

**STRATEGI GURU DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN
FUN LEARNING BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA
PEMBELAJARAN PAI DI SDN 3 PAREPARE**



PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE

TAHUN 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Idar 2220203886108066
 NIM : Pendidikan Agama Islam
 Program Studi : Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun*
 Judul Tesis : *Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI
 di SDN 3 Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, Tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 22 Januari 2025
 Mahasiswa,




 IDAR
 NIM. 2220203886108066

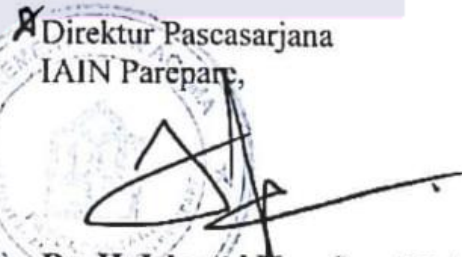
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara Idar, NIM: 2220203886108066, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Strategi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Ketua	:	Dr. Usman, M.Ag.	(..... )
Sekretaris	:	Dr. Hamsa, M.Hum.	(..... )
Penguji I	:	Dr. Ahdar, M.Pd.I.	(..... )
Penguji II	:	Dr. Buhaerah, M.Pd.	(..... )

Parepare, 22 Januari 2025

Diketahui oleh


Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare,

Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A
NIP. 19840312 201503 1 004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الحمد لله رب العالمين وبه نستعين على أمور الدنيا والدين والصلاة والسلام
على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وأصحابه أجمعين

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah swt., atas nikmat hidayat dan inayah-Nya kepada penulis hingga dapat menyelesaikan penelitian tesis ini. Salawat dan salam atas Rasulullah saw., sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna, dan menjadi *reference* spiritualitas dalam mengemban misi *khalifah* di alam persada.

Kepada Orang tua ayahanda H.B.Sangkala dan Ibunda Hj.Bagi Zubaidah (Alm) yang sedia kala senantiasa mendukung seluruh aktivitas penulis dan semoga keduanya tetap diberikan naungan oleh Allah hingga akhir zaman. Terkhusus kepada Suami Imin M yang telah mendukung seluruh aktivitas penulis sejak menempuh pendidikan ini hingga pada tahap penyelesaian studi. Penulis menyadari dengan segala keterbatasan dan akses penulis, naskah Tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam, patut disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepudin, S.Ag., M. Pd., Dr. Firman, M.Pd., Dr. M.Ali Rusdi, S.Th.I., M.H.I., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan untuk menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Bapak Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A. selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, Dr.Agus Muchsin, M.Ag selaku Wakil Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam

proses dan penyelesaian studi.

3. Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam yang senantiasa memberikan arahan akademik kepada penulis dan mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam lainnya di Pascasarjana IAIN Parepare.
4. Bapak Dr. Usman, M.Ag. dan Dr. Hamsa, M.Hum, masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah Tesis ini.
5. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis.
6. Bapak H.Faisal, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Kepala UPT SDN 3 Parepare beserta guru dan staf yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Tesis dan penyelesaian studi ini.
7. Kepada seluruh guru, teman, saudara, dan seperjuangan penulis angkatan tahun 2022 Program Studi Pendidikan Agama Islam yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt. senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare, dan semoga naskah Tesis ini bermanfaat.

Parepare, 22 Januari 2025
Mahasiswa,



Idar
NIM. 2220203886108066

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	ix
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Tinjauan Penelitian Relevan	6
B. Analisis Teoritis Subjek	11
1. Strategi Guru	11
2. Fun Learning	20
3. Video Animasi	32
4. Pendidikan Agama Islam	36
C. Kerangka Pikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	50
B. Waktu dan Tempat Penelitian	50
C. Fokus Penelitian	51
D. Jenis dan Sumber Data	51
E. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data	52
F. Teknik Analisis Data	53
G. Uji Keabsahan Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Strategi guru dalam mengimplementasikan fun learning berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.	59
2. Strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran fun learning berbasis video animasi pada pembelajaran PAI d SDN 3 parepare.	80
B. Pembahasan.....	87
1. Strategi guru dalam mengimplementasikan fun learning berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.	87
2. Strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran fun learning berbasis video animasi pada pembelajaran PAI d SDN 3 parepare.	96
BAB V PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan penelitian ini yaitu:	100
B. Implikasi	100
C. Saran	101
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Daftar Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Bagan Kerangka Pikir	50



TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya

ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
هـ	ha	H	Ha
ء	hamzah	’	Apostrof
ي	ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

- Vokal tunggal (monoftong) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Fathah</i>	a	a
إ	<i>Kasrah</i>	i	i
و	<i>Dammah</i>	u	u

- b. Vokal rangkap (diftong) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ	<i>Fathah dan ya</i>	ai	a dan u
اَوْ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

- كَيْفَ : *kaifa*
- حَوْلاً : *haua*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اِيْ / اَ	<i>Fathah dan alif atau ya</i>	ā	a dan garis di atas
يْ	<i>Kasrah dan ya</i>	ī	i dan garis di atas
وْ	<i>Dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- أَقَالَ : *qāla*
- رَامَ : *ramā*
- قِيلَ : *qīla*

- يَقُولُ : *yaqūlu*

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu transliterasinya dengan *ha* (ha).

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *rauḍah al-jannah* atau *rauḍatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah* atau *al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعَمُّ : *nu‘ima*

عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i). Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur’an* (dar *Qur’an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu

rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī ṣilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

9. *Lafẓ al-Jalalah* (دللا)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ

Dīnullah

بِاللَّهِ

billah

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

Hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi

Bakkata mubārakan Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt..	=	subḥānahū wa ta‘āla
saw.	=	ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
a.s.	=	‘alaihi al- sallām
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/ ..., ayat 4

HR	=	Hadis Riwayat
DSN-MUI	=	Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia
UU	=	Undang-Undang
ATM	=	Anjungan Tunai Mandiri
RI	=	Republik Indonesia
BUMDes	=	Badan Usaha Milik Desa
SDM	=	Sumber Daya Manusia

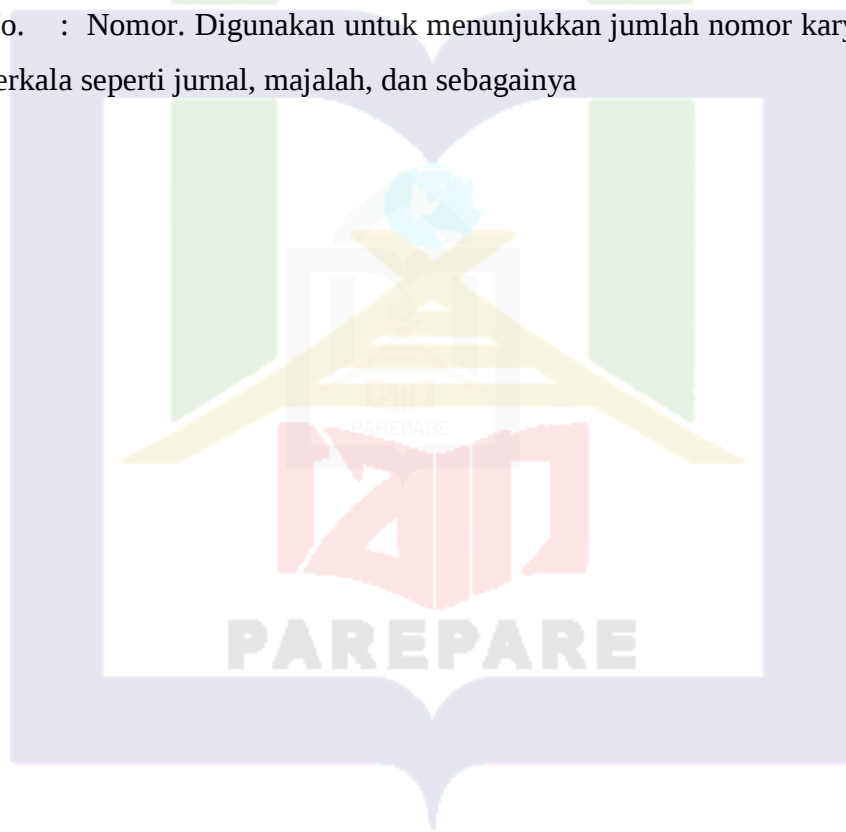
Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم=	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
ن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, di antaranya sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

2. et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
3. Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
4. Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
6. No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya



ABSTRAK

Nama : Idar
 NIM : 2220203886108066
 Judul Tesis : Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning*
 Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare

Penulis dalam Tesis ini membahas tentang Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare. Permasalahan utamanya adalah apakah

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Parepare dengan tujuan untuk menganalisis strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI dan menganalisis apakah strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dekomendasi kepada 3 Guru PAI dan 5 peserta didik. Adapun teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dideskripsikan bahwa (1) Strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI yaitu tahapan perencanaan media animasi, pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan yang menyenangkan dan evaluasi yang menyenangkan menggunakan LKS dan tes lisan, guru berhasil menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa. (2) Strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI serta penggunaan video animasi efektif dalam menarik perhatian siswa, memfasilitasi pemahaman materi secara visual, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, menjadikan suasana kelas lebih dinamis dan interaktif, serta mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini bermanfaat dalam bidang pendidikan di mana teknologi yang digunakan yaitu video animasi dapat tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan efektif.

Kata Kunci : Strategi Guru, *Fun Learning* , Video Animasi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci dalam proses pembelajaran yang efektif. Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran, mereka akan lebih termotivasi untuk menyerap dan memahami materi yang diajarkan. Minat belajar membantu individu untuk lebih fokus, bersemangat, dan konsisten dalam mengejar ilmu, serta mendorong mereka untuk mengeksplorasi pengetahuan lebih lanjut di luar batasan materi yang diberikan.¹

Salah satu cara dalam meningkatkan minat belajar yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran *Fun Learning* berbasis video animasi telah terbukti sangat efektif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Video animasi memiliki potensi besar untuk menghidupkan konsep-konsep agama, nilai, dan cerita-cerita keagamaan yang seringkali bersifat abstrak atau sulit dipahami bagi siswa.² Dalam konteks pembelajaran PAI, video animasi dapat menggambarkan kisah-kisah dari Al-Qur'an, hadis, atau sejarah Islam dengan cara yang visual, menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa.

Fun learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kesenangan dan pengalaman yang menyenangkan selama proses belajar. Konsep ini didasarkan pada pemahaman bahwa ketika siswa merasa senang dan terhibur, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar, lebih mudah menyerap materi, dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran tidak hanya sebatas menghafal fakta atau mengikuti instruksi, tetapi juga melibatkan aktivitas

¹ Jupri Wahab. *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal dasar Menjadi Guru Profesional*. (Bandung: Pustaka Reka Cipta. 2021) h.87

² Hamalik. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2022) h.87

yang kreatif, interaktif, dan kolaboratif. Guru PAI dapat mengilustrasikan konsep-konsep agama secara nyata dan menarik, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Animasi dapat memvisualisasikan nilai-nilai moral, etika, dan ajaran Islam dalam konteks kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengaitkan ajaran agama dengan pengalaman mereka sendiri.³

Berdasarkan observasi awal di SDN 3 Parepare di mana penulis melakukan pengamatan secara langsung pada proses pembelajaran didalam kelas, ditemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di dalam kelas, minat yang kurang ditunjukkan dari gestur siswa dalam merespon arahan guru. Di sisi lain tidak adanya interaksi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dan sebaliknya menjadi salah satu penyebab kurang menariknya proses pembelajaran yang dilakukan.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara metode pengajaran yang diterapkan dan kebutuhan serta minat siswa. Pembelajaran yang hanya bersifat monoton dan kurang interaktif tidak mampu memancing minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang sensitif seperti Pendidikan Agama Islam. Siswa perlu diajak untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, diberikan kesempatan untuk berpartisipasi, dan merasakan relevansi serta nilai dari apa yang mereka pelajari.

Kurangnya interaksi antara guru dan siswa juga menunjukkan ketidakseimbangan dalam dinamika kelas. Sebuah kelas yang efektif harus menciptakan lingkungan yang inklusif, di mana setiap siswa merasa didengar, dihargai, dan didorong untuk berkontribusi. Interaksi guru-siswa tidak hanya membantu memperjelas konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga membangun

³ Muhaimin. *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022) h,67

hubungan emosional dan motivasi yang penting untuk kesuksesan pembelajaran.⁴

Interaksi belajar antara guru dan peserta didik merupakan komponen krusial dalam proses pendidikan yang memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas pembelajaran dan ketika siswa terlibat dalam diskusi, bertanya, dan berbagi pendapat, mereka merasa lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran.⁵ Hal ini meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi mendalam terhadap metode dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 3 Parepare. Guru perlu mempertimbangkan pendekatan yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Integrasi teknologi, penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta pendekatan yang menyesuaikan dengan gaya belajar siswa dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesenjangan antara fakta di lapangan dan proses pembelajaran yang seharusnya dilakukan.

Salah satu strategi yang dilakukan oleh Guru yaitu menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi, sehingga penulis akan melakukan penelitian untuk mengidentifikasi seberapa efektif strategi tersebut melalui pendekatan penelitian kualitatif dengan merumuskan judul penelitian yaitu “Strategi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Pai di SDN 3 Parepare”.

B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

Berdasarkan penjabaran seluruh konsep penelitian pada latar belakang masalah diatas, berikut fokus penelitian digambarkan dalam bentuk tabel berikut:

⁴ Milya Sari, “Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan Islam”, (*Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 2021) h,65

⁵ Usman Noer, *Ragam Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, (Nusantara Press: Iain Parepare, 2019)

No	Fokus Penelitian	Deskripsi Fokus
1	Strategi Guru	Fokus penelitian ini merujuk pada metode dan pendekatan yang digunakan oleh guru untuk mengajar, termasuk teknik-teknik pengajaran, perencanaan pembelajaran, manajemen kelas, dan adaptasi strategi berdasarkan kebutuhan siswa. Indikatornya yaitu: kreatifitas, pengelolaan kelas, evaluasi dan refleksi.
2	Pembelajaran <i>Fun Learning</i>	Fokus penelitian tersebut berhubungan dengan pendekatan pembelajaran yang mengutamakan elemen kesenangan dan kreativitas dalam proses belajar Pembelajaran <i>fun learning</i> memanfaatkan media berbasis video animasi..

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan seluruh penjelasan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare?
2. Apakah strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI d SDN 3 parepare?

D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Untuk menganalisis strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.
2. Untuk menganalisis apakah strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut maka diketahui bahwa hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberikan kontribusi kepada beberapa pihak ditinjau dari aspek kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis, berikut penjelasannya:

1. Kegunaan Teoritis

Penggunaan penelitian ini yang diharapkan dapat memiliki dampak yang bermanfaat bagi bidang akademis yang dapat menambah ilmu dan menambah khasanah pengetahuan pada umumnya dan ilmu keislaman pada umumnya yang berkaitan erat dengan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI.

2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam rangka memecahkan problematika terkait dengan kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PAI khususnya di Lingkup Pendidikan Sekolah Dasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Karya ilmiah yang menjadi acuan bagi peneliti yang relevan dengan penelitian media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan oleh Lenni dengan judul *“Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi strategi pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan ilmiah memainkan peran penting dalam mengeksplorasi potensi siswa. Kelahiran strategi ini memberikan harapan besar bagi lahirnya generasi masa depan dengan kualitas dan mentalitas yang baik untuk bersaing di arena global. Equal Bright adalah lembaga pendidikan yang menerapkan metode kecerdasan ganda secara holistik, di mana siswa diakomodasi sesuai dengan gaya belajar dan berpikir mereka. Dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan ilmiah, proses mengajar dan belajar dapat menjadi lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.⁶
 Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu dari aspek penggunaan *Fun Learning* sebagai pembelajaran yang digunakan. Sedangkan perbedaannya yaitu dari aspek pembentukan karakter peserta didik sedangkan penelitian fokus pada proses pembelajaran PAI.
2. Penelitian dilakukan oleh Muthia dengan judul *“Penerapan Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1*

⁶ Lenni *“Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI”* (Indonesian Journal of Islamic Education, 2021)

Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas”. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa penerapan metode *Fun Learning* pada pelaksanaan pembelajaran online kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan yang dilaksanakan melalui grup WhatsApp belum berjalan secara maksimal. Materi pembelajaran disajikan guru dalam bentuk video kartun anak bercerita dan bernyanyi belum dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa di dalam proses pembelajaran online, hal ini dikarenakan adanya tekanan dari orang tua siswa agar siswa mau mengikuti proses pembelajaran online dan siswa belum ikut terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran seperti saat mengerjakan tugas seringkali dilakukan oleh orang tua siswa. Kemudian, keberhasilan penerapan metode *Fun Learning* yang dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran dengan dibuktikan dari hasil belajar siswa belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa, sebab pelaksanaan pembelajaran online yang dilaksanakan tanpa tatap muka antara guru dan siswa membuat guru tidak bisa mengawasi siswa secara langsung di dalam proses pembelajaran maupun saat siswa mengerjakan tugas sehingga hasil belajar masih belum dapat dikatakan murni hasil dari siswa yang mengerjakan.⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dari aspek *Fun Learning* pada pembelajaran namun perbedaannya yaitu dari aspek pembelajaran *Online* yang dilakukan oleh penelitian terdahulu sedangkan pada penelitian ini berfokus pada penelitian PAI.

3. Penelitian dilakukan oleh Setia Ningsih dengan judul “*Penerapan Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng*”. Penelitian Setia mengkaji terkait

⁷ Muthia, “*Penerapan Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas*” (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri. 2020)

minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *fun learning* pada mata pelajaran Fisika, serta untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan minat belajar Fisika setelah penerapan metode *fun learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fisika dari sebelum dan setelah penerapan metode *fun learning* dibuktikan dari rata-rata minat belajar siswa sebesar 71,36 dengan kategori sedang, kemudian menjadi 79,5 dengan kategori tinggi. Titik persamaan dengan penelitian peneliti adalah meneliti terkait penerapan metode *fun learning*, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian dimana penelitian Setia lebih memfokuskan untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Fisika di kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Banteng.⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dari aspek metode *Fun Learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu dari aspek Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng dimana penelitian ini pada proses pembelajaran PAI saja.

4. Penelitian dilakukan oleh Ilham Jaya dengan judul “*Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah*”. Penelitian Ilham mengkaji masalah mengenai rendahnya hasil belajar kelas IV dan V pada pembelajaran Gamolan di SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. Dengan tujuan untuk membuktikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *fun learning* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *fun learning* memiliki pengaruh

⁸ Setia Ningsih, “Penerapan Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Fisika Siswa Kelas XI IPA 3 SMA N 1 Bissappu Kab. Bantaeng”, (Thesis ,Makassar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2021)

yang cukup signifikan terhadap hasil belajar pada pembelajaran Gamolan ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 62,77%. Titik persamaan penelitian Ilham Sanjaya dengan peneliti adalah meneliti terkait metode fun learning, sedangkan untuk perbedaannya terletak pada fokus dan subjek penelitian dimana penelitian Ilham lebih mengkaji pengaruh metode *fun learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Gamolan di kelas IV dan V SD Negeri Lampung Tengah.⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dari aspek metode *Fun Learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini berfokus pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah.

Penelitian dilakukan oleh Lubis dengan judul *“Implementasi Metode Fun Learning dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama”ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018*”. Tujuan penelitian M. Afiyudin adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode fun learning pada pembelajaran PAI materi salat berjama”ah kelas 1 semester II di SD Alam Auliya Kendal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode fun learning dapat mengubah proses belajar dari menekankan pada menghafal menjadi belajar untuk memahami dengan suasana yang menyenangkan. Titik persamaan dengan penelitian peneliti adalah mengkaji terkait penerapan metode fun learning pada proses pembelajaran, namun memiliki perbedaan yaitu penelitian M. Afiyudin lebih memfokuskan pada pembelajaran PAI materi salat berjama”ah di SD Alam

⁹ Ilham Sanjaya, “Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah”, (*Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2019*)

Auliya Kendal.¹⁰

Persamaan penelitian ini yaitu dari aspek penggunaan metode *fun learning*. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu dari aspek Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama'ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018 yang lebih terfokus pada Salat Berjama'ah di SD Alam Auliya. Berdasarkan penjelasan dari kelima peneliti sebelumnya dikaitkan dengan penelitian ini memiliki keterkaitan erat dalam hal persamaan dan perbedaannya. Secara umum, kelima penelitian terdahulu mengkaji penerapan metode *fun learning* untuk meningkatkan pengalaman belajar, yang juga menjadi fokus utama penelitian ini. Penelitian Lenni dan Lubis, khususnya, meneliti penerapan metode *fun learning* dalam pembelajaran PAI, sehingga relevan dengan penelitian ini yang berfokus pada strategi guru dalam konteks yang sama. Sedangkan terdapat perbedaan mendasar antara penelitian ini dan penelitian-penelitian relevan lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Muthia, Setia Ningsih, dan Ilham Jaya memfokuskan pada aspek lain dari pembelajaran, seperti pembelajaran online, minat belajar Fisika, dan hasil belajar sementara penelitian ini mengintegrasikan video animasi sebagai media dalam metode *fun learning* yang menambah aspek baru pada pendekatan multimedia. Selain itu, penelitian Lubis fokus pada materi salat berjama'ah dalam pembelajaran PAI, sedangkan penelitian ini menggunakan video animasi untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa secara umum.

Urgensi penelitian ini menawarkan inovasi baru dengan menggabungkan video animasi dalam metode *fun learning* untuk pembelajaran PAI yang membedakannya dari pendekatan-pendekatan yang dibahas dalam

¹⁰ M. Afyudin Lubis, "Implementasi Metode Fun Learning dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama'ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018", (Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim, 2019)

penelitian-penelitian sebelumnya sehingga menarik untuk dikaji dalam bentuk penelitian kualitatif sehingga mendapatkan gambaran yang jelas merujuk pada fokus penelitian yaitu strategi guru dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.

