikmati materi yang sedang dipelajari sehingga mau belajar. Menurutnya kesenangan di sini bukan berarti hiburan atau kebosanan, melainkan kesenangan dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Kegiatan ini diharapkan dapat membentuk anak menjadi pribadi yang semakin termotivasi untuk belajar sehingga

dapat menambah pengetahuan dan wawasan anak. Bedanya, jurnal yang ditulis Amalia Khoiriyah ini tentang Pendidikan non formal sedangkan skripsi penulis tentang Pendidikan formal. (Khoiriyah, 2022)

4. Tesis Ulfah Nisa Nurul Amalia (2023) yang berjudul “Metode *fun learning* dalam pembelajaran Pendidikan agama islam di SD Negeri Keputran 2” Penelitian ini dilatar belakangi karena pentingnya penerapan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien guru Pendidikan Agama Islam harus berusaha mulai mengembangkan metode dengan melibatkan siswa secara aktif. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *fun learning*, metode pembelajaran tersebut berusaha menciptakan suasana yang fun (menyenangkan).

Namun pada penerapannya di SDN Keputran 2 Yogyakarta metode *fun learning* belum diterapkan secara maksimal, ada guru yang belum efektif dalam menggunakan metode dan media akibatnya dalam pembelajaran kurangnya siswa memperhatikan dan berkontribusi saat pembelajaran.

Bedanya dengan penelitian Penulis adalah penulis juga membahas tentang kendala dalam metode *fun learning*. (Amalia, 2023)

5. Jurnal yang ditulis Aisyah Amalia Putri (2022) yang berjudul “Nilai Nilai Edupreneurship Dalam membangun Pendidikan islam” Penelitian ini di latar belakang tantangan Pendidikan islam yaitu krisis Moral dan Hilangnya kreativitas pada pendidik dan peserta didik Urgensi dari Pendidikan Islam adalah membangun karakter bangsa yang bertakwa serta berakhlak mulia. Bedanya dengan penelitian penulis adalah membahas kreativitas secara spesifik yaitu metode *Fun Learning*. (Putri, 2022)
  
6. Skripsi yang ditulis Rizma Nur Amalia (2023) yang berjudul “Penerapan *Fun learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di MIN 3 Bantul” Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan penerapan *fun learning* pada siswa kelas V mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MIN 3 Bantul. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan *fun learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MIN 3 Bantul. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dimana setiap siklus terdapat dua pertemuan. Pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Adapun urutan tahapan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Perbedaan

dengan penelitian penulis adalah penelitian Rizka Nur Azizah membahas cara meningkatkan motivasi belajar dengan metode *fun learning*,Sedangkan penelitian lebih membahas metode,peenerapan,solusi dan kendala nya.(Rizka Nur Azizah, 2023)

7. Jurnal yang ditulis Aisyah Amalia Putri (2022) yang berjudul “Strategi *Fun Learning* Dalam Meningkatkan Pemasaran Pendidikan Islam Di Era 4.0” Tujuan Penelitian ini yaitu agar mengetahui strategi fun learning sebagai strategi yang dirancang secara menarik sesuai minat peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan serta berpotensi dalam meningkatkan pemasaran pendidikan Islam di era 4.0.Bedanya dengan penelittian penulis adalah penelitian penuliis lebih ke bagaimana implumentasi metode *Fun Learning* ini.(Putri & Subiyantoro, 2022)

8. Jurnal yang ditulis Muhammad Nurrsyid Huda Setiawan (2023) yang berjudul “Penerapan Metode *Fun Learning* pada Program *Weekend Islamic Education* (WISE) sebagai contoh Pembelajaran Dirosah Islamiyah secara Online” penelitian ini membahas tentang metode *Fun Learning* dalam program *Weekend Islamic Education* (WISE) bedanya dengan penelitian penulis adalah penelitian penulis membahas metode dalam pembelajaran

Akhlak,(Nurrsyid & Setiawan, 2023) Jurnal yang ditulis Muhammad

Nurrsyid Huda Setiawan yang berjudul “Penerapan Metode *Fun Learning* pada Program *Weekend Islamic Education* (WISE) sebagai contoh Pembelajaran Dirosah Islamiyah secara Online” penelitian ini membahas tentang metode *Fun Learning* dalam program *Weekend Islamic Education* (WISE) bedanya dengan penelitian penulis adalah penelitian penulis membahas metode dalam pembelajaran Akhlak,(Nurrsyid & Setiawan, 2023)

## **B. Kajian Teori**

Di tengah perkembangan zaman yang semakin pesat, pendidikan harus beradaptasi dengan berbagai metode yang inovatif agar dapat menarik perhatian siswa. Salah satu metode yang semakin populer adalah "*fun learning*". Maka penulis akan menjelaskan terkait judul diatas,antara lain sebagai berikut :

### **1. Implementasi**

Implementasi adalah proses atau aktivitas mengkomunikasikan satu atau lebih ide, program, atau harapan, menyajikannya dalam bentuk kurikulum (dokumen), dan melaksanakannya dengan cara yang sesuai dengan proyek. Masing-masing pendekatan ini mencerminkan tingkat kinerja yang berbeda. Sesuai dengan metode yang telah dijelaskan, bagian pertama menjelaskan tentang implementasi yang dilakukan sebelum diseminasi kurikulum.Dalam pendekatan ini, pengolah kata merupakan aktivitas yang

menggambarkan format program. Sumber informasi baru dan teknik yang digunakan dibahas. Eksekusi adalah tindakan suatu rencana secara cermat dan detail. Implementasi biasanya terjadi setelah desain dianggap selesai. Menurut Nurdin Usman, eksekusi berorientasi pada tindakan, yaitu tindakan atau mekanisme sistem. Eksekusi bukan sekedar suatu tindakan, melainkan suatu tindakan yang terencana untuk mencapai tujuan dari tindakan tersebut. (Usman, 2012) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Menurut Merile S. Grindle, ada dua faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan implementasi: isi kebijakan dan konteks implementasi. Perubahan isi kebijakan ini meliputi:

