

**PERAN GURU DALAM PENERAPAN METODE *FUN BASED*
LEARNING DI MADRASAH DINIYAH MIFTAKHUL KHOIR PLUMBON**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi

Pendidikan Agama Islam



Oleh:

M Aqib Imaduddin

22111712

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

SEKOLAH TINGGI ISLAM KENDAL

2026

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam sangat menghormati ilmu pengetahuan. Perintah pertama yang Allah turunkan kepada Nabi Muhammad SAW adalah perintah membaca, sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al-'Alaq (96): 1-5:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ اَخْلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اِقْرَأْ ۝ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."¹

Ayat ini menunjukkan bahwa menuntut ilmu adalah bagian dari ibadah dan fitrah manusia. Namun, dunia pendidikan saat ini justru menghadapi krisis besar. Laporan UNESCO tahun 2025 menyebutkan bahwa sekitar 584 juta anak di seluruh dunia tidak mencapai kemampuan dasar membaca dan matematika meskipun mereka sudah bersekolah.² Fenomena ini disebut *learning poverty*, yaitu anak sekolah tetapi tidak benar-benar belajar. Secara logis dan formal, kondisi ini sangat berbahaya. Jika anak-anak tidak menguasai ilmu dasar, maka kualitas sumber daya manusia di masa depan akan rendah. Pasokan tenaga kerja global akan terhambat dan daya saing bangsa di kancah dunia akan melemah. Indonesia

¹ QS. Al-'Alaq (96): 1-5. Terjemahan Kementerian Agama RI, 2021.

² UNESCO. Global Education Monitoring Report 2025. Paris: UNESCO Publishing, (2025), hlm. 45.

juga mengalami hal serupa. Hasil PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi Indonesia (359) masih jauh di bawah rata-rata dunia (476).³ Akar dari krisis ini adalah metode pembelajaran yang membosankan. Krisis ini semakin diperparah oleh perubahan fundamental dalam cara generasi muda memproses informasi di era digital. Riset yang dilakukan oleh McKinsey Education pada tahun 2025 mengungkapkan bahwa durasi fokus pelajar mengalami penurunan drastis antara 30 hingga 40 persen dibandingkan dengan satu dekade sebelumnya.⁴

Di sisi lain, Pendidikan agama Islam di Indonesia, khususnya di lembaga non-formal seperti madrasah diniyah, memegang peran yang sangat fundamental dalam pembentukan karakter dan kepribadian generasi muda.⁵ Madrasah diniyah berfungsi sebagai benteng moral yang memperkuat pemahaman keagamaan dan nilai-nilai spiritual di tengah arus globalisasi yang seringkali mengikis identitas religius bangsa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak madrasah diniyah masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan hafalan yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.⁶ Proses pembelajaran seringkali berlangsung satu arah, dengan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan dan siswa sebagai penerima pasif. Akibatnya, banyak siswa yang merasa bosan, kurang termotivasi, dan sulit

³ OECD. PISA 2022 Results (Volume I and II) – Country Notes: Indonesia. Paris: OECD Publishing, (2023), hlm. 3-5.

⁴ Hannani, "McKinsey Education Ungkap Krisis Atensi Pelajar Global: Durasi Fokus Turun Hingga 40 Persen." IAIN Parepare. <https://www.iainpare.ac.id>, (2025, November 25).

⁵ Hartanto, E. B., dkk. "Penanaman Nilai-Nilai Religiusitas dalam Generasi Muda Masyarakat Desa Jatirejo Melalui Kegiatan Pendidikan Islam." KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(3), (2003), 16-21.

⁶ Kalinda, I. (2020). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan Fun Learning pada Anak Usia Dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu. Skripsi. Bengkulu: IAIN Bengkulu, hlm. 27-31.

memahami materi yang diajarkan—terutama pada masa usia anak-anak yang lebih asyik dengan dunianya sendiri yang penuh permainan dan eksplorasi. Padahal, hasil Asesmen Kompetensi Guru Madrasah dan Tenaga Kependidikan tahun 2024 menemukan bahwa kualitas pengajaran yang monoton dan tidak inspiratif menjadi salah satu faktor utama rendahnya capaian belajar siswa di madrasah.⁷ Guru-guru madrasah diniyah seringkali menghabiskan lebih dari 40 persen waktu kerja mereka untuk urusan administrasi dan pelaporan, menyisakan sedikit ruang untuk mengembangkan strategi pedagogi yang kreatif dan inovatif.⁸ Di sinilah urgensi pendekatan *Fun Based Learning* menjadi sangat relevan. Darmawati (2019) mendefinisikan *Fun Based Learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang mengutamakan suasana menyenangkan melalui permainan, rekreasi, serta strategi menarik minat, dengan tujuan menciptakan perasaan senang, aktif, dan kreatif pada diri siswa sekaligus mengurangi ketegangan dan kejenuhan selama proses belajar.⁹ Sukaesih (2024) menambahkan bahwa fun learning adalah kegiatan belajar-mengajar yang dirancang untuk menggembirakan dan mengasyikkan, namun kegembiraan yang dimaksud bukanlah suasana gaduh, melainkan munculnya minat, keterlibatan penuh, serta terbentuknya makna dan pemahaman yang membahagiakan bagi pembelajar.¹⁰ Metode ini tidak hanya membekali siswa

⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia. "Itjen Kemenag Dorong Peningkatan Kualitas Madrasah Diniyah Takmiliyah", <https://surabaya.kemenag.go.id>, (2024).

⁸ Hasibuan, M. S. "Beban Administrasi Guru di Era Digital: Studi Kasus Madrasah Diniyah di Jawa Tengah." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), (2025), 89-104.

⁹ Darmawati. "*Fun Learning* Berbasis *Learning Style* dalam Pembelajaran Bahasa Arab". Parepare: Idea Press, (2019), hlm. 1.

¹⁰ Sukaesih, E. (2024). *Menggali Potensi Anak Melalui Metode Fun Learning*. Yogyakarta: Deepublish, hlm. 2.

dengan keterampilan dasar untuk keberhasilan akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan hasrat belajar seumur hidup.