B. Analisis Teoritis Subjek

1. Strategi Guru

a. Pengertian Strategi Guru

Kata strategi berasal dari kata *Strategos* (Yunani) atau *strategus*. Anissatul Mufarrokah mengatakan bahwa: *Strategos* berarti Jendral atau berarti pula Perwira Negara, Jendral ini bertanggung jawab merencanakan sesuatu strategi dari mengarahkan pasukan untuk mencapai suatu kemenangan.¹¹

Secara umum strategi mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai suatu yang telah ditentukan. Dinda mengatakan bahwa. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diberikan sebagai pola umum kegiatan guru-murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang digariskan.¹² Strategi berasal dari kata Yunani *Strategos* yang berarti seorang jendral atau pemimpin pasukan. Dalam konteks pembelajaran, strategi guru adalah rencana atau cara yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan proses belajar mengajar agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Strategi pembelajaran adalah pola umum kegiatan yang dilakukan oleh guru dan murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah digariskan. Strategi pendidikan dapat diartikan sebagai "a plan, method or series of activities designed to achieve a particular

¹¹ Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta.2021) h,5

¹² Dinda. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi". (Thesis- Universitas Jambi. 2020) h,12

educational goal" yang berarti suatu rencana, metode, atau serangkaian aktivitas yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi adalah kemampuan guru untuk menciptakan berbagai siasat dalam kegiatan belajar yang beragam agar dapat memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa, Strategi pembelajaran adalah rencana yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal oleh guru kepada siswa, dengan tujuan agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Berdasarkan seluruh penjelasan tersebut maka Dalam pelaksanaannya, strategi guru harus melibatkan pemilihan metode yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang efektif, serta menciptakan suasana yang memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi. Ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Menurut J.R.David yang dikutip oleh Sulis bahwa: Dalam dunia pendidikan strategi dapat diartikan sebagai *"a plan, method or series of activities designed to achieve a particular educational goal."*¹³

Dasim Budiansyah mengatakan bahwa: Strategi adalah kemampuan guru menciptakan siasat dalam kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

Menurut Usman bahwa strategi pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada peserta didik dengan maksud agar peserta didik menguasai materi pelajaran secara optimal.¹⁴

Strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian

¹³ Sulis. "Belajar dan pembelajaran meningkatkan mutu pembelajaran sesuai standar nasional. Teras: Yogyakarta" h,54

¹⁴ Usman Noer, *Buku Ragam Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. (IAIN Nusantara Press: Parepare, 2019)

materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mencapai tujuan yang diharapkan. Salim mengatakan bahwa: Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut dengan metode mengajar.¹⁵

Guru yang memiliki strategi penyampaian yang baik mampu menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif. Sehingga siswa aktif dalam mengikuti suasana pembelajaran. Menurut Hariyanto mendefinisikan: Strategi adalah kemampuan untuk mensiasati sesuatu di sini bukan berarti harus baru sama sekali tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.¹⁶

Dalam hal ini terkandung pengertian bahwa strategi guru adalah usaha guru untuk memvariasikan cara mengajar dan menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan di dalam kelas sehingga siswa dapat terlibat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan aktif tidak pasif.¹⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yaitu suatu kemampuan guru untuk mengkreasikan cara mengajar didalam kelas dengan menjadi lebih baik dan menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan untuk siswa. Menurut seorang pakar psikologi pendidikan Australia, Michael J. Lawson yang dikutip Zahara mengartikan: Strategi sebagai prosedur mental yang berbentuk tatanan langkah yang menggunakan upaya ranah cipta untuk

¹⁵ Salim. *Strategi Pembelajaran*. (Medan: Perdana Publishing. 2021) h,68

¹⁶ Haryanto. *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. (Yogyakarta: UNY Press. 2020) h,87

¹⁷ Eva Nauli. "Hubungan antara Prestasi Belajar dengan Kecerdasan Emosional". (*Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 2018). h.4

mencapai tujuan tertentu.¹⁸

Beberapa istilah yang hampir sama dengan strategi adalah sebagai berikut:

1) Metode

Metode adalah upaya untuk mengimplementasikan rencana yang disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Strategi menunjukan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian suatu strategi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode.

2) Pendekatan

Pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau tergantung dari pendekatan tertentu. Ada dua macam pendekatan yaitu pendekatan yang berpusat pada guru dan ada pendekatan yang berpusat pada siswa.¹⁹

Pendekatan humanistik adalah pendekatan yang berasumsi bahwa siswa adalah seorang manusia yang berbudaya, bukanlah alat yang menerima stimulus untuk kemudian memberikan respon. Manusia mempunyai daya minat, bakat, kebutuhan cenderung dan berbeda beda yang harus memperhatikan dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.²⁰

Menurut Pupul bahwa pendekatan humanistik adalah pendekatan yang

¹⁸ Zahara. "Urgenits Media dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif". (*Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, Voll.1, No. 1. 1 Juli, hal 60-73. 2021) h.7

¹⁹ Afandi, "Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Volume. 1, Nomor. 2. 2022. h.2

²⁰ Arief Aulia. *Strategi Belajar Mengajar* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press. 2018) h,90

memberikan perhatian kepada pembelajar sebagai manusia tidak dianggap sebagai benda yang hanya merekam seperangkat pengetahuan.²¹

Teknik Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Misalkan, cara yang harus dilakukan agar metode ceramah berjalan dengan efektif dan efisien. Dengan demikian, sebelum seseorang melakukan proses ceramah sebaiknya memperhatikan kondisi dan situasi. Misalnya, berceramah pada siang hari setelah jam istirahat dengan jumlah siswa yang banyak tentu saja akan berbeda jika ceramah dilakukan pada pagi hari dengan siswa yang terbatas.

b. Prinsip memilih strategi Guru

Seorang guru harus mengetahui beberapa prinsip yang harus dilakukan saat melakukan pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Diantaranya yaitu:

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah suatu kemampuan yang harus dimiliki suatu siswa setelah mereka melakukan kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat menentukan suatu strategi yang harus digunakan guru. Strategi guru juga terdapat dalam silabus yang telah dirumuskan indikator hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.²²

Aktivitas dan pengetahuan awal siswa Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan tertentu sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran haruslah dapat mendorong

²¹ Pupu Saeful. *Strategi Belajar Mengajar*. (Surabaya: Scopindo. 2019) h,57

²² Rastini. "Implementasi Kurikulum Darurat dalam Upaya Pemenuhan Hak Pendidikan". *Journal of Indonesian Law. Volume 1. Nomor 2. 2022*

aktivitas siswa yang tidak hanya fisik saja tetapi juga meliputi aktivitas bersifat moral dan juga psikis. Pada saat awal masuk kelas, guru harus mengetahui kondisi awal siswanya, hal ini tidak boleh terlupakan karena untuk melihat kondisi hasil belajar yang tidak mengecewakan yang telah diajarkan oleh guru. Untuk melihat kondisi awal ini, guru bisa melakukan pretes terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran dengan materi yang baru.

2) Pokok pembahasan

Mengajar adalah suatu usaha untuk mengembangkan pribadi siswa yaitu mengembangkan kemampuan kognitif, pengembangan kemampuan afektif dan pengembangan kemampuan psikomotorik. Karena strategi pembelajaran harus mampu mengembangkan seluruh aspek kemampuan kepribadian siswanya.²³

Dalam proses pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diketahui diantaranya:

a) Interaktif

Proses pembelajaran adalah proses interaktif antara guru dengan siswanya, atau siswa dengan siswa atau siswa dengan lingkungan sekitarnya. Dengan adanya interaksi, maka siswa akan mendapatkan perkembangan mental sekaligus intelektualnya.²⁴

b) Inspiratif Proses

Pembelajaran adalah proses di mana siswa berusaha untuk mencoba dan melakukan sesuatu hal. Siswa berusaha berfikir secara inspiratif segala sesuatu sesuai dengan kemampuan

²³ Wina. *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2021) h,68

²⁴ Muh. Rasyid. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Pendidikan dan Keguruan, (Volume XI. Nomor 2. 2022)*

pengetahuannya sendiri. Menyenangkan Proses belajar adalah proses yang menyenangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari tatanan ruang yang menarik dan bervariasi dengan menggunakan pola atau model pembelajaran.

c) Menantang Proses

Belajar adalah proses yang menantang. Di mana siswa harus selalu tertantang dengan terus berfikir mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan semaksimal mungkin. Di mana hal ini dapat dilihat dengan cara mengembangkan rasa ingin tahu siswa melalui kegiatan mencoba-coba.

d) Memotivasi

Memotivasi adalah hal yang sangat penting karena untuk membelajarkan siswa sebagai alat pendorong dalam bertindak dan melakukan sesuatu.²⁵

c. Indikator Strategi Guru

Indikator strategi guru dalam konteks strategi pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan ilmiah dapat mencakup beberapa hal berikut:

1. Kreativitas dalam Perencanaan Pembelajaran

Guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang dan merencanakan kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan prinsip-prinsip ilmiah.²⁶

Mereka harus mampu memilih metode dan teknik yang sesuai untuk memfasilitasi pemahaman siswa.

²⁵ Nur. *Hakikat Pendidikan* (Jurnal al-khwarizmi, vol 2 hal 1-10. 2021) h,79

²⁶ Rustan, "Dampak Media dalam Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa". (*Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran. Volume 3. 2022*)

2. Kemampuan Mengelola Kelas

Guru perlu memiliki keterampilan dalam mengelola kelas agar suasana pembelajaran menjadi kondusif dan mendukung. Mereka harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman, terbuka, dan ramah bagi siswa untuk bereksplorasi dan belajar dengan nyaman.

3. Evaluasi dan Refleksi

Guru perlu mampu mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran yang mereka terapkan dan melakukan refleksi terhadap pengalaman pembelajaran. Mereka perlu dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari pendekatan yang mereka gunakan dan melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan.²⁷

Dengan memperhatikan dan mengimplementasikan indikator-indikator ini, guru dapat menjadi fasilitator yang efektif dalam menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan ilmiah untuk meningkatkan potensi belajar siswa.

d. Strategi dalam pembelajaran

Strategi dalam pembelajaran merujuk pada rencana dan metode yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman serta penguasaan siswa terhadap konsep yang diajarkan.²⁸

Strategi-strategi ini dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, merangsang minat siswa, dan mendukung perkembangan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran.

²⁷ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2020)h,67

²⁸ Jamil. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA. 2023) h,77

Berikut adalah beberapa strategi yang sering digunakan dalam pembelajaran:

1) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)

Siswa diberikan masalah atau situasi nyata yang menuntut pemecahan melalui penelitian, analisis, dan kolaborasi. Pendekatan ini mendorong pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan penerapan konsep dalam konteks kehidupan nyata.

2) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Siswa terlibat dalam proyek jangka panjang yang menuntut penelitian, perencanaan, dan pelaksanaan tugas-tugas yang relevan dengan topik pembelajaran. Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

3) Pembelajaran Berbasis Kolaborasi (*Collaborative Learning*)

Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mereka saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan pandangan untuk memperluas pemahaman mereka tentang materi pembelajaran.

4) Pembelajaran Berbasis Diskusi (*Discussion-Based Learning*)

Siswa terlibat dalam diskusi kelompok atau kelas tentang topik tertentu, bertukar ide, dan memperdalam pemahaman mereka melalui dialog interaktif.

5) Pembelajaran Diferensial (*Differentiated Learning*)

Guru mengakomodasi gaya belajar, kebutuhan, dan minat individu siswa dengan menyediakan berbagai jenis materi, aktivitas, dan penilaian. Pendekatan ini memungkinkan setiap siswa untuk belajar secara efektif sesuai dengan kebutuhan mereka.

- 6) Pembelajaran Berbasis Teknologi (*Technology-Enhanced Learning*) Guru menggunakan teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat mobile untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa. Teknologi dapat digunakan untuk menyediakan akses ke sumber daya pembelajaran yang beragam dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui media interaktif.
- 7) Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*) Siswa belajar melalui permainan atau simulasi yang dirancang khusus untuk mempromosikan pemahaman konsep, keterampilan, dan kolaborasi. Pendekatan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.²⁹

Setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus dipertimbangkan sesuai dengan konteks pembelajaran dan kebutuhan siswa. Pendekatan yang efektif dalam pembelajaran mempertimbangkan keberagaman siswa, menyediakan tantangan yang sesuai, dan memfasilitasi perkembangan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di dunia yang terus berubah.

2. *Fun Learning*

a. Pengertian *Fun Learning*

Metode *fun learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikan pada proses pembelajaran. Metode ini juga dapat diartikan sebagai cara atau alat yang dipakai untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang nyaman sehingga dapat menciptakan keinginan untuk belajar

²⁹ Ahmad dkk. *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2019) h,78

bagi peserta didik.^{30,29}

Selain itu, juga dapat diartikan bahwa *fun learning* ialah aktivitas pendidik untuk dapat menciptakan suasana yang hangat sekaligus menyenangkan di dalam pembelajaran, sebab melalui suasana tersebut apapun yang diajarkan akan mudah diterima sehingga peserta didik akan dengan mudah untuk melakukan sebuah perubahan.³¹

Tujuan kegembiraan di dalam proses pembelajaran bukanlah untuk hurahura dan sekedar bersenang-senang, melainkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar, mendorong peserta didik untuk aktif, serta untuk memudahkan saat memahami materi yang diberikan pendidik. Penerapan *fun learning* sebagai metode untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan pendidik dengan membentuk sebuah permainan sesuai dengan materi pelajaran, menyelingi dengan humor, pujian, ice breaking, dan bercerita dalam suasana yang menyenangkan.³²

Untuk mengetahui bahwa peserta didik merasakan suasana belajar yang menyenangkan, maka bisa diamati dari perilaku peserta didik saat mengikuti proses belajar seperti konsentrasi penuh terhadap pendidik. *Fun learning* dapat dijadikan sebagai metode pilihan dalam kegiatan pembelajaran, konsep belajar yang menyenangkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran secara keseluruhan. Penerapan metode *fun learning* merupakan kreativitas pendidik untuk menumbuhkan perasaan senang pada peserta didik agar tidak merasa bosan dan malas saat mengikuti pembelajaran, serta untuk memberikan kemudahan dalam

³⁰ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2019)

³¹ Tony Ghaye, *Teaching And Learning*, (Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia, 2019) h,78

³² Jogiyanto, *Fun Research*, (Jakarta: PT Elex Media KomputIndo, 2019), h,78

memahami materi yang dipelajari.³³

Metode *fun learning* selaras dengan konsep pembelajaran berbasis edutainment, di mana kegiatan pembelajaran dikemas dengan baik agar tidak menjadi suasana yang menjenuhkan bagi peserta didik. Edutainment merupakan proses pembelajaran yang mendesain kegiatan belajar mengajar menjadi begitu menghibur dan menjadikan peserta didik kreatif serta nyaman dalam mengikuti pembelajaran di kelas.³⁴

Menurut Nirbitri, sebenarnya edutainment berupaya untuk memberikan ruang kepada peserta didik dengan menyajikan materi dalam bentuk hiburan yang dikenal oleh peserta didik seperti permainan, film, musik, dan sebagainya.³⁵

Sedangkan menurut Purwanto, *edutainment* merupakan proses pembelajaran yang memadukan materi dengan hiburan seperti humor atau permainan secara serasi.³⁶

Konsep pembelajaran edutainment ini menggabungkan pendidikan dengan hiburan di dalam pembelajaran, penggabungan ini dilakukan dengan tujuan membentuk suasana belajar yang menarik dan membuat peserta didik merasa senang. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan menurut Nana Sujana penting untuk dilakukan, sebab proses belajar menyenangkan membuat materi pelajaran menjadi lebih berguna dan menumbuhkan motivasi untuk belajar, peserta didik juga akan mengikuti proses belajar

³³ Leni Layyinah, *Menciptakan Pembelajaran Fun learning Based on Scientific Approach*, (Tarbawy, Vol 4, Nomor 1, (2019)

³⁴ Muhaimin, "Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika" (*Thesis UIN Syarif Hidayatullah : Jakarta, 2021*) h,2

³⁵ Nirbita, Betanika dkk, "Fun Learning Sebagai Solusi dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar. (Seminar Nasional Pendidikan: Malang, 2021) h,76

³⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Celeban Timur, Yogyakarta: Pustaka Belajar, Cetakan VII, 2018) h,80

dengan senang hati.³⁷

Sedangkan Menurut Hamalik, pembelajaran menyenangkan adalah kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik tidak malu untuk mencoba, mengajukan pertanyaan, serta berani untuk mengemukakan pendapat.³⁸

Dari penafsiran tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran menyenangkan memberikan banyak manfaat bagi peserta didik pada proses pembelajaran salah satunya yaitu memotivasi untuk lebih giat belajar dan menumbuhkan semangat belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi meningkat. Seorang pendidik penting untuk menggunakan langkah-langkah yang menyenangkan dalam mendidik dan membimbing, agar kegiatan pembelajaran tidak menjenuhkan bagi peserta didik. Di dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik selalu dilihat, diperhatikan, didengar, ditiru dan bahkan dinilai oleh peserta didiknya. Melalui karakter seorang pendidik yang menyenangkan dapat membantu mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan, efektif, dan inspiratif. Keadaan yang nyaman juga akan membantu terciptanya suasana menyenangkan, melalui pembelajaran yang menyenangkan akan memberi kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.³⁹

Dave Meier mengungkapkan bahwa *fun* sebagai kondisi belajar dengan keadaan gembira, namun bukanlah suasana yang ribut atau huru-hura. Menurut konsep pembelajaran berbasis edutainment, pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan jika di dalam proses belajar mengajar terdapat suasana atau kondisi yang tenang, tidak ada tekanan, aman, pembelajaran dikemas menarik, menumbuhkan minat belajar, peserta didik

³⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022) h,57

³⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2022) h,87

³⁹ Hasan Baharun, Penerapan Pembelajaran active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah, *Jurnal Pendidikan Pedagogik*, Vol. 1No. 1

terlibat penuh, memperhatikan materi yang diberikan pendidik, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, gembira, dan fokus dalam menyimak materi yang disampaikan pendidik. Sedangkan, dikatakan pembelajaran yang tidak menyenangkan jika peserta didik merasa tertekan, takut, malas, bosan, pelaksanaan proses pembelajaran tidak bervariasi dan tidak menarik bagi peserta didik.⁴⁰

Penerapan metode *fun learning* juga dapat menciptakan kedekatan antara pendidik dengan peserta didik, sehingga penyampaian materi pembelajaran tidak hanya berjalan dari satu arah saja. Metode *fun learning* mengajarkan penyampaian materi pembelajaran tidak harus klasikal, dimana pendidik berbicara kemudian peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat.⁴¹

b. Metode *Fun Learning*

Penerapan metode *fun learning* pada proses pembelajaran dapat menggunakan beberapa kegiatan yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan, berikut adalah macam-macam pembelajaran *fun learning* antara lain:⁴²

1) Game atau permainan

Menurut Arifin, game atau permainan adalah aktivitas yang dilakukan dengan mengikuti ketentuan yang sudah dibuat dan dimainkan hanya sebagai hiburan dengan tujuan refreshing.⁴³

Permainan sebagai kegiatan nyata dan berkaitan dengan hal yang lebih disukai anak-anak. Permainan merupakan kegiatan menyenangkan

⁴⁰ Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosdakarya. 2019) h,80

⁴¹ Arifin, A. *Strategi Pembelajaran Fun*. (Bandung: ARMICO. 2021) h,57

⁴² Edu Hero. "Pembelajaran Interaktif adalah Kegiatan Belajar Mengajar yang Baik." (Retrieved Maret 23, 2022, from Blog Widya Edu: 2022) h,67

⁴³ Arifin, A. *Strategi Pembelajaran Fun*. (Bandung: ARMICO. 2021) h,80

atau mengasyikkan yang dilakukan atas kemauan sendiri tanpa adanya paksaan dan dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada saat melakukan suatu permainan. Game atau permainan juga memiliki daya tarik yang sangat baik karena mampu memberikan pengalaman baru sehingga informasi yang tersimpan di dalamnya mampu tersampaikan dan diingat oleh pemainnya.⁴⁴ Permainan bisa dijadikan sebagai alat bantu proses belajar untuk membantu berkembangnya kepandaian otak pada anak.⁴⁵

Pada diri setiap anak bermain adalah belajar, karena dunia anak adalah bermain. Anak juga bisa memahami banyak persoalan yang ada di sekelilingnya dan bermanfaat bagi mereka untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Selain itu, anak juga akan melimpahkan perhatiannya, perasaan serta pikirannya sehingga anak akan belajar mengenali dan menjelajahi lingkungannya.⁴⁶

Dengan demikian, dapat dimengerti bahwa anak bisa berkembang melalui kegiatan bermain. Jadi, tidak seharusnya kita merampas kesempatan anak untuk bermain, tetapi kita sebagai pendidik maupun orang tua seharusnya dapat memasukan unsur pendidikan di dalam permainan agar anak bisa tetap belajar sambil bermain.

Secara garis besar, permainan memiliki manfaat dari segi kognitif, sosial dan emosional. Sebagaimana yang dijelaskan di bawah ini, yaitu:⁴⁷

a) Dari segi kognitif, kegiatan bermain membantu berkembangnya

⁴⁴ Erwan, S. "Komunikasi Interpersonal Antara Guru Dengan Siswa Dalam Kegiatan Pembiasaan Pagi Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru". (*Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. 2020)

⁴⁵ Heryana, A. *Pendidikan dan Metode Pembelajaran*. (E-Journal Universitas Esa Unggul.2021) h,70

⁴⁶ Naway, *Metode Pembelajaran Pendidikan*. (Gorontalo: Ideas Publishing, 2018) h,90

⁴⁷ Yusuf, *Komunikasi Instruksional dalam Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara. 2021) h,78

kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan melalui kegiatan menggembirakan.

- b) Dari segi sosial, mendorong berkembangnya kemampuan sosial anak. Pada kegiatan bermain peran, anak bisa berlatih mengenal posisi atau tugas yang nantinya diperankan olehnya saat dewasa.
- c) Dari segi emosional, kegiatan bermain membantu mengatasi rasa cemas pada diri anak. Selain itu, perasaan-perasaan tertekan juga bisa dilepaskan sehingga anak belajar menyelesaikan problem di dalam kehidupannya. Saat bermain, anak memahami seluruh kejadian yang ada di sekelilingnya.

Di sinilah kita sebagai orang dewasa perlu untuk memilah-milah kegiatan bermain sesuai pertumbuhan atau usia anak, memilih permainan yang selaras akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu sehingga yang diperoleh adalah bermain sambil belajar.⁴⁸ Dengan demikian, melalui kegiatan belajar menyenangkan dengan bermain dapat membangun karakter anak dan meningkatkan hasil belajar anak.

2) Bernyanyi

Menurut Djamarah, bernyanyi merupakan aktivitas mengeluarkan suara mengikuti irama yang dapat dilengkapi dengan musik maupun tidak dan dilakukan dengan teknik khusus.⁴⁹

Selanjutnya, bernyanyi ialah cara yang bisa dilakukan manusia untuk menggambarkan perasaan serta fikirannya menggunakan suara. Jadi, bernyanyi merupakan aktivitas atau kegiatan yang dapat dilakukan oleh manusia untuk mengungkapkan rasa di dalam dirinya melalui

⁴⁸ Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2021) h,90

⁴⁹ Djamarah. *Strategi Belajar mengajar*. (Jakarta. Rineka Cipta. 2023) h,67

suara yang berirama, baik menggunakan iringan musik ataupun tidak. Bernyanyi tidak dapat dipisahkan dengan anak-anak, dan dapat memudahkan anak untuk memahami sesuatu khususnya bagi anak-anak yang memiliki kemampuan bahasanya masih sedikit. Selain itu, juga bisa dilakukan untuk menghindari perasaan jenuh pada proses belajar.

Bernyanyi dapat dijadikan sebagai sebuah kegiatan bermain yang mengikutsertakan peserta didik karena bernyanyi dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan kemampuan anak dalam mendengarkan. Menurut Honig, bernyanyi bermanfaat untuk pelaksanaan pembelajaran dan proses mengembangkan kepribadian peserta didik, antara lain:

- a) Membuat keadaan menjadi menyenangkan;
- b) Menghilangkan rasa cemas atau gelisah;
- c) Sebagai media yang dapat menggambarkan rasa di dalam diri;
- d) Mendorong kepercayaan diri peserta didik;
- e) Mendorong kemampuan untuk mengingat;
- f) Melatih keterampilan berfikir dan motorik;
- g) Mempererat hubungan di dalam kelompok.⁵⁰

3) Bercerita

Menurut Gorden dan Brown, bercerita merupakan proses mewariskan kebiasaan kepada generasi selanjutnya. Sedangkan menurut Madyawati, bercerita merupakan kemampuan berbicara untuk memberitahukan informasi melalui pernyataan sesuai kenyataan yang ada. Jadi, bercerita adalah keterampilan berbicara dengan tujuan meneruskan informasi mengenai sesuatu hal terhadap orang lain yang

⁵⁰ Purwanto, *Psikologi pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2020) h,78

dapat dilakukan baik secara lisan maupun tertulis. Kegiatan bercerita juga bisa digunakan untuk menjelaskan materi, karena bercerita adalah salah satu cara yang efektif dalam mempengaruhi jiwa peserta didik. Hal ini dikarenakan cerita dikenal lebih mengesankan dibanding sebuah nasihat, sehingga umumnya sebuah cerita teringat lebih lama di dalam memori peserta didik.