- a) Sejauh mana kelompok dimasukkan ke dalam isi kebijakan?.
- b) Manfaat yang diterima oleh kelompok sasaran antara lain masyarakat permukiman kumuh yang lebih memilih program air minum atau listrik daripada kredit sepeda motor.
- b) Perubahan diinginkan oleh politisi?
- c) Apa lokasi sudah benar? bentuk lingkungan politik meliputi:
  - 1) Apa kekuatan, kepentingan, dan strategi aktor yang terlibat dalam implementasi kebijakan?.
  - 2) Karakter lembaga dari rezim yang berkuasa.
  - 3) Tingkat dan tanggung jawab kelompok.

Fitur yang paling penting dalam pelaksanaan setidaknya dua

hal: Bagaimana penyebaran akan dipengaruhi oleh kebijakan ini berbeda. dari kebijakan sebelumnya. Dalam hal ini, perubahan tersebut menimbulkan tanggapan positif daripada perubahan radikal (rasional), seperti yang telah disebutkan sebelumnya, perubahan inkremental berdasarkan opsi tambahan terutama bersifat kuratif dan lebih berorientasi dalam memperbaiki cacat aktual masyarakat. Tujuan sosial di masa depan. Hal ini sangat berbeda dengan perubahan yang berdasarkan keputusan rasional dan berorientasi pada perubahan yang lebih besar dan mendasar.

Oleh karena itu, potensi konflik dan perbedaan pendapat di antara para pengambil keputusan sangat tinggi. Besar kecilnya organisasi akan mempengaruhi proses implementasi. Penegakan yang sepenuhnya efektif dapat dilakukan jika otoritas penegakan tak memerlukan tindakan yang radikal. Kegagalan banyak program sosial disebabkan oleh meningkatnya tuntutan terhadap struktur dan proses tata kelola yang ada.

## 2. Metode *Fun Learning*

### a. Definisi metode *fun learning*

Menurut *Haryanto*, *Fun learning* merupakan pendekatan yang memadukan proses pembelajaran dengan elemen permainan yang menyenangkan sehingga mampu menciptakan situasi belajar yang efektif dan menyenangkan.. (*Haryanto*, 2018) Bagi siswa sekolah dasar, impian dan harapannya ada di tangan gurunya. Karena tujuan

dan cita-cita anak terbentuk melalui interaksinya dengan guru, maka guru sekolah dasar harus mampu mengemas pembelajaran dengan menarik agar siswa tidak bosan atau kurang memperhatikan materi pelajaran. Oleh karena itu, tugas guru adalah menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan (*fun learning*). (Sulastri et al., 2021)

a. *Metode fun learning* ini cocok diterapkan untuk :

1) Sekolah Dasar

Seperti diketahui bahwa siswa Sekolah Dasar baru saja memasuki dunia sekolah formal terutama untuk kelas 1 dan 2, Dan diusia mereka yang masih kanak-kanak biasanya dihabiskan dengan bermain. Oleh karena itu metode ini sangat membantu guru untuk mengendalikan siswa sehingga antusias mengikuti pembelajaran.

2) Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas

Tidak kalah penting bahwa penerapan metode ini di Sekolah Menengah Pertama dikarenakan metode ini dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dan melatih daya ingat.

b. Contoh penerapan *metode fun learning*

a. *Story telling*

dengan metode bercerita untuk menyampaikan isi pelajaran. Siswa diminta mendengarkan cerita yang berkaitan dengan topik yang mereka pelajari sehingga siswa memahami dan mengingat informasi.

b. Permainan berbasis edukasi

Gabungkan permainan ke dalam pembelajaran, seperti kuis terkait

mata pelajaran dan permainan papan. Misalnya, satu permainan melibatkan pengelompokan sinonim dan antonim dan meminta siswa berlomba satu sama lain untuk menemukan kata yang cocok.

**c. Penggunaan Teknologi**

Menggunakan aplikasi atau platform digital untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif. contohnya menggunakan video pembelajaran dan aplikasi kuis online agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan menikmati pembelajaran yang menyenangkan.

*c. Role mode*

Siswa berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi yang berkaitan dengan pelajaran. Metode ini membantu siswa memahami perspektif yang berbeda dan meningkatkan keterampilan komunikasi dan empati mereka. Contoh dari pelajaran PAI adalah praktik pernikahan pada siswa Siswa Menengah Atas.

*d. Project base learning* pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan siswa dalam proyek nyata yang relevan dengan materi pelajaran. Dalam metode ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang menuntut mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. PJBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berinovasi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

*e. Teka-teki silang (TTS)* : Permainan berbasis tulisan yang menguji pemahaman kosakata dan konsep melalui pengisian kotak-kotak huruf. TTS adalah alat evaluasi formatif yang sangat populer dalam fun learning karena menggabungkan belajar dengan bermain. Untuk

materi Akidah Akhlak, TTS dapat berisi pertanyaan tentang nama-nama Allah, sifat-sifat wajib bagi Allah, jenis-jenis akhlak (mahmudah/mazmumah), atau tokoh-tokoh dalam kisah nabi. Proses pengerjaan TTS secara mandiri atau berkelompok mendorong siswa untuk mengingat kembali materi dan memperdalam pemahaman mereka terhadap istilah-istilah penting.

