



IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SKI SISWA KELAS 2 SDIT AN NAJIYAH TUBAN

Intan Setia Puspita¹, Ima Yuni Astika², Nurhaningtyas Agustin³

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama', Indonesia

Email : intansetia875@gmail.com, imayunaastika@gmail.com, Nurhaningtyas@iaanutuban.ac.id.

E-ISSN: XXXX-XXXX

Received: 13 Juli 2025

Accepted: 10 April 2026

Published: 10 Mei 2026

Abstract :

The topic of Islamic Cultural History (SKI) in elementary schools is often seen as dull because it relies heavily on memorization. This approach can make students lose motivation and become less engaged during lessons. To address this, we need creative and interactive teaching methods that can boost students' interest and understanding of SKI. The application of the Fun Learning technique in SKI classes for second-grade students at SDIT An Najiyah Tuban is investigated in this study. Employing a qualitative and descriptive methodology, which includes interviews, observations, and documentation, the research demonstrates that Fun Learning positively influences student engagement and learning outcomes. Students show more enthusiasm, find the material easier to understand, and participate more actively in discussions and group activities. Teachers also become more innovative in presenting the content using educational media. Overall, this method proves effective in increasing student engagement and comprehension of SKI, though it requires teachers to be well-prepared and manage their time effectively

Keywords: Fun Learning Method, Islamic Cultural History, Learning Strategies, Primary Education.

Abstrak :

Topik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di sekolah dasar sering dianggap membosankan karena sangat bergantung pada hafalan. Pendekatan ini dapat membuat siswa kehilangan motivasi dan menjadi kurang terlibat selama pelajaran. Untuk mengatasi hal ini, membutuhkan metode pengajaran yang kreatif dan interaktif yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang SKI. Penelitian ini mengkaji penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan dalam pelajaran SKI untuk siswa kelas dua di SDIT An Najiyah Tuban. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan deskriptif seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi, penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran Menyenangkan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Siswa menunjukkan lebih banyak antusiasme, merasa materi lebih mudah dipahami, dan berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok. Guru juga menjadi lebih inovatif dalam menyajikan konten menggunakan media pendidikan. Secara keseluruhan, strategi ini telah terbukti bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan dan pengetahuan siswa tentang SKI, meskipun guru perlu mempersiapkan diri dengan baik dan mengatur waktu mereka dengan baik.

Kata Kunci: Metode Fun Learning, Sejarah Kebudayaan Islam, Strategi Pembelajaran, Pendidikan Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk



meningkatkan potensi seseorang secara intelektual, emosional, sosial, dan moral. Pendidikan bukan hanya ada di lingkungan sekolah, melainkan dalam keluarga, masyarakat, serta dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang baik bukan sekadar memberi tahu orang apa yang perlu diketahui; itu juga membangun karakter, mengajarkan cara berpikir kritis, dan menanamkan rasa tanggung jawab dan empati terhadap orang lain. Pada akhirnya, pendidikan membantu seseorang menjadi orang yang bijak, mandiri, dan mampu berkontribusi secara positif kepada masyarakat.

Pendidikan adalah sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas setiap orang secara intelektual, emosional, sosial, dan moral sehingga mereka menjadi individu yang cerdas, berakhlak, dan mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat. Dalam hal ini, pendidikan bukan hanya memberi orang pengetahuan akan tetapi juga membangun karakter, prinsip, dan kemampuan untuk hidup.

Pembelajaran SKI adalah metode pendidikan dan pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, dan meneladani nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sejarah dan kebudayaan Islam melalui berbagai metode belajar. Pembelajaran SKI disampaikan melalui cerita atau narasi penting tujuannya adalah untuk membangun karakter, akhlak, dan wawasan Islam pada siswa. Menggunakan teknik yang menghibur, seperti bermain peran, berbicara, dan mempresentasikan.