- 4) Permainan menebak kata bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial, sekaligus dapat melatih peserta didik memiliki sikap percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya.⁵¹

Pembelajaran dengan tebak kata akan membentuk suasana belajar menyenangkan dan membantu peserta didik menjadi konsentrasi, aktif, sekaligus semangat saat mengikuti pembelajaran.

c. Prinsip *Fun Learning*

Prinsip *Fun Learning* adalah pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi bagi siswa. Berikut adalah beberapa prinsip utama dari *Fun Learning*:

1) Keterlibatan Aktif

Siswa harus aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi dalam berbagai aktivitas, diskusi, permainan, atau eksperimen yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka.

2) Relevansi dan Konteks

Materi pembelajaran harus relevan dengan kehidupan siswa dan dunia nyata mereka. Dengan memahami konteks, siswa dapat lebih

⁵¹ Risnawati. *Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia melalui pendekatan CTL*. (UMM. 2019) h,90

mudah mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki dan melihat nilai praktis dari apa yang mereka pelajari.

3) Kreativitas dan Inovasi

Pembelajaran harus memberi ruang bagi kreativitas siswa. Guru perlu mendorong siswa untuk berpikir out-of-the-box, menciptakan solusi baru, dan mengeksplorasi berbagai ide dengan cara yang inovatif.

4) Kolaborasi dan Komunikasi

Siswa harus diberi kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman-teman mereka, berbagi ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Kolaborasi memungkinkan siswa belajar satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting.

5) Pengakuan Kecerdasan Beragam

Setiap siswa memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, termasuk kecerdasan verbal, logis-matematis, visual-spatial, interpersonal, intrapersonal, musikal, dan kinestetik. *Fun Learning* mengakui keberagaman ini dan memberi kesempatan bagi setiap siswa untuk menonjolkan kecerdasan mereka.

6) Penghargaan dan Keterlibatan Emosional

Siswa harus merasa dihargai dan didukung dalam lingkungan pembelajaran. Guru perlu membangun hubungan yang positif dengan siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan mengakui pencapaian mereka untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan emosional.

7) Eksperimen dan Pembelajaran Berbasis Penemuan

Siswa harus diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen,

menyelidiki, dan menemukan pengetahuan baru melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan observasi, analisis, dan evaluasi secara mandiri.⁵²

Penerapan prinsip-prinsip *Fun Learning* dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk berhasil dalam kehidupan dan karier mereka.

d. Kelebihan *Fun Learning*

Fun Learning memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya menjadi pendekatan yang efektif dalam pembelajaran. Berikut adalah beberapa di antaranya:

1) Meningkatkan Motivasi Belajar

Lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan mencari pemahaman yang lebih dalam.

2) Memperkuat Keterlibatan Siswa

Fun Learning mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang menarik dan menyenangkan membantu siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan konsentrasi dan fokus mereka.

⁵² Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Media Group. Jakarta Kencana. 2021) h,67

3) Memfasilitasi Pemahaman yang Lebih Baik

Ketika siswa menikmati pembelajaran, mereka cenderung lebih terbuka terhadap konsep-konsep baru dan lebih mampu menghubungkan informasi dengan pengalaman mereka sendiri. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi pembelajaran.

4) Mendorong Kreativitas dan Inovasi

Fun Learning memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kreatif, menciptakan solusi baru, dan mengeksplorasi ide-ide baru. Ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang penting untuk sukses di masa depan.

5) Mengurangi Stres dan Kecemasan

Lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak tekanan dapat mengurangi tingkat stres dan kecemasan siswa terkait dengan pembelajaran. Ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih santai dan lebih efektif.

6) Meningkatkan Kolaborasi dan Keterampilan Sosial

Fun Learning sering melibatkan aktivitas kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan kerja tim, komunikasi, dan kerjasama yang penting untuk sukses di dunia nyata.

7) Meningkatkan Pengalaman Pembelajaran yang Berkesan

Pembelajaran yang menyenangkan meninggalkan kesan yang kuat pada siswa dan membantu mereka mengembangkan minat yang berkelanjutan terhadap pembelajaran. Siswa cenderung lebih terbuka terhadap pembelajaran di masa depan ketika mereka memiliki

pengalaman pembelajaran yang positif dan memuaskan.⁵³

Dengan memanfaatkan kelebihan *Fun Learning*, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif, memotivasi siswa untuk belajar, dan memfasilitasi perkembangan keterampilan dan pemahaman yang mendalam.

e. *Fun Learning* dalam proses pembelajaran

Fun Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan kesenangan dan keterlibatan siswa sebagai pusat perhatian dalam proses pembelajaran. Dalam konteks *Fun Learning*, pembelajaran bukan hanya tentang memahami konsep-konsep akademis, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Melalui penggunaan berbagai aktivitas kreatif, permainan, diskusi, dan proyek-proyek yang menarik, guru dapat menginspirasi minat dan motivasi siswa untuk belajar. Lingkungan pembelajaran yang santai dan menyenangkan membantu siswa merasa lebih nyaman dalam bereksplorasi, berekspresi, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.⁵⁴

Dengan demikian, *Fun Learning* tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, dan sosial yang penting bagi kesuksesan siswa di masa depan. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bersemangat, dan berkesan bagi semua peserta didik.

3. Video Animasi

f. Pengertian Video Animasi

Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap,

⁵³ Anni Chatarinati. *Psikologi Belajar*. (Semarang: UPT MKK UNNES. 2021) h,68

⁵⁴ Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Press. 2018) h,90

merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak.

Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Sedangkan media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pada pengertian lain media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.

Media video animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikan satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak. Media video animasi sangat beragam, media video animasi dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya, media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk membantu siswa menambah semangat dalam belajar, mempermudah materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar.

g. Kelebihan Video Animasi

Dalam media pembelajaran peran alat atau media pembelajaran juga

memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Alat atau media pembelajaran yang tepat akan membantu memperlancar penerimaan materi kepada siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video animasi yaitu:

- 1) Media video animasi memiliki audio dan video yang tayang secara bersamaan.
- 2) Media video animasi dapat ditayangkan pada gadget, bantuan proyektor dan laptop, media video animasi dapat ditayangkan berulang kali.
- 3) Isi dalam video sesuai dengan materi dan karakter siswa. Media video harus menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

h. Cara pemanfaatan Video Animasi

Pemanfaatan video animasi dalam kelas dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Berikut adalah beberapa cara pemanfaatan video animasi dalam kelas:

1. Mengajarkan Konsep Kompleks

Video animasi dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, dalam mata pelajaran sains atau matematika, animasi dapat membantu menggambarkan proses alam atau konsep geometri secara visual.

2. Memvisualisasikan Proses

Video animasi dapat digunakan untuk memvisualisasikan proses-proses yang sulit dijelaskan dengan kata-kata atau gambar diam. Contohnya, dalam mata pelajaran biologi, animasi dapat digunakan untuk menunjukkan proses seluler atau reproduksi hewan dan tumbuhan.

3. Menceritakan Sejarah atau Literatur

Animasi dapat digunakan untuk menghidupkan kembali peristiwa sejarah atau menceritakan kisah dari buku-buku sastra secara visual. Ini membantu siswa untuk lebih terlibat dalam materi pembelajaran dan memahami konteks sejarah atau cerita dengan lebih baik.

4. Mengajarkan Bahasa Asing

Video animasi dalam bahasa asing dapat membantu siswa untuk memahami dan merespons bahasa tersebut dengan lebih alami. Animasi dapat menunjukkan dialog, kosakata, dan struktur bahasa dalam konteks yang nyata dan menarik.

5. Memperkenalkan Konsep Moral dan Etika

Animasi dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan etika kepada siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Cerita-cerita animasi dapat menggambarkan situasi-situasi kehidupan sehari-hari yang memerlukan pemikiran moral.

6. Merangsang Diskusi dan Refleksi

Setelah menonton video animasi, guru dapat menggunakan waktu untuk mendiskusikan konten, mengajukan pertanyaan reflektif, atau mengadakan kegiatan yang melibatkan siswa untuk berpikir lebih dalam tentang topik yang dibahas dalam animasi.

7. Mendorong Kreativitas dan Produksi Siswa

Selain menonton video animasi, siswa juga dapat diajak untuk membuat animasi mereka sendiri. Ini dapat menjadi proyek pembelajaran yang menarik dan memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka sambil memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Dengan memanfaatkan video animasi dalam kelas, guru dapat

meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang sulit, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

4. Pendidikan Agama Islam

i. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Suparta, pendidikan harus menekankan pada pelaksanaan metodologi pembelajaran serta pengajaran dengan paradigma holistik yakni memandang kehidupan sebagai suatu kesatuan, diawali dari suatu yang nyata serta dekat dengan kehidupan sehari-hari.⁵⁵

Pendidikan Agama Islam harus diintegrasikan dengan pendidikan *universal* serta pendidikan *universal* harus dihadirkan dalam format paradigma nilai dalam proses pendidikan. Orientasi utama pendidikan agama merupakan mempersiapkan manusia yang sempurna. Manusia yang sempurna merupakan manusia yang berkarakter positif serta jauh dari karakter negatif. Karakter positif ini nantinya akan menjadi inspirasi utama untuk berperilaku positif, seperti memiliki akhlak mulia, disiplin, tanggung jawab, kemandirian, kreativitas, serta inovasi.

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar yang terstruktur dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengetahui, menguasai, menghayati, serta meyakini al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pedagogi, pelatihan, serta pengalaman. Sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Mujadilah 58:11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

⁵⁵ Suparta, *Pengantar Teori dan Aplikasi Pengembangan Kurikulum PAI*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2022) h,57

Terjemahnya :

Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: 'Berlapang- lapanglah dalam majlis', maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: 'Berdirilah kamu', maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.'⁵⁶

Penjelasan ayat diatas menunjukkan bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu akan ditinggikan derajatnya oleh Allah. Pendidikan Islam menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dalam meningkatkan status dan kedekatan seseorang dengan Allah. Peran guru Pendidikan Agama Islam dalam membina kesehatan mental peserta didik adalah sebagai penerus yang nantinya akan memegang masa depan bangsa, dan sangat dibutuhkan bahwa generasi yang mempunyai kualitas intelektual yang tinggi, dengan kualitas intelektual yang tinggi, dengan kualitas mental yang sehat. Guru harus selalu harus memikirkan moral, tingkah laku dan sikap yang harus ditumbuhkan dan dibina pada peserta didik, maka dalam setiap pendidikan pengetahuan harus ada pendidikan moral

Guru Pendidikan Agama Islam harus dapat mengembangkan pemahaman peserta didik tentang Agama Islam, termasuk nilai-nilai dan ajarannya. Hal ini penting karena pemahaman yang mendalam tentang Agama Islam akan membantu peserta didik untuk memiliki pandangan hidup yang positif dan seimbang.

j. Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Pendidikan adalah aktivitas terutama bagi kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan hewan. Hewan pula “belajar”, namun lebih banyak dipengaruhi oleh naluri. Sebaliknya untuk manusia, itu berarti

⁵⁶ Kementerian Agama RI, Alquran dan Terjemahannya, (Jakarta : Lajnah. Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2019)

rangkaian aktivitas mengarah “kedewasaan” untuk menjalani hidup yang lebih bermakna.⁵⁷

Dasar Pendidikan Agama Islam di SD merupakan bagian dari pendidikan Islam. Dengan demikian itulah yang menjadi landasan keberadaan Pendidikan Agama Islam dibutuhkan pada setiap jenjang pendidikan yang memiliki posisi penting dalam sistem pendidikan nasional.

Pendidikan dalam penafsiran yang lebih kecil hanya mencakup kegiatan manusia untuk menjaga kelangsungan hidupnya sebagai individu dan sebagai masyarakat. Perawatan diri merupakan pewarisan bermacam pengetahuan, nilai, serta keahlian dari orang ke orang serta dari generasi ke generasi untuk mempertahankan jati dirinya dari kehidupan selanjutnya.⁵⁸

Perlu diketahui oleh para guru, bahwa karakteristik peserta didik dapat dilihat dari perkembangan fisik, motorik, kognitif, emosi, sosial dan religiusitasnya. Untuk memperhalus keterampilan-keterampilan motoriknya, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik yang bersifat informal dalam bentuk permainan.

Pengertian pendidikan dalam buku Pengantar Filsafat Pendidikan karya Ahmad D. Marimba, pendidikan adalah suatu pengajaran secara sadar oleh guru terhadap pertumbuhan jasmani serta rohani peserta didik mengarah pembentukan karakter utama.⁵⁹

Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan seseorang, segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai proses pertumbuhan dan

⁵⁷ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Guruan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021) h,67

⁵⁸ FIP UPI Tim, *Ilmu dan Aplikasi Guruan: Bagian 1 Ilmu Guruan Teoritis*(Bandung: Grasindo, 2019) h,80

⁵⁹ Afifuddin Harisah, *Filsafat Guruan Islam Prinsip dan Dasar Pengembangan* (Deepublish, 2022) h,83

perkembangan sepanjang hayat. Pendidikan seperti halnya memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui berbagai pengalaman, pengajaran, atau pelatihan, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dan masyarakat.

Pendidikan untuk bangsa Indonesia berarti pendidikan adalah kebutuhan yang wajib dipenuhi. UU Sisdiknas menegaskan kalau pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, warga, serta pemerintah.⁶⁰

Pendidikan adalah ruang pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter peserta didik, oleh karena itu pendidikan sebagai upaya guru untuk mempengaruhi peserta didik untuk melakukan apa yang diharapkan dalam dunia pendidikan.

Belajar adalah sesuatu perubahan yang terjalin pada diri seseorang sebab terdapatnya hubungan dengan menggunakan lingkungan sekitarnya. Sedangkan mengajar aktivitas yang dilakukan antara guru dan peserta didik yang memiliki tugas menyelenggarakan aktivitas belajar mengajar, pelatihan, dan penempatan jasa pendidikan. Sebagai guru kita harus memiliki jiwa profesional dalam proses pembelajaran.⁶¹

Sebagai seseorang yang bergerak dalam dunia pendidikan (khususnya guru) perlu belajar dari hakikat belajar, agar kelak dapat memahami proses belajar/gaya belajar setiap peserta didik yang bermacam-macam dan kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam mempunyai tiga berbagai dimensi dalam

⁶⁰ Jogloabang, *UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Guruan Nasional*

⁶¹ Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2023) h,46

upaya meningkatkan kehidupan manusia, yaitu:

- 1) Dimensi kehidupan duniawi yang mendesak manusia selaku hamba Allah memiliki ilmu dan keterampilan untuk mengembangkan diri yang mendasari kehidupan.
- 2) Dimensi kehidupan surgawi dimana manusia didorong untuk menyeimbangkan kehidupan dunia dan akhirat.
- 3) Dimensi hubungan antara kehidupan duniawi serta kehidupan ukhrawi yang mendesak manusia untuk berupaya menjadikan dirinya sebagai hamba Allah yang lengkap dibidang ilmu serta keahlian, dan sebagai pendukung pelaksana ajaran Islam.⁶²

Pendidikan Agama Islam adalah merupakan usaha sadar dan terencana dalam rangka untuk mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan serta menjadikan ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya sehingga dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat kelak.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya, seperti hewan, yang pembelajarannya lebih banyak dipengaruhi oleh naluri. Sementara itu, manusia belajar melalui proses yang lebih kompleks dan terarah, yang pada akhirnya bertujuan untuk mencapai kedewasaan dan memahami kehidupan dengan lebih bermakna. Proses pendidikan ini melibatkan pertumbuhan jasmani dan rohani, yang mengarah pada pembentukan karakter utama, serta pemberian pengetahuan, nilai, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi

⁶² Azyumardi Azra, *Guruan Islam: Tradisi dan Modernisasi diTengah Tantangan Milenium II* (Prenada Media, 2021) h,78

kehidupan sebagai individu dan bagian dari masyarakat.

Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD merupakan bagian integral dari pendidikan Islam yang menjadi landasan bagi keberadaan pendidikan tersebut dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan Agama Islam berperan penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik, yang akan membimbing mereka dalam menjalani kehidupan berdasarkan nilai-nilai Islam. Pendidikan dalam konteks ini tidak hanya mencakup kegiatan yang bertujuan untuk menjaga kelangsungan hidup, tetapi juga untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka dapat menjalani kehidupan yang lebih bermakna, baik secara fisik, mental, sosial, maupun spiritual.

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mengembangkan dimensi kehidupan duniawi dan ukhrawi, yaitu dengan memberi pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan di dunia, sekaligus menyeimbangkan antara kehidupan dunia dan akhirat. Pendidikan ini juga mendesak peserta didik untuk menjadi pribadi yang bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain dengan cara memahami dan mengamalkan ajaran Islam secara utuh dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan Agama Islam tidak hanya sekadar proses penyampaian materi ajaran agama, tetapi juga sebagai usaha sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam sebagai pandangan hidup yang dapat membawa keselamatan dunia dan akhirat.

Penting bagi para guru untuk memahami karakteristik peserta didik yang mencakup aspek fisik, motorik, kognitif, emosi, sosial, dan religiusitas. Melalui pengenalan karakter peserta didik, guru dapat menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dan efektif, seperti menggunakan metode yang menyenangkan, termasuk elemen-elemen seperti humor dan aktivitas yang menarik, agar dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan partisipatif. Pendidikan Agama Islam di SD harus mampu menciptakan pembelajaran yang tidak

hanya memberikan pengetahuan agama, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai moral dan spiritual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, serta memberikan mereka landasan yang kuat untuk berkembang sebagai individu yang berbudi pekerti dan berakhlak mulia.

k. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran memiliki fungsi yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Tiap-tiap lembaga pendidikan memiliki fungsi pendidikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tetapi secara umum, Menurut Abdul Majid jika kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk sekolah maupun madrasah berperan sebagai berikut:

- 1) Perkembangan, yaitu menumbuhkan dan menanamkan keimanan serta ketaqwaan yang dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Tidak hanya itu, sekolah juga memiliki fungsi untuk lebih berkembang dan berkembang pada anak melalui bimbingan secara maksimal sesuai dengan tingkatan perkembangannya.
- 2) Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan di dunia ini dan diakhirat.
- 3) Penyesuaian mental, menyesuaikan dengan memanfaatkan baik lingkungan fisik maupun sosial serta dapat mengganti lingkungan tersebut sesuai dengan ajaran Islam. Penyesuaian mental, merupakan membiasakan diri dengan lingkungan fisik dan sosial serta bisa merubah lingkungan tersebut sesuai dengan ajaran Islam.
- 4) Perbaikan, merupakan meningkatkan kepercayaan, uraian serta pengalaman mengajar peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Penghindaran, ialah mencegah hal-hal negatif dari lingkungan ataupun dari budaya lain yang bisa mengganggu serta

membatasi perkembangannya menuju seluruh umat manusia Indonesia.

- 6) Pengajaran, dalam perihal ini mengenai ilmu agama secara umum, dan mengetahui sistem serta fungsinya.
- 7) Penyaluran, adalah untuk menyalurkan kanak-kanak yang mempunyai bakat jasmani di bidang keislaman, hingga bakat tersebut bisa tumbuh secara maksimal sehingga bisa digunakan untuk diri sendiri maupun untuk orang lain.⁶³

Fungsi Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan ajaran agama Islam. Berdasarkan pandangan Abdul Majid, kurikulum PAI di sekolah dan madrasah memiliki beberapa fungsi utama yang mendukung perkembangan dan pembentukan karakter peserta didik.

Pertama, perkembangan dalam pendidikan agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan menanamkan keimanan serta ketaqwaan pada peserta didik. Proses ini dimulai dalam keluarga melalui peran orang tua, dan dilanjutkan di sekolah dengan pembimbingan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. PAI mendukung anak untuk berkembang secara spiritual dan emosional, mengarahkan mereka untuk memahami dan mengamalkan ajaran Islam sesuai dengan tahap usia dan perkembangan mereka.

Kedua, penanaman nilai merupakan salah satu fungsi utama dari pendidikan agama Islam. Melalui PAI, peserta didik diberikan

⁶³ Nino Indrianto, *Guruan Agama Islam Interdisipliner Untuh Perguruan Tinggi* (Deepublish, 2020) h,70

pedoman hidup yang bermanfaat baik untuk kebahagiaan dunia maupun akhirat. Nilai-nilai moral dan spiritual yang diajarkan melalui mata pelajaran ini membantu siswa untuk memiliki pandangan hidup yang positif dan sesuai dengan ajaran Islam.

Ketiga, penyesuaian mental adalah proses untuk membiasakan peserta didik dengan lingkungan fisik dan sosial yang dapat mendukung mereka dalam mengembangkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam. PAI mengajarkan siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan menyesuaikan diri agar dapat mengubahnya menjadi lebih baik sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Keempat, perbaikan berfokus pada peningkatan kepercayaan diri dan pengalaman belajar siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Islam membantu siswa untuk lebih memahami kehidupan dengan perspektif Islam, yang dapat meningkatkan sikap positif mereka dalam menjalani kehidupan sosial.

Kelima, penghindaran berfungsi untuk mencegah siswa terpengaruh oleh hal-hal negatif dari lingkungan atau budaya lain yang bisa mengganggu perkembangan mereka. Pendidikan agama Islam bertujuan untuk membatasi pengaruh buruk yang tidak sesuai dengan ajaran Islam, sekaligus menjaga agar siswa tetap berada dalam jalur yang benar.

Keenam, pengajaran mengenai ilmu agama Islam, yang mencakup pemahaman terhadap ajaran agama secara mendalam. Pendidikan agama

Islam memberikan pengetahuan tentang sistem dan fungsi ajaran Islam, yang tidak hanya sebatas teori, tetapi juga mencakup praktik

kehidupan sehari-hari.

Terakhir, penyaluran merupakan fungsi pendidikan agama Islam dalam mengembangkan bakat peserta didik, khususnya dalam bidang keislaman. Pendidikan ini memberi kesempatan kepada siswa yang memiliki bakat khusus di bidang agama untuk mengembangkan potensinya, baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk kebaikan umat.

Secara keseluruhan, tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan yang mengarah pada pembentukan sikap dan perilaku peserta didik yang berakhlak mulia, bertakwa kepada Allah, dan mampu mengamalkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan agama Islam memainkan peran penting dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang dalam aspek spiritual dan sosial.

Tujuan pendidikan agama Islam dapat dipahami bahwa tujuan utama pendidikan agama Islam adalah menanamkan nilai-nilai keagamaan agar peserta didik mempunyai kecakapan dalam bersikap dan bertindak, menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah swt, berakhlak mulia, serta mengamalkan ajaran agama.

1. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam terdiri dari:

1. Masing-masing proses mengalami pergantian mengarah pada peningkatan serta perkembangan ajaran Islam.
2. Kombinasi pendidikan fisik, kecerdasan, psikis, emosional, serta kerohanian.
3. Keseimbangan yang harus dibuat manusia antara tubuh-spiritual,

iman-ketaatan, dzikir-pikiran, alam-ilmiah, material-spiritual, dan dunia-akhirat.

4. Terwujudnya dwi fungsi manusia yaitu fungsi hamba Allah dan fungsi khalifah Allah yang memiliki tugas menjaga, mengendalikan, membina, menggunakan, memelihara serta mensejahterakan dunia.