**d.** Tujuan diterapkan metode *fun learning*

Tujuan dari metode *Fun Learning* adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa tujuan utama penerapan metode ini.

**c. Media pembelajaran fun learning**

Logbook: Ini adalah catatan pribadi siswa atau buku kegiatan yang berisi ringkasan, refleksi, atau tugas terkait materi pelajaran. Logbook ini didesain interaktif dengan kolom untuk menggambar, menulis singkat, atau menempelkan hasil kegiatan. Contohnya, untuk kisah Kan'an, logbook bisa berisi area untuk menggambar adegan favorit atau menuliskan pelajaran moral yang didapat. Guru juga dapat memberikan feedback atau stempel apresiasi di logbook ini.

Gadget/Media Digital: Meskipun tidak secara eksplisit disebut "gadget", dokumen menyebutkan "keterbatasan media yang membuat yang

mungkin ada error" dan "saat menggunakan media digital yang terkadang mengalami error". Ini mengindikasikan bahwa media digital (yang bisa diakses melalui gadget seperti tablet, proyektor, atau komputer) juga digunakan, meskipun ada kendala teknis. Jenis media digital ini bisa berupa presentasi interaktif, video edukasi, atau aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk mendukung konsep fun learning.

**Kartu:** Media visual yang bisa berisi gambar, kata kunci, atau pertanyaan terkait materi.

d. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar.

Metode *fun learning* membuat siswa merasa senang, tertarik dengan materi pelajaran, dan lebih termotivasi untuk belajar. Dalam suasana yang menyenangkan, siswa diharapkan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

e. Meningkatkan pemahaman materi.

Metode ini membantu siswa lebih mudah memahami informasi melalui aktivitas menyenangkan seperti permainan, diskusi kelompok, dan aktivitas interaktif lainnya. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengingat dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari.

a) Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Pembelajaran menyenangkan bertujuan untuk menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bebas untuk berpartisipasi dan bertanya. Lingkungan yang positif ini dapat meningkatkan kecintaan dan motivasi belajar siswa.

b) Mengembangkan keterampilan sosial dan kooperatif.

Melalui kegiatan kelompok dan permainan edukatif, siswa belajar

bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Hal ini penting untuk mengembangkan keterampilan sosial yang berguna di masa depan.

c) Meningkatkan Kreativitas

*Fun learning* mendorong siswa berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan kreatif seperti seni, drama, dan proyek kelompok.

d) Mengurangi Stres dan Ketegangan

Dengan mengubah cara belajar menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran menyenangkan membantu mengurangi stres dan ketegangan yang sering dialami siswa selama proses pembelajaran lebih efektif.

## 2. Pembelajaran

### a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan yang diberikan pendidik untuk memperlancar proses perolehan pengetahuan, perolehan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan sukses. Belajar merupakan suatu kegiatan yang perlu diikuti secara teratur dan sistematis karena berkaitan dengan apa

yang ingin dicapai (tujuan dan keterampilan yang dapat dicapai).

Untuk melaksanakan proses pembelajaran secara efektif, perlu memulainya dengan merencanakannya secara matang. Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan dan harus berperan aktif terciptanya kedudukan yang profesional. supervisor menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memberi penghargaan dan menghukum siswa yang berhasil, memuji siswa, dan menggunakan contoh sebagai teladan yang menarik bagi siswa. Pembelajaran akhlak di lingkungan madrasah meliputi penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil, pemberian tantangan dan pujian kepada siswa, penggunaan contoh kehidupan sebagai teladan yang menarik bagi siswa, dan mendorong partisipasi yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

#### f. Metode dan Strategi Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah metode pelaksanaan rencana yang berupa tindakan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak jenis metode pembelajaran, antara lain metode diskusi, metode eksperimen, metode demonstrasi, dan metode simulasi. Dalam penerapannya, guru dapat mengubah metode pembelajaran berdasarkan materi yang diberikan kepada siswa, Banyak strategi pembelajaran yang digunakan di dalam kelas, Strategi ini memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Ini penjelasannya:

a) Metode ceramah

Metode ceramah adalah pengajaran lisan langsung oleh guru.

Ada pro dan kontra dalam penerapan metode pembelajaran tunggal ini. yakni:

Kelebihan :

- 1) Mudah digunakan.
  - 2) Penyajian materi lebih detail dan luas.
  - 3) Pendidik dapat mengendalikan kelas dengan mudah
- Kekurangan:

- 1) Materi sangatlah terbatas serapannya, hanya di lingkup sekolahsaja.
- 2) Tanpa peragaan pada penyajiannya.
- 3) Peserta didik bisa kurang menarik jika bahasa penyajiannya tidak luwes.
- 4) Pemahaman peserta didik sulit terdeteksi tingkatannya

b) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah pembelajaran yang di dalamnya disajikan penjelasan-penjelasan yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Kelebihan:

- 1) Lebih paham karena disertai dengan latihan.