Keberhasilan penerapan *Fun Based Learning* sangat bergantung pada peran guru. Menurut Hamalik, peran guru dalam pembelajaran meliputi perancang, fasilitator, motivator, dan evaluator.¹¹ Dalam konteks *Fun Based Learning*, peran guru menjadi lebih kompleks dan multidimensional. Guru tidak lagi sekadar menyampaikan materi, tetapi harus mampu mentransformasikan konten pembelajaran ke dalam format yang menarik, interaktif, dan menyenangkan tanpa mengurangi substansi keilmuan. Landasan yuridis profesi guru di Indonesia secara tegas diatur melalui Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Regulasi ini tidak hanya mengatur kualifikasi dan hak, tetapi juga memberikan amanat besar kepada guru untuk mengemban tanggung jawab profesional secara lebih terukur. Hidayati dan Quddus (2024) menunjukkan bahwa undang-undang tersebut telah memicu perubahan signifikan terhadap peran guru, yang pada gilirannya membuka ruang bagi inovasi dalam pembelajaran—termasuk pengadopsian metode pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*).¹² Di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon, metode *Fun Based Learning* telah mulai diterapkan melalui tiga pendekatan utama: permainan edukatif, storytelling kreatif, dan lagu islami. Ketiga pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa usia dini yang

¹¹ Hamalik, O. "Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi. Jakarta: Bumi Aksara", (2007), hlm. 22.

¹² Hidayati, B. T., & Quddus, A. (2024). "Dinamika Perubahan dalam Peran dan Tanggung Jawab Guru dan Dosen Setelah Implementasi UU RI No 14 Tahun 2005." *Risalah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 10(3), 1277-1286.

lebih responsif terhadap aktivitas bermain, cerita, dan musik. Melalui permainan edukatif, siswa diajak untuk belajar sambil bermain; melalui storytelling kreatif, siswa diajak untuk menyelami nilai-nilai agama melalui narasi yang menarik; dan melalui lagu islami, siswa diajak untuk menghafal dan memahami materi agama melalui irama yang menyenangkan.

Sejauh ini, kajian tentang *Fun Based Learning* masih didominasi oleh penelitian di lingkungan sekolah formal dan mata pelajaran umum, sementara eksplorasi tentang peran guru dalam konteks madrasah diniyah—khususnya yang secara spesifik menelaah fungsi guru sebagai perancang, pelaksana, dan evaluator—masih tergolong langka.¹³ Padahal, tantangan implementasi metode ini di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon cukup kompleks, meliputi rendahnya pemahaman guru, keterbatasan fasilitas, kuatnya tradisi pembelajaran konvensional, serta anggapan bahwa materi agama tidak sesuai dengan pendekatan yang terkesan rekreatif. Fakta-fakta ini memperkuat urgensi penelitian ini untuk dilakukan, karena di samping menjawab kesenjangan akademik yang ada, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran strategis bagi peningkatan kualitas pendidikan agama Islam yang tidak hanya mengutamakan penguasaan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menggembirakan dan membekas dalam jiwa peserta didik.

¹³ Shabrina, R. (2018). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan Fun Learning pada Anak Usia Dini di TPA ALIF School Bintaro. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, hlm. 25-30.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini akan membatasi masalah pada aspek berikut:

1. Fokus pada Peran guru dalam penerapan tiga metode *Fun Based Learning*: permainan edukatif, storytelling, dan lagu islami. Peran guru meliputi: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
2. Faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi peran guru dalam menerapkan *Fun Based Learning* di madrasah Diniyah Miftakhul Khoir Plumbon
3. Lingkup Penelitian: Penelitian ini akan dilakukan di madrasah Diniyah Miftakhul Khoir Plumbon yang bertempat di Jalan Sutoguno RT. 02 RW. 01 Desa Plumbon, Kecamatan Limpung, Kabupaten Batang, Provinsi Jawa Tengah, sehingga hasilnya akan spesifik untuk konteks lembaga pendidikan tersebut dan tidak mencakup institusi lain.

Dengan batasan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas dan dalam mengenai peran guru dalam penerapan metode *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftakhul Khoir Plumbon.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran guru sebagai perancang, pelaksana, dan evaluator dalam menerapkan metode *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon?

2. Apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi optimalisasi peran guru dalam penerapan metode *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon?
3. Bagaimana strategi yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi faktor-faktor penghambat tersebut, sehingga penerapan metode *Fun Based Learning* dapat berjalan secara efektif di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan peran guru selaku perancang, Pemandu, motivator, dan evaluator dalam metode *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon.
2. Mengidentifikasi hal-hal mendukung dan menghambat yang mempengaruhi kinerja guru dalam penerapan metode *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon.
3. Mendeskripsikan upaya guru dalam mengatasi hambatan-hambatan agar metode *Fun Based Learning* dapat berjalan efektif.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara akademis: Memberikan kontribusi keilmuan tentang peran guru dalam *Fun Based Learning* di madrasah diniyah serta menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya.
2. Bagi guru dan madrasah: Sebagai bahan evaluasi untuk mengembangkan kemampuan profesional guru dan kebijakan madrasah dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi masyarakat dan orang tua: Memberikan wawasan tentang pentingnya peran guru dan metode menyenangkan dalam membentuk karakter serta motivasi belajar anak.

Dengan tujuan dan kegunaan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan Pendidikan

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai Peran Guru. Penelitian mengenai *Fun based learning* ini telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Beberapa diantaranya, hasil penelitian implementasi *Fun based learning* dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian, penelitian selanjutnya fokus pada peran guru dalam penerapan metode *Fun based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Sebuah studi yang dilakukan oleh ***Rajab dan Ibrahim (2025) berjudul "Penerapan Model Fun Learning dalam Peningkatan Hafalan Al-Qur'an pada Siswa Kelas VII SMP Darul Muta'allimin Tanah Merah Kabupaten Aceh Singkil"***. Studi ini menyoroti bahwa metode menghafal Al-Qur'an yang digunakan sebelumnya cenderung monoton, sehingga proses pembelajaran terasa kurang menarik dan membosankan. Kondisi ini berdampak pada capaian tahfiz siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Berdasarkan temuan penelitian, setelah diterapkannya model *Fun Learning*,

terjadi peningkatan dalam kemampuan menghafal Al-Qur'an pada siswa kelas VII di SMP Darul Muta'allimin Aceh Singkil.¹⁴