Pendidikan Islam serta ruang lingkup di atas terlihat jelas jika dengan menggunakan pendidikan Islam kita berupaya mempersiapkan manusia yang berkarakter kuat dan mulia berdasarkan ajaran Agama Islam. Dengan demikian, pendidikan Islam sangat penting karena dengan pendidikan Islam, guru mungkin bisa membimbing anak untuk menciptakan karakter yang sesuai dengan ajaran Islam.

m. Pendidikan Agama Islam Jenjang Sekolah Dasar

Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang secara tidak langsung menyentuh seluruh ranah pendidikan. Pendidikan agama tidak hanya menyampaikan pengetahuan tentang agama terhadap peserta didik, akan tetapi juga mengasuh peserta didik untuk berkelakuan sesuai dengan norma yang diajarkan agama. Peserta didik harus memiliki akhlak mulia yang menjadi dasar pembentukan pribadi yang lebih baik. Waktu yang disediakan juga terbatas dan padat. Oleh karena itu, terbentuklah karakter yang jauh berbeda dengan ketentuan mata pelajaran lainnya.⁶⁴

Kedudukan Pendidikan Agama Islam di tingkat satuan pendidikan berfungsi sebagai pengajaran agama Islam, sosialisasi, dan internalisasi nilai-nilai Agama Islam. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam memiliki andil yang besar bagi proses pembangunan karakter peserta

⁶⁴ Ahmad, J. and Manusia, A.P.K., *Paradigma guruan Islam: Upaya Mengefektifkan Guruan Agama Islam di Sekolah*. Pasca Sarjana UIN Syarif Hidayatullah, (2023)

didik. Tingkat sekolah dasar, mata pelajaran agama Islam diajarkan dari kelas satu hingga kelas enam. Pendidikan Agama Islam bersifat *komprehensif* dan dalam satu kesatuan (*integral*) yaitu sebagai unsur Islam yang terkandung didalamnya. Pelajaran tersebut meliputi Fiqh, Arab, Akidah, Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam, Al- Qur‘an dan Hadits.⁶⁵

Guru dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang guru juga harus menguasai pengetahuan yang akan disampaikan dan senantiasa juga memiliki sifat-sifat yang baik, dengan sifat-sifat yang dimiliki diharapkan menjadi panutan bagi peserta didiknya.

n. Kurikulum Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar

Kurikulum adalah sekumpulan konsep dan penyusunan hasil pendidikan yang harus didapat oleh peserta didik, aktivitas pembelajaran serta adanya komponen pendidikan dalam pengembangan kurikulum itu sendiri.⁶⁶

Berdasarkan pengertian di atas bahwa kurikulum adalah acuan serta konsep dalam pendidikan yang menjadi arah peserta didik dalam mengarahkan proses pembelajaran. Kurikulum ini memiliki peran yang sangat penting dalam strategi merumuskan tujuan pendidikan.

Kurikulum dan hasil pembelajaran sesuai dengan rencana pengembangan kompetensi peserta didik yang perlu dicapai serta utuh sejak lahir hingga 18 tahun. Hasil belajar, dan indikator mulai dari Taman Kanak-kanak, dan RA sampai kelas XII adalah kompetensi kurikulum dan hasil belajar. Berikut kompetensi standar Pendidikan

⁶⁵Anifah, *Pelaksanaan Model Pembelajaran Pengembangan Diri (Baca Tulis Al-Qur‘an) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI peserta didik SD 2 Panjunan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012*, (STAIN KUDUS, 2020)

⁶⁶Hilda Karli, "File:///C:/Users/Asus/Download/9. Batubara, Hamdan Husein *Penggunaan Goggle Form.Pdf*," *Thesis : Jurnal Guruan Penabur* 5, no. 22 (2022)

Agama Islam di tingkat sekolah dasar:

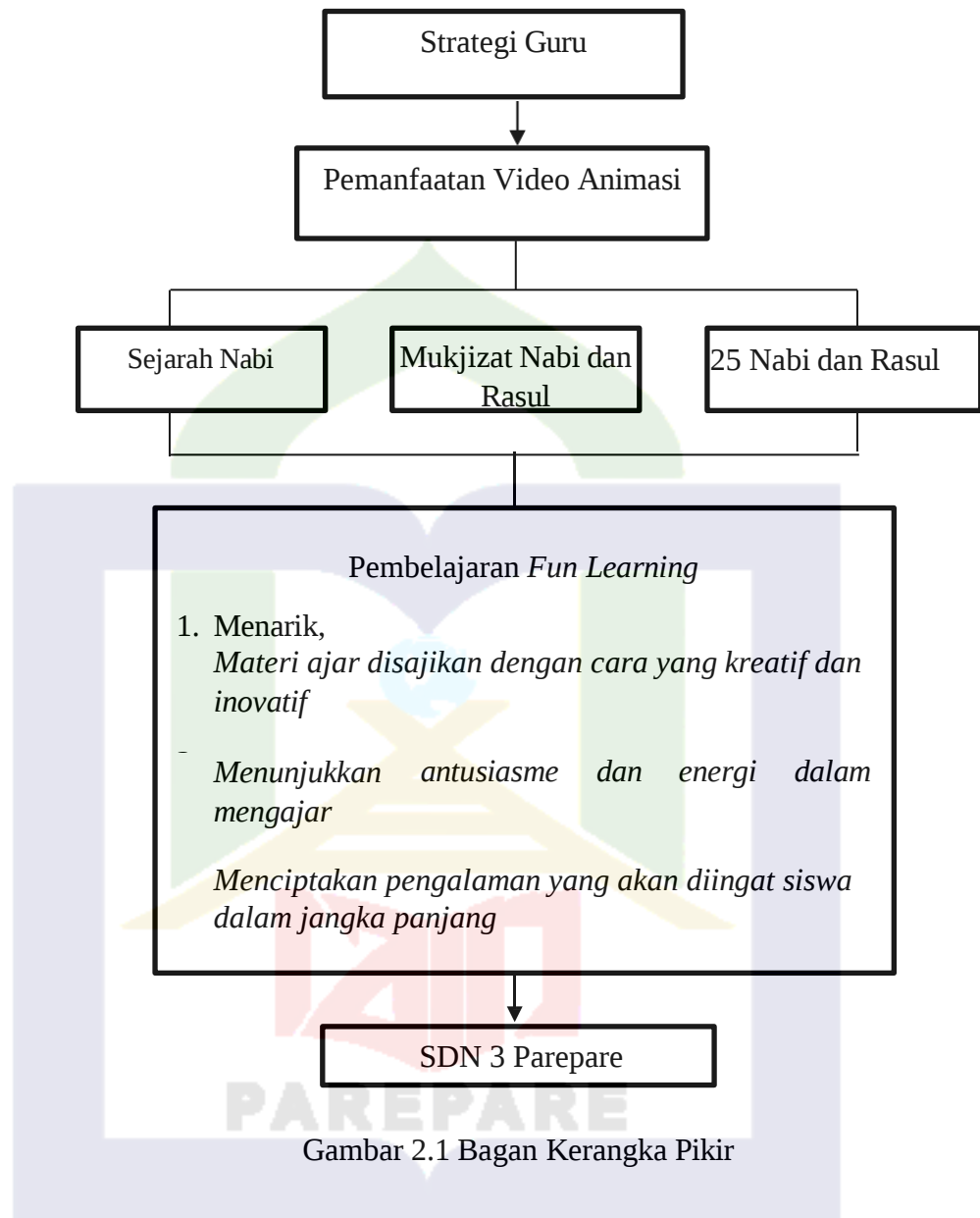
- 1) Mampu membaca Al-Qur‘an dengan benar,
- 2) Percaya kepada Allah swt, para malaikat Allah, kitab-kitab Allah, para utusan Allah, Hari Kiamat,
- 3) Terbiasa bertingkah laku dengan sifat terpuji, menghindari sifat tercela, bertingkah laku baik dalam kehidupan sehari-hari,
- 4) Mengetahui rukun Islam dan mampu melaksanakan shalat, puasa, zakat fitrah, serta dzikir dan salat.⁶⁷

Dapat dipahami bahwa kompetensi dasar yaitu perbandingan yang melibatkan keterampilan atau pengetahuan mendasar dalam suatu bidang tertentu. Dasar Pendidikan Agama Islam di sekolah melibatkan pemahaman ajaran Islam, nilai-nilai moral, ibadah, sejarah keislaman, dan etika. Tujuan utamanya adalah membentuk karakter peserta didik dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip agama Islam dalam kehidupan sehari-hari serta memahami dan mengamalkan ajaran Islam dengan baik.

C. Kerangka Pikir

Kerangka konseptual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alur pikir yang dijadikan pijakan atau acuan dalam memahami masalah yang diteliti. Berikut gambaran kerangka pikir penelitian ini:

⁶⁷ Lismina, *Pengembangan Kurikulum* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023) h,90



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral untuk mengidentifikasi secara jelas konsep penelitian yang dikaji. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (*Field Research*) yaitu peneliti turun langsung lapangan untuk mencari, mengidentifikasi dan melakukan kajian secara mendalam.⁶⁸

Metode penelitian tersebut digunakan dengan beberapa pertimbangan penulis, bahwa judul skripsi ini mengandung dua rumusan pertanyaan yang menuntut peneliti untuk secara mendalam memahami suatu problem lapangan dengan metode kualitatif.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif untuk mengidentifikasi Strategi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Pai di SDN 3 Parepare melalui observasi, wawancara dan pengambilan dokumentasi dalam proses pembelajaran peserta didik.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Parepare yang secara spesifik berlokasi di Jl. Veteran No.25, Mallusetasi, Kec. Ujung, Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91111. Penelitian ini dilakukan selama 45 hari pada bulan Oktober-November 2024.

⁶⁸ Syamsuddin, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), 45

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian sebagai hal-hal yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian. Fokus penelitian berfungsi memberi batas hal-hal yang akan peneliti teliti. Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran Guru dan strategi yang digunakan dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Pai di SDN 3 Parepare. Adapun Materi yang diajarkan menggunakan video animasi yaitu materi kisah nabi yang terdiri dari:

1. Materi Mengenal Nabi dan Rasul
2. Materi 25 Nabi dan Rasul
3. Materi Mukjizat Nabi dan Rasul
4. Materi Perilaku Sederhana Nabi dan Rasul

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) karena data saya peroleh dari lapangan. Sedangkan sumber data diperoleh dari data primer dan sekunder. dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan sekunder Sedangkan sumber data diperoleh dari data primer dan sekunder.

1. Data Primer

Data Primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara, observasi maupun laporan dalam bentuk dokumen tidak resmi yang kemudian diolah oleh peneliti.⁶⁹

Data primer pada penelitian ini yaitu data hasil wawancara yang akan dilakukan di Lokasi Penelitian, beberapa narasumber diwawancara yaitu Guru Pendidikan Agama Islam dan Siswa. Data primer lainnya merupakan

⁶⁹ Tirtonegoro. *Penelitian Kualitatif*. (Surabaya: Usaha Nasional. 2021) h,78

hasil observasi proses pembelajaran yang digunakan oleh Guru.

Adapun deskripsi jumlah narasumber yaitu sebagai berikut:

- a. Jumlah Guru PAI yaitu sebanyak 3 orang
- b. Jumlah Peserta didik yaitu sebanyak 5 Orang

2. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi, buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, hasil penelitian dalam bentuk laporan, skripsi, tesis, dan sumber lainnya.⁷⁰ Dengan informasi yang di dapatkan dari pihak-pihak yang memahami/mengetahui konsep kajian penelitian ini. Adapun data sekunder yaitu Profil sekolah dan Modul Pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data

Dalam penelitian kualitatif, dikenal dengan beberapa metode pengumpulan data yang umum digunakan. Beberapa metode tersebut antara lain adalah : wawancara, observasi, dokumentasi.⁷¹

1. Observasi

Observasi adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada di balik munculnya perilaku serta landasan suatu sistem tersebut.⁷²

Bentuk observasi yang dilakukan yaitu pengamatan terhadap seluruh aktivitas pembelajaran mulai dari tahapan awal, inti dan kahir pembelajaran

⁷⁰ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum* (Cet.I; Jakarta: Sinar Grafika, 2022) h,90

⁷¹ Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*(Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019) h,89

⁷² Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. h,57

serta mengidentifikasi media dan startegi yang digunakan oleh guru.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu.percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawabanatas pertanyaan itu.

Narasumber yang diwawancara adalah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebanyak 3 orang dan 5 Orang peserta didik di SDN 3 Parepare.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, dan sebagainya yang ada hubungannya dengan topik pembahasan yang diteliti.⁷³

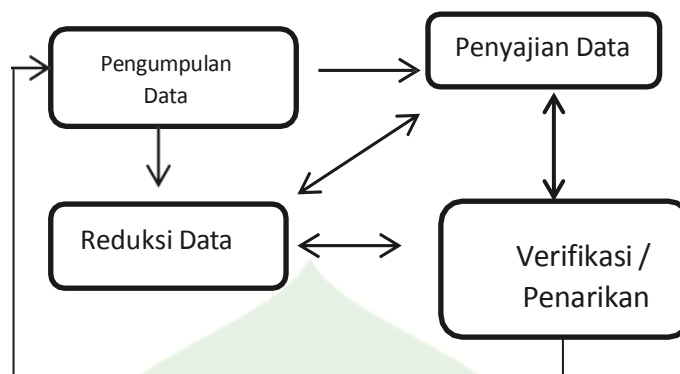
Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan oleh peneliti berupa hasil foto dan perekam suara yang menjadi bukti autentik proses penelitian di SDN 3 Parepare.

F. Teknik Analisis Data

Model teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menurut Miles dan Huberman, analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Mengenai ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:⁷⁴

⁷³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2022) h,89

⁷⁴ Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan FocusGroupsSebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*.h,58



Gambar 3.1
Penelitian Kualitatif Miles dan Huberman

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung. Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan (seringkali tanpa disadari sepenuhnya) kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data mana yang dipilihnya.

Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugusgugus, membuat partisi, membuat memo). Reduksi data/transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitan lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun. Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, yakni melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Kadangkala dapat juga mengubah data ke dalam angka-angka atau peringkat peringkat, tetapi tindakan ini tidak selalu bijaksana. Pada penelitian ini, proses reduksi

yaitu peneliti akan melakukan pemilihan serta penyederhanaan hasil wawancara yang dilakukan terkait dengan Strategi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Pai di SDN 3 Parepare.

2. Penyajian Data

Miles dan Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Keduanya meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Pada tahapan penyajian data, peneliti melakukan penyajian terkait dengan informasi yang telah didapatkan pada tahapan reduksi sebelumnya, informasi yang ditemukan akan disusun sesuai dengan kategori data yang dibutuhkan untuk kemudian menarik suatu kesimpulan terkait dengan Strategi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Pai di SDN 3 Parepare.

3. Penarikan Simpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis (peneliti) selama menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan menghabiskan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran

diantara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.

Singkatnya, makna - makna yang muncul dari data yang lain harus diuji kebenarannya, kekokohannya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya. Pada penelitian ini nantinya, data yang telah disajikan pada bagian sebelumnya akan disimpulkan berdasarkan rujukan kajian terkait dengan strategi guru dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.

G. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif faktor keabsahan data juga sangat diperhatikan karena suatu hasil penelitian tidak ada artinya jika tidak mendapat pengakuan terhadap hasil penelitian ini terletak pada keabsahan data penelitian yang telah dikumpulkan. Adapun uji keabsahan data yang dimaksud yaitu Kredibilitas (*credibility*), Keteralihan (*tranferability*), Ketergantungan (*dependability*), Kepastian (*confirmability*). Dari teori yang ada maka peneliti mencari keabsahan data dengan cara.⁷⁵

1. Kredibilitas (*credibility*)

Uji *credibility* (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan.

a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data, perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data

⁷⁵ Salim Syahrums, „Metodologi Penelitian Kualitatif“ (Bandung: Cita Pustaka Media, 2023) h,79

penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat menjadi hasil yang dipertanggungjawabkan berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri.

b. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian peneliti akan melakukan beberapa tahapan yaitu mengidentifikasi keabsahan dari sisi sumber data, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu pengambilan data pada narasumber di SDN 3 Parepare.

2. Ketergantungan (*dependability*)

Pengujian *dependability* dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Dengan cara auditor yang independen atau pembimbing yang independen mengaudit keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Dimulai ketika bagaimana peneliti mulai menentukan masalah, terjun ke lapangan, memilih sumber data, melaksanakan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai pada pembuatan laporan hasil pengamatan terkait dengan konsep penelitian yang ingin mengidentifikasi strategi guru dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.

3. Kepastian (*confirmability*)

Objektivitas pengujian kualitatif disebut juga dengan uji *confirmability* penelitian. Penelitian bisa dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh lebih banyak orang. Penelitian kualitatif uji

confirmability berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan proses yang telah dilakukan.

Maka peneliti akan melakukan kepastian hasil uji secara objektif terkait dengan strategi guru dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merujuk pada pembahasan terkait dengan strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare. Adapun tahapan penelitian yg dilakukan yaitu tahapan observasi, tahapan wawancara juga dilakukan untuk mengetahui secara spesifik deskripsi terkait dengan strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare. Adapun hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare dilakukan secara sistematis dan teratur. Adapun beberapa hal yang dieprtanyakan dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan strategi guru dalam pengimplementasian *fun learning* yaitu sebagai berikut:

a. Persiapan Pembelajaran

Adapun beberapa pertanyaan wawancara yang dilakukan yaitu tentang bagaimana strategi *fun learning* berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Jadi kalau selama ini memang yang saya lakukan itu ada beberapa metode tapi saya fokus ke metode itu pembelajaran *fun learning*. Strategi yang saya gunakan melibatkan tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, saya memilih video animasi yang relevan dengan tema pelajaran, misalnya cerita nabi, kisah- kisah akhlak, atau tata cara ibadah. Saya juga pakai video tersebut memiliki durasi yang sesuai agar tidak terlalu panjang dan mudah dipahami siswa, itu yang saya gunakan selama ini

memang.⁷⁶

Hasil wawancara menunjukkan bahwa strategi *fun learning* berbasis video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melibatkan tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru secara cermat memilih video animasi yang relevan dengan tema pelajaran, seperti cerita nabi, kisah akhlak, atau tata cara ibadah. Video yang dipilih juga mempertimbangkan durasi yang tidak terlalu panjang agar lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Langkah tersebut menunjukkan perhatian guru terhadap relevansi materi dan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

b. Pelaksanaan

Strategi tersebut menekankan pentingnya penggunaan media yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Informan juga melanjutkan pernyataannya bahwa:

Pada tahap pelaksanaan, saya memulai dengan memberikan pengantar singkat untuk menjelaskan tujuan video yang akan ditonton. Setelah itu, saya memutar video animasi dan mengajak siswa untuk memperhatikan bagian-bagian video. Saya juga sering memberikan pertanyaan interaktif selama atau setelah video diputar untuk menjaga perhatian siswa.⁷⁷

Hasil wawancara menyebutkan bahwa pada tahap pelaksanaan, guru memulai dengan memberikan pengantar singkat untuk menjelaskan tujuan dari video animasi yang akan ditonton. Pendekatan tersebut

⁷⁶ Hamka Taking, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5*, Wawancara 22 November 2024

⁷⁷ Muhammad Diah, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 3*, Wawancara 22 November

membantu siswa memahami konteks dan relevansi materi yang disajikan melalui video. Selama pemutaran video, guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan bagian-bagian penting yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Selain itu, untuk menjaga perhatian dan keterlibatan siswa, guru sering memberikan pertanyaan interaktif selama atau setelah video diputar.

c. Evaluasi

Strategi tersebut tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan melalui video animasi. Pentingnya pendekatan yang komunikatif dan interaktif dalam pembelajaran berbasis *fun learning*.

Adapun tahapan akhir, pernyataan hasil wawancara menjelaskan bahwa:

Tahap evaluasi dilakukan dengan mendiskusikan isi video bersama siswa. Saya biasanya meminta mereka menyebutkan pesan moral yang mereka dapatkan atau menjawab pertanyaan terkait isi video. Selain itu, saya juga meminta siswa untuk membuat gambar atau tulisan tentang hal yang paling mereka sukai dari video tersebut.⁷⁸

Hasil wawancara menyebutkan bahwa pada tahap evaluasi, guru melibatkan siswa dalam diskusi untuk merefleksikan isi video yang telah ditonton. Guru meminta siswa menyebutkan pesan moral yang mereka dapatkan atau menjawab pertanyaan terkait isi video, sehingga siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai yang disampaikan. Selain itu, untuk mendorong kreativitas dan pemahaman siswa, guru juga meminta mereka membuat

⁷⁸ Maharani Burhan, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 1*, Wawancara 22 November 2024

gambar atau tulisan tentang hal yang paling mereka sukai dari video tersebut. Pendekatan tersebut tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan mereka terkait pembelajaran. Tahap evaluasi tersebut menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara efektif melalui metode *fun learning*.

Pertanyaan selanjutnya tentang bagaimana anda memilih dan menyiapkan video animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran PAI, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Saya memilih video animasi dengan mempertimbangkan beberapa hal. Pertama, isi video harus sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diajarkan, seperti kisah nabi, akhlak terpuji, atau tata cara ibadah. Kedua, video harus memiliki durasi yang singkat, maksimal 10 menit, agar anak-anak tidak bosan. Ketiga, saya memastikan animasi tersebut menarik, baik dari segi warna, suara, maupun penyampaiannya. Selain itu, saya juga memastikan bahwa video tersebut bebas dari konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam.⁷⁹

Hasil wawancara menyebutkan bahwa dalam memilih dan menyiapkan video animasi untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru mempertimbangkan beberapa aspek penting. *Pertama*, isi video harus sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan, seperti kisah nabi, akhlak terpuji, atau tata cara ibadah, untuk memastikan relevansi dengan tujuan pembelajaran. *Kedua*, durasi video dibatasi maksimal 10 menit agar siswa tetap fokus dan tidak merasa bosan. *Ketiga*, guru memastikan bahwa

⁷⁹ Hamka Taking, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5*, Wawancara 22 November 2024

video animasi memiliki daya tarik visual dan audio, seperti penggunaan warna, suara, dan cara penyampaian yang menarik, sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, guru memeriksa isi video secara cermat untuk memastikan tidak ada konten yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam. Pendekatan tersebut menunjukkan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Hasil wawancara menyebutkan bahwa:

Biasanya saya mencari di YouTube dengan kata kunci yang spesifik, seperti "kisah nabi untuk anak-anak" atau "akhlak Islami animasi." Selain itu, saya juga sering menggunakan video dari situs pembelajaran Islam yang terpercaya karena itu banyak sumbernya memang.⁸⁰

Hasil wawancara menunjukkan bahwa dalam mencari video animasi untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru menggunakan sumber yang mudah diakses dan terpercaya. Guru biasanya mencari video di YouTube dengan kata kunci spesifik, seperti "kisah nabi untuk anak-anak" atau "akhlak Islami animasi," untuk menemukan video yang relevan dengan materi pembelajaran.

d. Penggunaan Vidio

Selain itu, guru juga sering memanfaatkan video dari situs pembelajaran Islam yang terpercaya, memastikan bahwa sumber yang digunakan memiliki kualitas dan keakuratan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini mencerminkan upaya guru dalam memanfaatkan

⁸⁰ Muhammad Diah, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 3*, Wawancara 22 November 2024

teknologi dan sumber daya digital secara bijak untuk mendukung proses pembelajaran.

Kutipan hasil wawancara juga menjelaskan bahwa:

Kalau soal itu memang saya selalu menonton video tersebut terlebih dahulu untuk memastikan isinya relevan dan sesuai dengan usia siswa. Setelah itu, saya mendownload video agar dapat memutarinya tanpa terganggu jaringan internet. Sebelum kelas, saya menyiapkan perangkat seperti laptop, proyektor, dan speaker. Saya juga menyusun beberapa pertanyaan atau aktivitas yang berhubungan dengan isi video, sehingga siswa dapat lebih fokus dan memahami isi pembelajaran.⁸¹

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa guru selalu meninjau video animasi terlebih dahulu sebelum digunakan dalam pembelajaran. Langkah tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa isi video relevan dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan usia siswa. Setelah itu, guru mendownload video agar dapat memutarinya tanpa terganggu oleh masalah jaringan internet selama proses pembelajaran. Sebelum kelas dimulai, guru mempersiapkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan speaker untuk memastikan kelancaran pemutaran video.