- 2) Pembelajaran akan menarik karena tidak hanya mendengarkan namun ada praktik.
- 3) Pola berpikir akan berkembang dengan adanya teori dan praktik. Kekurangan: Persiapan dalam metode ini memerlukan persiapan yang sangat matang. Karena metode ini menggunakan teori dan praktik maka dari segi bahan, peralatan dan juga tempat. Jika tidak ada persiapan maka pembelajarannya tidak akan efektif.

c) metode diskusi

Metode diskusi merupakan peserta didik di hadapkan suatu masalah dan dicari solusinya pada masalah tersebut.

Kelebihan:

- 1) Peserta didik dapat berpikir kreatif.
- 2) Peserta didik dapat bebas mengutarakan pendapatnya.
- 3) Peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain.

Kekurangan:

- 1) Diskusi hanya orang-orang yang tertentu saja yang menguasainya.
- 2) Hanya sedikit kesimpulan, padahal pembahasan materi lebih luas.
- 3) Jika tidak menghargai pendapat peserta didik akan beradu argumen dengan emosi.
- 4) Persiapan yang lama untuk mempelajari materi tertentu.

d) Metode simulasi

Metode simulasi merupakan menghadirkan situasi yang menirukan sesuatu agar materi dan konsep yang disampaikan mudah dijelaskan.

Kelebihan:

1. Peserta didik dapat terbiasa dengan masalah yang sesungguhnya.
2. Pada saat pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan kreatifitas
3. Keberanian dan kepercayaan pada peserta didik.
4. Bersemangat dalam belajar.

Kekurangan: Rasa malu dan canggung akan ada saat melakukan simulasi tersebut.

**b. Akhlak**

1. Pengertian Akhlak

Menurut etimologi moralitas: Karakter, sebagaimana terminologinya, adalah kekuatan jiwa yang mengilhami tindakan yang mudah dan spontan tanpa pemikiran dan refleksi sebelumnya. Pengertian akhlak secara terminologis dapat disimpulkan dari pendapat beberapa ulama sebagai berikut:

- a) Menurut Rosihan Anwar, moralitas adalah atau keadaan jiwa manusia yang mendorong manusia untuk bertindak tanpa pertimbangan atau pilihan. Menurut Ibnu Mazkawaih, akhlak

adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu perbuatan tanpa berpikir berencana. (Anwar, 2010)

b) Menurut Al-Ghozal: "*fakhlūqu 'ibaratu an haiatin fin nafsi raasikhatun anha tashdurul af alu bisuhuulatin wa yusrin min ghairi hajaatin ila fikirin wa ru'yatin*". (Moralitas adalah kualitas yang berakar pada jiwa yang memungkinkan tindakan dilakukan dengan mudah dan tanpa pemikiran atau refleksi).

Dari ketiga definisi tersebut dapat dipahami bahwa moralitas adalah sifat atau karakter manusia yang sebenarnya.

Karakter asli ini tidak dapat dibuat dan tidak muncul secara alami. Jika perilaku spontan seseorang baik, maka ia memiliki kepribadian yang baik. Sebaliknya, ketika seseorang berperilaku buruk, dapat dikatakan bahwa orang tersebut memiliki kepribadian yang buruk.

## 2. Macam Macam Akhlak

Ada dua macam akhlak, yaitu akhlak terpuji (*akhlak mahmudah*) dan akhlak tercela (*akhlak mazmumah*). Kedua moral ini sangat bertolak belakang atau berseberangan. Oleh karena itu, kita umat Islam harus mengetahui hal ini agar kita dapat mengamalkan akhlak terpuji (*akhlak mahmudah*) dan menghindari akhlak tercela (*akhlak mazmumah*). Dapat dikatakan bahwa di dunia ini pun belum ada model pendidikan moral yang

seefektif model pendidikan moral yang telah ada di Indonesia selama ini. Karena pendidikan akhlak Ketika.pertama kali muncul mengutamakan pelatihan hati dan rasa, maka secara empiris ditingkatkan secara konseptual menjadi lebih baik.

Macam-macamakhlak yang terpuji(*akhlak mahmudah*) yaitu:

a) Akhlak kepada Allah Subhana wata'ala

Tuhan telah memberi kita masing-masing peran unik dalam hidup. Dengan dekorasi figur dasar yang disertakan. Kita harus menerima itu. Tentu saja, tidak mudah belajar memenuhi "peran lahir ini menjadi "Khalifah di Bumi dalam diri Anda sendiri. Jadi tentu saja kita harus menerima perbedaan peran.

Biarlah ada sebagian dari kita yang "muncul" ke publik untuk menggiring mereka menuju kemakmuran hidup dan sebagian dari kita yang tetap "tersembunyi" untuk menjaga keseimbangan hidup. Dalam bahasa umum, kita bisa aktif di dunia formal atau informal dan mencapai keuntungan atau keuntungan selama kita mengingat hubungan kita dengan Tuhan. Dengan cara ini kita lebih mudah menerima "pernyataan" dengan-Nya. (Sibawih, 2010)

b) Akhlak kepada Rosulullah

Akhlak bagi Rasulullah dapat dicapai dengan melakukan apa yang disyariatkan dan menjauhi apa yang dilarang, mengikuti Sunnah-sunnahnya, karna Rosulullah shalallahu alaihi wa sallam

adalah suri tauladan bagi kehidupan dunia dan kehidupan kelak di akhirat. (Khaidar, 20221)

Dengan melakukan semua perintah dan larangan yang telah nabi sampaikan maka umat islam akan tercipta akhlak mulia.