2. Penelitian yang dilakukan oleh **Aprilia, et al. (2024)**, berjudul ***“Metode Pembelajaran Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini Berbasis Fun Based Learning”***. Penelitian tersebut membahas tentang pengajaran bahasa Arab untuk siswa usia dini di KB Bina Anak Muslim dengan menerapkan metode *Fun Based Learning* dalam pengajarannya. Melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi, disimpulkan bahwa program tersebut menggabungkan berbagai metode seperti bernyanyi, bermain, menghafal, dan menulis, diterapkan sesuai tahap perkembangan anak usia dini. Buku Hijaiyah menjadi bahan ajar utama yang didukung oleh berbagai media pembelajaran, termasuk kartu flash, perangkat elektronik, serta lembar kerja mewarnai. Proses pembelajaran terstruktur dalam beberapa tahap: pembukaan (doa dan diskusi topik), tanya jawab (tanya jawab sederhana), kegiatan utama (menghafal dan mewarnai huruf Hijaiyah), waktu istirahat, dan penutup (kajian kosa kata dan doa harian). Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi metode dan media tersebut efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga mampu membangkitkan minat anak-anak terhadap pembelajaran bahasa Arab. Paduan berbagai pendekatan ini turut mendukung aspek kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini,

¹⁴ Rajab dan Ibrahim, “Penerapan Model *Fun Learning* Dalam Peningkatan Hafalan Al-Qur'an Pada Siswa Kelas VII SMP Darul Muta'allimin Tanah Merah Kabupaten Aceh Singkil” *Abdurauf Soscial Science* (2025) 30-33.

menjadikan pembelajaran bahasa Arab terasa mudah, dekat, dan menggembirakan.¹⁵

3. Penelitian yang dilakukan oleh **Zaeni., (2021) dengan judul “Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji langkah-langkah penerapan metode Pembelajaran Asyik di MI NU As-salaam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah metode Pembelajaran Asyik meliputi penciptaan lingkungan belajar yang hidup melalui kegiatan musik, nyanyian, dan sorak-sorai. Kemudian, guru memberikan motivasi dalam menyampaikan topik pembelajaran. Pemaparan materi secara terperinci beserta contoh-contoh soal disampaikan guna memantapkan pemahaman siswa. Apabila siswa telah menguasai materi, guru kemudian mengatur mereka ke dalam kelompok-kelompok belajar demi meningkatkan interaksi antar siswa. Selanjutnya, guru memberikan penugasan yang dikerjakan menggunakan lembar kerja maupun buku pelajaran.¹⁶
4. Berbeda dari tiga peneliti sebelumnya yang focus pada penerapan, Penelitian yang dilakukan **oleh Aprilia, R., & Astriani, L. (2024) dengan judul “Analisis Peran Guru pada Pembelajaran Matematika dengan Metode Fun Learning di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Madani”**. Penelitian ini difokuskan pada upaya guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan

¹⁵ Aprilia, Hafiza, dan Sholihah, “Metode Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Fun-Based Learning*.” *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2024): 33-39

¹⁶ Zaeni, Abu. "Penerapan Metode *Fun Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam* 2, no. 3 (2021): 229-239.

membuat siswa aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran berlangsung kondusif.. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran matematika menggunakan metode *fun learning* di SDIT Permata Madani tergolong cukup baik. Hal ini dibuktikan oleh para pendidik yang telah menjalankan perannya secara optimal, baik sebagai fasilitator konten maupun fasilitator proses.¹⁷

Berdasarkan tinjauan pustaka dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, tidak banyak ditemukan penelitian terkait peran guru dalam pembelajaran metode *Fun Based Learning* dan juga penelitian terkait *Fun Based Learning* yang di implementasikan pada Madrasah Diniyah. Walaupun begitu beberapa penelitian tersebut tetap penulis jadikan rujukan dan komparasi terhadap penelitian yang akan dilakukan. Untuk itu, peneliti mencoba meneliti Peran Guru Dalam Metode Pembelajaran Metode *Fun Based Learning* dan Madrasah Diniyah Miftahul Khoir, yang berlokasi di Desa Plumbon, Kecamatan Limpung, Kabupaten Batang, Provinsi Jawa Tengah. Walaupun begitu beberapa penelitian tersebut tetap penulis jadikan rujukan dan komparasi terhadap penelitian yang akan dilakukan.

F. Kerangka Teori

1. Fun Based Learning

a. Pengertian Fun Based Learning

Fun Based Learning adalah pendekatan belajar yang dirancang secara khusus untuk menciptakan suasana pembelajaran yang

¹⁷ Aprilia, R., & Astriani, L. Analisis Peran Guru pada Pembelajaran Matematika dengan Metode *Fun Learning* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Madani. *SEMNASFIP*.” (2024): 51-60.

menyenangkan. Dengan penerapan metode ini, proses belajar menjadi lebih hidup, tidak menjemukan, serta tetap efektif. Ciri khas utama dari pendekatan *Fun Based Learning* terletak pada penekanannya terhadap aktivitas-aktivitas yang diminati dan menarik perhatian siswa. Adapun tujuannya yang jelas adalah untuk mendorong daya kreasi dan kerja sama antarsiswa, sekaligus memperkuat daya serap mereka terhadap materi yang diberikan. Darmawati (2019) Dalam Bukunya yang berjudul "*Fun Learning Berbasis Learning Style dalam Pembelajaran Bahasa Arab*", mendefinisikan *Fun Based Learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang mengutamakan suasana menyenangkan melalui permainan, rekreasi, serta strategi menarik minat. Pendekatan ini bertujuan menciptakan perasaan senang, segar, aktif, dan kreatif pada diri siswa, sekaligus menjadi sarana untuk mengurangi ketegangan dan kejenuhan selama proses belajar.¹⁸ Hal ini sejalan dengan pendapat Sukaesih (2024) menjelaskan bahwa *fun learning* adalah kegiatan belajar-mengajar yang dirancang menyenangkan, menggembirakan, dan mengasyikkan. Namun, kegembiraan yang dimaksud bukanlah suasana yang gaduh, melainkan munculnya minat, keterlibatan penuh, serta terbentuknya makna, pemahaman, dan nilai-nilai positif yang membahagiakan bagi pembelajar.¹⁹ Selanjutnya metode *Fun Based Learning* adalah bagian dari metode di dunia pendidikan yang tidak tertulis secara jelas dalam kurikulum resmi. Meskipun tidak tertulis secara jelas, metode ini sangat penting untuk

¹⁸ Darmawati, "*Fun Learning Berbasis Learning Style dalam Pembelajaran Bahasa Arab*" (Parepare: Idea Press, 2019), hlm. 1.