Guru juga menyusun beberapa pertanyaan atau aktivitas terkait isi video untuk membantu siswa tetap fokus dan memahami pembelajaran secara lebih mendalam. Pendekatan tersebut menunjukkan perencanaan yang matang dan perhatian guru terhadap kelancaran serta efektivitas proses pembelajaran berbasis video animasi.

Pertanyaan selanjutnya tentang apakah anda membuat sendiri video animasi tersebut atau menggunakan yang sudah tersedia, berikut hasil

⁸¹ Maharani Burhan, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 1*, Wawancara 22 November 2024

wawancara yang dilakukan:

Kalau selama ini tidak saya buat, jadi saya ambil video video pembelajaran dari internet atau youtube. Kebanyakan saya menggunakan video yang sudah ada, terutama dari platform seperti YouTube atau situs edukasi. Video-video ini biasanya memiliki animasi yang menarik dan konten yang sudah terstruktur dengan baik.⁸²

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru tidak membuat sendiri video animasi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Sebagai gantinya, guru memanfaatkan video pembelajaran yang sudah tersedia di internet, terutama dari platform seperti YouTube atau situs edukasi terpercaya. Guru cenderung memilih video-video tersebut karena umumnya memiliki animasi yang menarik dan konten yang sudah terstruktur dengan baik.

e. Media Menarik dan Relevan

Pendekatan ini menunjukkan efisiensi dalam penggunaan sumber daya yang ada, sekaligus memastikan kualitas materi yang disampaikan kepada siswa melalui media pembelajaran yang relevan dan menarik.

Informan lainnya juga menjelaskan bahwa:

Selain menghemat waktu, video yang tersedia biasanya sudah memenuhi standar kualitas, baik dari segi visual maupun isi. Saya tinggal memilih video yang relevan dan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran di kelas.

Informan lainnya menjelaskan bahwa penggunaan video animasi yang sudah tersedia di internet memiliki beberapa keunggulan. Selain menghemat

⁸² Hamka Taking, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5*, Wawancara 22 November 2024

waktu, video-video tersebut umumnya telah memenuhi standar kualitas, baik dari segi visual maupun isi. Guru hanya perlu memilih video yang relevan dengan materi pembelajaran dan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran di kelas. Pendekatan tersebut tidak hanya praktis, tetapi juga memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui video animasi menarik dan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Hal tersebut mencerminkan optimalisasi penggunaan sumber daya digital dalam pembelajaran yang efektif.

Informan menjelaskan bahwa:

Animasi yang saya buat biasanya untuk materi yang lebih spesifik atau jika saya ingin memasukkan pesan tambahan yang relevan dengan kebutuhan siswa di kelas.

Hasil wawancara menyebutkan bahwa pembuatan animasi sendiri dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih spesifik. Animasi ini biasanya digunakan ketika materi yang diajarkan membutuhkan penyesuaian atau jika guru ingin menyampaikan pesan tambahan yang relevan dengan kebutuhan siswa di kelas. Langkah tersebut menunjukkan fleksibilitas dan kreativitas guru dalam memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan konteks dan karakteristik siswa. Dengan demikian, animasi yang dibuat sendiri berfungsi sebagai pelengkap bagi materi yang tidak sepenuhnya terwakili oleh video yang tersedia secara online.

f. Integrasi Vidio animasi

Pertanyaan selanjutnya tentang bagaimana anda mengintegrasikan video animasi dengan materi PAI yang diajarkan, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Saya selalu memulai dengan menentukan tema atau kompetensi dasar yang ingin dicapai. Setelah itu, saya memilih video animasi yang relevan dengan tema tersebut. Sebagai contoh, jika saya mengajarkan tentang kisah Nabi Musa, saya menggunakan video animasi yang menceritakan perjalanan beliau. Video ini saya gunakan di awal pembelajaran sebagai pengantar untuk menarik perhatian siswa dan memberi gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari.⁸³

Hasil wawancara menunjukkan bahwa integrasi video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dilakukan dengan perencanaan yang terstruktur. Guru memulai dengan menentukan tema atau kompetensi dasar yang ingin dicapai. Berdasarkan tema tersebut, guru memilih video animasi yang relevan untuk mendukung pembelajaran. Sebagai contoh, ketika mengajarkan tentang kisah Nabi Musa, guru menggunakan video animasi yang menceritakan perjalanan beliau.

Video tersebut diputar di awal pembelajaran sebagai pengantar untuk menarik perhatian siswa sekaligus memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari. Pendekatan ini menunjukkan bagaimana video animasi dapat menjadi alat efektif untuk memotivasi siswa dan memperkenalkan konsep-konsep inti secara menarik sebelum pembahasan lebih mendalam.

Kutipan hasil wawancara menyebutkan bahwa:

⁸³ Maharani Burhan, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 1*, Wawancara 22 November 2024

Kalau Menurut saya pribadi itu saya melanjutkan dengan diskusi interaktif. Siswa saya minta untuk menceritakan kembali isi video dan menjelaskan pesan moral yang dapat diambil. Saya juga menyiapkan latihan atau tugas tertulis yang berkaitan dengan isi video agar siswa lebih memahami materi.⁸⁴

Hasil wawancara menunjukkan bahwa setelah memutar video animasi, guru melanjutkan dengan diskusi interaktif untuk memperdalam pemahaman siswa. Siswa diminta untuk menceritakan kembali isi video dan menjelaskan pesan moral yang dapat diambil dari video tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mengasah kemampuan siswa dalam memahami dan menginterpretasikan materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga menyiapkan latihan atau tugas tertulis yang berkaitan dengan isi video, sehingga siswa dapat lebih memahami materi dan memperkuat pemahaman mereka melalui aplikasi praktis. Pendekatan tersebut menunjukkan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran setelah menonton video animasi. pesan moral yang dapat diambil dari video tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mengasah kemampuan siswa dalam memahami dan menginterpretasikan materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga menyiapkan latihan atau tugas tertulis yang berkaitan dengan isi video, sehingga siswa dapat lebih memahami materi dan memperkuat pemahaman mereka melalui aplikasi praktis. Pendekatan tersebut menunjukkan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran setelah menonton video animasi

⁸⁴ Hamka Taking, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5*, Wawancara 22 November 2024

Kutipan hasil wawancara lainnya menjelaskan bahwa:

Biasanya video saya gunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan atau memperkuat materi tertentu. Dalam tahap pembelajaran lain, seperti eksplorasi atau penilaian, saya menggunakan media lain, seperti buku atau diskusi kelompok, agar variasi pembelajaran tetap ada.⁸⁵

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan video animasi sebagai alat bantu untuk menjelaskan atau memperkuat materi tertentu dalam pembelajaran. Namun, dalam tahap pembelajaran lainnya, seperti eksplorasi atau penilaian, guru juga memanfaatkan media lain, seperti buku atau diskusi kelompok, untuk memastikan adanya variasi dalam metode pembelajaran. Pendekatan tersebut mencerminkan upaya guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan beragam, sehingga siswa tidak hanya bergantung pada satu jenis media, melainkan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih holistik dan interaktif.

Hasil wawancara menjelaskan bahwa:

Setelah menonton video, saya selalu mengarahkan siswa untuk mengaitkan pesan dalam video dengan kehidupan mereka. Misalnya, setelah menonton video tentang kejujuran, saya bertanya bagaimana mereka bisa menerapkan nilai kejujuran di sekolah atau di rumah. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga belajar untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁸⁶

Hasil wawancara menjelaskan bahwa setelah menonton video, guru selalu mengarahkan siswa untuk mengaitkan pesan dalam video dengan kehidupan mereka. Misalnya, setelah menonton video tentang kejujuran, guru bertanya kepada siswa bagaimana mereka bisa menerapkan nilai

2024 ⁸⁵Muhammad Diah, guru Pendidikan Agama Islam Kelas 3, Wawancara 22 November

⁸⁶Hamka Taking, Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5, Wawancara 22 November 2024

kejujuran di sekolah atau di rumah. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi yang diajarkan, tetapi juga mengajarkan mereka untuk mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, guru berupaya untuk menjembatani antara pembelajaran di kelas dengan pengalaman nyata siswa, sehingga materi pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan aplikatif.

Pertanyaan selanjutnya tentang apa saja kendala yang anda hadapi dalam penerapan strategi *fun learning* berbasis video animasi, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Paling kalau menurutku itu kendala pertama adalah masalah teknis, seperti jaringan internet yang tidak stabil. Kadang-kadang saat hendak memutar video online, jaringan terputus sehingga saya harus mengandalkan video yang sudah diunduh sebelumnya. Selain itu, perangkat seperti proyektor itu juga kadang jadi kenadalanya.⁸⁷

Hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu kendala utama dalam penerapan strategi *fun learning* berbasis video animasi adalah masalah teknis, khususnya terkait dengan jaringan internet yang tidak stabil. Ketika hendak memutar video online, sering kali jaringan terputus, yang memaksa guru untuk mengandalkan video yang sudah diunduh sebelumnya.

g. Penggunaan LCD

Perangkat pendukung seperti proyektor juga kadang menjadi kendala, terutama jika ada masalah teknis atau gangguan pada perangkat tersebut. Kendala-kendala tersebut menunjukkan tantangan dalam memastikan kelancaran penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang memerlukan

⁸⁷ Muhammad Diah, guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5, Wawancara 22 November 2024

persiapan dan solusi cadangan agar proses belajar tetap berjalan efektif.

Informan lainnya menyebutkan bahwa:

Kalau kendalanya itu dari pemutaran video animasi saja, LCD atau suasana ruang kelas yang tidak kondusif.

Hasil wawancara menyebutkan bahwa kendala yang dihadapi dalam penerapan strategi *fun learning* berbasis video animasi lebih terfokus pada pemutaran video.

Masalah yang sering terjadi meliputi ketidaksempurnaan perangkat seperti LCD dan suasana ruang kelas yang tidak kondusif. Ketika LCD bermasalah atau ruang kelas terlalu bising, hal tersebut dapat mengganggu konsentrasi siswa dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Kendala-kendala tersebut menyoroti pentingnya kesiapan teknis dan pengelolaan lingkungan kelas yang mendukung agar proses pembelajaran berbasis video dapat berjalan lancar dan optimal.

Hasil wawancara juga menyebutkan bahwa:

Salah satu kendala utama adalah kurangnya waktu di kelas. Dengan jadwal pelajaran yang padat, saya sering merasa terbatas dalam memanfaatkan video animasi secara maksimal. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat konsentrasi yang sama, sehingga beberapa dari mereka tetap sulit memahami materi meskipun sudah dibantu dengan video.

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama yang dihadapi dalam penerapan strategi *fun learning* berbasis video animasi adalah kurangnya waktu di kelas. Dengan jadwal pelajaran yang padat, guru sering merasa terbatas dalam memanfaatkan video animasi secara maksimal, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Selain

itu, tidak semua siswa memiliki tingkat konsentrasi yang sama, sehingga meskipun video animasi digunakan untuk membantu pemahaman materi beberapa siswa tetap kesulitan. Kendala tersebut mendeskripsikan tantangan dalam menyeimbangkan durasi pembelajaran, variasi metode pengajaran, dan kebutuhan individu siswa agar pembelajaran dapat lebih efektif.

Informan juga menjelaskan bahwa:

Kendala lainnya adalah kualitas video. Tidak semua video yang tersedia di internet cocok untuk digunakan dalam pembelajaran, baik dari segi konten maupun nilai-nilai yang disampaikan. Kadang saya harus menghabiskan banyak waktu untuk mencari video yang sesuai.

Hasil wawancara menyebutkan bahwa kendala lainnya dalam penerapan strategi *fun learning* berbasis video animasi adalah kualitas video. Tidak semua video yang tersedia di internet cocok untuk digunakan dalam pembelajaran, baik dari segi konten maupun nilai-nilai yang disampaikan.

Guru seringkali harus menghabiskan banyak waktu untuk mencari video yang sesuai dengan materi pembelajaran dan nilai-nilai yang ingin disampaikan. Kendala ini menunjukkan pentingnya seleksi yang teliti terhadap sumber media pembelajaran agar video yang digunakan benar-benar relevan, berkualitas, dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pertanyaan selanjutnya tentang bagaimana respon siswa terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Kalau menurutku itu, Respon siswa sangat positif. Mereka terlihat lebih antusias dan bersemangat saat video animasi diputar. Biasanya siswa yang cenderung pasif pun mulai aktif bertanya atau memberikan

komentar terkait isi video. Video animasi membantu mereka lebih mudah memahami konsep abstrak, seperti kisah nabi atau nilai-nilai akhlak.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran sangat positif. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat saat video animasi diputar. Bahkan, siswa yang cenderung pasif pun mulai aktif bertanya atau memberikan komentar terkait isi video. Video animasi terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, seperti kisah nabi atau nilai-nilai akhlak, dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Informan juga menjelaskan bahwa:

Iya, ada perbedaan yang signifikan. Sebelum menggunakan video animasi, pembelajaran sering terasa monoton, terutama jika hanya berupa penjelasan lisan. Setelah menggunakan video, siswa lebih fokus dan terlibat, baik dalam diskusi maupun aktivitas kelompok.

Hasil wawancara menyebutkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran setelah menggunakan video animasi. Sebelum penggunaan video animasi, pembelajaran sering terasa monoton, terutama jika hanya mengandalkan penjelasan lisan. Namun, setelah video animasi digunakan, siswa menjadi lebih fokus dan terlibat, baik dalam diskusi maupun aktivitas kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi dapat mengubah dinamika pembelajaran, meningkatkan interaksi siswa, dan membuat materi pembelajaran lebih menarik serta mudah dipahami.

Informan lainnya menjelaskan bahwa:

Menurut saya, video animasi sangat efektif karena mampu menjelaskan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Siswa tidak hanya mendengar tetapi juga melihat, sehingga pengalaman belajar mereka lebih kaya dan mendalam.

Hasil wawancara menyebutkan bahwa video animasi sangat efektif karena mampu menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dengan menggunakan video animasi, siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat visualisasi materi, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih kaya dan mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi dapat memperkaya proses pembelajaran dengan menggabungkan elemen visual dan auditori, yang membantu siswa dalam memahami konsep dengan cara yang lebih menyeluruh. Adapun peserta didik menjelaskan bahwa:

Saya sangat suka! Belajarnya jadi lebih seru dan tidak membosankan. Kalau biasanya cuma mendengarkan cerita, sekarang kami bisa melihat gambarnya juga. Saya jadi lebih paham, apalagi kalau videonya lucu atau penuh warna.⁸⁸

Hasil wawancara dengan Peserta didik menjelaskan bahwa mereka sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan video animasi. Belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan, karena selain mendengarkan cerita, mereka juga bisa melihat gambarnya. Hal ini membantu mereka untuk lebih memahami materi, terutama ketika video tersebut lucu atau penuh warna. Respon ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, menjadikan proses pembelajaran lebih

⁸⁸ Bilqis, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

menyenangkan dan efektif.

Peserta didik menjelaskan bahwa:

Iya, sangat membantu. Misalnya, kalau belajar kisah nabi, saya lebih bisa membayangkan apa yang terjadi karena ada gambarnya. Jadi saya ingat lebih lama daripada hanya membaca di buku.⁸⁹

Hasil wawancara menyebutkan bahwa penggunaan video animasi sangat membantu, terutama saat belajar kisah nabi. Dengan adanya gambar dalam video, mereka dapat lebih mudah membayangkan apa yang terjadi dalam cerita, sehingga membuat materi lebih mudah diingat dibandingkan hanya membaca dari buku. Respon ini menunjukkan bahwa visualisasi melalui video animasi dapat memperkuat daya ingat siswa dan membantu mereka memahami serta mengingat informasi dengan lebih baik.

Peserta didik menjelaskan bahwa:

Bagian ceritanya. Kadang videonya seperti kartun, jadi terasa seperti sedang menonton film, bukan belajar. Itu yang bikin saya lebih semangat ikut pelajaran.⁹⁰

Hasil wawancara dengan peserta didik menjelaskan bahwa bagian cerita dalam video animasi sangat menarik karena terkadang videonya seperti kartun, sehingga mereka merasa seperti sedang menonton film, bukan hanya belajar. Hal ini yang membuat mereka lebih semangat mengikuti pelajaran. Respon ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen hiburan seperti kartun dalam video animasi dapat meningkatkan antusiasme siswa, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

⁸⁹ Kasih, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

⁹⁰ Amel, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

Pertanyaan selanjutnya tentang apakah strategi ini berpengaruh pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI, Bagaimana anda mengukurnya, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Ya, strategi ini sangat berpengaruh. Saya melihat siswa lebih cepat memahami materi ketika menggunakan video animasi dibandingkan dengan metode konvensional. Visualisasi yang menarik membantu mereka mengingat konsep lebih baik dan memahami isi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan.⁹¹

Hasil wawancara menunjukkan bahwa strategi *fun learning* berbasis video animasi sangat berpengaruh pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Informan menjelaskan bahwa siswa lebih cepat memahami materi ketika menggunakan video animasi dibandingkan dengan metode konvensional. Visualisasi yang menarik dalam video animasi membantu siswa mengingat konsep dengan lebih baik dan memahami isi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Peningkatan pemahaman ini dapat diukur melalui observasi terhadap partisipasi siswa yang lebih aktif dan keterlibatan mereka dalam diskusi atau tugas setelah menggunakan video animasi.

Kutipan hasil wawancara menjelaskan bahwa:

Saya mengukur pemahaman siswa melalui beberapa cara. Pertama, saya memberikan pertanyaan lisan setelah video diputar untuk melihat sejauh mana mereka memahami isi video. Kedua, saya menggunakan lembar kerja siswa (LKS) atau tugas tertulis untuk mengevaluasi pengetahuan mereka tentang materi. Ketiga, saya juga memperhatikan partisipasi mereka dalam diskusi kelompok. Biasanya, siswa yang aktif menjawab atau bertanya menunjukkan bahwa mereka sudah memahami materi dengan baik.⁹²

⁹¹ Hamka Taking, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5*, Wawancara 22 November 2024

⁹² Muhammad Diah, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 3*, Wawancara 22 November 2024

Kutipan hasil wawancara menjelaskan bahwa informan mengukur pemahaman siswa melalui beberapa cara. Pertama, dia memberikan pertanyaan lisan setelah video diputar untuk mengevaluasi sejauh mana siswa memahami isi video. Kedua, informan menggunakan lembar kerja siswa (LKS) atau tugas tertulis untuk mengukur pengetahuan mereka tentang materi yang telah diajarkan. Ketiga, dia juga memperhatikan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, di mana siswa yang aktif menjawab atau bertanya biasanya menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara menyeluruh dan memastikan efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan. Pertanyaan selanjutnya tentang apakah siswa merasakan *fun learning* selama menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Tentu saja. Dengan video animasi, siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami materi, terutama konsep yang membutuhkan gambaran visual, seperti kisah nabi atau tata cara ibadah. Saya perhatikan bahwa siswa lebih cepat menangkap inti dari materi yang disampaikan melalui video.⁹³

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasakan *fun learning* selama menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran. Informan menjelaskan bahwa dengan video animasi, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami materi, terutama konsep-konsep yang membutuhkan gambaran visual, seperti kisah nabi atau tata cara

⁹³ Hamka Taking, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5*, Wawancara 22 November 2024

ibadah. Dia juga mengamati bahwa siswa lebih cepat menangkap inti dari materi yang disampaikan melalui video. Hal ini menegaskan bahwa video animasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih visual dan menarik.

Informan lainnya menjelaskan bahwa:

Saya biasanya mengukur pemahaman siswa dengan dua cara. Pertama, melalui kuis singkat setelah sesi pembelajaran. Saya memberikan pertanyaan yang berkaitan langsung dengan isi video dan materi yang diajarkan. Kedua, melalui observasi saat proses pembelajaran, seperti melihat apakah siswa dapat menjelaskan kembali isi video atau mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.⁹⁴

Informan lainnya menjelaskan bahwa dia mengukur pemahaman siswa dengan dua cara. Pertama, melalui kuis singkat setelah sesi pembelajaran, di mana dia memberikan pertanyaan yang berkaitan langsung dengan isi video dan materi yang diajarkan. Kedua, dia melakukan observasi selama proses pembelajaran, dengan memperhatikan apakah siswa dapat menjelaskan kembali isi video atau mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menilai pemahaman siswa secara langsung dan memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat diterapkan dalam konteks kehidupan mereka.

Pertanyaan selanjutnya tentang bagaimana cara anda memastikan siswa tetap fokus selama pemutaran video animasi, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Sebelum video diputar, saya memberikan penjelasan singkat tentang apa yang harus mereka perhatikan dalam video tersebut. Saya juga

⁹⁴ Muhammad Diah, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 3*, Wawancara 22 November 2024

memberikan tugas kecil, seperti mencatat poin penting atau menjawab pertanyaan terkait isi video. Dengan cara ini, siswa merasa memiliki tanggung jawab untuk memperhatikan isi video.⁹⁵

Hasil wawancara menunjukkan bahwa informan memastikan siswa tetap fokus selama pemutaran video animasi dengan memberikan penjelasan singkat sebelum video diputar. Dia memberitahukan siswa apa yang harus mereka perhatikan dalam video tersebut. Selain itu, informan memberikan tugas kecil, seperti mencatat poin penting atau menjawab pertanyaan terkait isi video.

Dengan cara ini, siswa merasa memiliki tanggung jawab untuk memperhatikan isi video, yang membantu menjaga fokus mereka selama proses pembelajaran.

Informan lainnya menjelaskan bahwa:

Jika saya melihat siswa mulai kehilangan fokus, saya biasanya berhenti sebentar dan memberikan pertanyaan spontan terkait bagian video yang sedang diputar. Cara ini efektif untuk menarik perhatian mereka kembali. Selain itu, saya juga memilih video yang tidak terlalu panjang agar siswa tidak mudah bosan.⁹⁶

Informan lainnya menjelaskan bahwa jika dia melihat siswa mulai kehilangan fokus, dia biasanya berhenti sebentar dan memberikan pertanyaan spontan terkait bagian video yang sedang diputar. Cara ini terbukti efektif untuk menarik perhatian siswa kembali. Selain itu, informan juga memilih video yang tidak terlalu panjang agar siswa tidak mudah bosan, sehingga dapat menjaga keterlibatan dan fokus mereka sepanjang sesi pembelajaran.

⁹⁵ Maharani Burhan, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 1*, Wawancara 22 November

⁹⁶ Muhammad Diah, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 3*, Wawancara 22 November

Pertanyaan selanjutnya tentang seberapa efektif video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare dalam membuat *fun learning* dalam kelas, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Kalau selama ini memang saya melihat ini Video animasi sangat efektif dalam menciptakan suasana *fun learning* di kelas. Siswa lebih tertarik dan semangat belajar, terutama dengan visualisasi yang menarik dan cerita yang mudah dipahami. Saya melihat adanya perubahan positif dalam partisipasi siswa; mereka lebih aktif berdiskusi dan menyampaikan pendapat setelah menonton video. Pembelajaran tidak lagi terasa monoton atau membosankan.⁹⁷

Hasil wawancara menunjukkan bahwa video animasi sangat efektif dalam menciptakan suasana *fun learning* di kelas. Informan menjelaskan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan semangat belajar, terutama karena visualisasi yang menarik dan cerita yang mudah dipahami. Dia juga mengamati adanya perubahan positif dalam partisipasi siswa, di mana mereka lebih aktif berdiskusi dan menyampaikan pendapat setelah menonton video. Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak terasa monoton atau membosankan, yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

2. Strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.

Hasil wawancara menjelaskan bahwa strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare. Berdasarkan hasil kutipan wawancara dengan guru yang menjelaskan bahwa:

Kalau selama ini memang yang dilakukan itu cukup efektif karena peserta didik sangat merasa ada perubahannya, bagaimana mereka

⁹⁷ Hamka Taking, Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5, Wawancara 22 November 2024

merasakan aktif belajar dan juga lebih dominan belajarnya dari pada sebelumnya.⁹⁸

Hasil wawancara menunjukkan bahwa strategi guru dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare terbukti efektif. Guru menjelaskan bahwa peserta didik merasa ada perubahan signifikan dalam cara mereka belajar. Mereka merasakan peningkatan dalam keaktifan selama pembelajaran, dengan kecenderungan lebih dominan dalam berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan belajar dibandingkan dengan sebelumnya.