Seperti ayat di bawah ini:

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ وَاللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ ﴿٣١﴾

Artinya : *Katakanlah (Muhammad), "Jika kamu mencintai Allah, ikutilah aku, niscaya Allah mencintaimu dan mengampuni dosa-dosamu. Allah Maha Pengampun, Maha Penyayang."* (QS. Ali Imran:31).

c) Akhlak kepada sesama manusia

Akhlak yang baik kepada orang lain adalah kewajiban kita untuk selalu berbuat baik kepada orang lain. Menolong saudara kita dalam keadaan sulit. menerima panggilannya, menyakiti hatinya. selalu mendoakan kesejahteraannya, dan bersikap sombong adalah bagian dari akhlak kita terhadap sesama. Dan sebagai muslim yang baik, kita bersikap dan memperlakukan mereka sedemikian rupa sehingga mereka memenuhi semua hak saudara dan saudari kita. Inilah dalil tentang dilarangnya sombong kepada sesama manusia

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ ﴿١٨﴾

artinya: *Dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri. (QS. Luqman: 18)*

Selanjutnya adalah macam akhlak yang tercela yang harus di hindari oleh kita umat muslim yaitu:

a) Syirik kepada Allah Subhana wata'ala

Syirik berarti berpegang pada Subhana wata'ala Allah. Dengan orang lain Perbuatan dengki juga bisa diartikan menyamakan Allah Subhana wata'ala dengan segala sesuatu kecuali Allah Subhana wata'ala, baik benda maupun ciptaan-Nya. Bandingkan Allah Subhana wata'ala. dapat muncul dalam tiga aspek yaitu ketuhanan (rububiyah), ibadah (uluhiyah) dan nama dan sifat Allah Subhana wata'ala. Contoh iri hati adalah menyembah atau meminta doa kepada selain Allah Subhana wata'ala. dalam bentuk apapun. Kecemburuan adalah perbuatan yang merupakan dosa besar. Allah Subhana wata'ala telah melarang secara mutlak perbuatan dengki, sehingga pelakunya akan dihukum berat. Larangan ini dijelaskan dalam firman Allah Subhana wata'ala sebagai berikut:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

Artinya : *Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya menmpersekutukan (Allah) adalah benarbenarkezaliman yang besar.* (QS. Luqman: 13). (Jauzi, Amalan Amalan Dahsyat Penghapus Dosa Besar dan Kecil, 2017)

b) Durhaka kepada orangtua

Mengingat penderitaan kedua orang tua terutama ibu sangat berat, maka wajar jika Allah memerintahkan kedua orang tua untuk berbuat baik selain beribadah kepada-Nya. Karena itu, Nabi Muhammad Sholawlahu 'Alaihi Wasallam menganggap durhaka kepada orang tua sebagai dosa besar sekaligus dengki. Termasuk durhaka kepada orangtua antara lain tidak mau berbakti, tidak mau berbuat ihsan kepada orangtua, menentang dan tidak mau menuruti perintah orangtua dalam hal kebaikan. Selain itu, menyakiti atau melukai hati orangtua, menyengsarakan, merusak kehidupan orangtua lahir maupun batin, baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Ruang Lingkup Akhlak

Berdasarkan berbagai definisi tentang moralitas, tampaknya moralitas tidak terbatas dan mencakup serta mencakup semua usaha dan usaha manusia, yaitu nilai-nilai perbuatan. Dari sudut pandang Islam, akhlak bersifat menyeluruh dan komprehensif, kapan dan dimana? Anda harus bisa menyesuaikan sikap Anda. Oleh karena itu, perilaku manusia tidak akan pernah menjadi

bagian dari aktivitas manusia. Jadi akhlak manusia itu selalu berdampingan dengan kehidupan sehari-hari yang harus selalu di aplikasikan di kehidupan ini. Akhlak umat muslim meliputi:

1) Akhlak kepada sesama manusia

Akhlak yang baik kepada orang lain adalah kewajiban kita untuk selalu berbuat baik kepada orang lain. Bantulah saudara-saudara kita yang berada dalam situasi sulit, menerima ajakannya, tidak menyakiti hatinya, dan selalu mendoakan kebaikannya adalah bagian dari akhlak kepada orang lain. Dan sebagai Muslim yang baik, kita bertindak dan memperlakukannya untuk memenuhi semua hak saudara kita. Inilah contoh hak umat muslim yang harus kita lakukan, agar mempunyai hubungan yang baik pada sesama umat muslim:

1. Berjabat tangan Berjabat tangan disaat bertemu dengan teman merupakan tradisi yang baik dan sudah sangat lumrah kita lakukan. Dalam pandangan Islam, tradisi berjabat tangan semacam ini dipandang sebagai perbuatan yang mulia, karena perbuatan tersebut dapat menghapus dosa-dosa kita sebelum kita berpisah. Dengan demikian, perlu dibiasakan apabila kita bertemu teman, keluarga, kenalan atau sesama orang Islam di mana pun saja, hendaknya kita saling berjabat tangan dengan senantiasa berharap agar Allah mengampuni dosa kita. Nabi Shalallahu alaihi wasallam, bersabda: "Sufyan bin Waki' dan Ishak bin Manshur meriwayatkan kepada kami. Keduanya berkata: Abdullah bin Numair memberi

tahu kami atas nama Al-Ajlah, atas nama Abu Ishaq. Atas nama Al Baird bin Azib dia berkata: Rasulullah, saw. ditelepon: "Dua orang muslim tidak bertemu lalu berjabat tangan, namun diampuni dosanya sebelum berpisah." (HR. Tirmidzi).