¹⁹ Engkay Sukaesih, *Menggali Potensi Anak Melalui Metode Fun Learning* (Yogyakarta: Deepublish, 2024), hlm. 2.

mencapai tujuan pendidikan. Seperti yang di sampaikan oleh Nabila (2021) hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh efektivitas metode *Fun Based learning* dan juga terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Fun Based Learning* dan metode konvensional.²⁰ Selanjutnya, walaupun *Fun Based Learning* tidak tertulis dan programnya tidak direncanakan, keberadaannya membawa pengaruh besar pada perubahan motivasi belajar siswa, serta mendukung kurikulum formal dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dan semangat. Kemudian, Menurut Irsan, Nurmaya & Agus (2024) Penggunaan metode *Fun Based Learning* yang dikombinasikan dengan media audio visual terbukti ampuh dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hasilnya, para murid memberikan tanggapan yang lebih baik terhadap pendekatan ini, serta terlihat adanya peningkatan keaktifan dan dorongan belajar dari dalam diri mereka. Dengan demikian, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan memikat. Pemanfaatan audio visual juga mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa.²¹

Demikian, dari paparan di atas dapat digambarkan *Fun Based Learning* adalah kurikulum tidak tertulis yang pelaksanaannya tidak menuntut siswa untuk memenuhi tujuan pendidikan tertentu, akan tetapi dampak positif yang ditimbulkan dari pelaksanaan tersebut dapat

²⁰ Nabilah, G. A, "Pengaruh Efektivitas Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad". *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), (2021) 149-157.

²¹ Irsan, I., & Nurmaya, A. L, "Implementasi Pembelajaran Berbasis *Fun Learning* Dengan Media Audio Visual di Sekolah Dasar: Efektivitas Dan Minat Belajar Siswa". *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), (2024), 4431-4440.

memberikan dampak positif pada siswa sehingga lebih termotivasi dan semangat dalam proses pembelajaran.

b. Tujuan *Fun Based Learning*

Tujuan utama dari penerapan *Fun Based Learning* tidak terbatas pada peningkatan hasil belajar kognitif semata, melainkan mencakup pembentukan disposisi afektif dan keterampilan sosial yang esensial bagi perkembangan holistik peserta didik. Menurut Sukaesih (2024), tujuan utama *fun based learning* adalah membantu guru membangkitkan minat belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, serta mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.²² Beberapa penelitian empiris telah mengidentifikasi bahwa *Fun Based Learning* bertujuan untuk menambah kecakapan serta kepandaian siswa secara berkelanjutan, dengan hasil yang teramati adalah meningkatnya semangat siswa untuk hadir ke sekolah dan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Hidayah dan Bakhtiar (2023) membuktikan bahwa di UPT SDN 23 Gresik, metode *fun learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga para siswa menjadi tertarik dan nyaman dengan proses pembelajaran.²³ Tujuan lain yang tidak kalah penting adalah peningkatan motivasi substantif, yaitu daya pikat dari diri siswa

²² Engkay Sukaesih, *Menggali Potensi Anak Melalui Metode Fun Learning* (Yogyakarta: Deepublish, 2024), hlm. 2..

²³ Hidayah, R., & Bakhtiar, A. M, "Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Learning* Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III". *Joyful Learning Journal*, 11(4), (2022), 174-178.

untuk belajar karena mereka benar-benar menikmati prosesnya, bukan karena paksaan eksternal seperti takut nilai buruk atau hukuman.

Disisi lain tujuan lain *Fun Based Learning* yang sering diabaikan adalah penciptaan lingkungan belajar yang inklusif dan penuh rasa memiliki (*sense of belonging*). Sebuah perspektif dari *Frontiers in Psychology* (2026) dalam artikel *Playful learning, inclusion, and belonging: a perspective on engaged classrooms* mengemukakan bahwa mendukung kesehatan mental anak dan remaja di sekolah memerlukan ruang kelas yang menumbuhkan rasa memiliki (*belonging*), keterlibatan (*engagement*), dan keagenan (*agency*) bagi setiap peserta didik.²⁴ Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif dapat menawarkan cara praktis untuk meningkatkan rasa memiliki di dalam kelas, terutama bagi siswa yang selama ini terpinggirkan atau kurang percaya diri. Temuan ini sangat relevan dengan upaya peneliti dalam mengeksplorasi implementasi *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon, di mana keragaman kemampuan dan latar belakang siswa seringkali menjadi tantangan tersendiri. Lebih lanjut, Nesbitt, Hirsh-Pasek, Golinkoff dan Blinkoff (2023) menekankan bahwa tujuan pendekatan ini adalah untuk mempersiapkan anak-anak agar dapat berkembang di sekolah dan seterusnya (*to thrive in school and beyond*), bukan hanya untuk lulus ujian.

²⁵ Artinya, *Fun Based Learning* memiliki visi jangka panjang untuk

²⁴ Jackson, S., & Thomsen, B. S, “*Playful Learning, Inclusion, and Belonging: A Perspective on Engaged Classrooms*. *Frontiers in Child and Adolescent Psychiatry*”, 5, (2026), 1736138.

²⁵ Nesbitt, K. T., Blinkoff, E., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K, “Making schools work: An equation for active playful learning”. *Theory Into Practice*, 62(2), (2023), 141-154.

membentuk generasi pembelajar yang adaptif, kolaboratif, dan berdaya juang tinggi—karakteristik yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Selain itu, Quiroz Giler dan Rivadeneira Barreiro (2023) dalam studi mereka tentang remaja di Ekuador menemukan bahwa pendekatan ini secara signifikan mengurangi demotivasi dan kejenuhan belajar, yang merupakan masalah kronis dalam pendidikan agama di lembaga non-formal seperti madrasah diniyah.²⁶ Dengan demikian, tujuan *Fun Based Learning* bersifat holistik, multidimensional, dan kontekstual, mencakup peningkatan kognisi, penguatan afeksi positif, pengembangan keterampilan sosial, dan pembentukan karakter tangguh.