Hal tersebut menandakan bahwa penggunaan video animasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Informan juga menjelaskan bahwa:

Saya sangat percaya bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran PAI sangat efektif. Dengan video animasi, siswa dapat memahami materi dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan. Video animasi dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak secara lebih jelas, yang membuat siswa lebih mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan menarik, yang secara langsung meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁹⁹

Informan menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran PAI sangat efektif. Menurutnya, video animasi membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan. Video animasi dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak secara lebih

⁹⁸ Maharani Burhan, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 1*, Wawancara 22 November 2024

⁹⁹ Hamka Taking, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 5*, Wawancara 22 November 2024

jelas, sehingga siswa lebih mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan menarik, yang secara langsung meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya membantu dalam pemahaman materi, tetapi juga menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

Hasil wawancara lainnya menjelaskan bahwa:

Strategi ini efektif karena video animasi membantu siswa untuk lebih fokus pada materi yang diajarkan. Mereka bisa melihat langsung contoh dari apa yang dipelajari, baik itu cerita tentang nabi, nilai-nilai agama, atau konsep-konsep moral. Selain itu, video animasi membuat pembelajaran tidak membosankan. Siswa jadi lebih antusias mengikuti pelajaran karena mereka merasa belajar sambil bermain. Saya juga memanfaatkan video untuk mendalami topik-topik yang sulit dijelaskan dengan cara konvensional.¹⁰⁰

Hasil wawancara lainnya menjelaskan bahwa strategi penggunaan video animasi dalam pembelajaran PAI sangat efektif. Video animasi membantu siswa untuk lebih fokus pada materi yang diajarkan, karena mereka dapat melihat contoh konkret dari apa yang dipelajari, seperti cerita nabi, nilai-nilai agama, atau konsep-konsep moral. Selain itu, video animasi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih antusias mengikuti pelajaran. Mereka merasa seolah-olah belajar sambil bermain. Guru juga memanfaatkan video untuk mendalami topik-topik yang sulit dijelaskan dengan metode konvensional, menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa.

¹⁰⁰ Muhammad Diah, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 3*, Wawancara 22 November

Pertanyaan pertama tentang apakah kamu senang saat belajar PAI dengan menggunakan video animasi, berikut hasil wawancara yang dilakukan kepada peserta didik:

Iya, saya senang sekali belajar PAI dengan video animasi. Video animasi membuat pembelajaran lebih seru dan tidak membosankan. Gambar- gambar dan cerita yang ada di video membantu saya lebih mudah mengerti materi. Kadang-kadang, saya malah merasa seperti menonton film, tapi tetap belajar.¹⁰¹

Hasil wawancara dengan peserta didik mengungkapkan bahwa mereka sangat senang belajar PAI dengan menggunakan video animasi. Menurut mereka, video animasi membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Gambar-gambar dan cerita dalam video membantu mereka lebih mudah memahami materi. Mereka bahkan merasa seolah-olah sedang

Peserta didik lainnya menjelaskan bahwa:

Tentu saja, saya suka! Belajar lewat video animasi itu menyenangkan. Selain bisa melihat gambar yang menarik, Saya jadi lebih semangat dan tidak merasa bosan.¹⁰²

Hasil wawancara menyebutkan bahwa Peserta didik lainnya juga menyatakan bahwa mereka sangat menyukai pembelajaran PAI dengan menggunakan video animasi. Mereka merasa bahwa belajar lewat video animasi itu menyenangkan karena selain dapat melihat gambar yang menarik, materi juga lebih mudah diingat. Video animasi dianggap mampu menjelaskan pelajaran dengan cara yang lebih hidup dan jelas, yang membuat mereka lebih semangat dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Pertanyaan selanjutnya tentang apakah video animasi membantu kamu

¹⁰¹ Maharani Burhan, *Guru Pendidikan Agama Islam Kelas 1*, Wawancara 22 November 2024

¹⁰² Keisya, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

lebih mudah memahami pelajaran PAI, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Iya, video animasi sangat membantu saya untuk memahami pelajaran PAI. Kadang-kadang materi yang diajarkan dengan cara biasa agak sulit dimengerti, tapi setelah melihat video animasi, saya bisa lebih mudah memahami cerita atau konsep yang diajarkan, seperti kisah nabi atau ajaran agama. Animasi yang menarik membuat saya lebih fokus dan jelas menangkap pelajaran.¹⁰³

Peserta didik menjelaskan bahwa video animasi sangat membantu mereka dalam memahami pelajaran PAI. Mereka merasa bahwa materi yang diajarkan dengan cara biasa terkadang sulit dimengerti, namun setelah menonton video animasi, mereka dapat lebih mudah memahami cerita atau konsep yang diajarkan, seperti kisah nabi atau ajaran agama. Animasi yang menarik membuat mereka lebih fokus dan jelas dalam menangkap pelajaran.

Kutipan informasi juga dijelaskan bahwa:

Sangat membantu! Dengan video animasi, saya bisa melihat langsung visualisasi dari cerita yang diajarkan. Misalnya, dalam pembelajaran tentang sejarah Islam atau ajaran moral, saya bisa melihat gambarnya dan mendengarnya sekaligus, jadi lebih mudah mengingat dan memahami apa yang diajarkan.¹⁰⁴

Hasil wawancara menyebutkan bahwa peserta didik menjelaskan bahwa video animasi sangat membantu dalam pembelajaran PAI karena mereka dapat melihat visualisasi langsung dari cerita atau materi yang diajarkan. Sebagai contoh, dalam pembelajaran tentang sejarah Islam atau ajaran moral, mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga

¹⁰³ Mutia, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

¹⁰⁴ Kasih, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

dapat melihat gambar atau animasi yang memperjelas materi tersebut. Dengan kombinasi antara visualisasi dan suara, mereka merasa lebih mudah mengingat dan memahami apa yang diajarkan, karena video animasi membuat materi menjadi lebih hidup dan menarik.

Pertanyaan selanjutnya tentang bagian dari pelajaran mana yang paling menarik saat ditampilkan dengan video animasi, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Saya paling suka bagian yang seperti menonton kisah-kisah nabi. Video animasi membuat cerita tentang nabi-nabi seperti Nabi Muhammad SAW dan kisah-kisah perjuangan mereka menjadi lebih hidup dan menarik. Gambar-gambar dan animasi yang ada membuat saya merasa seolah-olah berada di dalam cerita itu, dan itu membuat saya lebih tertarik dan mudah mengingatnya.¹⁰⁵

Hasil wawancara menyebutkan bahwa bagian pelajaran yang paling menarik saat ditampilkan dengan video animasi adalah kisah-kisah nabi. Mereka merasa bahwa video animasi membuat cerita tentang nabi-nabi, seperti Nabi Muhammad SAW dan perjuangan mereka, menjadi lebih hidup dan menarik. Gambar-gambar dan animasi yang ada dalam video membuat mereka merasa seolah-olah berada di dalam cerita tersebut, yang membuat mereka lebih tertarik dan mudah mengingat materi yang diajarkan.

Hasil wawancara juga menjelaskan bahwa:

Bagian yang paling menarik bagi saya adalah materi tentang akhlak dan perilaku yang baik. Video animasi menjelaskan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Saya bisa melihat bagaimana cara-cara baik yang diajarkan dalam Islam diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Itu membuat saya lebih tertarik untuk mempraktikkannya.¹⁰⁶

¹⁰⁵ Keisya, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

¹⁰⁶ Mutia, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

Hasil wawancara menyebutkan bahwa bagian yang paling menarik bagi mereka adalah materi tentang akhlak dan perilaku yang baik. Video animasi menjelaskan konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Mereka merasa dapat melihat bagaimana ajaran-ajaran Islam tentang cara-cara baik diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut membuat mereka lebih tertarik untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka.

Pertanyaan selanjutnya tentang apakah kamu merasa lebih tertarik mengikuti pelajaran PAI dengan cara ini daripada cara biasa, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Iya, saya merasa lebih tertarik dengan cara ini. Belajar menggunakan video animasi jauh lebih seru daripada hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Dengan video, saya bisa melihat cerita dan materi lebih jelas, jadi saya lebih fokus dan tidak cepat bosan. Kalau hanya belajar secara biasa, kadang saya merasa pelajaran jadi monoton dan kurang menarik.¹⁰⁷

Hasil wawancara menyebutkan bahwa mereka merasa lebih tertarik mengikuti pelajaran PAI dengan menggunakan video animasi daripada cara biasa. Belajar melalui video animasi dirasa jauh lebih seru karena mereka bisa melihat cerita dan materi dengan lebih jelas. Penjelasan tersebut membuat mereka lebih fokus dan tidak cepat bosan. Sebaliknya, jika hanya mendengarkan penjelasan guru saja, pelajaran terasa monoton dan kurang menarik.

Hasil wawancara menyebutkan bahwa:

Tentu saja, saya lebih tertarik dengan cara ini. Video animasi

¹⁰⁷ Bilqis, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

membuat saya lebih semangat mengikuti pelajaran. Cerita yang disampaikan lewat video jadi lebih hidup, dan saya lebih mudah mengingat pelajaran. Kalau hanya dengan cara biasa, saya merasa kurang tertarik, karena tidak ada visualisasi yang membuat pelajaran jadi lebih menarik.¹⁰⁸

Hasil wawancara menyebutkan bahwa mereka lebih tertarik dengan cara pembelajaran menggunakan video animasi. Video animasi membuat mereka lebih semangat mengikuti pelajaran karena cerita yang disampaikan menjadi lebih hidup, sehingga mereka lebih mudah mengingat materi. Mereka merasa cara biasa, yang tidak memiliki visualisasi menarik, membuat pelajaran kurang menarik dan kurang memotivasi.

B. Pembahasan

1. Strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.

Pembahasan penelitian menjelaskan bahwa Strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 3 Parepare dilakukan dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur. Berdasarkan hasil wawancara, strategi ini terbagi menjadi tiga tahap utama, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru memilih video animasi yang relevan dengan tema pelajaran, seperti cerita nabi, kisah akhlak, atau tata cara ibadah. Pemilihan video juga mempertimbangkan durasi yang tidak terlalu panjang, agar mudah dipahami dan tidak membosankan bagi siswa. Hal tersebut menunjukkan perhatian guru terhadap kebutuhan dan kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran, serta upaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan melalui media

¹⁰⁸ Amel, *Peserta Didik SDN 3 Parepare*, Wawancara 25 November 2024

yang menarik.

Pada tahap pelaksanaan, guru memulai dengan memberikan pengantar singkat untuk menjelaskan tujuan dan konteks video animasi yang akan ditonton, sehingga siswa memahami apa yang akan mereka pelajari. Selama pemutaran video, guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan bagian-bagian penting yang relevan dengan tema pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan pertanyaan interaktif selama atau setelah pemutaran video untuk menjaga keterlibatan siswa dan memastikan mereka tetap fokus. Strategi tersebut mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dengan cara mendiskusikan isi video bersama siswa. Guru meminta siswa untuk menyebutkan pesan moral yang mereka dapatkan atau menjawab pertanyaan terkait materi dalam video. Selain itu, guru juga meminta siswa untuk menggambar atau menulis hal yang paling mereka sukai dari video tersebut. Pendekatan tersebut tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan kreativitas dan pemikiran mereka. Evaluasi berperan penting dalam memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif.

Dalam memilih dan menyiapkan video animasi, guru mempertimbangkan beberapa hal penting. Video yang dipilih harus sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diajarkan, seperti kisah nabi, akhlak terpuji, atau tata cara ibadah. Durasi video harus singkat, maksimal 10 menit, agar siswa tidak merasa bosan. Selain itu, video harus menarik, baik dari segi warna, suara, dan penyampaiannya, serta bebas dari konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, strategi

pembelajaran berbasis video animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Pembahasan penelitian mengimplementasikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis video animasi di SDN 3 Parepare, guru menerapkan pendekatan yang sistematis untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Guru memilih video animasi yang relevan dengan kompetensi dasar yang akan diajarkan, seperti kisah nabi, akhlak terpuji, atau tata cara ibadah. Durasi video dibatasi maksimal 10 menit untuk menjaga fokus siswa dan mencegah kebosanan. Selain itu, video yang dipilih harus memiliki daya tarik visual dan audio yang baik, dengan penggunaan warna, suara, dan penyampaian yang menarik. Guru juga memastikan bahwa video tersebut bebas dari konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam, yang menunjukkan pentingnya selektivitas dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Pembahasan penelitian merujuk dalam mencari video animasi yang tepat, guru memanfaatkan sumber-sumber terpercaya seperti YouTube dengan kata kunci yang spesifik, seperti "kisah nabi untuk anak-anak" atau "akhlak Islami animasi," serta situs pembelajaran Islam yang menyediakan konten berkualitas. Sebelum digunakan, guru selalu menonton video terlebih dahulu untuk memastikan kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan dan memastikan video tersebut sesuai dengan usia siswa. Selain itu, guru mengunduh video agar pemutaran dapat berlangsung lancar tanpa gangguan jaringan internet. Untuk mendukung kelancaran pembelajaran, guru juga mempersiapkan perangkat seperti laptop, proyektor, dan speaker, serta merencanakan beberapa pertanyaan atau aktivitas yang berkaitan

dengan isi video.

Meskipun sebagian besar video animasi yang digunakan berasal dari sumber yang sudah tersedia di internet, guru juga membuat animasi sendiri untuk materi yang lebih spesifik atau jika ingin menyampaikan pesan tambahan yang relevan dengan kebutuhan siswa di kelas. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi dan memastikan bahwa video animasi yang digunakan sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran.

Integrasi video animasi dengan materi PAI dilakukan dengan merencanakan tema atau kompetensi dasar terlebih dahulu. Misalnya, ketika mengajarkan tentang kisah Nabi Musa, guru memilih video animasi yang menggambarkan perjalanan Nabi Musa. Video ini diputar di awal pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dibahas. Dengan demikian, video animasi berfungsi sebagai pengantar yang efektif, memotivasi siswa, dan membantu mereka memahami konsep-konsep inti secara menarik. Pendekatan ini menunjukkan bagaimana video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Setelah memutar video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru melanjutkan dengan diskusi interaktif untuk memperdalam pemahaman siswa. Dalam diskusi ini, siswa diminta untuk menceritakan kembali isi video dan menjelaskan pesan moral yang dapat diambil. Pendekatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam memahami, menginterpretasikan, dan mengaplikasikan materi yang telah dipelajari. Guru juga menyiapkan latihan atau tugas tertulis yang berkaitan dengan isi video, untuk membantu siswa lebih memahami materi dan memperkuat pemahaman mereka melalui aplikasi praktis.

Guru menggunakan video animasi sebagai alat bantu untuk memperkuat materi tertentu dalam pembelajaran. Namun, dalam tahap pembelajaran lainnya seperti eksplorasi atau penilaian, guru juga mengintegrasikan media lain seperti buku atau diskusi kelompok untuk memastikan variasi dalam metode pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih holistik dan tidak hanya bergantung pada satu jenis media, tetapi juga bisa memanfaatkan berbagai sumber dalam pembelajaran.

Guru juga berusaha mengaitkan pesan dari video animasi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya, setelah menonton video tentang kejujuran, guru mengarahkan siswa untuk memikirkan bagaimana mereka dapat menerapkan nilai kejujuran di sekolah atau rumah. Ini bertujuan untuk membuat pembelajaran tidak hanya teoritis, tetapi juga aplikatif, membantu siswa mengamalkan nilai-nilai yang mereka pelajari dalam kehidupan nyata.

Penerapan strategi pembelajaran ini, guru menghadapi beberapa kendala teknis. Salah satu masalah utama adalah jaringan internet yang tidak stabil, yang sering kali mengganggu pemutaran video online. Ketika jaringan terputus, guru harus mengandalkan video yang sudah diunduh sebelumnya untuk memastikan kelancaran pembelajaran. Selain itu, masalah teknis pada perangkat seperti proyektor juga menjadi kendala, yang terkadang memengaruhi kelancaran proses pembelajaran berbasis video. Kendala-kendala ini menunjukkan pentingnya persiapan dan solusi cadangan agar pembelajaran berbasis teknologi tetap dapat berjalan efektif.

Kendala utama dalam penerapan strategi *fun learning* berbasis video animasi berfokus pada pemutaran video dan kualitas perangkat. Masalah teknis, seperti ketidaksempurnaan perangkat seperti LCD dan kondisi ruang

kelas yang tidak kondusif, seperti kebisingan, dapat mengganggu konsentrasi siswa dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Kendala ini mendeskripsikan pentingnya kesiapan teknis serta pengelolaan lingkungan kelas yang mendukung agar pembelajaran berbasis video animasi dapat berjalan lancar.

Selain itu kurangnya waktu di kelas menjadi kendala lainnya, terutama dengan jadwal pelajaran yang padat. Guru merasa terbatas dalam memanfaatkan video animasi secara maksimal, yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Di samping itu, tidak semua siswa memiliki tingkat konsentrasi yang sama, sehingga meskipun video animasi digunakan untuk membantu pemahaman, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kendala lain yang dihadapi adalah kualitas video. Tidak semua video yang tersedia di internet sesuai dengan materi pembelajaran dan nilai-nilai yang ingin disampaikan. Guru sering menghabiskan banyak waktu untuk mencari video yang tepat, yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Hal ini menunjukkan pentingnya seleksi yang cermat terhadap video yang digunakan dalam pembelajaran.

Respon siswa terhadap penggunaan video animasi sangat positif. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat saat video diputar. Bahkan siswa yang cenderung pasif mulai aktif bertanya atau memberikan komentar terkait isi video. Video animasi membantu siswa memahami konsep abstrak, seperti kisah nabi atau nilai-nilai akhlak, dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Perubahan signifikan juga terlihat dalam dinamika pembelajaran. Sebelum penggunaan video animasi, pembelajaran sering kali terasa monoton, terutama jika hanya mengandalkan penjelasan lisan. Namun, setelah menggunakan video animasi, siswa menjadi lebih fokus dan terlibat

dalam diskusi maupun aktivitas kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa video animasi dapat mengubah dinamika pembelajaran, meningkatkan interaksi siswa, serta membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Video animasi sangat efektif dalam pembelajaran, baik dari segi cara penyampaian materi maupun dampaknya terhadap pengalaman belajar siswa. Menurut informan, video animasi sangat efektif karena mampu menjelaskan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dengan menggabungkan elemen visual dan auditori, video animasi membuat pengalaman belajar lebih kaya dan mendalam. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat visualisasi materi, yang membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih menyeluruh.

Peserta didik juga memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Mereka merasa belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan karena selain mendengarkan cerita, mereka juga bisa melihat gambarnya. Siswa lebih mudah memahami materi, terutama jika video tersebut lucu atau penuh warna. Video animasi membantu mereka mengingat materi lebih lama, terutama dalam pembelajaran seperti kisah nabi, karena visualisasi dalam video membuat mereka lebih mudah membayangkan apa yang terjadi dalam cerita.

Siswa juga merasa lebih semangat mengikuti pelajaran karena elemen cerita dalam video animasi, yang terkadang seperti kartun. Mereka merasa seolah-olah sedang menonton film, bukan hanya belajar. Hal ini meningkatkan antusiasme mereka untuk aktif dalam pelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan video animasi terbukti memperkaya pengalaman

belajar, meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa video animasi memiliki dampak yang sangat positif dalam menciptakan suasana *fun learning* dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama di SDN 3 Parepare. Berbagai pendekatan digunakan oleh guru untuk memastikan bahwa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan tetap fokus selama proses pemutaran video animasi.

Beberapa cara yang digunakan oleh guru untuk mengukur pemahaman siswa antara lain melalui pertanyaan lisan, kuis singkat, lembar kerja siswa (LKS), dan observasi selama diskusi kelompok. Guru memperhatikan partisipasi siswa, seperti kemampuan mereka dalam menjelaskan materi atau mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sebagai indikator pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dalam hal menjaga fokus siswa selama pemutaran video animasi, guru memberi penjelasan singkat tentang hal-hal yang harus diperhatikan siswa dalam video dan memberikan tugas kecil, seperti mencatat poin penting atau menjawab pertanyaan terkait video. Jika siswa mulai kehilangan fokus, guru juga memberikan pertanyaan spontan untuk menarik perhatian mereka kembali, serta memilih video yang durasinya tidak terlalu panjang agar siswa tidak bosan.

Video animasi terbukti efektif dalam menciptakan suasana *fun learning*. Siswa lebih tertarik dan semangat belajar karena visualisasi yang menarik dan cerita yang mudah dipahami. Partisipasi siswa dalam diskusi kelas meningkat, mereka lebih aktif menyampaikan pendapat dan berdiskusi setelah menonton video. Pembelajaran yang awalnya terasa monoton kini menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Relevansi penjelasan tersebut sejalan dengan teori tentang pembelajaran yang merujuk pada *fun learning* bahwa metode *fun learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikan pada proses pembelajaran. Metode ini juga dapat diartikan sebagai cara atau alat yang dipakai untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang nyaman sehingga dapat menciptakan keinginan untuk belajar bagi peserta didik.¹⁰⁹ Selain itu, juga dapat diartikan bahwa *fun learning* ialah aktivitas pendidik untuk dapat menciptakan suasana yang hangat sekaligus menyenangkan di dalam pembelajaran, sebab melalui suasana tersebut apapun yang diajarkan akan mudah diterima sehingga peserta didik akan dengan mudah untuk melakukan sebuah perubahan.

Penerapan *fun learning* dalam proses pembelajaran adalah pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak sekadar bersenang-senang atau *hurah-hurah*, tetapi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Konsep ini mengedepankan pentingnya proses yang interaktif, menghibur, dan menarik agar siswa tetap semangat dan fokus dalam mengikuti materi yang diajarkan.

Pembelajaran *fun learning*, Pendekatan Non-Klasikal dalam *Fun Learning* Metode *fun learning* juga mendorong interaksi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik. Dalam pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya terjadi secara klasikal, di mana guru berbicara dan siswa mendengarkan. Sebaliknya, siswa terlibat aktif dalam proses belajar melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan. Ini menciptakan kedekatan antara

¹⁰⁹ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), h.98

guru dan siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman materi karena siswa merasa lebih dekat dengan pengajaran yang diberikan.

2. Strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare.

Pembahasan penelitian menjelaskan bahwa Pembahasan penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 3 Parepare terbukti sangat efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, penggunaan video animasi telah berhasil membawa perubahan signifikan dalam cara siswa belajar. Siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam berpartisipasi, dan mereka merasa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa video animasi tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik. Visualisasi yang jelas dari konsep-konsep abstrak, seperti kisah nabi dan ajaran agama, membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Hal ini sesuai dengan pengamatan bahwa video animasi mampu menggambarkan materi dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih fokus pada pembelajaran.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran PAI diakui efektif dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan tidak bosan ketika pembelajaran dilakukan dengan video animasi. Mereka menganggap video animasi membuat materi lebih hidup

dan jelas, mempermudah pemahaman, serta meningkatkan semangat belajar. Khususnya dalam pelajaran tentang kisah nabi dan akhlak, video animasi dianggap sangat menarik karena memberikan visualisasi yang memudahkan mereka memahami cerita dan nilai-nilai yang diajarkan.