Pendekatan pembelajaran SKI harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan zaman mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang paling efektif, sehingga pendidik harus mengembangkan metode pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif, serta kontekstual sehingga menjadikan siswa tidak hanya memahami materi sejarah tetapi juga dapat mengambil pelajaran moral dan nilai-nilai luhur dari setiap cerita dan peristiwa yang dipelajari¹

Metode adalah cara guru menyampaikan pelajaran kepada siswanya. Dengan menggunakan metode ini, guru akan mampu lebih mudah menyampaikan pelajaran sementara siswa akan lebih mudah dalam memahaminya. Guru perlu mahir dan cermat saat memilih metode pedagogi, karena memilih pendekatan yang tepat dan efektif sangat meningkatkan potensi untuk memaksimalkan hasil belajar murid. Sangat penting untuk menggunakan metode yang tepat agar siswa menerima dan memahami apa yang diajarkan.”

Pendekatan pembelajaran yang menarik menekankan pemahaman kesejahteraan psikologis siswa dan lingkungan belajar di sekitarnya. Tujuan

¹ Nurma Afrilia, “Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

utamanya adalah menciptakan suasana yang suportif yang mendorong antusiasme dan motivasi belajar yang tulus di antara siswa²."

Pembelajaran menyenangkan adalah strategi pendidikan menarik yang menekankan kesejahteraan psikologis siswa selama proses pembelajaran. Pendekatan ini sangat efektif dalam menciptakan lingkungan yang positif dan merangsang, mendorong partisipasi aktif. Metode ini menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan, menjadikan pembelajaran tidak hanya efektif tetapi juga pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Istilah "menyenangkan" berarti kenikmatan, sementara "belajar" mengacu pada proses memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat digambarkan sebagai kegiatan edukatif dalam lingkungan yang menyenangkan dan merangsang serta menggunakan metode seperti permainan atau teknik serupa yang mendorong minat dan partisipasi.

Dengan cara ini, anak-anak akan lebih cepat menerima apa yang dipelajarinya dalam lingkungan belajar yang tenang dan menyenangkan.

Melalui Fun Learning guru dapat menciptakan suasana kelas yang awalnya membosankan akan menjadi suasana kelas yang menyenangkan. Fun learning juga membantu siswa untuk tidak merasa tegang ketika dia belajar, karena dengan adanya fun learning guru akan memberikan pembelajaran yang sangat menarik dan juga menyenangkan. Dalam hal ini guru hari mempunyai eford yang sangat baik untuk membuat media pembelajaran yang berbasis game fun learning yang mana guru bukan hanya sekedar untuk membriking apa aja materi yang akan di gunakan akan tetapi guru juga harus merencanakan media pembelajarannya³.

Hasil belajar dari siswa kelas 2 atas mata pelajaran SKI di SDIT AN NAJIYAH TUBAN telah mengalami peningkatan yang signifikan melalui penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan. Metode ini dapat mengakomodasikan siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar, memudahkan pemahaman materi, serta mempererat hubungan dengan guru. Adapun beberapa tujuan Fun learning dalam pembelajaran SKI yaitu, Meningkatkan Motivasi Siswa untuk Belajar. Pembelajaran SKI, yang sering dianggap sebagai mata pelajaran hafalan, meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa. Membuat Sejarah Lebih Hidup dan Bermakna dengan menggunakan cerita interaktif, permainan edukatif, simulasi, atau drama sejarah, pembelajaran sejarah dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi, siswa secara aktif didorong untuk terlibat dalam berpikir kreatif dan mengeksplorasi ide-ide

² Abu Zaeni, "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar," *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, vol. 2, 2021, <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>.