Itulah beberapa perbuatan, baik perbuatan atau amal wajib maupun sunah yang dapat menghapus dosa-dosa Kita. Namun, perlu kembalidiingatbahwadosa-dosa apa Pun selain syirik akan selalu memperoleh pengampunan

AllahSubhanawata'ala.jikakitabenarbenar bertaubat kepada Nwa dan percaya bahwa Dia Yang Maha Pengampun akan mengampuni dosa- dosa kita. Itulah mengapa penting untuk mengamati tiga prinsip pertobatan yang paling penting, yaitu dengan tulus meminta pengampunan dari Tuhan, bertobat dari dosa yang dilakukan dan berusaha sekuat tenaga untuk tidak mengulanginya. (Jauzi, Amalan Amalan Dahsyat Penghapus Dosa Besar dan Kecil, 2017)

## 2. Sabar

Kesabaran adalah tiang kebahagiaan seorang hamba (Agung Surya Gumelar, 2018)

### 2) Akhlak kepada alam semesta

Tujuan penciptaan alam semesta adalah untuk menyadarkan manusia bahwa ada Makhluk Agung yang

menciptakan semua ini dan bahwa mereka mengenal Tuhan mereka, sehingga alam semesta dapat dikendalikan oleh manusia, sehingga alam semesta ini dapat digunakan dan dilestarikan sekaligus. Waktu .saatnya untuk dapat menghindari ujian untuk memanfaatkannya sepenuhnya. Jadi akhlak terhadap alam semesta adalah tanda akhlak kepada Allah dan akhlak kepada sesama. Moralitas spesies ini adalah mencintai, memelihara, mempelajari, memelihara (untuk SDA terbarukan), menggunakan dan melestarikan. (Ritonga, 2020)

### **Keterkaitan Fun Learning dan Akidah Akhlak**

Keterkaitan antara fun learning dan pembelajaran Akidah Akhlak sangat erat, terutama mengingat karakteristik siswa di Madrasah Ibtidaiyah yang masih dalam tahap perkembangan usia dini. Psikologi perkembangan anak menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, bermain, dan interaksi sosial. Mereka memiliki rentang perhatian yang terbatas dan cenderung lebih responsif terhadap kegiatan yang menarik dan melibatkan emosi positif.

Penerapan fun learning dalam Akidah Akhlak dapat menjembatani materi yang kadang abstrak (seperti konsep tauhid) atau normatif (seperti etika perilaku) menjadi lebih konkret dan mudah dicerna. Ketika materi akhlak disampaikan melalui cerita, permainan peran, atau teka-teki, siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga menghayati dan memahami makna di baliknya. Misalnya, kisah-kisah para nabi dan teladan baik dari sejarah Islam dapat menjadi sangat inspiratif jika disajikan secara dramatis atau interaktif.

Selain itu, tujuan utama pendidikan akhlak adalah internalisasi nilai dan pembentukan karakter. Proses ini tidak dapat dicapai hanya dengan indoktrinasi, tetapi membutuhkan pengalaman yang memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan dan merasakan langsung dampak dari nilai-nilai tersebut. Fun learning memfasilitasi ini dengan menciptakan situasi di mana siswa dapat berlatih perilaku terpuji dalam konteks yang menyenangkan, misalnya melalui permainan yang mengajarkan kejujuran, kerja sama, atau empati.

Oleh karena itu, fun learning bukan hanya sekadar "membuat pelajaran seru," tetapi merupakan strategi pedagogis yang efektif untuk:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar: Siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran Akidah Akhlak karena mereka melihatnya sebagai aktivitas yang menyenangkan
2. Memperbaiki Retensi Materi: Informasi yang dipelajari dalam suasana positif cenderung lebih mudah diingat.
3. Mengembangkan Keterampilan Sosial-Emosional: Melalui interaksi dalam permainan atau aktivitas kelompok, siswa belajar kerja sama, empati, dan komunikasi.
4. Internalisasi Nilai: Pengalaman langsung dalam suasana yang menyenangkan membantu siswa menghayati dan menerapkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan nyata.
5. Mengatasi Persepsi Sulit: Mengubah persepsi siswa bahwa Akidah Akhlak adalah pelajaran yang sulit atau membosankan menjadi pelajaran yang relevan dan menarik.
6. Dengan demikian, metode fun learning menjadi pilihan yang sangat ideal untuk pembelajaran Akidah Akhlak di MI, karena sesuai dengan karakteristik psikologis siswa dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan akhlak secara holistik Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah
7. Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan Islam di madrasah, termasuk Madrasah Ibtidaiyah (MI). Mata pelajaran ini memiliki

dua dimensi utama:

1. Akidah (Keyakinan): Mempelajari prinsip-prinsip dasar keimanan dalam Islam, seperti rukun iman, nama-nama Allah (Asmaul Husna), sifat-sifat Allah, dan konsep tauhid. Tujuannya adalah menanamkan keyakinan yang benar dan kokoh pada peserta didik.
2. Akhlak (Moral/Etika): Mempelajari tata krama, etika, dan perilaku yang baik (akhlakul mahmudah) serta perilaku yang buruk (akhlakul mazmumah) dalam Islam. Ini mencakup hubungan manusia dengan Allah, dengan sesama manusia, dan dengan lingkungan. Tujuannya adalah membentuk karakter mulia dan perilaku terpuji sesuai ajaran Islam.

Di tingkat MI, pembelajaran Akidah Akhlak diarahkan untuk:

1. Mengenalkan konsep-konsep dasar akidah dan akhlak yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan psikologis anak.
2. Membiasakan siswa untuk berperilaku sesuai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
3. Menumbuhkan rasa cinta kepada Allah dan Rasul-Nya, serta sesama manusia.
4. Membekali siswa dengan pemahaman tentang konsekuensi dari perbuatan baik dan buruk.

Metode pengajaran tradisional Akidah Akhlak seringkali mengandalkan ceramah, hafalan, dan penugasan lembar kerja. Meskipun metode ini memiliki tempatnya, bagi siswa usia MI yang cenderung aktif dan membutuhkan stimulus konkret, pendekatan ini bisa kurang efektif dalam menumbuhkan minat dan internalisasi nilai. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan Akidah Akhlak secara optimal

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu**

Penelitian ini dilakukan di kelas III C MI Ma'arif Donorojo, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Waktu yang digunakan dalam Penelitian ini adalah dari tanggal 2 Mei – 12 Februari 2025.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian disini mengutip dari Sudaryanto bahwa dalam melaksanakan penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan pada fakta-fakta yang ada atau fenomena yang secara empiris hidup pada penuturnya sehingga yang dihasilkan atau yang dicatat berupa bahasa yang biasa dikatakan sifatnya seperti potret atau paparan seperti apa adanya. (Muhammad, 2014)

Penelitian yang dilakukan adalah *field research*. Oleh karena itu, untuk mendapatkan data tentang penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran akhlak untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik kelas 3 MI Ma' Arif doonorajo tahun ajaran 2024/2025, peneliti akan melakukan observasi lapangan dan mencari informasi yang relevan terkait penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran akhlak.

### **C. Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini yang menjadi subjek serta yang terlibat dalam proses pembelajaran di tempat penelitian.

- 1) Beberapa siswa kelas 3 C MI Ma'arif Donorojo
- 2) Guru Aqidah Akhlak
- 3) Kepala MI Ma'arif Donorojo

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Tujuan penggunaan metode pengumpulan data adalah untuk memastikan validitas, akurasi, dan ketepatan data sesuai dengan permasalahan penelitian tanpa rekayasa.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Observasi

Observasi adalah tindakan fokus pada suatu obyek menggunakan alat indera. Observasi dilakukan secara langsung pada objek yang akan diteliti. Pembahasan mengenai lokasi lembaga pendidikan dan pelaksanaan pembelajaran akhlak di kelas 3 C MI Ma'arif donorojo.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan 3 subjek: Ibu Novita Ika Puspitasari, pengajar mata pelajaran akhlak, untuk mengetahui implementasi, kendala, dan hasil penggunaan metode *fun learning*. Untuk menentukan metode yang sesuai dengan keadaan saat ini,

wawancara akan dilakukan dengan Kepala Sekolah dan peserta didik kelas 3 C MI Ma' arif donorojo. Metode pengumpulan data yang didapatkan adalah melalui percakapan antara pewawancara dan terwawancara untuk mendapatkan keterangan lisan. Wawancara adalah metode penting untuk mengumpulkan data terkait dengan penelitian dalam penerapan *fun learning*.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui penelusuran benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dan dokumen. Semua aturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.(Arikunto, 2013)

## **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan upaya yang dilakukan untuk mengklasifikasi dan pengelompokkan data. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah analisis non statistik. Metode ini digunakan untuk menganalisis dan menginterpretasikan data yang berupa fakta-fakta dari hasil penelitian yang tidak berwujud angka.

Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data sebagai berikut:

### 4. Pengumpulan Data ( *Colecting data* )

Data peneliti menggunakan metodeobservasi,wawancara,dan dokumentasi.

## 5. Reduksi data (*Reduction data*)

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian data mentah yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis.

### 1. Model data (*data display*)

Langkah selanjutnya adalah model data (*data display*). Model data merupakan suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Hal ini dilakukan supaya informasi dapat tersusun dalam suatu bentuk yang praktis, sehingga peneliti dapat melihat apa yang terjadi dan dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan yang dijustifikasikan. Langkah terakhir dalam menganalisa data adalah penarikan kesimpulan (Emzir, 2012) Metode deduktif akan digunakan dalam penarikan kesimpulan.

Penulis menggunakan metode induktif berdasarkan fakta-fakta yang ada dilapangan secara khusus, peristiwa yang nyata di lapangan, lalu dimasukkan kedalam generalisasi yang bersifat umum. Hal tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan dalam data yang dilakukan dari observasi. Sementara metode deduktif berangkat merupakan data-data yang secara umum dimasukkan dalam kesimpulan yang bersifat khusus. Metode berikut yang digunakan peneliti dalam mengambil kesimpulan yang berasal dari wawancara. Supaya data yang akan dipaparkan dalam penelitian ini dengan data

yang sah, maka penulis menggunakan teknik triangulasi.

#### **F. Keabsahan Data**

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Menurut Denzin membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Triangulasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber yakni membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat, Hal itu dapat dicapai dengan jalan (1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara; (2) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang; (3) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. Sedangkan triangulasi metode adalah mengecek derajat kepercayaan data penelitian melalui beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama (Moleong,2012)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dengan data-data yang telah penulis kumpulkan dan analisis tentang "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Akhlak Di Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dengan data-data yang telah penulis kumpulkan dan analisis tentang "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Akhlak Di MI Ma'arif Donorojo tahun ajaran 2024/2025" Sebagai berikut.

1. Penerapan metode fun learning pembelajaran Akhlak pada peserta didik kelas 3 MI Ma'arif Donorojo dapat meningkatkan rasa ingin tahu yang luas dan memberikan kemudahan bagi peserta didik belajar. Setelah menjelaskan materi dengan logbook, pengajar lalu memberikan teka teki silang peserta didik materi yang telah dijelaskan ketika pembelajaran menggunakan metode Fun Learning
2. Kendala apa saja yang dihadapi ketika menerapkan metode fun learning adalah terkait kendala dari sarana prasarana. Solusi dari penelitian penulis untuk mengatasi kendala tersebut dengan sekolah memperbaiki sarana prasana.

## **2. Saran**

1. Kepada pengajar pembelajaran Akhlak: pendidik adalah orang yang dapat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran peserta didik yang diinginkan agar lebih memaksimalkan dalam hubungan yang lebih erat kepada peserta didik, dan' bagaimana membuat suasana di dalam kelas menjadi menyenangkan supaya pembelajaran tidak terlihat monoton.

2. Kepada peserta didik: penulis berharap kepada peserta didik untuk lebih giat meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar Akhlak, serta meningkatkan perhatiannya kepada pengajar. Supaya apa yang disampaikan pengajar dapat dipahami dan dihafalkan oleh peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. (2010). *Asas Kebudayaan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Agung Surya Gumelar, S. P. C. C. H. C. (2018). *Penebar Sabar*. Mengintip Nusantara. <https://books.google.co.id/books?id=1ebkDwAAQBAJ>
- Aidah Nabilah, G. (2021). Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad.  
*Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 149–157.  
<https://doi.org/10.30997/tjpba.v2i2.4286>
- Amalia, U. N. N. (2023).  
*Metode fun learning dalam pembelajaran Pendidikan agama islam di SD Negeri Keputran 2*.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Pengajaran: secara manusiawi*.
- dkk, K. M. (2021). *Pendidikan Akhlak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Pendidikan Penerbit Muhammad.
- Emzir, M. (2012). Metodologi penelitian kualitatif analisis data  
Emzir, M., & Pd, M. (2012). Metodologi penelitian kualitatif analisis data. Jakarta: Raja Grafindo. *Jakarta: Raja Grafindo*.
- Haryanto. (2018). Metode Pembelajaran Fun Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. 23-30.
- Jauzi, A. K. (2017). *Amalan Amalan Dahsyat Penghapus Dosa Besar dan Kecil*. Yogyakarta: Arshaka Publisher.
- Jauzi, A. K. (2017). *Amalan Amalan Dahsyat Penghapus Dosa Besar dan Kecil*. Yogyakarta: Arshaka Publisher.
- Khaidar, M. (2022). *Pendidikan Akhlak Usia Dini*. Aceh: Muhammad Zain. *Khoiriyah*,  
A. . D. (2022). *Pendampingan Pengenalan Dan Penyuluhan Metode Belajar*

*Menyenengkan (Fun Learning)*. 10, 1–23.

Mannan, A. (2018). Esensi Tasawuf Akhlaki Di Era Modernisasi. *Aqidah-Ta : Jurnal Ilmu Aqidah*, 4(1). <https://doi.org/10.24252/aqidahta.v4i1.5172>

Moleong, L. J. (2012). *A. Metode Penelitian*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.

Muhammad. (2014). *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.  
Nurrsyid, M., & Setiawan, H. (2023). *Penerapan Metode Fun Learning pada Program Weekend Islamic Education( WISE) sebagai contoh Pembelajaran Dirosah Islamiyah secara Online*.

Ritonga, H. I. (2020). *Sahabat Alam Bercerita*. duepedia. Sibawih,  
I. (2010). *Al Hikam*. Jakarta.

Usman, N. (2012). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Grasindo.  
Khoiriyah,

A. D. (2022). *Pendampingan Pengenalan Dan Penyuluhan Metode Belajar Menyenengkan (Fun Learning)*. 10, 1–23.

Mannan, A. (2018). Esensi Tasawuf Akhlaki Di Era Modernisasi. *Aqidah-Ta : Jurnal Ilmu Aqidah*, 4(1). <https://doi.org/10.24252/aqidahta.v4i1.5172>

Moleong, L. J. (2012). *A. Metode Penelitian*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.  
Nurrsyid, M., & Setiawan, H. (2023). *Penerapan Metode Fun Learning pada Program Weekend Islamic Education ( WISE ) sebagai contoh Pembelajaran Dirosah Islamiyah secara Online*.

Putri, A. A. (2022). Nilai-Nilai Edupreneurship Pada Fun Learning Dalam Meningkatkan

PendidikanIslam. *Jurnal Eduscience*, 9(2),418–427.  
<https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.2829>

Putri, A. A., & Subiyantoro, S. (2022). Strategi Fun Learning dalam Meningkatkan Pemasaran Pendidikan Islam di Era 4.0. *Islamika*, 4(3), 491–503. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i3.1764>

Rizka Nur Azizah. (2023). *Penerapan Fun learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di MIN 3 Bantul*

Siregar, L. F. (2022). Penerapan Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.

Sulastrri, S., Ratnawati, R., & Radhiyani, F. (2021). Membangun Minat Siswa Sekolah Dasar Pemulung Dalam Mempelajari Bahasa Inggris Melalui Metode Fun Learning. *Madaniya*, 2(3), 253–265. <https://doi.org/10.53696/27214834>