Strategi penggunaan video animasi tidak hanya berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Hal ini mengindikasikan bahwa video animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare, membuat pelajaran tidak hanya lebih menarik tetapi juga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Relevansi penjelasan tersebut sejalan dengan teori J.R. David, strategi pembelajaran adalah *"a plan, method or series of activities designed to achieve a particular educational goal."* Ini sejalan dengan pengertian strategi guru yang mengacu pada perencanaan yang matang dalam memilih metode yang sesuai agar tujuan pendidikan tercapai. Strategi yang dimaksud bukan hanya perencanaan umum, tetapi mencakup serangkaian kegiatan yang akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹¹⁰

Teori tersebut berfokus pada pengakuan terhadap siswa sebagai individu yang memiliki kebutuhan, minat, dan potensi yang berbeda. Pendekatan humanistik yang disebutkan dalam penjelasan di atas

¹¹⁰ Ahmad, *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019)

menganggap siswa bukan sekadar objek yang menerima informasi, tetapi sebagai subjek yang terlibat aktif dalam proses belajar. Dalam konteks strategi guru, pendekatan ini sangat penting karena strategi yang diterapkan harus menghormati keunikan dan kebutuhan setiap siswa, serta memberi ruang bagi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran secara lebih personal dan efektif.

Relevansi salah satu konsep yang muncul dalam penjelasan adalah perlunya guru untuk memvariasikan metode mengajar agar suasana pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya fleksibilitas dalam memilih dan mengadaptasi metode berdasarkan karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai. Misalnya, dalam pengajaran PAI di SDN 3 Parepare yang melibatkan video animasi, guru menggunakan metode yang interaktif dan visual agar siswa lebih mudah memahami materi dan merasa lebih tertarik.

Strategi guru dalam mengimplementasikan fun learning berbasis video animasi di SDN 3 Parepare dapat dikaitkan dengan indikator strategi guru dalam pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan ilmiah. Pertama, dalam hal kreativitas dalam perencanaan pembelajaran, guru merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan menggunakan media animasi, serta menggabungkan elemen humor, pujian, dan aktivitas yang menyenangkan.

Penjelasan tersebut juga sejalan dengan kemampuan guru untuk

memilih metode yang sesuai untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Kedua, dalam kemampuan mengelola kelas, guru berhasil menciptakan suasana kelas yang hangat dan partisipatif, di mana siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan materi melalui metode diskusi dan evaluasi menyenangkan, yang menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman. Ketiga, dalam evaluasi dan refleksi, guru menerapkan evaluasi yang menyenangkan seperti LKS dan tes lisan untuk mengukur pemahaman siswa, serta melakukan refleksi untuk menilai efektivitas penggunaan video animasi dan metode fun learning, sehingga dapat menyesuaikan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian ini yaitu:

1. Strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare melalui tahapan perencanaan media animasi, pelaksanaan pembelajaran dengan strategi pembelajaran berbasis *Fun* (menyenangkan) dengan menggabungkan elemen humor, pujian, dan aktivitas yang menyenangkan untuk menciptakan suasana kelas yang hangat dan partisipatif menggunakan metode diskusi serta evaluasi belajar secara menyenangkan menggunakan LKS dan tes secara lisan kepada peserta didik.
2. Strategi yang diterapkan oleh guru terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa. Penggunaan video animasi mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman materi dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan. Pembelajaran yang didesain dengan elemen *fun learning* berbasis video animasi juga meningkatkan partisipasi siswa, memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam proses belajar, serta membuat suasana kelas lebih dinamis dan interaktif sehingga metode tersebut berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Implikasi

Implikasi penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini memberikan wawasan penting bagi guru dalam mengimplementasikan metode *fun learning* berbasis video animasi pada

pembelajaran PAI. Dengan adanya tahapan yang jelas, seperti perencanaan media animasi, pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan, dan evaluasi belajar yang tidak membosankan, guru dapat lebih kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif.

2. Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa penggunaan video animasi sebagai bagian dari *fun learning* dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan pengajaran di berbagai mata pelajaran, bukan hanya terbatas pada pembelajaran PAI.

C. Saran

1. Kepada Guru, disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang dan mengimplementasikan metode *fun learning* berbasis video animasi.
2. Kepada Peserta Didik, disarankan untuk lebih aktif terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti diskusi kelas, permainan edukatif, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Al Qur'an Al Karim

- Afandi. "Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (2022).
- Aah Syahid. "Gembira Bersekolah: Memaknai Fun Learning di Sekolah Dasar." *Journal* 1, no. 1 (2019).
- Ahmad, et al. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Ahmad, J. and A.P.K. Manusia. *Paradigma Guruan Islam: Upaya Mengefektifkan Guruan Agama Islam di Sekolah*. Pasca Sarjana UIN Syarif Hidayatullah, 2023.
- Ahmad, *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Amri. *Pengembangan Model & Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2021.
- Anifah. "Pelaksanaan Model Pembelajaran Pengembangan Diri (Baca Tulis Al-Qur'an) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik SD 2 Panjuran Kecamatan Kota Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2011/2012." STAIN Kudus, 2020.
- Arief, Aulia. *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018.
- Arifin, A. *Strategi Pembelajaran Fun*. Bandung: ARMICO, 2021.
- Arifin, Muhammad. *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2022.
- Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press, 2018.
- Aulia, *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2018.
- Azra, Azyumardi. *Guruan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium II*. Prenada Media, 2021.
- Baharun, Hasan. "Penerapan Pembelajaran Active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah." *Jurnal Pendidikan Pedagogik* 1, no. 1.
- Chatarinati, Anni. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES, 2021.
- Dinda. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi." Thesis, Universitas Jambi, 2020.
- Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2023.
- Edu, Hero. "Pembelajaran Interaktif adalah Kegiatan Belajar Mengajar yang Baik." Blog Widya Edu. March 23, 2022.
- Erwan, "Komunikasi Interpersonal Antara Guru dengan Siswa dalam Kegiatan Pembiasaan Pagi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020.

- FIP UPI Tim. *Ilmu dan Aplikasi Guruan: Bagian 1 Ilmu Guruan Teoritis*. Bandung: Grasindo, 2019.
- Ghaye, Tony. *Teaching and Learning*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendikia, 2019.
- Hamalik. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- Harisah, Afifuddin. *Filsafat Guruan Islam: Prinsip dan Dasar Pengembangan*. Deepublish, 2022.
- Haryanto. *Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Manajemen*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.
- Herdiansyah, Haris. *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Heryana, A. *Pendidikan dan Metode Pembelajaran*. E-Journal Universitas Esa Unggul, 2021.
- Ilham, Sanjaya. "Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah." Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2019.
- Indah, et al. "Pendekatan Guru dalam Pembinaan Mental Beragama Peserta Didik di MTs Tarbiyah Al-Azhar Tiroang." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2022.
- Indrianto, Nino. *Guruan Agama Islam Interdisipliner untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Jamil. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2023.
- Jogiyanto. *Fun Research*. Jakarta: PT Elex Media KomputIndo, 2019.
- Karli, Hilda. Batubara, Hamdan Husein Penggunaan Google Form.pdf." Thesis, *Jurnal Guruan Penabur* 5, no. 22 (2022).
- Kementerian Agama RI. *Alquran dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2019.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press, 2018.
- Layyinah, Leni. "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach." *Tarbawy* 4, no. 1 (2019).
- Lenni. "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Pembelajaran PAI." *Indonesian Journal of Islamic Education*, 2021.
- Lismina. *Pengembangan Kurikulum*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023.
- Lubis, M. Afiyudin. "Implementasi Metode Fun Learning dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjama'ah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018." Fakultas Agama Islam Universitas Wahid Hasyim, 2019.

- M. Afiyudin Lubis. "Implementasi Metode Fun Learning dalam Pembelajaran PAI Materi Salat Berjamaah di SD Alam Auliya Kendal Kelas 1 Semester II Tahun 2018." Faculty of Islamic Studies, Universitas Wahid Hasyim, 2019.
- Majid, Abdul. *Belajar Dan Pembelajaran Guruan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2021.
- Muhaimin. "Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning terhadap Hasil Belajar Matematika." Thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
- Muhaimin. *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022.
- Muhibin, Syah. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya, 2019.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Ciputat: Gung Persada GP Press, 2019.
- Muthia. "Penerapan Metode Fun Learning pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 di SD Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas." Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2020.
- Nauli, Eva. "Hubungan antara Prestasi Belajar dengan Kecerdasan Emosional." *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 2018.
- Naway. *Metode Pembelajaran Pendidikan*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2018.
- Nino Indrianto. *Guruan Agama Islam Interdisipliner untuk Perguruan Tinggi*. Deepublish, 2020.
- Nirbita, Betanika, et al. "Fun Learning Sebagai Solusi dalam Penerapan Full Day School pada Jenjang Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Pendidikan*, Malang, 2021.
- Noer, Usman. *Buku Ragam Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. IAIN Nusantara Press: Parepare, 2019.
- Nur. "Hakikat Pendidikan." *Jurnal al-Khwarizmi* 2 (2021): 1-10.
- Nurdin, Usman. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Nurfitrianan. "Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning terhadap Minat Belajar IPA bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa." Thesis, UIN Alauddin Makassar, 2019.
- Nurfitrianan. "Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar IPA Bagi Siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Goa." Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2019.
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 2022.
- Purwanto, Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Celeban Timur, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018.

- Rastini. "Implementasi Kurikulum Darurat dalam Upaya Pemenuhan Hak Pendidikan." *Journal of Indonesian Law* 1, no. 2 (2022).
- Rasyid, Muh. "Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru." *Pendidikan dan Keguruan* 11, no. 2 (2022).
- Risnawati. "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan CTL." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2022).
- Rustan. "Dampak Media dalam Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2022).
- Salim. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, 2021.
- Sanjaya, Ilham. "Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah." Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Lampung, 2019.
- Sanjaya. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Media Group Kencana, 2021.
- Sari, Milya. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan Islam." *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 2021.
- Shofiah. "Studi Analisis Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Guruan (KTSP) di SD 3 Gondosari pada Mata Pelajaran PAI Tahun 2011/2012." STAIN Kudus, 2018.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- Suparta. *Pengantar Teori dan Aplikasi Pengembangan Kurikulum PAI*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2022.
- Syahrum, Salim. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media, 2023.
- Syamsuddin. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Triwiyanto, *Pengantar Guruan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Wahab, Jupri. *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2021.
- Yusuf. *Komunikasi Instruksional dalam Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Zaini, Hisyam. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2019.

LAMPIRAN



Lampiran 01 : Pedoman Wawancara

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp (0421) 21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara (i) Di Tempat.

Assalamualaikum Wr.Wb.

Bapak/Ibu/Saudara/i dalam rangka menyelesaikan karya (Tesis) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN) Parepare maka saya.

Nama : Idar

NIM : 2220203886108066

Untuk membantu kelancaran penelitian ini yang berjudul Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare, Saya memohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu/Saudara(i) untuk menjadi narasumber dalam penelitian kami. Kami ucapkan terima kasih,

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Hormat Saya,



Idar

IDENTITAS INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Alamat :

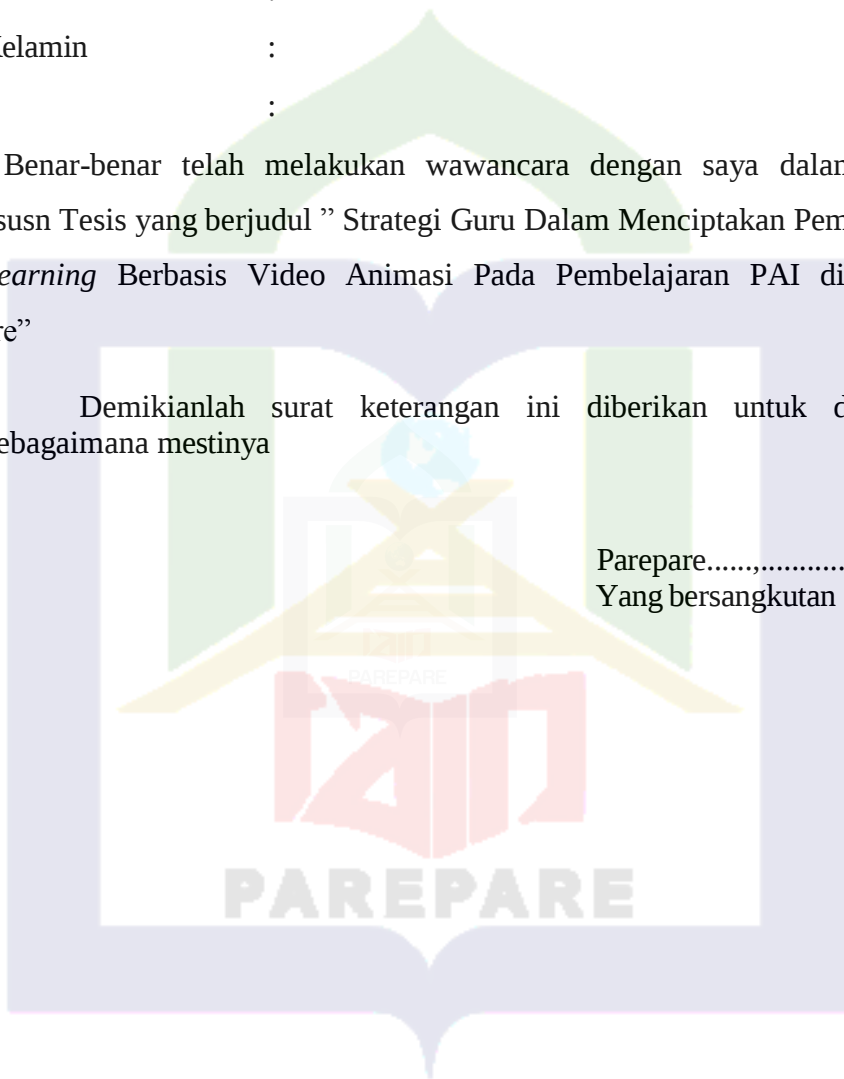
Jenis Kelamin :

Umur :

Benar-benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun Tesis yang berjudul ” Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare”

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Parepare.....,.....2024
Yang bersangkutan



PEDOMAN WAWANCARA KEPADA GURU MATA PELAJARAN PAI

A. Pertanyaan fokus pada strategi guru dalam mengimplementasikan *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare

1. Jelaskan alasan anda memilih strategi fun learning berbasis video animasi dalam pembelajaran PAI?
2. Bagaimana anda memilih dan menyiapkan video animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran PAI?
3. Apakah anda membuat sendiri video animasi tersebut atau menggunakan yang sudah tersedia? Mengapa?
4. Bagaimana anda mengintegrasikan video animasi dengan materi PAI yang diajarkan?
5. Apa saja kendala yang Anda hadapi dalam penerapan strategi fun learning berbasis video animasi ini?
6. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran?
7. Apakah strategi ini berpengaruh pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI? Bagaimana Anda mengukurnya?
8. Apakah siswa merasakan fun learning selama menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran?
9. Bagaimana cara anda memastikan siswa tetap fokus selama pemutaran video animasi?
10. Seberapa efektif video animasi pada pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare dalam membuat *fun learning* dalam kelas?

KEPADA PESERTA DIDIK**A. Pertanyaan fokus pada strategi guru efektif dalam menciptakan pembelajaran *fun learning* berbasis video animasi pada pembelajaran PAI d SDN 3 parepare**

1. Apakah kamu senang saat belajar PAI dengan menggunakan video animasi? Mengapa?
2. Menurut kamu, apakah video animasi membantu kamu lebih mudah memahami pelajaran PAI? Jelaskan!
3. Bagian dari pelajaran mana yang paling menarik saat ditampilkan dengan video animasi?
4. Apakah kamu merasa lebih tertarik mengikuti pelajaran PAI dengan cara ini daripada cara biasa? Mengapa?
5. Bagaimana perasaanmu saat melihat tokoh atau cerita dalam video animasi PAI?

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Lampiran 02 : Dokumentasi Penelitian



Foto depan SDN 3 Parepare



Proses Pembelajaran



Wawancara dengan Guru



Wawancara dengan Guru



Wawancara dengan Guru



Wawancara dengan Guru



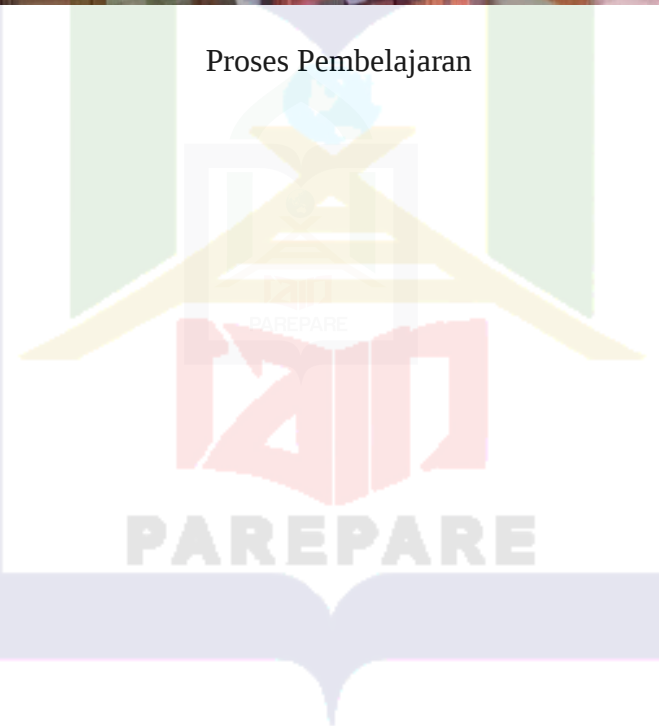
Wawancara dengan Guru



Proeses Pembelajaran



Proses Pembelajaran



Lampiran 03 : Adminsitasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-1206/In.39/PPS.05/PP.00.9/11/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

06 November 2024

Yth. **Bapak Walikota Parepare**
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu**

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana
IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : IDAR
NIM : 2220203886108066
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Strategi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Fun
Learning Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran PAI
di SDN 3 Parepare.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian
tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian
ini direncanakan pada bulan **November s/d Januari Tahun 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang
bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.


Direktur,

Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A.
NIP. 198403 201503 1 004



SRN IP0000810

PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Ronggar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111. Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 810/IP/DPM-PTSP/11/2024

- Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA

: IDAR

UNIVERSITAS/ LEMBAGA
Jurusan

: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

ALAMAT
UNTUK

: JL. JEND. A. YANI (AR. MALAKA) KOTA PAREPARE

: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : STRATEGI GURU DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN FUN
LEARNING BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN PAI
DI SDN 3 PAREPARE

LOKASI PENELITIAN : DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD
SDN 3 PAREPARE)

LAMA PENELITIAN : 11 November 2024 s.d 11 Desember 2024

- a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
- b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: Parepare
Pada Tanggal : 12 November 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA PAREPARE**



Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM

Pembina Tk. 1 (IV/b)

NIP. 19741013 200604 2 019

KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Instansi/Perangkat Daerah yang bersangkutan.
2. Pengambilan data/penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati Ketentuan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dengan mengutamakan sikap sopan santun dan mengindahkan Adat Istiadat setempat.
4. Setelah melaksanakan kegiatan Penelitian agar melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Parepare (Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Parepare) dalam bentuk Softcopy (PDF) yang dikirim melalui email : litbangbappedaparepare@gmail.com.
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Lembar Kedua Izin Penelitian





PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE
UPTD SD NEGERI 3 PAREPARE

Alamat : Jalan Veteran No. 37 Kecamatan Ujung, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan,
NSS/NPSN : 101196102003 / 40307787 e.mail;uptdsdn3parepare@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
No.421.2/264/UPTD.SDN.3

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SD Negeri 3 Kota Parepare, menerangkan bahwa :

Nama : H. FAISAL, S. Pd.i, M. Pd.i
NIP : 197505152007011027
Pekerjaan : PNS
Jabatan : Kepala Sekolah UPTD SD Negeri 3 Parepare

Menerangkan bahwa :

Nama : IDAR, S. Ag
NIM : 2220203886108066
Fakultas : Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Benar bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan tugas dan kegiatan dengan baik sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu, tugas dan kegiatan yang dimaksud dinyatakan telah selesai pada tanggal 11 Desember 2024. Dengan Judul Penelitian :

“Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI Di SDN 3 Parepare”

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 12 Desember 2024

Kepala UPTD SDN 3 Parepare



H. FAISAL, S. Pd.I.M. Pd.I
NIP. 197505152007011027



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: lp2m.iainpare.ac.id, email: lp2m@iainpare.ac.id

SURAT PERNYATAAN

No. B.075/In.39/LP2M.07/01/2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP : 19880701 201903 1 007
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare
Institusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : Strategi Guru dalam Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare
Penulis : Idar
Afiliasi : IAIN Parepare
Email : idardar99@gmail.com

Benar telah diterima pada Jurnal Inovatif: Jurnal penelitian pendidikan Volume 11 Nomor 01 tahun 2025 yang telah terakreditasi SINTA 5.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

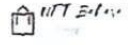


An: Ketua LP2M
Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi

Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP.19880701 201903 1 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-22/In.39/UPB.10/PP.00.9/01/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP : 19731116 199803 2 007
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Idar
Nim : 2220203886108066
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 11 Januari 2025 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 13 Januari 2025
Kepala,



Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP 19731116 199803 2 007

IDENTITAS INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maharani Burhan, S.Pd.I
Alamat : Messang Bau Massepe
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 31

Benar-benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun Tesis yang berjudul " Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare"

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Parepare....., 2024

Yang bersangkutan


Maharani Burhan

PAREPARE

IDENTITAS INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

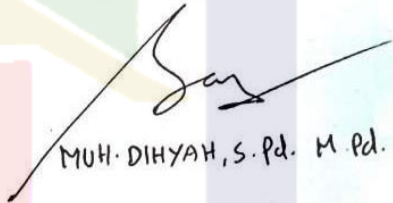
Nama : MUH. DIHYAH S.Pd. M.Pd.
Alamat : Wkke'e
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur : 29

Benar-benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun Tesis yang berjudul ” Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare”

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Parepare 05, Desember 2024

Yang bersangkutan


MUH. DIHYAH, S. Pd. M. Pd.

IDENTITAS INFORMAN

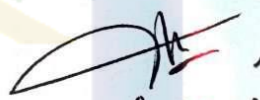
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hamka, s.p.d.i, m.p.d
Alamat : Grand Islawesi
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Umur : 40

Benar-benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun Tesis yang berjudul ” Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare”

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Parepare.....,.....2024
Yang bersangkutan


Hamka, s.p.d.i, m.p.d

PAREPARE

 REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202508099, 17 Januari 2025
Pencipta	
Nama	: 1. Idar., 2. Dr. Usman, M.Ag., 3. Dr. Hamsa, M.Hum., 4. Dr. Ahdar, M.Pd.I., 5. Dr. Buhaerah, M.Pd.
Alamat	: Jln. Jend. A. Yani (AR. Malaka), Soreang, Parepare, Sulawesi Selatan, 91131
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: 1. Idar., 2. Dr. Usman, M.Ag., 3. Dr. Hamsa, M.Hum., 4. Dr. Ahdar, M.Pd.I., 5. Dr. Buhaerah, M.Pd.
Alamat	: Jln. Jend. A. Yani (AR. Malaka), Soreang, Parepare, Sulawesi Selatan, 91131
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Karya Tulis (Artikel)
Judul Ciptaan	: Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI Di SDN 3 Parepare
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 22 Agustus 2024, di Parepare
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000847462
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n. MENTERI HUKUM DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL u.b Direktur Hak Cipta dan Desain Industri
 Agung Damarsasongko,SH.,MH. NIP. 196912261994031001	
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	

LETTER OF ACCEPTANCE (LOA)

Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan

Institut Agama Islam Hasanuddin Pare Kediri

Email : jurnalinovatif.iainhasanuddinparekedi@gmail.com / inovatif87@gmail.com

Date: 15 Januari 2025

Subject: *Article Acceptance Confirmation*

To:

Idar¹, Usman², Hamsa³

Emails: idar99@gmail.com, usmannoer@gmail.com, hamsa@iainpare.ac.id,

Title:

" Strategi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran PAI di SDN 3 Parepare "

Dear Authors,

We are pleased to inform you that your manuscript has been thoroughly reviewed and accepted for publication in **Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan, Volume 11, Issue 01, 2025, with E-ISSN: 25983172**

Please find below important information regarding your publication:

1. Manuscript ID : 3623-1
2. Submission Date : 15th January, 2025
3. Required Actions : **Review / Copyediting for Publishing (Available)**

We appreciate your significant contribution to educational, religious, and cultural studies through your research. Your insights on the development in Islamic boarding schools are a valuable addition to academic discourse. Should you have any questions or need further assistance, feel free to contact us at email.