2. Penerapan *Fun Based Learning* di satuan pendidikan

Penerapan *Fun Based Learning* di madrasah diniyah dan lembaga pendidikan Islam menghadapi kompleksitas tersendiri karena harus menyeimbangkan tuntutan penguasaan materi agama yang substansial dengan kebutuhan pedagogi yang menyenangkan. Proses implementasi pendekatan ini memerlukan perencanaan yang sistematis, pelaksanaan yang terstruktur, dan evaluasi yang berkelanjutan sebagaimana diidentifikasi oleh Shabrina (2021) dalam penelitiannya tentang penerapan *Fun Based Learning* di TPA. Tahap perencanaan mencakup rapat koordinasi antara kepala madrasah dan para guru untuk merumuskan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, diikuti dengan musyawarah untuk menyepakati materi-materi

²⁶ Giler, V. M. Q., & Barreiro, M. P. R. “*The Impact Of Fun Based Learning Approach On Enhancing Academic Motivation Of Teenagers In EFL Learning*”. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*, 8(17), (2025), 173-188.

yang akan diintegrasikan ke dalam kerangka *Fun Based Learning*.²⁷ Pelaksanaan kemudian dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas sesuai dengan rencana yang telah disusun, dengan tetap mempertahankan fleksibilitas untuk merespon dinamika kebutuhan siswa. Evaluasi menjadi tahap kritis yang menyediakan informasi tentang sejauh mana ketercapaian kegiatan dan bagaimana perbedaannya dengan kondisi sebelum implementasi. Zaeni (2021) menguraikan langkah-langkah konkret penerapan metode ini, dimulai dari penciptaan lingkungan belajar yang hidup melalui musik, nyanyian, dan sorak-sorai, kemudian guru menyampaikan topik pembelajaran disertai motivasi, selanjutnya penjelasan materi diperkuat dengan contoh soal, dan terakhir pembentukan kelompok untuk meningkatkan interaksi serta pemberian tugas menggunakan lembar kerja atau buku teks.²⁸ Keberhasilan implementasi sangat bergantung pada kolaborasi seluruh pemangku kepentingan, termasuk kepala madrasah, guru, siswa, dan lingkungan sekolah, karena pendekatan ini menuntut perubahan budaya belajar yang telah mengakar kuat.

3. Peran Guru Dalam Penerapan *Fun Based Learning*

Guru memegang posisi sentral dan *irreplaceable* dalam keberhasilan penerapan *Fun Based Learning*, karena metode ini menuntut transformasi peran dari otoritas pengetahuan menjadi desainer pengalaman belajar yang adaptif dan responsif. Berdasarkan penelitian Layyinah tentang pembentukan

²⁷ Shabrina, R. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di TPA ALIF School Bintaro" (*Bachelor's thesis*, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah), (2018), 55-62.

²⁸ Zaeni, A. "Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar". *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(3), (2021) 229-239.

karakter peserta didik melalui pembelajaran PAI, guru harus menyadari bahwa pendidikan bukan hanya tentang mengajar, melainkan juga tentang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mengarahkan dan membentuk karakter siswa dalam konteks sosial dan budaya lingkungan pendidikan.²⁹ Peran guru dalam *Fun Based Learning* mencakup beberapa dimensi kunci: pertama sebagai perancang aktivitas yang mampu mengintegrasikan konten materi agama ke dalam format permainan, *storytelling*, atau lagu tanpa mengurangi esensi substansi keilmuan. Kedua sebagai motivator yang secara aktif membangkitkan minat dan kepercayaan diri siswa melalui penguatan positif dan penciptaan atmosfer yang bebas dari ketakutan akan kesalahan. Ketiga sebagai fasilitator kolaborasi yang mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar produktif, sebagaimana direkomendasikan dalam strategi *create group team*, di mana siswa dapat mengasah komunikasi secara terampil, menyimpan informasi lebih cepat dan lebih lama melalui kerja sama, mengembangkan kritis daam berfikir, dan saling berbagi ide kreatif. Keempat sebagai evaluator autentik tidak hanya mengukur hasil akhir, juga memantau proses perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa selama terlibat dalam aktivitas menyenangkan. Menurut Aprilia, Hafiza, dan Sholihah (2024) tentang pembelajaran bahasa Arab berbasis *Fun Based Learning* menemukan bahwa efektivitas pendekatan ini sangat ditentukan oleh kemampuan guru menggabungkan berbagai metode seperti bernyanyi, bermain, menghafal, dan menulis secara simultan, yang

²⁹ Layyinah, L, "Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning Based On Scientific Approach* Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI". *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 4(1), (2017) 1-9.

selaras dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.³⁰ Guru yang berhasil dalam implementasi *Fun Based Learning* adalah mereka yang mampu membaca dinamika kelas, menyesuaikan strategi secara real-time, dan mempertahankan keseimbangan antara unsur kesenangan dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

4. Tantangan Penerapan Metode *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah

Penerapan *Fun Based Learning* di lingkungan madrasah diniyah tidak terlepas dari berbagai hambatan struktural dan kultural yang perlu diidentifikasi dan diatasi secara sistematis. Shabrina (2021) mengidentifikasi bahwa banyak hal perlu dipersiapkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung optimal, meliputi pembuatan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan refleksi akhir pembelajaran, serta penyediaan sarana prasarana sebagai pendukung proses pembelajaran.³¹ Berdasarkan konteks Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon, terdapat lima faktor penghambat utama: pertama, kurangnya pemahaman guru tentang konsep dan teknis implementasi *Fun Based Learning* yang menyebabkan ketidakmampuan merancang aktivitas yang benar-benar mengintegrasikan unsur kesenangan dengan substansi materi agama. Kedua, keterbatasan sarana dan prasarana pendukung seperti media audio visual, alat peraga, ruang fleksibel, dan koleksi permainan edukatif yang memadai. Ketiga, budaya belajar konvensional yang

³⁰ Aprilia, N. F., Hafiza, H., & Sholihah, M, “Metode Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Fun-Based Learning*”. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), (2024) 33-39.

³¹ Shabrina, R., “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di TPA ALIF School Bintaro” (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah), (2024). 1-368

kuat, di mana masyarakat pendidikan masih memandang bahwa pembelajaran serius harus identik dengan ketegangan, kedisiplinan kaku, dan orientasi hafalan. Keempat, persepsi bahwa materi agama bersifat kaku dan sakral sehingga tidak layak disampaikan melalui metode yang terkesan "bermain-main", pandangan yang keliru karena justru pendekatan menyenangkan dapat membuka akses pemahaman yang lebih dalam. Kelima, keterbatasan waktu pembelajaran yang tersedia, mengingat madrasah diniyah biasanya memiliki durasi pertemuan yang relatif singkat sehingga menyulitkan guru untuk menjalankan aktivitas *Fun Learning* yang memerlukan proses lebih panjang. Sari, Usmaidar, dan Retno Suci (2022) menambahkan bahwa meskipun penerapan pembelajaran menyenangkan berbasis pendekatan saintifik telah terlaksana dengan baik di beberapa lembaga, keberhasilannya sangat bergantung pada keteladanan dan pembiasaan yang dilakukan secara konsisten oleh guru.³² Oleh karena itu, strategi mengatasi tantangan harus mencakup pelatihan guru yang berkelanjutan, pengadaan sarana secara bertahap, sosialisasi kepada orang tua dan masyarakat, serta pengembangan modul pembelajaran *Fun Based Learning* yang spesifik untuk materi-materi agama Islam.

G. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

³² Sari, N., Usmaidar, U., & Suci, E. R. "Penerapan Pembelajaran *Fun Learning Based On Scientific Approach* Dalam Pembentukan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTs Darul Ulum Hinai Kanan Kecamatan Hinai". *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), (2022) 86-99..

Penelitian dengan judul “Peran Guru Dalam Penerapan *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftakhul Khoir Plumbon” ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono, Penelitian dengan metode kualitatif memandang bahwa objek harus diteliti sebagaimana adanya dalam situasi alami, sementara peneliti sendiri berperan sebagai instrumen kunci. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data disebut triangulasi, yang pada dasarnya menggabungkan informasi dari berbagai sumber. Selanjutnya, data dianalisis secara induktif. Konsekuensinya, hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pemaknaan mendalam, bukan semata-mata untuk menarik kesimpulan umum

Pendekatan metode penelitian kualitatif kerap dikenal dengan sebutan metode naturalistik, Sebab objek yang diteliti berada dalam konteks yang alami atau pengaturan natural. Yang dimaksud dengan objek yang alamiah ini adalah objek yang sesuai kondisi aslinya, artinya tidak ada perubahan oleh peneliti. Dengan demikian, pada saat peneliti mulai terjun dilingkungan penelitian, dalam lingkungan penelitian, maupun ketika sudah meninggalkan objek penelitian tersebut, kondisi dan karakter objek tetap tidak berubah.³³

Berdasarkan pengertian metode kualitatif tersebut, maka peneliti akan menggunakan pendekatan penelitian metode kualitatif di dalam melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui Peran Guru Dalam Penerapan Metode *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftakhul Khoir Plumbon.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2, Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 193-194.

2. Jenis Penelitian

Creswell berpendapat, metode kualitatif terbagi menjadi lima macam, yaitu studi kasus, fenomenologis, *grounded theory*, etnografi, dan penelitian naratif.³⁴ Dari berbagai jenis penelitian kualitatif tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif dimana peneliti melakukan eksplorasi mendalam terhadap suatu program, peristiwa, atau aktivitas yang melibatkan satu orang atau lebih. Penelitian ini bersifat temporal, dimana data secara rinci dikumpulkan oleh peneliti dengan memanfaatkan metode pengumpulan data.

3. Kehadiran Peneliti

Pendekatan kualitatif sering digunakan peneliti, dimana peneliti berperan sebagai instrumen utama yang sangat penting dalam pengumpulan data di lapangan. Keikutsertaan peneliti di lokasi penelitian harus bersifat terbuka, serta penelitian yang akan dilakukan jelas tujuannya. Hal ini memungkinkan peneliti untuk lebih leluasa dalam mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan.³⁵

Guna menjamin kebenaran dan keabsahan data yang diperoleh benar-benar akurat, penelitian kualitatif ini memerlukan persiapan yang matang. Peneliti harus menggunakan metode yang menunjang penelitian seperti pengamatan, wawancara, dan dokumentasi.

³⁴ John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Edisi 4, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016) 1-368.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2, Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 305-310.

4. Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, sumber utama penelitian terdiri dari kata-kata dan tindakan. Data tambahan seperti dokumen juga memiliki peran penting. Dalam proses ini, peneliti melakukan observasi dan mencatat sumber data melalui wawancara, serta menggunakan penglihatan dan pendengaran dalam pengamatan. Ada dua kategori data yang dipakai, yaitu sumber data utama (primer) dan sumber data penunjang (sekunder).

a. Sumber data utama (primer)

Sumber data primer mengacu secara langsung pada data yang diberikan pada pengumpul data. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui observasi peran guru dalam penerapan metode *Fun Based Learning* antara siswa dengan guru, dan wawancara dengan guru, dan kepala madrasah diniyah miftakhul khoir plumbon.

b. Sumber data penunjang (sekunder)

Sumber data sekunder didefinisikan sebagai sumber yang memberikan data secara tidak langsung kepada pengumpul data, yaitu melalui perantara seperti individu lain ataupun dokumen. Sementara itu, dalam penelitian ini, data dapat digali dari berbagai sumber yang akan disebutkan berikut:

1) Orang (*Person*)

Sumber data ini dapat memberikan informasi berupa jawaban lisan melalui wawancara dengan guru atau kepala Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon

2) Tempat (*Place*)

Sumber data ini menunjukkan keadaan suatu lokasi yang dijadikan objek dalam metode observasi.

3) Data Tertulis

Sumber data ini menyajikan gambaran atau tanda-tanda yang digunakan dalam metode dokumentasi.³⁶

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, tujuan utamanya adalah untuk memperoleh data. Oleh sebab itu, dalam setiap penelitian harus ada teknik pengumpulan data. Teknik ini merupakan langkah yang sangat krusial, karena peneliti tidak akan dapat mengumpulkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan tanpa pemahaman yang baik tentang teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan cara pengumpulan data dengan menganalisis perilaku serta makna dibalik perilaku tersebut. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data primer. Jenis observasi yang diterapkan adalah observasi terlibat, dimana peneliti berpartisipasi langsung dalam kehidupan masyarakat yang diteliti.³⁷ Melalui teknik ini, peneliti secara mendalam dapat mengamati dan memahami fenomena dan yang terjadi.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2, Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 225.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2, Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 203.

Observasi dilakukan untuk mengamati dan menganalisis perubahan fenomena yang muncul. Tugas peneliti yang melakukan observasi adalah mengamati objek penelitian dan memahami permasalahan tertentu dengan cara membedakan antara informasi yang kontekstual dan yang tidak kontekstual.

Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, dimana peneliti tidak hanya mengamati tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan tertentu. Hasil dalam kegiatan pengamatan tersebut kemudian dicatat dalam lembar catatan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah pertemuan dengan tujuan pertukaran informasi atau ide antara dua orang atau lebih. Proses ini dilakukan dengan cara sesi tanya jawab yang mendalami makna dari topik tertentu. Fadilla & Wulandari mengungkapkan, wawancara adalah sebuah proses untuk mengumpulkan informasi yang bertujuan untuk penelitian, dengan cara interaksi timbal balik antara pewawancara dan responden atau narasumber secara langsung. Proses ini dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara. Wawancara juga dapat dilaksanakan secara individu maupun dalam kelompok, sehingga dapat menghasilkan data yang informatif.³⁸

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2, Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 314-315.

Berdasarkan judul, latarbelakang, dan rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan wawancara tidak terstruktur agar dapat lebih mudah dalam memperoleh dan mengumpulkan data yang akurat.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan hasil dari proses observasi dan wawancara, yang dapat berupa foto, karya tulis, dan berbagai bentuk lainnya. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara tersebut.³⁹

Data yang dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dari buku, video, atau rekaman dari hasil wawancara dengan responden, yaitu guru dan kepala Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon mengenai manfaat penerapan dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan metode *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir

6. Teknik Analisis Data

Dalam analisis data kualitatif, proses analisa didasarkan pada data yang sudah diperoleh serta hipotesis yang telah diajukan sebagai dasar proses analisis. Proses ini dimulai dengan merumuskan hipotesis formal dan mengujinya, kemudian menarik kesimpulan mengenai penerimaan atau penolakan hipotesis tersebut berdasarkan data yang tersedia. Jika data yang dikumpulkan melalui teknik triangulasi menunjukkan hasil yang mendukung, maka hipotesis tersebut dapat diperluas dan berkembang menjadi sebuah teori.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2, Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 228.

Dalam menganalisis data, penulis menerapkan analisis deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan memberikan predikat pada variabel yang diteliti sesuai dengan kondisi yang ada sebelumnya. Setelah semua data lengkap, langkah yang dilakukan adalah menganalisa data tersebut dengan beberapa cara, antara lain:

a. Reduksi data (*reduction*)

Reduksi data adalah proses memilih dan merangkum informasi yang paling penting, sehingga memudahkan peneliti dalam pengumpulan informasi dan data menjadi jelas.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Pada saat penyajian data, penulis dapat menguraikannya secara singkat, menggunakan bagan, menunjukkan hubungan antar kategori, dan berbagai cara lainnya. Dengan demikian, setelah penyajian, maka data akan tersusun dengan rapi dan mudah dicerna.

c. *Conclusion Drawing/ Verification*

Setelah menyajikan data, langkah berikutnya dalam menganalisis adalah melakukan verifikasi atau menarik kesimpulan. Kesimpulan yang diambil perlu konsisten dan valid agar hasil yang diperoleh benar-benar teruji dan kredibel.⁴⁰

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merujuk pada metode yang digunakan untuk mengatur dan menyusun diskusi mengenai suatu topik atau permasalahan dalam

⁴⁰ Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed., Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014), hlm. 16-76.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peran guru dalam penerapan metode *Fun Based Learning* di Madrasah Diniyah Miftahul Khoir Plumbon, dapat disimpulkan bahwa guru telah menjalankan perannya sebagai perancang dengan merancang permainan edukatif, *storytelling* kreatif, dan lagu islami, namun masih terkendala pemahaman konsep FBL dan integrasi materi. Sebagai pelaksana, guru telah menciptakan suasana belajar yang hidup dan partisipatif, namun terhambat oleh keterbatasan sarana, budaya konvensional, dan waktu. Sebagai evaluator, penilaian masih terbatas pada aspek kognitif dan belum mencakup afektif dan psikomotorik secara komprehensif.

Faktor pendukung utama adalah kreativitas guru, antusiasme siswa, dan dukungan kepala madrasah, sedangkan faktor penghambatnya meliputi kurangnya pemahaman guru, keterbatasan sarana, budaya konvensional, waktu singkat, dan persepsi materi sakral. Strategi yang dilakukan guru berupa pengembangan diri, kreativitas dengan keterbatasan, pengelolaan waktu, sosialisasi, dan pendekatan bertahap, namun masih bersifat parsial dan individual. Kelima hipotesis dalam penelitian ini semuanya didukung oleh temuan lapangan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian dan temuan di lapangan, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut Guru disarankan meningkatkan pemahaman FBL melalui pelatihan dan mengembangkan instrumen evaluasi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Madrasah hendaknya menyediakan sarana prasarana dan membuat kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran. Kementerian Agama disarankan mengadakan pelatihan berkelanjutan bagi guru madrasah diniyah. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan penelitian ke beberapa madrasah dan mengembangkan model FBL yang lebih aplikatif. Orang tua dan masyarakat diharapkan mendukung penerapan pembelajaran menyenangkan di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, N. F., Hafiza, H., & Sholihah, M. "Metode Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Fun-Based Learning*". *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), (2024).
- Aprilia, R., & Astriani, L. "Analisis Peran Guru pada Pembelajaran Matematika dengan Metode *Fun Learning* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Madani". *SEMNASFIP*, (2024)
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: *Holt, Rinehart and Winston*, (1978).
- Creswell, J. W. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Edisi 4). Yogyakarta: *Pustaka Pelajar*, (2016)
- Darmawati. "*Fun Learning* Berbasis *Learning Style* dalam Pembelajaran Bahasa Arab". Parepare: *Idea Press*, (2019).
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an*, (2021).
- Depdiknas. *Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: *Depdiknas*, (2024)
- DePorter, B., & Hernacki, M. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: *Kaifa*, (2000).
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: *Kaifa*, (2000).
- Dryden, G., & Vos, J. *The Learning Revolution*. New Zealand: *The Learning Web*, (2000).
- Giler, V. M. Q., & Barreiro, M. P. R. "*The Impact Of Fun Based Learning Approach On Enhancing Academic Motivation Of Teenagers In EFL Learning*". *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*, 8(17), (2025).
- Hamalik, O. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: *Bumi Aksara*, (2007).
- Hanafi, H., & Adu, L. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: *Deepublish*, (2018).
- Hannani. *McKinsey Education Ungkap Krisis Atensi Pelajar Global: Durasi Fokus Turun Hingga 40 Persen*. IAIN Parepare. Tersedia di: <https://www.iainpare.ac.id>, (2025, November 25).

- Hartanto, E. B., dkk. "Penanaman Nilai-Nilai Religiusitas dalam Generasi Muda Masyarakat Desa Jatirejo Melalui Kegiatan Pendidikan Islam". *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), (2023).
- Hasibuan, J. J., & Moedjiono. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: *Remaja Rosdakarya*, (2009).
- Hasibuan, M. S. "Beban Administrasi Guru di Era Digital: Studi Kasus Madrasah Diniyah di Jawa Tengah". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), (2025).
- Hidayah, R., & Bakhtiar, A. M. "Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III". *Joyful Learning Journal*, 11(4), (2022).
- Hidayati, B. T., & Quddus, A. "Dinamika Perubahan dalam Peran dan Tanggung Jawab Guru dan Dosen Setelah Implementasi UU RI No 14 Tahun 2005". *Risalah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 10(3), (2024).
- Irsan, I., & Nurmaya, A. L. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Fun Learning Dengan Media Audio Visual di Sekolah Dasar: Efektivitas Dan Minat Belajar Siswa". *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), (2024).
- Jackson, S., & Thomsen, B. S. *Playful Learning, Inclusion, and Belonging: A Perspective on Engaged Classrooms*. *Frontiers in Child and Adolescent Psychiatry*, 5, 1736138, (2026).
- Johnson, R. B., & Christensen, L. B. (2004). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*. Boston: Allyn and Bacon, (2004).
- Kalinda, I. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan *Fun Learning* pada Anak Usia Dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu" [Skripsi]. Bengkulu: *IAIN Bengkulu*, (2020).
- Keller, J. M. Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), (1987).
- Kementerian Agama Republik Indonesia. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2014 tentang Pendidikan Keagamaan Islam. Jakarta: *Kemenag*, (2014).
- Kementerian Agama Republik Indonesia. Itjen Kemenag Dorong Peningkatan Kualitas Madrasah Diniyah Takmiliyah. Surabaya: Kemenag. Tersedia di: <https://surabaya.kemenag.go.id>, (2024).
- Layyinah, L. "Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning Based On Scientific Approach* Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran

- PAI". *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 4(1), (2017).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Morse, J. M. The Significance of Saturation. *Qualitative Health Research*, 5(2), (1995).
- Mufidah, E., & Sa'diyah, N. A. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Tematik. *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), (2020).
- Mulyasa, E. Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: *Remaja Rosdakarya*, (2006).
- Nabilah, G. A. "Pengaruh Efektivitas Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas IV di SD Islam Nurul Jihad". *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), (2021).
- Nesbitt, K. T., Blinkoff, E., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. Making schools work: An equation for active playful learning. *Theory Into Practice*, 62(2), (2023).
- Nurtiani, & Sheilisa. "Efektivitas Metode *Fun Learning* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh". *Buah Hati*, (2017).
- OECD. PISA 2022 Results (Volume I and II) – Country Notes: Indonesia. Paris: *OECD Publishing*, (2023).
- Rajab, & Ibrahim. "Penerapan Model *Fun Learning* Dalam Peningkatan Hafalan Al-Qur'an Pada Siswa Kelas VII SMP Darul Muta'allimin Tanah Merah Kabupaten Aceh Singkil". *Abdurauf Soscial Science*, (2025).
- Relly, Ismail, & Mardiah. "Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan (*Fun Learning*) Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Jurnal PAI Raden Fatah*, 5(1), (2023).
- Republik Indonesia. Peraturan Pemerintah Nomor 73 Tahun 1991 tentang Pendidikan Keagamaan Islam. Jakarta: *Sekretariat Negara*, (1991).
- Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: *Sekretariat Negara*. (2005).
- Salirawati, D. *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional*. Yogyakarta: *Bumi Aksara*, (2018).
- Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: *PT Raja Grafindo Persada*, (2014).

- Sari, N., Usmaidar, U., & Suci, E. R. "Penerapan Pembelajaran *Fun Learning Based On Scientific Approach* Dalam Pembentukan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTs Darul Ulum Hinai Kanan Kecamatan Hinai". *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), (2022).
- Shabrina, R. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan *Fun Learning* pada Anak Usia Dini di TPA ALIF School Bintaro" [Skripsi]. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, (2018).
- Shabrina, R. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di TPA ALIF School Bintaro" [Skripsi]. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, (2024)
- Spradley, J. P. *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston, (1980).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Bandung: Alfabeta, (2019).
- Sukaesih, E. *Menggali Potensi Anak Melalui Metode Fun Learning*. Yogyakarta: Deepublish, (2024).
- UNESCO. *Global Education Monitoring Report 2025*. Paris: UNESCO Publishing, (2025).
- Zaeni, A. "Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar". *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 2(3), (2021).