³ Malikhatus Khasanah et al., "Implementasi Metode Fun Learning Melalui Media Flashcard Sebagai Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Huruf Hijaiyah Di Madrasah Diniyah Tarbiyatul Athfal," *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2023).

baru. Mereka dapat melakukan hal-hal seperti membuat komik tentang sejarah, membuat video blog tentang kisah tokoh Islam, atau membuat proyek seni yang berbasis peradaban Islam. Nilai-nilai Islam yang Natural dan Tidak Menggurui, seperti kejujuran, keberanian, kerja keras, dan toleransi, dapat ditanamkan melalui kisah dan kegiatan yang menyenangkan⁴. Ini membuatnya lebih mudah di pahami dan di mengerti. Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran aktif dan kolaboratif melalui kuis tim, diskusi kelompok, dan presentasi. Ini meningkatkan rasa percaya diri dan kerja sama. Pembelajaran sejarah SKI yang biasanya dianggap sebagai "teori dan hafalan" menjadi lebih menarik ketika digabungkan dengan game edukatif, kuis interaktif, atau cerita digital.

Pendidikan agama Islam sejak usia dini memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. "Bidang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) membantu pada hal ini⁵. Namun, penelaahan SKI di tingkat sekolah dasar seringkali tidak menarik minat siswa, terutama di kelas 2 SDIT An Najiyah Tuban. Karena pembelajaran yang tidak interaktif dan berpusat pada guru, siswa kunjung bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran."

Kondisi ini pasti menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi sekolah Islam terpadu seperti SDIT An Najiyah Tuban, yang bertujuan untuk membangun karakter Islam secara menyeluruh. Akibatnya, metode dan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar diperlukan. Metode belajar yang menyenangkan dianggap mampu mengatasi masalah ini.

Metode pembelajaran menyenangkan menekankan pada pengalaman belajar yang menghibur, interaktif, dan melibatkan siswa. Siswa tidak hanya memperoleh informasi melalui pendekatan ini, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif, cerita bergambar, simulasi, dan aktivitas menarik lainnya. Diharapkan bahwa penerapan metode ini akan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, kemampuan mereka untuk memahami materi, dan sikap positif mereka terhadap pelajaran SKI.

Karena SKI lebih dari sekadar sumber sejarah, iya juga merupakan alat untuk memahami prinsip-prinsip Islam. Penelitian ini penting untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara afektif, psikomotorik, dan intelektual. Oleh sebab itu, penelitian ini sangat penting demi mengetahui bagaimana SKI diterapkan di kelas 2 SDIT An Najiyah Tuban. Ini dilakukan untuk memberikan solusi untuk masalah keterlibatan siswa yang rendah dalam pelajaran dan untuk membantu guru membuat metode pembelajaran yang

⁴ Nur Diana Fatimatus Zahro and Sulton Firdaus, "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *AS-SABIQUN* 7, no. 3 (May 1, 2025): 536-48, <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i3.5702>.

⁵ Nugroho Widi Susanto and Dina Hermina, "Competitive Advantage of SDITQ Bakkah Martapura Through an Islamic Education-Based Learning Strategy," *Journal of Elementary Education Research and Practice* 1, no. 1 (February 1, 2025): 1-10, <https://doi.org/10.70376/950vtd40>.

efektif.

Berdasarkan latar belakang ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran menyenangkan ke dalam proses pembelajaran siswa kelas 2 SDIT AN NAJIYAH. Metode ini bertujuan untuk mengubah suasana kelas yang awalnya terasa tenang dan sunyi menjadi lebih hidup dan menarik. Idenya adalah untuk menginspirasi siswa agar lebih aktif, yang akan meningkatkan daya ingat dan perhatian mereka selama kelas yang dipimpin guru, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih antusias dan sukses.

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi secara mendalam penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kepada siswa kelas dua SDIT An Najiyah Tuban. Metode kualitatif dipilih karena kesesuaiannya untuk mengkaji fenomena secara alami dan kontekstual, dengan menekankan proses dan makna yang mendasari interaksi selama pembelajaran di kelas.

Analisis penelitian ini, peneliti menganalisis data dari guru kelas 2 SDIT An Najiyah Tuban secara menyeluruh. Peneliti mengumpulkan dasar dari temuan kelas setelah menyaring dan mengurangi semua data. Dalam penelitian ini, seorang peneliti berkonsentrasi pada metode pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa SKI kelas dua di SDIT An Najiyah Tuban. Di dalam penelitian kualitatif, kedua penyajian informasi biasanya disajikan dalam cara narasi yang menceritakan tentang bagaimana pembelajaran SKI dilakukan oleh siswa kelas 2 SDIT An Najiyah Tuban dengan metode yang menyenangkan.

Ketiga, peneliti harus mampu memahami masalah dan meresponsnya secara langsung sebelum menarik kesimpulan dari data. Sebelum membuat kesimpulan akhir, proses ini mencakup upaya pencermatan untuk memastikan bahwa data tersebut benar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru SKI di MI membuat metode pembelajaran serta mampu melahirkan siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Fun Learning adalah pendekatan pembelajaran yang di rancang agar proses belajar menjadi menyenangkan, menarik dan tidak membosankan, tujuan dari pembelajaran ini adalah menciptakan suasana belajar menjadi positif dan interaktif. sehingga siswa tidak mudah bosan dan bersemangat dalam belajar.

Adapun ciri-ciri metode Fun Learning ini salah satunya yaitu :

1. Belajar sambil bermain

Salah satu contoh ilustratif pendekatan Pembelajaran Menyenangkan yang diterapkan di SDIT AN NAJIYAH TUBAN untuk siswa kelas 2 adalah

metode-metode menarik seperti permainan edukatif. Ini mencakup kegiatan-kegiatan seperti permainan kartu tebak-tebakan bergambar Nabi dan tokoh-tokoh teladan lainnya dalam sejarah Islam, yang mendorong rasa senang sekaligus pembelajaran. Langkah permainannya yaitu seperti :

- a. Guru menyiapkan kartu permainan berisi 2 sisi.
- b. Isi depan kartu bertuliskan nama-nama nabi, sedangkan sisi belakang bergambarkan cerita nabi .
- c. Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil.
- d. Masing-masing kelompok mendapatkan kartu secara bergantian.
- e. Selanjutnya perkelompok menyebutkan nama-nama nabi yang sudah di dapatkan secara bergantian dan masing-masing kelompok memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan nama tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Contohnya murid melihat gambar tersebut yang mengartikan bahwa dalam kehidupan sehari-hari Selalu berkata benar dan tidak berbohong. Contoh: Mengakui kesalahan saat lupa mengerjakan PR.
- g. Menjalankan tugas dengan tanggung jawab. Menjaga barang teman yang dititipkan.
- h. Setelah itu guru bertanya kepada kelompok yang lain benarkah yang di jawab dari kelompok A tersebut? Kelompok lain pun menjawab benar bu.
- i. Guru pun mengulang materi yang sudah di sampaikan dan bertanya sekali lagi.
- j. Dan yang terakhir guru memberikan reward kenapa kelompok yang sudah berani menjawab dan berfikir dengan keras. Dan guru pun menutuonya dengan doa dan salam sebelum pulang.

2. Kreatif dan Inovatif

Contohnya yaitu guru memakai pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik seperti vidio animasi, lagu, kuis atau menggunakan alat peraga.

3. Interaktif

Contohnya siswa kelas 2 SDIT AN NAJIYAH TUBAN di libatkan langsung baik melalui diskusi praktik, atau kerja kelompok dalam pembelajaran.

4. Fleksibel dan tidak kaku

Menyangkut dengan suasana kelas yang tidak terlalu formal agar siswa nyaman dalam pembelajaran.

5. Memaparkan materi

kita sebagai guru menyesuaikan pembelajaran dengan dunia pada anak agar tidak membosankan dan menyenangkan⁶.

⁶ Anita Oktafia, Fitria Nurul Fadilah, and Ammar Zainuddin, "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Di Roudlotut Tholibin Kota Metro," *Al-Maghazi: Arabic Language in Higher Education*, no. 1 (June 2023), <https://doi.org/10.51278/almaghazi.v1i1.653>.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan pendekatan kurikulum Menyenangkan dalam kerangka kurikulum Sejarah Budaya Islam (SKI) untuk siswa kelas 2 di SDIT An Najiyah Tuban. Studi ini didasarkan pada kesadaran akan pentingnya menyediakan lingkungan belajar yang tidak hanya menarik dan menghibur, tetapi juga sangat interaktif, untuk membangkitkan minat anak-anak dan memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif. Hal ini sangat penting karena selama ini pelajaran SKI sering kali dirasa membosankan dan terlalu berpusat pada hafalan, sehingga kurang menarik minat siswa yang masih usia dini. Dalam konteks ini, ide untuk menerapkan metode Fun Learning muncul sebagai salah satu solusi agar cara pembelajaran menjadi menarik serta menghibur bagi siswa kecil yang biasanya mudah merasa bosan atau tidak fokus⁷. Khususnya di usia mereka yang masih sangat membutuhkan unsur permainan dan kreativitas agar materi dapat terserap dengan lebih baik.”

Menurut Bukit, S., et all (2023) Metode Fun Learning sendiri merupakan pendekatan yang mengintegrasikan unsur kesenangan, permainan, dan aktivitas kreatif sebagai bagian dari proses pembelajaran⁸. Tujuannya tak hanya sekadar membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga menciptakan atmosfer belajar yang positif, dinamis, dan tidak membosankan⁹. Dengan begitu, diharapkan siswa merasa nyaman dan semangat saat mengikuti pelajaran.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, berbagai strategi digunakan agar metode ini dapat berjalan efektif, seperti mengadakan permainan edukatif misalnya kartu tebak-tebakan kisah Nabi yang memanfaatkan media audio-visual seperti video animasi dan lagu yang menarik, serta mengadakan kegiatan diskusi dan kerja kelompok yang mengedepankan kolaborasi dan berbagi ide. Kegiatan ini tidak hanya membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan¹⁰.” Hasil dari pengambilan data melewati wawancara, observasi dan dokumentasi menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan dampak positif

⁷ Syeda Sumbal Shah, Nauman A Abdullah, and Shaukat Ali, “Exploring the Role of Play in the Holistic Development of Children in Perspectives of ECE Teacher,” 2024.

⁸ Servista Bukit, Eny Dwi Marcela, and Ernawati Ernawati, “Teacher’s Strategy to Create Fun Learning in Elementary School,” *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 2, no. 3 (January 28, 2023): 244–49, <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i3.129>.

⁹ Seham Aljraiwi, “Effectiveness of Gamification of Web-Based Learning in Improving Academic Achievement and Creative Thinking among Primary School Students,” *International Journal of Education and Practice* 7, no. 3 (2019): 242–57, <https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.73.242.257>.

¹⁰ Mita Mawadda et al., “Tolerance Learning in Islamic Religious and Character Education Textbooks,” *Analisa: Journal of Social Science and Religion* 8, no. 1 (July 31, 2023): 51–66, <https://doi.org/10.18784/analisa.v8i1.1901>.

yang nyata pada proses belajar siswa. "Mereka menjadi lebih aktif di dalam kelas, mampu memahami materi dengan lebih baik, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar yang tidak lagi bersifat kaku atau monoton. Selain itu, peran guru pun berubah menjadi fasilitator yang lebih kreatif, inovatif, dan mampu mengarahkan proses belajar sesuai dengan karakteristik dan minat siswa. Guru tidak hanya sekadar menyampaikan materi, tapi juga mampu menciptakan atmosfer yang menstimulasi sekaligus menginspirasi siswa agar belajar dengan semangat dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Secara teoritis, pendekatan ini sangat relevan dengan berbagai teori pendidikan.

Berdasarkan pandangan Vygotsky, "Fun Learning" mendukung prinsip Zone of Proximal Development (ZPD), yang menekankan pentingnya dukungan belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa melalui aktivitas kelompok dan penggunaan media bantu. Sebaliknya, teori konstruktivisme Piaget menyatakan bahwa metode ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman belajar langsung dan aktif. aktif¹¹. Sementara itu, dari sudut pandang behavioristik, penerapan reward seperti pujian dan permainan mampu memperkuat perilaku positif dalam proses belajar, sehingga siswa tertarik untuk belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias¹². "Selain aspek teoritis, penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai temuan dari jurnal ilmiah terbaru seperti salah satu jurnal yang ditulis oleh Widyawulandari, R., & Indriayu, M. (2019) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan atau joyful learning memang secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama dalam hal pengembangan karakter dan nilai moral¹³.

Pendekatan ini terbukti mampu membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus bermakna. Namun, saja penerapan metode ini tidak tanpa tantangan. Beberapa di antaranya termasuk kebutuhan akan media pembelajaran yang tepat dan memadai, kemampuan

guru dalam merancang kegiatan yang seimbang antara unsur hiburan dan kedalaman materi, serta keterbatasan waktu dalam setiap sesi

¹¹ Fahd Naveed Kausar, Zahida Aziz Sial, and Rabia Bahoo, "Investigating the Effectiveness of Play-Based Learning Strategies on Cognitive, Social, and Emotional Development in Preschools," *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences* 12, no. 3 (August 22, 2024): 2643–50, <https://doi.org/10.52131/pjhss.2024.v12i3.2497>.

¹² Elham Alsadoon, Amirah Alkhawajah, and Ashwag Bin Suhaim, "Effects of a Gamified Learning Environment on Students' Achievement, Motivations, and Satisfaction," *Heliyon* 8, no. 8 (August 1, 2022), <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>.

¹³ Rizki Widyawulandari and Mintasih Indriayu, "Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 277 (2019).

pembelajaran yang mungkin sulit dicapai secara maksimal. Oleh sebab itu, penting bagi institusi pendidikan memberikan pelatihan dan pendampingan yang cukup kepada guru sehingga mereka dapat mengimplementasikan metode Fun Learning ini secara efektif dan berkelanjutan, sehingga hasilnya pun dapat optimal dan memberi manfaat jangka panjang bagi proses pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk mengeksplorasi penerapan metode Pembelajaran Menyenangkan dalam konteks pembelajaran Sejarah Budaya Islam (SKI) untuk siswa kelas II di SDIT An Najiyah Tuban. Dalam studi ini, peneliti berusaha menggali lebih dalam melalui berbagai cara seperti observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta mendokumentasikan berbagai kegiatan di kelas."

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode Pembelajaran Menyenangkan sangat efektif untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. Suasana yang aktif, menyenangkan, dan penuh interaksi membuat siswa merasa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Mereka tidak hanya sekadar duduk mendengarkan, tetapi juga tampak mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, terlihat juga adanya peningkatan nyata dari segi keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok dan kerjasama antar siswa yang semakin erat. Guru pun merasa lebih leluasa dan percaya diri saat menyampaikan materi, karena pendekatan kreatif yang mereka gunakan sesuai dengan dunia anak-anak dan mampu membuat pelajaran lebih hidup."

Dari semua temuan ini, bisa disimpulkan bahwa penerapan metode Fun Learning benar-benar memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran SKI. Proses belajar menjadi tidak monoton dan sekadar hafalan belaka, melainkan berubah menjadi pengalaman yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Dengan cara ini, nilai-nilai Islami bisa diajarkan secara lebih kontekstual dalam kehidupan mereka."Selain hal itu, desain ini juga turut membantu di dalam pengembangan pengetahuan sosial, seperti kerjasama dan komunikasi, serta melatih cara berpikir kritis mereka sejak dini."Meski demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Fokusnya terbatas hanya pada satu kelas dan satu sekolah saja, sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasi secara luas. Selain itu, belum ada pengukuran kuantitatif yang menunjukkan peningkatan capaian akademik siswa setelah menerapkan metode ini. Tingkat keberhasilan dari metode Fun Learning ini sangat bergantung pada kesiapan dan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran serta mengelola berbagai aktivitas yang interaktif dan menarik. Guru perlu memperoleh pelatihan dan pengalaman agar metode ini dapat berfungsi dengan lebih baik.

Sebagai rekomendasi untuk Penelitian selanjutnya, disarankan agar penelitian di lakukan dalam skala yang lebih luas dengan melibatkan beberapa sekolah dan kelas berbeda. Hal ini akan membantu untuk mendapatkan

gambaran yang lebih lengkap dan valid. Selain itu, penggunaan pendekatan campuran (mixed-method) sangat disarankan agar data yang diperoleh menjadi lebih lengkap, mencakup aspek kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan. Penelitian lanjutan juga penting untuk mengkaji dampak jangka panjang dari metode Fun Learning terhadap perkembangan karakter, motivasi belajar, dan nilai-nilai Islam pada siswa. Dengan begitu, hasilnya bisa lebih komprehensif dan aplikasi metode ini semakin luas serta bermanfaat secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Nurma. "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.
- Aljraiwi, Seham. "Effectiveness of Gamification of Web-Based Learning in Improving Academic Achievement and Creative Thinking among Primary School Students." *International Journal of Education and Practice* 7, no. 3 (2019): 242–57. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.73.242.257>.
- Alsadoon, Elham, Amirah Alkhawajah, and Ashwag Bin Suhaim. "Effects of a Gamified Learning Environment on Students' Achievement, Motivations, and Satisfaction." *Heliyon* 8, no. 8 (August 1, 2022). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>.
- Bukit, Servista, Eny Dwi Marcela, and Ernawati Ernawati. "Teacher's Strategy to Create Fun Learning in Elementary School." *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 2, no. 3 (January 28, 2023): 244–49. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i3.129>.
- Fatimatus Zahro, Nur Diana, and Sulton Firdaus. "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *AS-SABIQUN* 7, no. 3 (May 1, 2025): 536–48. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i3.5702>.
- Kausar, Fahd Naveed, Zahida Aziz Sial, and Rabia Bahoo. "Investigating the Effectiveness of Play-Based Learning Strategies on Cognitive, Social, and Emotional Development in Preschools." *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences* 12, no. 3 (August 22, 2024): 2643–50. <https://doi.org/10.52131/pjhss.2024.v12i3.2497>.
- Khasanah, Malikhatun, Puji Ekawati, Wafiq Khofifah, Siti Fatimah, and Faisal. "Impelementasi Metode Fun Learning Melalui Media Flashcard Sebagai Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Huruf Hijaiyah Di Madrasah Diniyah Tarbiyatul Athfal." *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 2 (2023).
- Mawadda, Mita, Udin Supriadi, Saepul Anwar, and Hafizh Muzhaffar Abbas. "Tolerance Learning in Islamic Religious and Character Education Textbooks." *Analisa: Journal of Social Science and Religion* 8, no. 1 (July 31, 2023): 51–66. <https://doi.org/10.18784/analisa.v8i1.1901>.
- Nugroho Widi Susanto, and Dina Hermina. "Competitive Advantage of SDITQ Bakkah Martapura Through an Islamic Education-Based Learning

- Strategy." *Journal of Elementary Education Research and Practice* 1, no. 1 (February 1, 2025): 1-10. <https://doi.org/10.70376/950vtd40>.
- Oktafia, Anita, Fitria Nurul Fadilah, and Ammar Zainuddin. "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswa Di Roudlotut Tholibin Kota Metro." *Al-Maghazi: Arabic Language in Higher Education*, no. 1 (June 2023). <https://doi.org/10.51278/almaghazi.v1i1.653>.
- Sumbal Shah, Syeda, Nauman A Abdullah, and Shaukat Ali. "Exploring the Role of Play in the Holistic Development of Children in Perspectives of ECE Teacher," 2024.
- Widyawulandari, Rizki, and Mintasih Indriayu. "Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 277 (2019).
- Zaeni, Abu. "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*. Vol. 2, 2021. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>.