Thank you for your contribution.

iN^ovatif
Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama & Kebudayaan

Best regards,



Muhammad Yasminto, M.Pd.

Lampiran 04 : Modul Ajar



**MODUL AJAR KURIKULUM
PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK ATAU
KURIKULUM MERDEKA**

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : MUH. DIHYAH, S.Pd.
Nama Sekolah : UPTD SD Negeri 3 Parepare
Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase B, Kelas / Semester : 4 (Empat) / I (Ganjil)

PAREPARE

MODUL AJAR PAIdBP

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Muh. Diyah, S.Pd.
Nama Sekolah : UPTD SD
Negeri 3 Parepare Tahun
Penyusunan 2024
Modul Ajar : PAIdBP
Fase/Kelas : B/IV
Alokasi Waktu : 8 JP x 35 menit (3 Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat mengetahui dan memahami hijrah Rasulullah saw. ke madinah.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi

hasil kerja kelompok.

5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan :
 - a. Gambar untuk metode picture and picture
 - b. Paparan kisah hijrah Nabi Muhammad SAW. ke Madinah (berbasis ICT/video animasi, poster)
 - c. LCD Projector
 - d. Laptop
3. Materi dan Sumber Bahan Ajar :
 - a. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 4 Kemendikbud RI tahun 2021
 - b. Buku “Membaca Sirah Nabi Muhammad saw.” (M.Quraish Shihab)
 - c. ICT/Video animasi, poster dari youtube dll
 - d.

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. Model Pembelajaran

1. Tatap Muka

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan melakukan kegiatan mengamati, menanya,

menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan sebab-sebab Nabi Muhammad saw. hijrah ke Madinah.
2. Menceritakan kisah perjalanan hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah.
3. Membuat alur cerita kisah perjalanan hijrah melalui gambar dan keterangan sederhana
4. Menyimpulkan pelajaran di balik hijrah Nabi Muhammad SAW. ke Madinah.
5. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. dan para sahabat.
6. Membiasakan sikap percaya diri, teguh pendirian dan bertanggungjawab.
7. Meyakini kebenaran kisah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah.

B. Capaian Pembelajaran:

1. Menceritakan kondisi Arab pra Islam, masa kanak-kanak dan remaja Nabi Muhammad saw. hingga diutus menjadi rasul, berdakwah, hijrah dan membangun Kota Madinah.

C. Pemahaman Bermakna

1. Meneladani perjuangan Nabi Muhammad saw. dan para sahabat serta membiasakan sikap percaya diri, teguh pendirian dan bertanggung jawab.

D. Pertanyaan Pemantik

1. Pernahkah kalian pindah sekolah? Atau punya teman yang pindah sekolah, seperti anak pada gambar tersebut?
2. Tahukah kalian peristiwa perjalanan hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah? Bagaimana strategi Nabi saw. agar dapat selamat sampai di Madinah? Siapa saja orang-orang yang menemani Nabi saw dalam perjalanan ke Madinah? Apa saja

peristiwa yang terjadi selama dalam perjalanan? Bagaimana sambutan penduduk Madinah menyambut kedatangan Nabi saw..?

3. Tahukah kalian hikmah dari peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah?
- 4.

E. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru PAI , menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (4 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	20 menit

Kegiatan Inti 1. Peserta didik mengamati Gambar 5.3., ICT/video animasi, poster 2. Guru menjelaskan tentang sebab-sebab Nabi saw. hijrah ke Madinah dalam buku siswa. 3. Peserta didik mengamati materi pelajaran secara mandiri untuk memahami dan menguasainya. 4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anggota. 5. Setiap kelompok menulis 5 pertanyaan tentang arti hijrah dan sebab-sebab Nabi saw. hijrah ke Madinah, lalu pertanyaan-pertanyaan tersebut ditukar antar kelompok sesuai petunjuk guru pada rubrik Aktivitas Kelompok. 6. Peserta didik saling bertukar pertanyaan dengan tujuan agar peserta didik terampil bertanya, menjawab pertanyaan dan mengkomunikasikan hasil pekerjaannya kepada teman-temannya.	100 menit
Kegiatan Penutup Penyimpulan: 1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang sebab-sebab hijrah Nabi Muhammad saw. 3. Mengagendakan pekerjaan rumah. 4. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang kisah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah. 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	20 menit

G. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	- Pertanyaan pemantik sebelum pembelajaran dimulai. - Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	Penilaian proses, observasi sikap, performa berupa presentasi dan pameran hasil karya, keterampilan dan pengetahuan selama peserta didik mengetahui kisah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah.
3.	Sumatif	Tertulis (uraian)

H. Kegiatan Remedial dan Pengayaan

1. Kegiatan remedial:

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

I. Refleksi Guru

1. Refleksi Peserta Didik

Pertanyaan refleksi	😊	😐	☹️
Sudahkah kalian mengetahui sebab-sebab Nabi Muhammad saw. hijrah ke Madinah			
Apakah kalian tahu kisah peristiwa hijrah Nabi Muhammad ke Madinah			
Sudahkah kalian mengetahui hikmah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah.			

Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran hari ini			
Bagian mana yang paling kamu sukai?			
Apa yang tidak kamu sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini?			

2. Refleksi Guru

Pertanyaan refleksi
Apa yang bisa diperbaiki dari seluruh kegiatan ini?
Apabila bisa diulang apa yang akan dilakukan untuk membuat pembelajaran lebih baik?
Bagaimana keterlibatan peserta didik?
Apa saja kesulitan yang dialami oleh peserta didik?

III. LAMPIRAN

A. Penilaian

1. Penilaian Diagnostik

a. Diagnostik Non Kognitif

Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga, dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
5.	Apakah anak-anak sudah makan?		
6.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

b. Diagnostik Kognitif

1. Pernahkah kalian pindah sekolah? Atau punya teman

yang pindah sekolah, seperti anak pada gambar tersebut?

2. Tahukah kalian peristiwa perjalanan hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah? Bagaimana strategi Nabi saw. agar dapat selamat sampai di Madinah? Siapa saja orang-orang yang menemani Nabi saw dalam perjalanan ke Madinah? Apa saja peristiwa yang terjadi selama dalam perjalanan? Bagaimana sambutan penduduk Madinah menyambut kedatangan Nabi saw..?
3. Tahukah kalian hikmah dari peristiwa hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah?

2. Penilaian Formatif

a. Instrumen Penilaian Sikap

1) Sikap Spiritual

Teknik Penilaian : Penilaian diri Instrumen Penilaian : Rubrik Nama Peserta Didik :

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1.	Aku meyakini kebenaran kisah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah.				

Teknik Penilaian : Penilaian Antar Teman
Instrumen Penilaian : Rubrik Nama Peserta didik :

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1.	Temanku meyakini kebenaran kisah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah.				

Keterangan

SL = Selalu : sangat baik

SR = Sering : baik

KD = Kadang-kadang : cukup

TP = Tidak Pernah : perlu bimbingan

2) Sikap Sosial

Teknik Penilaian : Penilaian diri Instrumen Penilaian : Rubrik Nama Peserta Didik :

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1.	Aku membiasakan sikap percaya diri, teguh pendirian dan bertanggung jawab serta meneladani sikap rela berkorban dan persaudaraan kaum muslimin Makkah dan Madinah.				

Teknik Penilaian :

Penilaian Antar Teman

Instrumen Penilaian :

Rubrik

Nama Peserta didik :

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1.	Temanku membiasakan sikap percaya diri, teguh pendirian dan bertanggung jawab serta meneladani sikap rela berkorban dan persaudaraan kaum muslimin Makkah dan Madinah.				

Keterangan

SL = Selalu : sangat baik

SR = Sering : baik

KD = Kadang-kadang : cukup

TP = Tidak Pernah : perlu bimbingan

b. Penilaian Keterampilan

Nama Peserta didik :

No.	Indikator	4	3	2	1	0
1.	Melantunkan nasyid					
2.	Membuat cerita gambar (cergam)					

Skor 4 diberikan apabila peserta didik memenuhi empat kriteria.

- Skor 3 diberikan apabila peserta didik memenuhi tiga kriteria.
- Skor 2 diberikan apabila peserta didik memenuhi dua kriteria.
- Skor 1 diberikan apabila peserta didik memenuhi satu kriteria.
- Skor 0 diberikan apabila peserta didik tidak mampu memenuhi kriteria sama sekali.

Contoh kriteria: benar dan jelas.

Catatan: *Guru dapat memilih teknik dan strategi untuk mengembangkan instrumen penilaian sendiri.*

c. Instrumen
Penilaian
Pengetahuan
Aktivitas
Pembelajaran

1 :

Panduan penilaian kerja Kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		Ketertiban	Kekompakan	Performance	
1					
2					
3					
4					

Pedoman Skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1	4	Sangat Baik	Semua anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
2	3	Baik	Sebagian besar anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
3	2	Cukup	Sepuluh anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
4	1	Kurang	Sebagian kecil anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri

Nilai Akhir : Jumlah skor yang diperoleh x100

12

Penilaian Hasil Kerja Kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek penilaian		Jumlah Nilai
		Redaksi pertanyaan	Ketepatan jawaban	

Pedoman Skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1	8	Sangat baik	Semua jawaban benar/tepat, menarik
2	6	Baik	Sebagian besar jawaban benar, menarik
3	4	Cukup	Sepuluh jawaban benar, menarik
4	2	Kurang	Sebagian kecil jawaban benar, menarik

Nilai Akhir : Jumlah skor yang diperoleh x100

16

Aktivitas Pembelajaran 2 :

Menemu
kan
intisari
cerita
Contoh
jawaban

- a. Kaum musyrik ingin membunuh Nabi Muhammad saw., Ali bin Abi thalib menempati tempat tidur Nabi ketika beliau berangkat hijrah.
- b. Nabi Muhammad saw. datang ke rumah Abu Bakar untuk memberitahu perintah hijrah.
- c. Perjalanan diawali menuju Gua Šūr, Nabi Muhammad saw. sangat mencintai tanah kelahirannya kota Makkah.
- d. Nabi Muhammad saw. dan Abu bakar menginap tiga hari di Gua Šūr, Para pemuda Quraisy tidak berhasil menemukan beliau berdua.
- e. Nabi Muhammad saw. dan rombongan berangkat ke Madinah melewati laut Merah.
- f. Nabi Muhammad saw. dan rombongan tiba di Quba,

Nabi saw. mendirikan salat Jum'at pertama.

- g. Nabi Muhammad saw. dan rombongan tiba di kota Madinah disambut dengan penuh gembira, semua warga ingin Nabi saw. tinggal di rumahnya.

Setiap jawaban memiliki skor 10

Pedoman skor

Skor

Penilaian kinerja kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian		Jumlah Nilai
		Redaksi pertanyaan	Ketepatan jawaban	

Pedoman Skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1	8	Sangat Baik	Semua jawaban benar/tepat, menarik.
2	6	Baik	Sebagian besar jawaban benar, menarik.
3	4	Cukup	Sepuluh jawaban benar, menarik
4	2	Kurang	Sebagian kecil jawaban benar, menarik.

Nilai Akhir : Jumlah skor yang diperoleh x100

Penilaian Hasil Kerja Kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian		Jumlah Nilai
		Ketepatan jawaban berdasar materi pelajaran	Estetika (nilai seni) pajangan	

Pedoman Skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1	8	Sangat baik	Semua jawaban benar/tepat, menarik
2	6	Baik	Sebagian besar jawaban benar, menarik
3	4	Cukup	Sepuluh jawaban benar, menarik
4	2	Kurang	Sebagian kecil jawaban benar, menarik

Nilai Akhir : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

16

Aktivitas Pembelajaran 3 :

Panduan penilaian kerja kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		Ketertiban	Kekompakan	Performance	
1					
2					
3					
4					

Pedoman Skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1	4	Sangat Baik	Semua anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
2	3	Baik	Sebagian besar anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
3	2	Cukup	Sepuluh anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri
4	1	Kurang	Sebagian kecil anggota kelompok tertib, kompak, percaya diri

Nilai Akhir : Jumlah skor yang diperoleh x100

12

Penilaian hasil kerja kelompok

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian		Jumlah Nilai
		Redaksi pertanyaan	Ketepatan jawaban	

Pedoman Skor

No	Skor	Predikat	Kriteria
1	8	Sangat Baik	Semua jawaban benar/tepat, menarik.
2	6	Baik	Sebagian besar jawaban benar, menarik.
3	4	Cukup	Sepuluh jawaban benar, menarik
4	2	Kurang	Sebagian kecil jawaban benar, menarik.

Nilai Akhir : Jumlah skor yang diperoleh x100

16

Peserta didik menyelesaikan tugas menemukan 4 cara meneladani kisah hijrah Nabi saw. ke Madinah.

Pedoman penilaian

No	Teladan	Cara meneladani

Keterangan:

- ✓ Kolom teladan diisi berdasar temuan pada hasil kerja kelompok

- ✓ Skor setiap jawaban pada uraian cara meneladani maksimal 10
- ✓ Jumlah skor maksimal : 40

Nilai Akhir : Jumlah skor yang diperoleh x100

16

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

1. Apa yang dimaksud dengan hijrah?
2. Apa saja yang menyebabkan Nabi Muhammad saw. hijrah ke Madinah?
3. Apa yang dilakukan oleh kaum musyrik Quraisy untuk mencelakai Nabi Muhammad saw.!
4. Mengapa para pemuda pilihan kaum musyrik gagal mencelakai Nabi Muhammad saw. dan Abu Bakar di gua Šūr?
5. Nabi Muhammad saw. berbisik kepada Abu Bakar di kala khawatir waktu bersembunyi di gua Šūr

التَّائِبُ

إِزْنُ إِيَّائِي

أَلَّا

امعانا

Artikan kalimat tersebut ke Bahasa Indonesia!

6. Mengapa Asma putri Abu Bakar r.a. mendapat gelar Žāt an-Niṭāqain?
7. Apa strategi Nabi Muhammad saw. dalam perjalanan ke Madinah agar selamat?
8. Bagaimana penduduk Madinah menyambut kedatangan

Nabi Muhammad saw.?

9. Siapa saja orang yang berperan dalam hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah dan jelaskan pula tugas masing-masing!
10. Jelaskan 2 hikmah di balik peristiwa hijrah?

Kunci Jawaban

A. Uraian

Pedoman skor

No	Jawaban	Skor
1	Hijrah ialah perpindahan Nabi Muhammad saw. bersama sebagian pengikutnya dari Makkah ke Madinah untuk menyelamatkan diri dari tekanan kaum kafir Quraisy Makkah	6
2	Sebab-sebab nabi Muhammad saw. Hijrah 1. Dakwah Rasulullah saw. di Makkah tidak berkembang karena penolakan orang Kafir Quraisy. 2. Peristiwa Baiat 'Aqabah serta permintaan penduduk Madinah agar Nabi Muhammad saw. tinggal bersama mereka dan membantu untuk berdakwah. 3. Perintah Allah Swt. untuk berhijrah sudah turun.	12
No	Jawaban	Skor
3	Mereka memilih dari setiap kelompok kaum musyrik pemuda-pemuda yang Tangguh, lalu bersama-sama membunuh Nabi saw. sehingga tanggung jawab pembunuhan tidak hanya dipikul oleh satu atau dua suku dan dengan demikian keluarga besar Nabi saw. tidak akan mampu melawan.	6
4	Sebab mereka melihat “ada sarang laba-laba di tempat itu, yang memang sudah ada sejak sebelum Muhammad lahir,” Jawabnya. “saya lihat ada dua ekor burung dara hutan di lubang gua itu. Jadi saya mengetahui tak ada orang di sana.” Orang Quraisy makin yakin bahwa dalam gua itu tak ada manusia tatkala dilihatnya ada cabang pohon yang terkulai di mulut gua	6
5	Jangan engkau bersedih! Sesungguhnya Allah Bersama kita.	

6	Karena dia memotong ikat pinggangnya. Sepotong digunakan mengikat bekal dan lainnya digunakan sendiri mengikat pinggangnya.	5
7	Nabi Muhammad saw. dan rombongan berangkat menuju Madinah menelusuri pantai Laut Merah, mengambil jalur yang berbeda dengan yang biasa ditempuh kafila-kafilah yang menuju Madinah.	5
8	Nabi Muhammad saw. dan rombongan disambut dengan sangat meriah di jalan atau dari atas rumah-rumah. Masyarakat, termasuk wanita-wanita mengelu-elukan beliau dengan kalimat dan syair-syair pujian yang mengharukan.	5
9	1. Abu Bakar ra.sebagai teman perjalanan. 2. Abdullah sebagai penyampai informasi perkembangan keadaan Makkah. 3. Asma sebagai pembawa bekal. 4. Amir bin Fuhairah sebagai penggembala kambing 5. Abdullah bin Uraiqit, sebagai penunjuk jalan	10
10	Hikmah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah: 1. Mampu menempatkan antara usaha dan pasrah kepada Allah Swt. 2. Perlu keterlibatan semua pihak untuk mencapai tujuan.	5
Jumlah		60

Nilai Akhir : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$

60

B. Lembar

Kerja

Peserta

Didik

Lembar

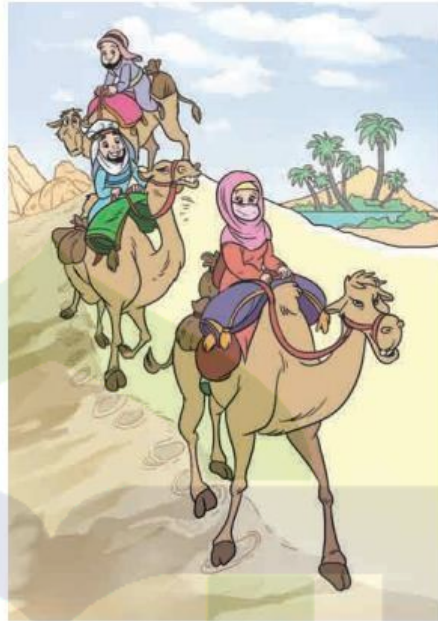
kerja

membuat

cerita

Nama:

Coba amati gambar berikut ini.



Gambar 5.2 Sahabat Nabi saw. dalam perjalanan hijrah

Isi cerita

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nilai

Paraf Orang Tua

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1. Bahan Bacaan Guru

- Buku PAI yang relevan dengan materi pembelajaran Hijrah Rasulullah saw. ke Madinah.
- Buku “Membaca Sirah Nabi Muhammad saw.” (M.Quraish Shihab)

2. Bahan Bacaan Siswa

- Paparan kisah hijrah Nabi Muhammad saw. ke Madinah (berbasis ICT/video animasi, poster)

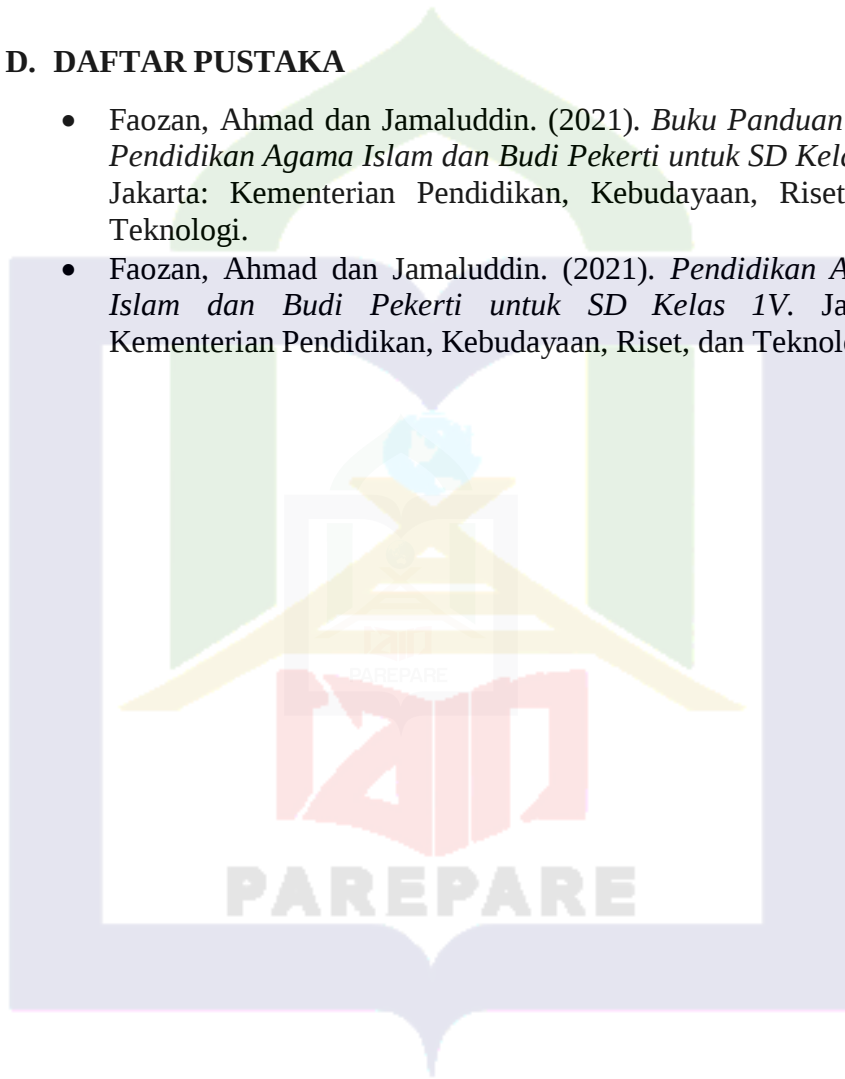
C. GLOSARIUM

- Hijrah : perpindahan Nabi Muhammad saw. bersama sebagian pengikutnya dari Makkah ke Madinah untuk menyelamatkan diri dari tekanan kaum kafir Quraisy Makkah.
- Madinah : kota suci kedua umat Islam setelah Makkah.

- Makkah : kota paling suci bagi umat Islam, tempat berdirinya ka'bah dan Masjidilharam, tujuan utama umat Islam dalam ibadah haji dan umrah.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Faozan, Ahmad dan Jamaluddin. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas 1V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Faozan, Ahmad dan Jamaluddin. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SD Kelas 1V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.



BIODATA PENULIS



Nama : IDAR,S.Ag
Tempat &Tgl. Lahir : Parepare,25 Juni 1977
Nim : 22203886108066
Alamat : Jl.Jend.A.Yani(AR.Malaka) Parepare
Nomor Hp : 081388276232
Alamat E-mail : idardar9@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL:

1. SD : SDN 3 Parepare
2. SMP : Madrasah Tsanawiyah DDI Al Furqan Parepare
3. SMA : Madrasah Aliyah DDI Al Furqan Parepare
4. S.1 : Tarbiyah Pendidikan Bahasa Arab STAIN Parepare

RIWAYAT PEKERJAAN :

1. Guru UPT SMKN 3 Parepare

RIWAYAT PENELITIAN :

Skripsi : Efektifitas Penggunaan Metode bagi Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare