

## SKRIPSI

EFEKTIVITAS METODE *FUN LEARNING* DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA  
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK PESERTA  
DIDIK KELAS VIII B DI MTS DDI  
AMPARITA



PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE

2025

**EFEKTIVITAS METODE *FUN LEARNING* DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA  
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK PESERTA  
DIDIK KELAS VIII B DI MTS DDI  
AMPARITA**



**OLEH:**

**FAKHRIYAH NUR  
NIM: 2120203886208004**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Lulus Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S. Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2025**

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING**

Judul Skripsi	: Efektivitas Metode <i>Fun Learning</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Peserta didik di MTs DDI Amparita.
Nama Mahasiswa	: Fakhriyah Nur
NIM	: 2120203886208004
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing	: SK Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor 3717 Tahun 2021
Pembimbing Utama	Disetujui Oleh:
NIP	: Drs. Anwar, M.Pd. : 19640109 199303 1 005



(.....)



## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Efektivitas Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Peserta didik di MTs DDI Amparita.

Nama Mahasiswa : Fakhriyah Nur

Nomor Induk Mahasiswa : 2120203886208004

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dasar Penetapan : SK Dekan Fakultas Tarbiyah

Pembimbing : B.683/In.39/FTAR.01/PP.00.9/02/2025

Tanggal Kelulusan : 24 Maret 2025

Disetujui Oleh:

Drs. Anwar, M.Pd

{Ketua)

(.....)

Dr. H. Muh Saleh, M.Ag

(Anggota)

(.....)

Dr. Muh Akib D.S.Ag.MA

(Anggota)

(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah



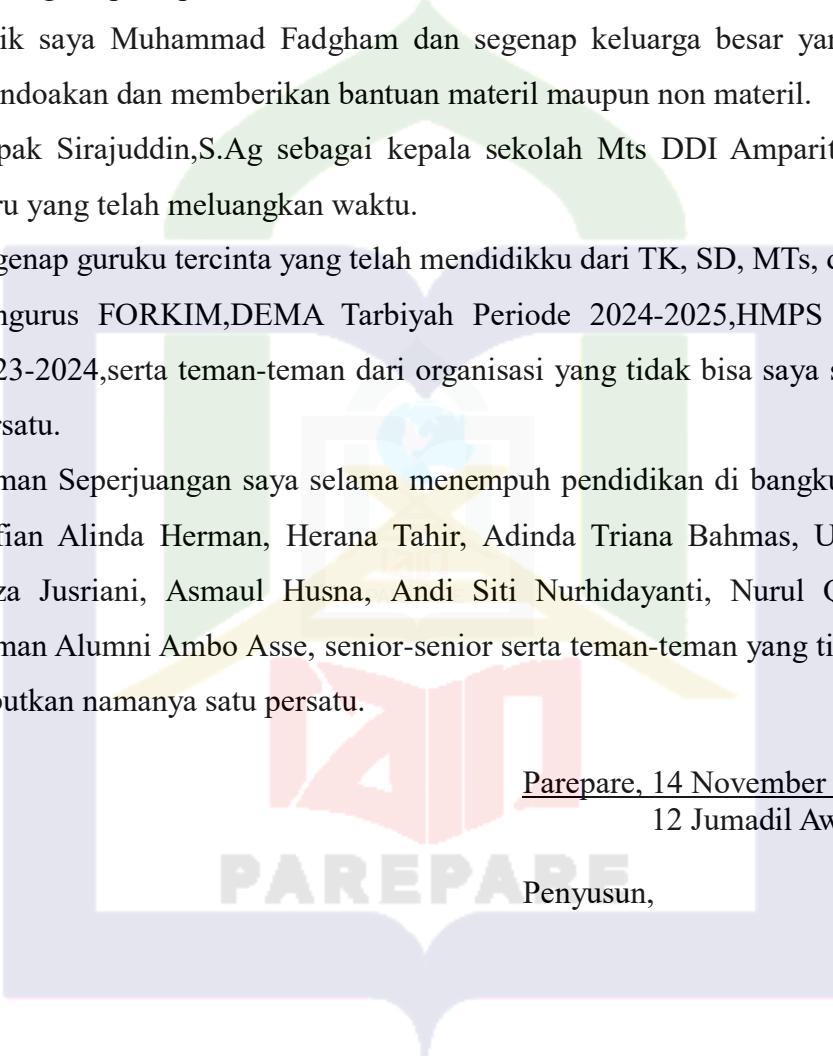
## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ  
وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan hidayah dan kekuatan serta kesabaran, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw yang telah mengantar umat manusia kepada jalan yang benar dan lurus menuju keselamatan di dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Namun berkat bimbingan, motivasi dan doa dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya dan apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Kepada Ayahanda H.Uzman,M.pd dan Ibunda HJ.Marwah,S.Ag dimana dengan semangat motivasinya dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelsaikan skripsi tepat pada waktunya. Selanjutnya penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.Hannani, M.Ag.,sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd, sebagai dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare
3. Bapak Drs Anwar, M.Pd selaku pembimbing dengan penuh kesabaran dan keteladanan.
4. Bapak Dr.H. Muh Saleh, M.Ag selaku penguji 1 dan bapak Dr. Muh Akib D.S.Ag. MA selaku penguji 2.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh perkuliahan.

- 
6. Bapak Rustan Efendy M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam
  7. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh jajarannya.
  8. Bapak Ibu dan Staf LP2M yang memberikan ilmu dan pengalaman begitu berharga kepada penulis.
  9. Adik saya Muhammad Fadgham dan segenap keluarga besar yang senantiasa mendoakan dan memberikan bantuan materil maupun non materil.
  10. Bapak Sirajuddin,S.Ag sebagai kepala sekolah Mts DDI Amparita, serta guru guru yang telah meluangkan waktu.
  11. Segenap guruku tercinta yang telah mendidikku dari TK, SD, MTs, dan MA.
  12. Pengurus FORKIM,DEMA Tarbiyah Periode 2024-2025,HMPS PAI Periode 2023-2024,serta teman-teman dari organisasi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
  13. Teman Seperjuangan saya selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan Arfian Alinda Herman, Herana Tahir, Adinda Triana Bahmas, Ummul Khair, Diza Jusriani, Asmaul Husna, Andi Siti Nurhidayanti, Nurul Qalbi, Teman Teman Alumni Ambo Asse, senior-senior serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.

Parepare, 14 November 2024  
12 Jumadil Awal 1446 H

Penyusun,

FAKHRIYAH NUR  
NIM. 2120203886208004

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Fakhriyah Nur  
NIM : 2120203886208004  
Tempat/Tgl. Lahir : Arateng, 11 Februari 2003  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Efektivitas Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII B DI MTS DDI Amparita

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 14 November 2024

Penyusun,

FAKHRIYAH NUR

NIM. 2120203886208004

## ABSTRAK

Fakhriyah Nur. *Efektivitas Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Kelas VIII B DI MTS DDI Amparita* (dibimbing oleh Bapak Drs Anwar,M.Pd. selaku pembimbing

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode Fun Learning dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Amparita. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain One-Group Pre-Test Post-Test. Penelitian ini melibatkan 20 peserta didik kelas VIII B sebagai sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, pre-test, dan post-test untuk mengukur perubahan motivasi belajar sebelum dan setelah penerapan metode Fun Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Fun Learning efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan setelah penerapan metode ini, terutama dalam aspek kreativitas, inisiatif, dan semangat belajar. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis, yaitu memperkaya wawasan tentang metode pembelajaran menyenangkan serta menawarkan pendekatan yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pendekatan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.. Dari hasil pre-test, nilai terendah diperoleh oleh peserta didik dengan kode X1, yaitu sebesar 49, sementara nilai tertinggi dicapai oleh peserta didik X7 dengan nilai 70. Hal ini menunjukkan adanya disparitas pemahaman awal siswa terhadap materi. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode *fun learning*, peserta didik kembali mengikuti tes akhir (post-test) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mereka. Hasil post-test menunjukkan peningkatan nilai pada hampir semua peserta didik. Nilai tertinggi pasca pembelajaran dicapai oleh peserta didik X1 dan X20 dengan skor 98. Sebaliknya, nilai terendah dalam post-test dicapai oleh peserta didik X2 dan X5, yaitu masing-masing 62 dan 61. Selain itu, penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi para pendidik, khususnya guru Akidah Akhlak, Hal ini relevan dengan tujuan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah lain untuk menerapkan metode serupa guna meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

**Kata kunci:** *Fun Learning, Motivasi Belajar, Akidah Akhlak, Pembelajaran Efektif*

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xvi
A. Transliterasi .....	xvi
B. Singkatan .....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II KERANGKA TEORITS .....	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	9
B. Tinjauan Teoritis .....	11
1. Efektivitas.....	11
2. Metode <i>Fun Learning</i> .....	12
3. Motivasi Belajar .....	17
4. Akidah Akhlak.....	25
C. Kerangka Pikir.....	28
D. Hipotesis Penelitian .....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	28
C. Populasi dan Sampel.....	29
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data .....	30
E. Definisi Operasional Variabel.....	34

F. Instrumen Penelitian .....	35
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV .....	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian .....	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	40
C. Uji validitas Instrumen .....	41
D. Uji Reliabilitas Instrumen.....	43
E. Uji Normalitas Data.....	44
F. Uji Homogenitas.....	45
1. Efektivitas Metode Fun Learning .....	45
2. Motivasi Belajar Peserta Didik.....	46
BAB V .....	67
PENUTUP .....	67
A. Kesimpulan.....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN .....	73

**DAFTAR TABEL**

No.Gambar	Judul Gambar	Halaman
4.1	Uji Validitas Soal	42
4.2	Uji Validitas Angket	43
4.3	Efektifitas Metode Fun Learning dalam Proses Pembelajaran	46



## DAFTAR GAMBAR

No.Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir	25
4.2	Uji reliabilitas	44
4.3	Uji Normalitas	44
4.4	Uji Homogenitas	45
4.5	Motivasi Belajar Peserta Didik	47
4.6	Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Menggunakan Fun Learning	47
4.7	Ketertarikan Peserta didik di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mengikuti Metode Fun Learning	48
4.8	Ketertarikan Peserta didik di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mengikuti Metode Fun Learning	49
4.9	Ketertarikan Peserta didik di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mengikuti Metode Fun Learning	49
4.10	Antusias Peserta didik di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Setelah Mengikuti Metode Fun Learning	49
4.11	Semangat untuk Berpartisipasi Peserta didik di Mata Pelajaran Aidah Akhlak mengikuti metode Fun learning	50
4.12	Kepuasan Peserta didik dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti Metode Fun Learninig	51
4.13	Meningkatnya Keinginan Belajar setelah	51

	mengikuti metode Fun Learning	
4.14	Meningkatkanya Keinginan Belajar Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning	52
4.15	Peningkatan Tangtangan Tugas atau Ujian Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning	52
4.16	Kemajuan Belajar Peserta didik di Mata Pelajaran setelah Mengikuti Metode Fun Learning	53
4.17	Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning	54
4.18	Kepuasan Belajar Akidah Akhlak Setelah Mengikuti Metode Fun Learning	54
4.19	Peningkatan dalam Menyelesaikan Tugas atau Ujian Akidah Akhlak setelah mengikuti Metode Fun Learning	55
4.20	Peningkatan Manfaat Pelajaran Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning	55
4.21	Peningkatan Keinginan Mencapai Prestasi dalam Pelajaran Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning	56
4.22	Ketertarikan Mengeksplorasi Konsep atau Ide Baru dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Setelah Mengikuti Metode Fun Learning	57
4.23	Peningkatan Menjadi lebih baik Setelah Mengikuti Metode Fun Learning pada Pembelajaran Akidah Akhlak	57

4.24	Kesesuaian Minat dan Kebutuhan Peserta didik pada Pelajaran Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning	58
4.25	Peningkatan Semangat Belajar, Nilai-Nilai Moral dan Etika, di Mata Pelajaran Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning	58
4.26	Kegunaan Pengetahuan dan Keterampilan pada Pelajaran Akidah Akhlak di Masa Depan setelah Mengikuti Metode Fun Learning	59



**DAFTAR LAMPIRAN**

No.Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	73
Lampiran 2	Instrumen Pre-test Post-test	82
Lampiran 3	Surat izin meneliti dari kampus	90
Lampiran 4	Surat izin penelitian dari Kantor Dinas Penanaman Modal Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang	91
Lampiran 5	Surat Keterangan Selesai Meneliti	92
Lampiran 8	Dokumentasi	93
Lampiran 9	Biografi Penulis	97

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Transliterasi

#### 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 lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
'	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
.c	Ba	B	Be
ڦ	Ta	T	Te
ڻ	Tha	Th	te dan ha
ڙ	Jim	J	Je
ڢ	Ha	h	ha (dengan titik dibawah)
ڦ	Kha	Kh	ka dan ha

ڏ	Dal	D	De
ڙ	Dhal	Dh	de dan ha
ڦ	Ra	R	Er
ڢ	Zai	Z	Zet
ڻ	Sin	S	Es
ڤ	Syin	Sy	es dan ye
ڻ	Shad	ڦ	es (dengan titik dibawah)
ڻ	Dad	ڏ	de (dengan titik dibawah)
ڦ	Ta	ڦ	te (dengan titik dibawah)
ڦ	Za	ڙ	zet (dengan titik dibawah)
ڦ	‘ain	‘	koma terbalik keatas
ڦ	Gain	G	Ge
ڦ	Fa	F	Ef

ڧ	Qof	Q	Qi
ڻ	Kaf	K	Ka
ڙ	Lam	L	El
ڦ	Mim	M	Em
ڻ	Nun	N	En
ڻ	Wau	W	We
ڻ	Ha	H	Ha
ڻ	Hamzah	,	Apostrof
ڻ	Ya	Y	Ye

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

## 2. Vokal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ۑ	Fathah	A	A
ۑ	Kasrah	I	I
ۑ	Dammah	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ	fathah dan ya	Ai	a dan i
وَ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

### 3. *Maddah*

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
يَ/اَ	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis diatas
يِ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis diatas
وُ	dammah dan wau	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قَبَلَ : qīla

يَمْوُثُ : yamūtu

### 4. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- a. *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]
- b. *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 ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْخَنَّةِ	: Raudah al-jannah atau Rauḍatul jannah
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: Al-madīnah al-fādilah atau Al-madīnatul fādilah
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
نَحْيَنَا	: Najjainā
الْحَقُّ	: Al-Haqq
الْحَجُّ	: Al-Hajj

عَوْنَى : ‘Aduwwun

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

Contoh:

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

عَلَيٌّ : “Ali (bukan ‘Ally atau ‘Aly)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ی(alif lam ma’rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan 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 katayang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

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

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

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilād*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di

awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّفْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمْرٌ : *umirtu*

#### 8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia

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, 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 zilāl al-qur'an*

*Al-sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab*

#### 9. Lafz al-Jalalah (الله)

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

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *Dīnullah*

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

:billah

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

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ : Hum fī rahmmatillāh

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada 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 lalladhi bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhi 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-Walid Muhammad* (bukan: *Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu*)  
*Naṣr Hamīd Abū Zaid*, ditulis menjadi *Abū Zaid, Naṣr Hamīd* (bukan: *Zaid, Naṣr Hamīd Abū*)

## B. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānāhu wa ta‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al-sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
1.	=	Lahir Tahun
w.	=	Wafat Tahun
QS .../ ...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
دم	=	بدون مكا
صلع	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر

الخ = إلى آخرها/إلى آخره

ج = جزء

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

- Ed : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor).  
Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, makai a bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s)
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkat dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Manusia tidak bisa lepas dari Pendidikan, pendidikan melibatkan segala upaya yang dilakukan untuk memungkinkan perkembangan penuh potensi individu, yang bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual, kemampuan untuk mengendalikan diri, membangun kepribadian yang kuat, mengembangkan kecerdasan, memperoleh akhlak yang baik, serta menguasai keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Menurut John Locke, pendidikan adalah sebuah pengalaman yang harus dialami oleh setiap orang karena mencakup pengembangan karakter kepribadian manusia itu sendiri. Pengalaman ini harus digunakan sebagai proses untuk mendidik dan membangun karakter kepribadian seseorang, yang akan membawa seseorang ke suatu pola pemahaman yang baik dan, tentu saja, akan memungkinkan seseorang untuk berhubungan dengan orang lain.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah sistem proses perubahan menuju pencerdasan, pendewasaan, dan pematangan diri. Setiap orang memiliki kewajiban dan hak asasi untuk mendapatkan pendidikan yang layak untuk menjadi matang, terampil, dan cerdas untuk menjalani kehidupannya dengan baik.<sup>2</sup> Hal itu juga dibahas pada undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional atau biasa disebut undang-undang sisidiknas adalah landasan hukum bagi pengelolaan pendidikan di Indonesia. Undang-Undang ini juga menjadi pijakan dalam pengembangan kurikulum dan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia.

---

<sup>1</sup> Hendrik Ryan Puan Renna, “Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya Bagi Pendidikan Sekolah Dasar Di Wilayah Pedalaman Papua,” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2022).

<sup>2</sup>Muhammad Rizki Syahputra, *Administrasi Pendidikan Dalam Perspektif Islam dan Sains*, Cet 1(Medan: Umsu Press,2023).

Undang-Undang ini menegaskan hak dan kewajiban setiap warga negara Indonesia untuk memperoleh pendidikan yang layak dan berkualitas. Melalui undang-undang ini, struktur pendidikan yang terdiri dari pendidikan dasar, menengah, dan tinggi diatur dengan rinci, termasuk penetapan kurikulum yang harus sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat.

Selain itu, undang-undang ini menegaskan peran penting pemerintah dalam penyelenggaraan pendidikan serta mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu, undang-undang No 20 tahun 2003 memberikan perhatian khusus terhadap pendidikan anak-anak dengan kebutuhan khusus, menegaskan perlunya pendidikan inklusif yang merangkul semua lapisan masyarakat. Undang-undang ini menjadi pijakan utama dalam pembentukan kebijakan pendidikan di Indonesia, menetapkan landasan yang kuat bagi penyelenggaraan pendidikan yang berkelanjutan dan merata bagi seluruh masyarakat Indonesia.

Menurut Ki Hadjar Dewantara , yang lebih dikenal sebagai Raden Tumenggung Harya Suwardi Soerjaningrat, dalam bukunya mengungkapkan bahwa upaya pendidikan bertujuan untuk (a) memperhalus budi, (b) meningkatkan kecerdasan pikiran, dan (c) menjaga kesehatan tubuh. Ketiga upaya ini akan menciptakan keselarasan yang lengkap dalam diri manusia. Dengan demikian, pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang seimbang secara fisik dan mental, yaitu cerdas, sehat, dan memiliki moral yang mulia.

Didalam dunia pendidikan juga terdapat beragam metode dalam pembelajaran, Maka dari itu, seorang guru yang mengajar di kelas harus memiliki penguasaan yang mumpuni terhadap penggunaan suatu metode dari sebuah

pembelajaran. Semua bahan pelajaran yang akan diajarkan haruslah dikuasai oleh guru sebaik-baiknya dan menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Metode *Fun Learning* digunakan dalam proses belajar mengajar agar nantinya pembelajaran tetap efektif dan efisien serta peserta didik tetap aktif dan tidak merasa bosan didalam kelas. Al-Qur'an menjelaskan mengenai gambaran tentang metode mengajar dalam suatu proses belajar, Allah berfirman dalam Q.S Al-Alaq/96: 1-5.

إِنَّ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ<sup>١</sup> اَلْإِنْسَانَ مِنْ عَلْقٍ<sup>٢</sup> إِنَّ رَبِّكَ الْأَكْرَمُ<sup>٣</sup> الَّذِي عَلَمَ بِالْفَلَمِ<sup>٤</sup> عَلَمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ<sup>٥</sup> يَعْلَمْ

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-mu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>3</sup>

Pendidik menggunakan metode sebagai kumpulan langkah-langkah yang diambil oleh guru selama proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan akademik atau kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum, silabus, dan mata pelajaran. Namun, pendidikan Islam adalah upaya sadar dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan

---

<sup>3</sup>Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Cet. VII (Jakarta: Yayasan Penerjemah Al-Qur'an, 2019), h. 597.

negara sesuai dengan ajaran Islam. Untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas, metode pembelajaran yang tepat diperlukan.

Peserta didik di sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi biasanya menganggap belajar sebagai musuh yang harus dijauhi. Namun, dengan bantuan metode pembelajaran yang menyenangkan, belajar dapat menjadi bersemangat dan nyaman. Metode *Fun Learning* merupakan metode pembelajaran yang diciptakan dengan menghadirkan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, penuh keceriaan dan tidak membosankan. Proses pembelajaran ini diciptakan oleh guru dikarenakan menghadirkan suasana yang hangat dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Metode ini juga dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran dimana pendidik dan peserta didik sama-sama merasakan suasana yang menyenangkan, tidak memberikan unsur keterpaksaan, dan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan “Bermain sambil belajar”.<sup>4</sup>

Kemudian metode belajar yang menyenangkan adalah cara untuk mengatasi kekakuan atau membangkitkan semangat. Metode ini dapat mencakup menumbuhkan rasa senang saat belajar, memberikan penghargaan atas upaya belajar, membuat peserta didik terlibat langsung dan melakukan banyak hal, mendorong peserta didik untuk berkarya dan menunjukkan hasil karya mereka, membuat ruang kelas menjadi nyaman untuk proses belajar, memilih materi, metode, dan media yang menarik, dan membuat kegiatan bersama.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Syaiful Fuada, *Dampak Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Di Masa Pandemi*, Cet 1 (Banten: Media Edukasi Indonesia, 2022).

<sup>5</sup>Julia, Safari,dkk *Prosiding Seminar Nasional “Membangun Generasi Emas 2045 Yang Berkarakter Dan Melek IT” Dan Pelatihan “Berpikir Suprarasional”* Cet 1 (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2018).

Oleh karena itu penggunaan metode dalam proses pembelajaran perlu dipertimbangkan secara cermat karena pentingnya dalam membangkitkan semangat belajar peserta didik. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan situasi pembelajaran, dengan tujuan untuk penggunaannya yang efektif dan efisien guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang menarik dapat secara signifikan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru akidah akhlak di MTs DDI Amparita bahwa motivasi belajar peserta didik kelas VIII B dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada materi akidah tepanya "Membiasakan Akhlak Terpuji (Ikhtiar, Tawakkal, Sabar, Syukur dan Qana'ah" salah satunya dipengaruhi oleh metode dari suatu model pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas.

Selain itu, guru akidah akhlak mengakui dalam wawancara bahwa peserta didik tidak tertarik dengan materi dan tidak menyukainya. Selain itu, jika metode yang digunakan masih berasal dari model pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan "metode pembelajaran mandiri" atau "pembelajaran berbasis tugas", peserta didik cenderung kurang responsif saat belajar Akidah Akhlak. Salah satu penyebabnya adalah guru yang sering menggunakan pendekatan ceramah, sehingga peserta didik tidak memiliki pengalaman atau suasana baru selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan biasanya menggunakan pendekatan guru pusat dan satu arah, sehingga peserta didik tidak difasilitasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Pendekatan ini juga menyebabkan peserta didik bosan dan mengantuk selama proses pembelajaran.

Peserta didik tidak bergairah belajar dengan metode yang umum sering digunakan dalam proses belajar mengajar tanpa adanya pembaharuan yang bukan hanya sekedar pembaharuan metode tetapi ada hal menarik dari metode tersebut yang membuat peserta didik senang belajar Akidah Akhlak sehingga motivasi belajarnya dapat meningkat. Metode *Fun Learning* bisa sangat efektif untuk mengatasi rasa kebosanan mahasiswa. Pendekatan ini melibatkan penggunaan permainan, simulasi, proyek kolaboratif, dan aktivitas kreatif lainnya untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat membantu memperkuat pemahaman materi, meningkatkan motivasi, dan merangsang minat belajar pada mahasiswa.

Metode *Fun Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kesenangan, permainan, dan aktivitas kreatif ke dalam proses belajar. Dengan mengadopsi metode *Fun Learning*, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mengurangi kemungkinan kebosanan peserta didik karena menawarkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berbeda dari pendekatan tradisional. Motivasi itu sendiri merupakan salah satu aspek yang dinamis dan sangat penting. Terkadang, rendahnya prestasi peserta didik tidak disebabkan oleh kurangnya kemampuan, melainkan karena kurangnya dorongan untuk belajar sehingga mereka tidak berupaya mengoptimalkan potensi mereka. Dalam metode pembelajaran konvensional yang cenderung ekspositori, faktor motivasi sering kali terabaikan oleh guru.<sup>6</sup>

Menurut Purwanto, motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks dalam tubuh yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan kepada suatu tujuan atau perangsang. Sebaliknya, menurut Sardiman proses pembelajaran akan berhasil jika

---

<sup>6</sup>Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran,” *Lantanida Journal*,5, no. 2 (2017).

peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik. Sebagai pendidik dan motivator, guru harus mendorong peserta didik untuk belajar dan melakukan tingkah laku yang diinginkan. Pendekatan modern terhadap proses pembelajaran menekankan pentingnya menggerakkan semangat belajar peserta didik. Guru terkadang terkesan memaksakan peserta didik untuk menerima materi tanpa mempertimbangkan semangat mereka untuk belajar, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka.

Hal ini terlihat dari antusiasme serta motivasi tinggi para peserta dalam mengikuti setiap kegiatan, serta respons positif terhadap setiap instruksi dan usaha dari para pengajar dalam menerapkan berbagai metode *Fun Learning* pada setiap sesi. Peserta didik mengungkapkan preferensi lebih tinggi terhadap pendekatan pembelajaran ini karena merasa lebih mampu memahami materi yang diajarkan, mengatasi rasa jemu dan bosan berkat adanya strategi yang diterapkan pada setiap kegiatan.

### B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan pada motivasi belajar peserta didik kelas VIII B sebelum dan setelah penggunaan metode *fun learning* ?
2. Bagaimana efektifitas metode *fun learning* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs DDI Amparita?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengkaji perbedaan pada motivasi belajar peserta didik kelas VIII B sebelum dan setelah penggunaan metode *fun learning*.

2. Untuk Menganalisis Efektivitas Metode *fun learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Amparita.

#### D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan atau manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini memiliki potensi untuk menambah wawasan tentang metode belajar yang menyenangkan dan seberapa efektif motivasi belajar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi hal-hal yang berkaitan dengan metode belajar yang menyenangkan dan motivasi belajar.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini memberikan teori-teori tentang cara-cara yang menyenangkan untuk belajar yang dapat digunakan baik oleh guru maupun peserta didik untuk membuat mereka termotivasi untuk belajar sepanjang hidup mereka.

## BAB II

### KERANGKA TEORITIS

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tiga penelitian relevan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, dan penelitian relevan juga membantu memperkaya bahan penelitian.

Penelitian ini berjudul upaya penerapan *fun learning* dalam meningkatkan motivasi belajar baca tulis al qur'an di TPA Al-Khasanah dukuh wonosegoro desa cepogo kecamatan cepogo kabupaten boyolali yang ditulis Ahmad Zakariyya Didi Agung Eko Purnomo dkk. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *fun learning* sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar baca tulis al-qur'an peserta didik. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik TPA Al-Khasanah Dukuh Wonosegoro, Desa Cepogo, Kecamatan Cepogo, Kabupaten

Penelitian ini berjudul pengaruh metode *fun learning* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Raudlatul Athfal Al-Falah Kraksaan Probolinggo yang ditulis oleh Refi Najma Fairus. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *fun learning* dalam meningkatkan motivasi belajar di Raudlatul Athfal Al-Falah Kraksaan Probolinggo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Populasi sebanyak 30 peserta didik yang diambil berdasarkan teknik purposive sampling. Uji analisis data menggunakan uji korelasi dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) terjadi pengaruh yang signifikan antara *fun learning* terhadap motivasi belajar peserta didik RA Al-Falah Kraksaan.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Refi Najma Fairus, Pengaruh Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, "Educare : Jurnal Ilmu Pendidikan" 02, no. 02 (2023): 1–9.

Boyalali. Penentuan subjek didasarkan pada hasil observasi tim peneliti. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar peserta didik, tes soal, dan panduan pelaksanaan *fun learning*. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara luring yaitu pelaksanaan penelitian secara langsung. Data yang digunakan adalah hasil pre-test, post-test dan angket motivasi belajar baca tulis Al-Qur'an yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode fun learning. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar peserta didik, tes soal, dan panduan pelaksanaan *fun learning*. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara luring yaitu pelaksanaan penelitian secara langsung. Data yang digunakan adalah hasil pre-test, post-test dan angket motivasi belajar baca tulis Al-Qur'an yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode fun learning.<sup>8</sup>

Penelitian ini berjudul Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi iman kepada Allah mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dengan menerapkan metode *fun learning*. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Partisipan dalam penelitian ini adalah 28 peserta didik SDN 1 Ranojaya. Selanjutnya, teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *fun learning* meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pada presentasi kelulusan peserta didik di SDN 1 Ranojaya 42,86% (12 peserta didik tuntas) pada pra siklus, 71,37% (20 peserta didik tuntas) pada siklus II, dan 89,29% (25 peserta didik tuntas) pada siklus II. Dengan demikian penerapan metode fun

---

<sup>8</sup>Ahmad Zakariyya dkk, Upaya Penerapan Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Baca Tulis Al-Qur'an Di TPA Al-Khasanah Dukuh Wonosegoro Desa Cepogo Kecamatan Cepogo Kabupaten Boyolali, UIN Raden Mas Said Surakarta.

learning pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik<sup>9</sup>

## B. Tinjauan Teoritis

### 1.Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Efektivitas berasal dari kata "efektif" berarti ada efeknya, manjur dan mujarab . Efektivitas berasal dari bahasa inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan, suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mencapai tujuannya secara ideal Efektivitas dapat dikatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti misalnya usaha X adalah 60% efektif dalam mencapai tujuan Y.<sup>10</sup> Menurut Maurouso, efektivitas pembelajaran adalah salah satu standar kualitas pendidikan dan biasanya diukur dengan tercapainya tujuan. Efektivitas pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai ketepatan dalam mengelola situasi, "melakukan hal yang benar."<sup>11</sup>

Perubahan yang memiliki efek, makna, dan manfaat tertentu disebut efektif. Pembelajaran yang efektif menekankan pada pemberdayaan peserta didik secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang apa yang dilakukan. Pembelajaran yang efektif juga menekankan pada internalisasi pengetahuan yang dipelajari sehingga dapat ditanamkan dan digunakan sebagai muatan moral dan hidup. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif merupakan sebuah proses perubahan seseorang dalam kognitif,tingkah laku dan psikomotor dari hasil pembelajaran yang

---

<sup>9</sup>Daniati Mardani ,Penerapan Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Iman Kepada Allah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* ". Vol. 1. No. 1. Desember 2022

<sup>10</sup> Darmawan Harefa, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet 1 (Sukabumi: Bestari Lala,Firadaus Laia,dan Aluiwaaauri Tafonao, 2023).

<sup>11</sup> Myron R. Chartier, "Learning Effect," *Simulation & Games* 3, no. 2,2015.

ia dapatkan dari pengalaman dirinya dan dari lingkungannya yang membawa pengaruh makna dan manfaat tertentu.

Efektivitas pembelajaran adalah kemampuan suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan optimal. Beberapa indikator yang sering digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran mencakup tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, keterlibatan aktif dalam proses belajar, peningkatan prestasi akademik, serta kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks nyata. Selain itu, umpan balik yang positif dari peserta didik dan guru, serta adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik, juga merupakan indikator penting. Pembelajaran yang efektif juga ditandai dengan penggunaan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, serta adaptasi terhadap gaya belajar yang berbeda. Kualitas interaksi antara guru dan peserta didik, serta lingkungan belajar yang kondusif, turut mempengaruhi seberapa efektif pembelajaran tersebut.<sup>12</sup>

## 2. Metode *Fun Learning*

*Fun Learning* adalah ketika dua kata yang berbeda digabungkan. Sementara fun berarti kegembiraan dan kesenangan, learning berarti belajar. Suyitno menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang. Baik dalam hal logika, etika, estetika, karya, dan praktik. Sesuai dengan namanya *Fun Learning* dijadikan sebagai metode pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang diciptakan oleh guru dengan menghadirkan suasana yang hangat dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan *fun learning* dijadikan sebagai strategi

---

<sup>12</sup> Bistari Bistari, "Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 2018,.

pembelajaran merupakan proses pembelajaran dimana guru dan murid sama-sama merasakan suasana yang menyenangkan,tidak memberikan unsur keterpaksaan dan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan bermain sambil belajar.

Belajar sambil bermain mengacu pada pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur kesenangan dan interaktif dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran akidah dan akhlak menggunakan metode fun learning, belajar sambil bermain dapat diinterpretasikan sebagai penggunaan aktivitas atau permainan yang menyenangkan namun tetap relevan dengan materi pembelajaran.<sup>13</sup>

Dengan mengintegrasikan unsur bermain dalam pembelajaran akidah dan akhlak, metode fun learning dapat membantu peserta didik lebih terlibat dan memahami konsep-konsep tersebut dengan cara yang lebih menyenangkan dan berkesan.Maka dari itu, Bobby De Porter mengembangkan strategi pembelajaran menyenangkan (*Fun Learning*) dengan memberikan saran yang baik. Dia mengatakan bahwa strategi ini digunakan untuk membuat lingkungan belajar yang baik, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, dan memudahkan proses belajar. Menurut Bobby DePorter, ini menghasilkan peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Djamarah, Pembelajaran yang menyenangkan didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan dalam lingkungan yang aktif, menyenangkan, dan paling penting tidak membosankan. Menurut Djamarah, pembelajaran yang menyenangkan terjadi ketika ada hubungan yang baik antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran tidak efektif,

---

<sup>13</sup>Ardhiana Yoghisavitrie, *Menumbuhkan Budaya Lite Cheerfull Pada Masa Pandemi*, Cet 1(Kota Batu: CV. Beta Aksara, 2022),.

keadaan belajar yang aktif dan menyenangkan tidak akan menghasilkan apa yang harus dipelajari peserta didik.<sup>14</sup>

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan *Fun Learning* yaitu berupa: 1) Penggunaan pendekatan secara emosional pada anak-anak dengan cara membuat mereka merasa nyaman dan tidak takut) Pelatihan, yakni melatih produktifitas dan kreatifitas anak dengan membuatnya gembira dan suka atas pelaksanaan *Fun Learning* ini) Pengamatan,yakni mengamati anak-anak yang berpartisipasi dalam pelaksanaan *fun learning* guna untuk menganalisa efektivitas pelaksanaan *Fun Learning* tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Leni layinnah di Equel Bright strategi *fun learning* telah diterapkan secara efektivitas dalam proses pembelajaran di kelas. Guru PAI Equel Bright menerapkan startegi *Fun Learning* diantranya: Pertama, di dalam kelas, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memungkinkan peserta didik melakukan pengalaman, berinteraksi, berkomunikasi, dan berpikir. Guru harus terus mengembangkan sikap dan perilaku peserta didik untuk menumbuhkan inisiatif dan bertanggung jawab belajar mereka. 2) bersikap terbuka dan mendengarkan pendapat peserta didik. 3) Membiasakan peserta didik untuk mendengarkan satu sama lain saat berbicara. 4) Menghormati pendapat yang berbeda. 5) Mengakui kesalahan peserta didik dan mendorong mereka untuk memperbaiki. 6) Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. 7) Memberikan umpan balik terhadap

---

<sup>14</sup>Leni Layyinah, “Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Pembelajaran PAI,” *Tarbawy : Indonesian Journal of Islamic Education* 4 (June 12, 2017):

prestasi peserta didik. 8) Tidak pelit untuk memuji dan menghargai pekerjaan peserta didik<sup>15</sup>

a. Karakteristik Metode *Fun Learning*

1) Menciptakan *fun learning*

Agar peserta didik tidak melupakan materi. Melupakan materi adalah salah satu tanda bahwa kegiatan pembelajaran tidak menarik atau tidak menyenangkan. Berikut adalah beberapa kegiatan yang harus dilakukan agar pembelajaran menyenangkan.

b. Langkah Langkah Metode *Fun Learning*

Setiap metode pasti memiliki prosedur untuk diterapkan agar pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran tercapai. Metode pembelajaran yang menyenangkan ini dimulai dengan salah satu peserta didik maju ke depan untuk membaca soal yang sudah disediakan.

Menurut Muhaemin langkah-langkah metode *Fun Learning* yaitu:

1) Bermain

Bermain adalah bagian penting dari belajar; itu dapat membuat lingkungan lebih menarik.

2) Bercerita

Bercerita adalah cara untuk menyampaikan pengetahuan atau informasi secara lisan.

3) Bernyanyi

Suatu cara yang paling mudah untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik adalah dengan bernyanyi.

4) Humor

---

<sup>15</sup>Qiyadah Robbaniyah, *Strategi & Metode Pembelajaran PAI* Cet 1(Yogyakarta: Zahir Publishing,2023),.

Seringkali, peserta didik jemu dengan pelajaran. Untuk mencegah mereka bosan, Anda harus membuat kelas menjadi menarik.

- 5) Tebak-tebakanSelama proses belajar mengajar berlangsung, tebak-tebakan dapat meningkatkan atau melatih daya ingat peserta didik.<sup>16</sup>

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Fun Learning*

Penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan berdampak besar pada perkembangan anak, yaitu (1) membuat sesuatu yang baru dan unik (2) mengubah ide lama menjadi sesuatu yang abru (3) melihat berbagai cara untuk menyelesaikan masalah (4) menumbuhkan fantasi dan imajinasi yang baru dan terarah (5) menumbuhkan rasa ingin tahu yang luas dan mendalam (6) merasakan kesenangan dan kepuasan diri saat melakukan sesuatu.

Beberapa hal yang menjadi kelebihan pembelajaran kelompok dengan menggunakan metode Fun Learning diantaranya sebagai berikut:

- 1) Peserta didik lebih siap untuk mempelajari topik karena mereka telah memperoleh informasi tentang subjek dari berbagai sumber, seperti buku, internet, guru, dan spesialis
- 2) Peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran baik sebelum maupun sesudah pelajaran. Ini disebabkan oleh fakta bahwa mereka diberi instruksi untuk mencari informasi setelah atau sebelum pelajaran dari berbagai sumber..
- 3) Kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting karena mereka diharuskan untuk memperoleh informasi sebelum dan setelah pembelajaran, dan kemudian berbagi informasi tersebut dengan peserta didik lainnya selama pembelajaran berlangsung.

---

<sup>16</sup>Nurma Afrilia, “Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung” (2021).

Selain memiliki kelebihan, metode *Fun Learning* juga memiliki kelemahan yakni Salah satu kelemahan yang terkait dengan penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan adalah bahwa peserta didik mungkin merasa tidak terbiasa dengan pendekatan pembelajaran yang baru-baru ini mereka gunakan.<sup>17</sup>

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti yang diungkapkan oleh Abraham Maslow, yang menggambarkan motivasi sebagai sesuatu yang konstan, tidak pernah berhenti, berubah-ubah, dan kompleks. Ini merupakan ciri umum yang ditemui dalam setiap aktivitas organisme. John W. Santrock menyatakan bahwa motivasi adalah proses yang meningkatkan semangat, arah, dan ketekunan dalam perilaku. Dengan demikian, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh semangat, memiliki tujuan yang jelas, dan konsisten sepanjang waktu.

Dalam konteks manajemen, motivasi hanya berkaitan dengan sumber daya manusia secara umum, terutama pada bawahan. Fokus motivasi adalah bagaimana mengarahkan potensi individu, khususnya bawahan, untuk berkolaborasi secara produktif guna mencapai dan merealisasikan tujuan yang telah ditetapkan..<sup>18</sup>

Motivasi digolongkan dua jenis yaitu intrinsik dan ekstrinsik.

#### a. Motivasi Intrinsik.

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang dan dapat muncul secara alami tanpa dipengaruhi oleh sumber daya luar. Orang yang termotivasi secara intrinsik lebih cenderung bertindak. Bahkan mereka dapat

<sup>17</sup> Andini Cahyaningrum, Agus Milu Susetyo,dkk “Pengaruh Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Menulis Cerpen Kelas Iv Di Sdn Sumbersari 03 Jember” 9, No. 1 (2024): 1–13,

<sup>18</sup> Maruli Tua Sitorus, *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020).

mendapatkan inspirasi sendiri tanpa bantuan orang lain.. Beberapa faktor yang memengaruhi motivasi intrinsik meliputi:

- 1) Kebutuhan, faktor yang memungkinkan seseorang melakukan kegiatan atau aktivitas.
- 2) Harapan,adanya harapan yang memuaskan diri mendorong seseorang untuk mencapai tujuan dan meningkatkan kepercayaan diri dan keberhasilan.
- 3) Minat,rasa ingin tahu dan keinginan untuk sesuatu tanpa alasan dikenal sebagai minat.

b. Motivasi Estrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang timbul dari faktor-faktor di luar individu. Dorongan ini disebabkan oleh berbagai rangsangan yang bisa mendorong seseorang untuk termotivasi. Rangsangan tersebut bisa berupa imbalan finansial, insentif, janji naik jabatan, penghargaan, pengakuan, atau hal sejenis. Motivasi ekstrinsik mempunyai kekuatan untuk mengubah keinginan seseorang dari kurang ingin menjadi ingin melakukan suatu hal. Beberapa faktor yang memengaruhi motivasi ekstrinsik adalah:

- 1) Motivasi keluarga, salah satu faktor pendorong (reinforcing factor) yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang adalah dorongan keluarga.
- 2) Lingkungan, seseorang adalah tempat tinggal atau tempat kerja mereka. Lingkungan memengaruhi motivasi seseorang. kompensasi. Disediakan imbalan kepada seseorang untuk memotivasi mereka untuk melakukan sesuatu.

Mereka sangat berbeda satu sama lain, tetapi orang tua dan guru harus tahu bagaimana mendorong anak-anak mereka. Orang tua memberikan inspirasi dan

dorongan kepada anak. Motivasi dapat digunakan untuk mendorong keinginan anak untuk belajar tanpa paksaan. Semangat dapat berasal dari dorongan dan interaksi dengan anak.<sup>19</sup>

### c. Aspek Aspek Motivasi Belajar

Dorongan untuk mencapai sesuatu, peserta didik merasa terdorong untuk berjuang mewujudkan keinginan dan harapan-harapanya.

- 1) Komitmen untuk belajar, peserta didik memiliki kesadaran tinggi untuk belajar, bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.
- 2) Inisiatif peserta didik, Inisiatif untuk memunculkan ide-ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesan dalam menyelesaikan proses pendidikannya.
- 3) Optimisme sikap gigih, tidak mudah menyerah dalam mencapai mengatasi hambatan dan tantangan guna mencapai tujuan.<sup>20</sup>

Adapun aspek-aspek motivasi belajar menurut Frandsen yaitu:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, sehingga selalu terdorong untuk belajar dan mengejar cita-cita.
- 2) Kreatif dalam menciptakan sesuatu yang baru, sehingga dirinya berbeda dari yang lainnya.
- 3) Meninginkan simpati dari orang tua, guru dan teman.
- 4) Memperbaiki kegagalan yang baru dengan usaha yang lalu.

---

<sup>19</sup>Firdaus, *Peran Motivasi Sebagai Pemoderasi Pada Korelasi Kinerja Karyawan* Cet 1 (Indramayu: Penerbit Adab,2022),

<sup>20</sup>Lily Khairani et al., “Motivasi Belajar Siswa Man Binjai pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19,” *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* 2, no. 3 (2022):.

- 5) Merasa aman setelah menguasai materi Pelajaran
  - 6) Memberlakukan ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar<sup>21</sup>
- d. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi peserta didik menjadi lebih tekun dan bergairah dalam proses belajar, dan dengan motivasi itu kualitas belajar peserta didik.

Allah swt berfirman dalam QS Al Mujadalah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقْسِّحُوا فِي الْمَجَلِسِ فَاقْسِحُوهَا يَفْسِحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا  
قِيلَ اشْرُرُوا فَانْشُرُوهَا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أَوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجَتٍ وَاللَّهُ بِمَا  
تَعْمَلُونَ خَيْرٌ

Terjemahanya:

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.<sup>22</sup> Berikan tafsiran dan kaitkan dengan motivasi belajar.

Dalam pandangan Islam, ilmu dipandang sebagai suatu kebutuhan yang esensial bagi setiap muslim. Amrah Husma dalam bukunya 'Islam Disiplin Ilmu' menegaskan bahwa ilmu adalah kunci untuk memperoleh pemahaman tentang

---

<sup>21</sup>Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* Cet 14 (Jakarta: Bumi Aksara, 2016),

<sup>22</sup>Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, h. 50.

hakekat kebenaran. Ini mengimplikasikan bahwa motivasi belajar menjadi pondasi penting bagi pengembangan diri umat Islam.

Motivasi belajar, dalam konteks ini, menjadi lebih dari sekadar pencapaian pribadi atau kepentingan dunia semata. Setiap langkah dalam pencarian ilmu dipandang sebagai upaya untuk mendekati Allah dan memperdalam pemahaman akan keagungan-Nya. Keyakinan bahwa ilmu adalah cahaya yang diberikan Allah kepada manusia untuk menunjukkan jalan kebenaran menjadi pendorong yang kuat bagi setiap muslim untuk terus belajar.

Lebih dari itu, motivasi belajar dalam Islam juga melibatkan kewajiban moral dan spiritual. Dengan belajar, seseorang memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang ajaran agama, meningkatkan ketakwaannya, dan memperkuat hubungannya dengan Allah. Pencarian ilmu juga merupakan bentuk ibadah, karena setiap langkah yang diambil dalam proses pembelajaran dianggap sebagai pengabdian kepada Sang Pencipta.

Pentingnya ilmu dalam Islam juga mencakup aspek praktis kehidupan sehari-hari. Melalui ilmu, seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya, memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, dan memperbaiki dunia sesuai dengan ajaran Islam. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya didorong oleh keinginan untuk mendapatkan keberhasilan materi atau status sosial, tetapi juga oleh tujuan yang lebih mulia untuk mencari ridha Allah dan memperbaiki diri serta lingkungan sekitar.

Dengan demikian, motivasi belajar dalam Islam tidak terbatas pada kepentingan pribadi semata, tetapi mencakup dimensi spiritual, moral, dan praktis yang bertujuan untuk mendekati kebenaran, mendekatkan diri kepada Allah, dan meningkatkan kualitas hidup secara menyeluruh.

Menurut firman Allah di atas, peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat dan jelas selama proses belajar pasti akan berhasil. Hal ini dapat dicapai karena adanya ketiga fungsi motivasi berikut:

- 1) Motivasi orang tua untuk mengambil tindakan untuk mencapai tujuan.
- 2) Penentu arah perbuatan, atau jalan menuju tujuan.
- 3) Pilihan tindakan sehingga tindakan orang yang termotivasi selalu selektif dan terfokus pada waktu yang ingin dicapai

Berdasarkan arti dan fungsi motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi bukan hanya berfungsi sebagai penentu terjadinya suatu perbuatan, tetapi juga menentukan hasilnya. Jika Anda memiliki motivasi, Anda mungkin ingin belajar atau melakukan sesuatu. Hasil dari pekerjaan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh (tekun) akan dipengaruhi oleh hasilnya. Menurut Cecco, dalam proses belajar mengajar ada empat fungsi motivasi, yaitu:

- a) Fungsi membangkitkan (*Arousal Function*)

Dalam pendidikan, Dorongan belajar didefinisikan sebagai kesiapan atau perhatian umum peserta didik yang diusahakan oleh guru untuk mendorong mereka untuk belajar. Fungsi ini membutuhkan tanggung jawab terus-menerus untuk mengatur tingkat yang membangkitkan agar peserta didik tidak tertidur dan tidak lupa emosional.

- b) Fungsi Harapan (*Expectancy Function*)

Guru harus mempertahankan atau mengubah harapan keberhasilan atau kegagalan peserta didik selama jam instruksional dan memberi tahu peserta didik dengan jelas apa yang harus mereka lakukan setelah pelajaran berakhir.

Mereka juga harus menghubungkan harapan dengan jam peserta didik yang dekat dan yang jauh, melibatkan semua upaya peserta didik dalam belajar.

c) Fungsi Intensif (*Intensive Function*)

Menurut fungsi ini, guru harus memberikan hadiah kepada peserta didik yang berprestasi untuk mendorong mereka untuk berusaha lebih keras dalam mengajar di kelas.

d) Fungsi Disiplin (*Disciplianari Function*)

Fungsi ini menuntut guru untuk mengontrol tingkah laku yang menyimpang dengan menggunakan hukuman dan hadiah.<sup>23</sup>

e. Prinisp Prinsip Motivasi Belajar

Prinsip-prinsip motivasi dalam belajar harus diketahui dan diterapkan dalam kegiatan belajar agar lebih efektif. Tidak ada kegiatan belajar tanpa motivasi. Belajar berdasarkan prinsip motivasi adalah terbendung, yang kemudian menghasilkan gerakan psikofisik. Anak-anak sudah berpartisipasi sepenuh hati dalam aktivitas belajar di tempat ini. Akal pikiran dikontrol oleh kehendak perbuatan belajar. Sikap berada dalam kepastian perbuatan, dan akal pikiran berusaha memahami nilai-nilai wacana, prinsip, dalil, dan hukum sehingga memahami apa yang dimaksud dengan sikap.

Dengan motivasi, peserta didik dapat memilih apa yang harus dilakukan dan mana yang diabaikan dengan motivasi. Peserta didik pasti akan mempelajari mata pelajaran tertentu jika mereka ingin belajar sesuatu darinya yang tidak dapat

---

<sup>23</sup>Zubairi, *Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam* Cet 1(Indramayu: Penerbit Adab,2023.),

diabaikan untuk mempelajari mata pelajaran lain. Peserta didik akan mencari tujuan belajar tujuan berfungsi sebagai pengarah yang mendorong mereka untuk belajar.<sup>24</sup>

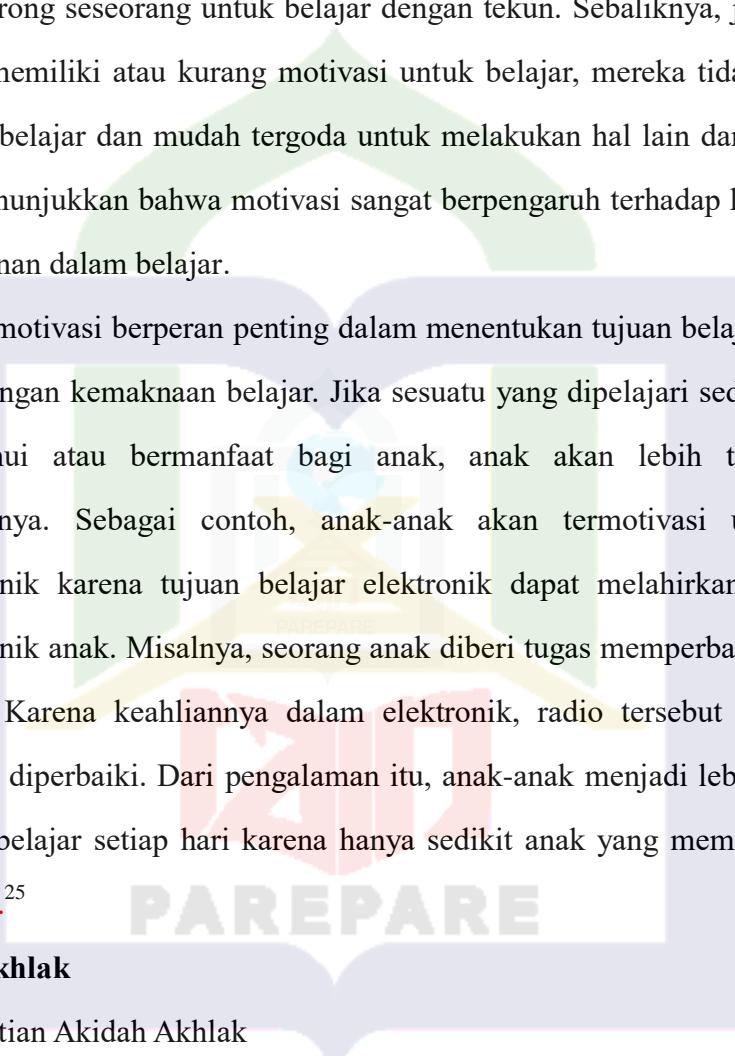
#### f. Peran Motivasi Belajar

Peran motivasi dalam pembelajaran menurut Iskandar adalah sebagai berikut:

- 1) Peran motivasi sebagai penguatan belajar ketika seorang anak yang belajar menghadapi masalah yang memerlukan solusi dan hanya dapat diselesaikan dengan bantuan hal-hal yang dia lalui Sebagai contoh, seorang anak akan menggunakan tabel logaritma untuk memecahkan materi matematika. Anak itu tidak dapat menyelesaikan tugas matematika tanpa bantuan tabel tersebut. Anak berusaha mencari buku tabel matematika dalam konteks ini. Mencari tabel matematika adalah peran motivasi yang dapat meningkatkan hasil belajar. Solusi yang dapat diberikan adalah memperkuat motivasi anak untuk mencari dan menggunakan tabel logaritma dengan memperlihatkan relevansinya dalam memecahkan masalah matematika. Guru atau orang tua dapat memberikan penjelasan tentang pentingnya tabel logaritma dalam menyelesaikan tugas matematika serta memberikan contoh-contoh kasus dimana penggunaanya sangat dibutuhkan. Selain itu memberikan dukungan dan dorongan kepada anak untuk mencari buku tabel matematika atau mencari sumber daya yang lain yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik juga penting. Dengan demikian anak akan merasa lebih termotivasi untuk mencari Solusi atas masalah yang dihadapinya dan meningkatkan hasuk belajarnya.

---

<sup>24</sup>Titiiek Idayanti,Widya Anggraeni,dkk *Penerapan Metode Mengajar Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa* (Rizmedia Pustaka Indonesia, 2023),.

- 
- 2) Peran motivasi menentukan ketekunan belajar seorang anak. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha sebaik mungkin untuk mempelajarinya. Dalam kasus ini, tampak bahwa motivasi untuk belajar mendorong seseorang untuk belajar dengan tekun. Sebaliknya, jika seseorang tidak memiliki atau kurang motivasi untuk belajar, mereka tidak tahan lama dalam belajar dan mudah tergoda untuk melakukan hal lain daripada belajar. Ini menunjukkan bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan dalam belajar.
  - 3) Peran motivasi berperan penting dalam menentukan tujuan belajar dan terkait erat dengan kemaknaan belajar. Jika sesuatu yang dipelajari sedikitnya sudah diketahui atau bermanfaat bagi anak, anak akan lebih tertarik untuk belajarnya. Sebagai contoh, anak-anak akan termotivasi untuk belajar elektronik karena tujuan belajar elektronik dapat melahirkan kemampuan elektronik anak. Misalnya, seorang anak diberi tugas memperbaiki radio yang rusak. Karena keahliannya dalam elektronik, radio tersebut menjadi baik setelah diperbaiki. Dari pengalaman itu, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar setiap hari karena hanya sedikit anak yang memahami apa itu belajar.<sup>25</sup>

#### 4. Akidah Akhlak

##### a. Pengertian Akidah Akhlak

Akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah Swt. dan

---

<sup>25</sup>Murtikusuma, *Permainan Dalam Pembelajaran sebagai Motivasi Belajar Di Era New Normal* Cet 1 (Lombok Tengah: Penerbit Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia ,2022),.

merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari yang telah menjadi kebiasaan yang baik berdasarkan Al-Quran dan Hadist. Ini dicapai melalui pengajaran, bimbingan, dan latihan tentang cara menghormati agama lain dan hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat.

Akidah adalah hal-hal yang harus dibenarkan dengan hati, diterima dengan senang hati, dan ditanam dengan kuat dalam jiwa yang tidak dapat diragukan lagi. "Akidah" berarti membuat atau mengikat perjanjian. Dalam agama Islam, Akidah dalam agama Islam adalah keyakinan, keyakinan, dan keimanan bahwa Tuhan itu Esa yaitu Allah Swt. Akidah ini ada di dalam hati orang dan digunakan sebagai dasar untuk bertindak sebagai umat beragama. Untuk melaksanakan perintah-perintah ini, orang harus terlebih dahulu tanamkan akidah mereka, karena ini berfungsi sebagai dasar yang mendukung hati mereka untuk melaksanakan perintah-perintah tersebut. Akidah, oleh karena itu, adalah menjalin hubungan dengan Tuhan.

Akidah umumnya adalah keyakinan, kepercayaan, dan keimanan yang dipelajari secara mendalam dan kemudian dibuktikan dalam tindakan dikenal sebagai akidah. Akidah harus dibangun terlebih dahulu sebelum bagian lain karena itu adalah pondasi bangunan. Menurut pengertian bahasa, akhlak berasal dari kata Arab "khuluk", yang berarti watak, kelakuan, tabiat, perangai, budi pekerti, dan tingkah laku kebiasaan. Dalam Islam, akhlak adalah perangai dan tingkah laku yang telah ditanamkan, dilakukan, dan dipertahankan secara konsisten.

Imam Gazali menggambarkan akhlak sebagai sifat yang ada di jiwa manusia, dan sifat ini seringkali mendorong orang untuk bertindak tanpa berpikir atau mempertimbangkan terlebih dahulu. Menurut Ibnu Maskawih, akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan tindakan tanpa berpikir terlebih

dahulu. Akhlak adalah kepribadian atau karakter seseorang yang dilihat melalui perilaku yang baik. Perilaku yang baik menunjukkan bahwa seseorang memiliki akhlak yang baik, dan sebaliknya.<sup>26</sup>

#### b. Fungsi Akidah Akhlak

Pendidikan akhlak atau karakter adalah inovasi pendidikan yang bertujuan untuk memecahkan masalah karakter di Indonesia. Ini adalah reformasi pendidikan yang harus dilakukan di Sekolah Dasar dan melibatkan semua bagian sekolah untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Salah satu kegagalan di pendidikan ialah pendidikan akhlak atau karakter. Penyebab utama nya adalah minim nya akhlak. Tugas dakwah juga tidak berhasil dalam pendidikan akhlak atau karakter. Dakwah berhasil mengajak umat muslim shalat, puasa, haji, dan zakat.

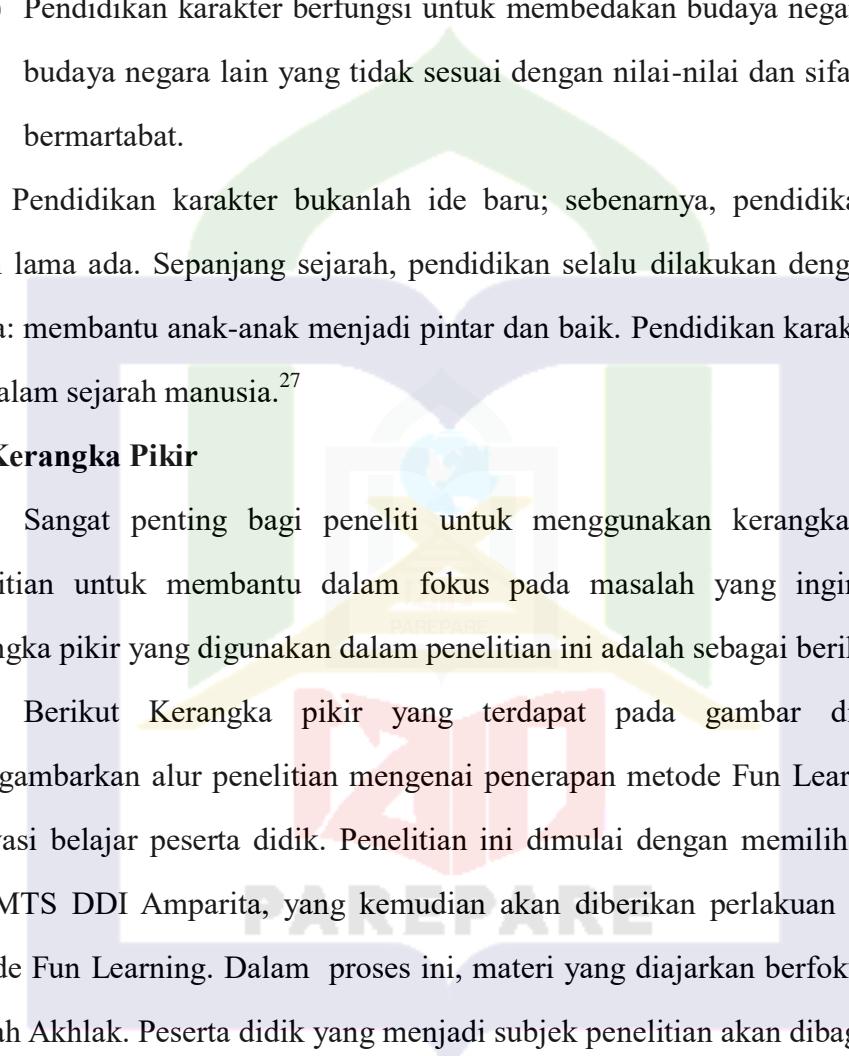
Namun, tidak berhasil menanamkan moralitas atau karakternya. Meskipun demikian, tujuan utama agama Islam adalah memperbaiki akhlak. Islam sebagai rakhmatan lil alamin bergantung pada akhlak. Saat ini, pendidikan karakter menjadi subjek diskusi di dunia pendidikan Indonesia. Teori pendidikan karakter dapat diterima karena hal ini sering terjadi pada fenomena sosial yang menunjukkan perilaku yang tidak berkarakter.

Fungsi dari pendidikan akhlak atau karakter, Antara lain:

- 1) Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan potensi individu dan warga negara Indonesia untuk berpikir positif, berhati-hati, dan berperilaku positif.

---

<sup>26</sup>Aulia Rahma Fitriani, " Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa," *Media Karya Mahasiswa Pendidikan Islam* 03, no. November (2022).

- 
- 2) Pendidikan karakter meningkatkan dan memperkuat peran pemerintah, satuan pendidikan, dan keluarga dalam mengembangkan potensi warga negara dan pembangunan bangsa.
  - 3) Pendidikan karakter berfungsi untuk membedakan budaya negara sendiri dari budaya negara lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai dan sifat bangsa yang bermartabat.

Pendidikan karakter bukanlah ide baru; sebenarnya, pendidikan itu sendiri sudah lama ada. Sepanjang sejarah, pendidikan selalu dilakukan dengan dua tujuan utama: membantu anak-anak menjadi pintar dan baik. Pendidikan karakter telah lama ada dalam sejarah manusia.<sup>27</sup>

### C. Kerangka Pikir

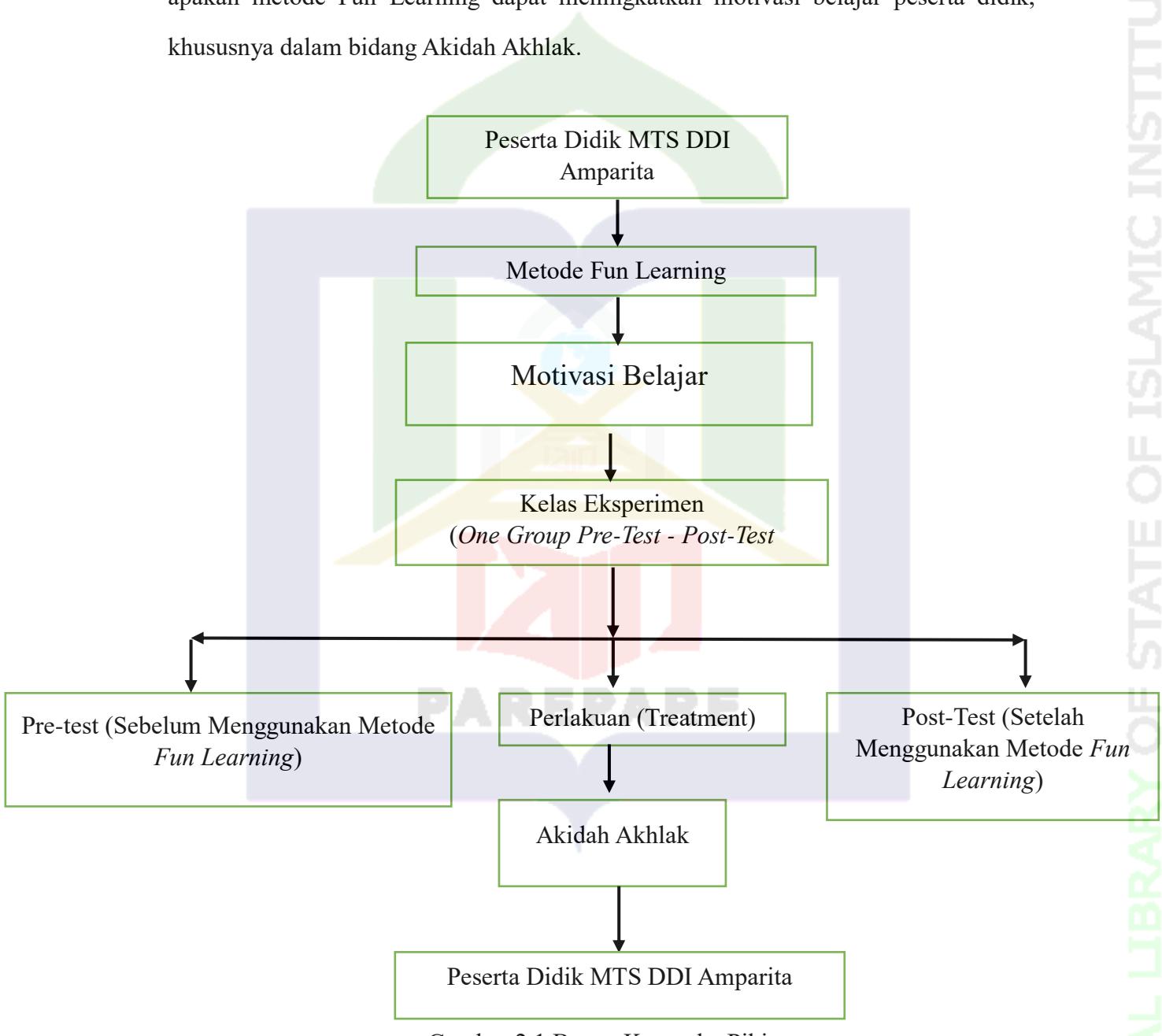
Sangat penting bagi peneliti untuk menggunakan kerangka pikir dalam penelitian untuk membantu dalam fokus pada masalah yang ingin di pelajari. Kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Berikut Kerangka pikir yang terdapat pada gambar di bawah ini menggambarkan alur penelitian mengenai penerapan metode Fun Learning terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dimulai dengan memilih peserta didik dari MTS DDI Amparita, yang kemudian akan diberikan perlakuan menggunakan metode Fun Learning. Dalam proses ini, materi yang diajarkan berfokus pada aspek Akidah Akhlak. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian akan dibagi dalam kelas eksperimen dengan pendekatan one-group pre-test dan post-test. Sebelum penerapan metode, peserta didik akan mengikuti pre-test untuk mengukur tingkat motivasi

---

<sup>27</sup>Muhammad Agiel Dwi Putra, Ajat Rukajat, and Khalid Ramdhani, “Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Di SMP Negeri 1 Karawang Timur,” *Islamika* 4, no. 3 (2022).

belajarnya. Setelah itu, setelah mengikuti perlakuan metode Fun Learning, peserta didik akan mengikuti post-test untuk menilai perbedaan motivasi belajar mereka setelah adanya intervensi metode tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode Fun Learning dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam bidang Akidah Akhlak.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau dugaan sementara yang dirumuskan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Metode Fun Larning efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MTS DDI Amparita
2. Metode Fun Learning tidak efektif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS DDI Amparita.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai "proses menemukan pengetahuan yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena objek yang akan diteliti diwujudkan dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan analisis statistik yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kepercayaan. Besok revisi mulai sini Pemilihan jenis penelitian eksperimen ini berdasarkan karena peneliti ingin mengetahui secara pasti efektivitas metode *Fun learning* untuk meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak peserta didik kelas VIII.B di MTs DDI Amparita sebelum menggunakan metode *fun learning* (sebelum diberi perlakuan) dan setelah menggunakan metode *fun learning* (setelah diberi perlakuan).<sup>28</sup>

Hadi mengatakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana perlakuan yang dipilih secara sengaja oleh peneliti berdampak. Penelitian eksperimen dalam pendidikan bertujuan untuk menilai suatu tindakan, perlakuan, atau treatment pendidikan terhadap tangkah laku peserta didik atau menguji hipotesis bahwa tindakan tertentu lebih efektif daripada tindakan lain. Issac dan Michael menerapkan satu atau lebih kondisi perlakuan pada satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Tujuan dari penelitian eksperimental adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan sebab akibat atau berapa besar hubungannya dengan memberi beberapa kelompok eksperimental perlakuan tertentu dan memberi mereka kontrol untuk membandingkan.<sup>29</sup>

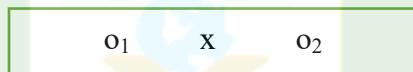
Penelitian dilakukan dengan menggunakan model desain pra-eksperimen dengan bentuk desain satu grup pre-tes-post-tes. Karena desain ini bukan eksperimen

<sup>28</sup>Arikunto Suharsimi, "Metodologi Penelitian," *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 1 (2019): 50.

<sup>29</sup>Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS Cet 1* (Yogyakarta: CV Budi Utama Depublish, 2018),.

nyata, menurut Sugiyono, disebut sebagai desain sebelum eksperimen. Jadi, bukan hanya variable independen yang mempengaruhi hasil eksperimen, tetapi juga variable dependen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel yang dipilih secara tidak acak atau random.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan bentuk penelitian *pre-experimental design* melalui *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest* yang diberikan kepada peserta didik setelah mendapat perlakuan, dengan tujuannya mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik di MTs DDI Amparita setelah diberikannya perlakuan/*treatment* yang berupa Metode *Fun Learning*. Dengan demikian hasil perlakuan/*treatment* dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun design *one-Group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Nilai *Pre Test* dan *Post Test*

Keterangan:

$O_1$  = Nilai *Pre-Test* (sebelum diberi perlakuan)

X = *Treatment* (Dengan Menggunakan metode *fun learning*)

$O_2$  = Nilai *Post-Test* (setelah diberi perlakuan)<sup>30</sup>.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat pelaksanaan penelitian adalah MTs DDI Amparita. Kegiatan penelitian ini rencananya akan dilakukan selama kurang lebih 2 bulan (disesuaikan dengan kebutuhan peneliti), penelitian dilaksanakan setelah seminar proposal dilaksanakan dan mendapat surat izin penelitian. Waktu untuk mengajar adalah 4 kali pertemuan dengan peserta didik.

MTs DDI Amparita berlokasi di Jl. Andi Sulolipu, Kelurahan Amparita, Kec.Tellu Limpoe, Kota Sidrap, Sulawesi Selatan. Cara peneliti menentukan lokasi

<sup>30</sup>Agus Mastrianto, *Prosidings Conference of Elementary Studies 2020: Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial* (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2022).

penelitian adalah dengan langsung mengunjungi sekolah untuk melakukan observasi awal dengan pihak sekolah yakni kepala sekolah dan guru akidah akhlak tersebut. Alasan peneliti memilih tempat penelitian adalah berdasarkan dari observasi ditemukan beberapa masalah yang dikemukakan oleh guru Akidah akhlak terkait motivasi belajar peserta didik yang rendah mengakibatkan peneliti menggunakan metode *fun learning* yang belum pernah diterapkan pada kelas VIII.B MTs DDI Amparita.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut Sudjana populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung atau pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif, untuk sekumpulan objek yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Populasi adalah sekumpulan orang yang memiliki karakteristik yang sama dan tinggal di tempat yang sama pada waktu tertentu. Elemen-elemen tersebut dapat termasuk individu, keluarga, sekolah, kelas, rumah tangga, dan lain-lain.<sup>31</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII.B MTs DDI Amparita yang berjumlah 20 orang. Berikut ini dikemukakan gambaran keadaan populasi di MTs DDI Amparita.

No	Peserta Didik	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Abid Ramadhan	✓		
2.	M.Akil Mubarak	✓		
3.	Muh.Zaki Alishat	✓		
4.	Musyakkir Syahim	✓		
5.	Gifari Reski	✓		
6.	M.Syafir	✓		
7.	Aswad	✓		
8.	Amar	✓		

<sup>31</sup>Gusman Lesmana, *Bimbingan Konseling Populasi Khusus Cet 1* (Kencana: Prenada Media, 2021).

No	Peserta Didik	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
9.	Nurul Maghfirah		✓	
10.	Nur Hidayah		✓	
11.	Amira Al Khayyirah		✓	
12.	Nur Hikmayanti		✓	
13.	Putri Maharani		✓	
14.	Reski Nur Fadillah		✓	
15.	Asmiranda		✓	
16.	Yuki Kanaya Salsabila		✓	
17.	Hadifa		✓	
18.	Suriyanda		✓	
19.	Valerina Kirana Fatimah		✓	
20.	Abd.Rahman	✓		

Tabel 3.1 Populasi Mts DDI Amparita

## 2. Sampel

Sugiyono menyatakan bahwa sampel hanyalah sebagian dari jumlah populasi dan ciri-cirinya, dan karena populasi besar, peneliti tidak dapat mempelajari semua aspeknya. Metode sampling jenuh digunakan untuk mengambil semua anggota populasi sebagai sampel penelitian.<sup>32</sup>

## D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data beserta pengolahan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

### 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan sistematis dan dokumentasi peristiwa, perilaku, atau fenomena yang diamati dalam konteks alamiah atau situasi yang diteliti. Pengamatan objek tertentu secara langsung

---

<sup>32</sup>Ardat Ahmad dan Indra Jaya, *Biostatistik: Statistik Dalam Penelitian Kesehatan* Cet 1 (Kencana: Prenada Media, 2021),.

di lokasi penelitian juga disebut observasi, dan pencatatan tentang objek yang akan diteliti juga termasuk dalam observasi. Observasi kuantitatif berbeda dengan observasi pada penelitian kualitatif. Observasi kuantitatif berusaha untuk mengumpulkan data yang dapat diukur dan dianalisis secara statistik.<sup>33</sup> Teknik pengumpulan data digunakan apabila, penelitian berkenaan dengan perilaku peserta didik. Dengan demikian, yang menjadi objek observasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII.B MTs DDI Amparita.

## 2. Pre Test dan Post Test

Pre test adalah tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dengan bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan peserta didik terhadap bahan pengajaran yang akan diajarkan. Dalam hal ini fungsi pretest adalah untuk melihat sampai dimana keefektifan pengajaran. Tujuan posttest ialah untuk mengetahui sampai dimana pencapaian peserta didik terhadap bahan pengajaran (pengetahuan maupun keterampilan) setelah mengalami suatu kegiatan belajar.

Sementara itu, kegiatan pretest dilakukan guru secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru. Tujuannya ialah untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan peserta didik mengenai bahan yang akan disajikan. Evaluasi seperti ini berlangsung singkat. Sedangkan posttest merupakan kebalikan dari pretest, yakni kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya adalah untuk mengetahui taraf penguasaan peserta didik atas materi yang telah diajarkan.

Dalam pembelajaran, pretest perlu sekali diperlakukan. Karena dengan adanya pretest, seorang guru akan dapat lebih mudah merencanakan konsep pelajaran yang akan disampaikan. Jika hasil pretest yang diberikan menunjukkan hasil yang baik, maka dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan akan lebih mudah diterima oleh seorang peserta didik, karena terbukti pengetahuan awal mereka tentang materi tersebut cukup baik. Begitu juga sebaliknya jika hasil pretestnya menunjukkan hasil

---

<sup>33</sup> Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif" 21, no. 1 (2021).

yang kurang baik, maka seorang peserta didik akan sulit menerima proses pembelajaran yang akan diberlakukan oleh guru.<sup>34</sup>

### 3. Dokumentasi

Kita memperhatikan tiga jenis sumber: tulisan (paper), tempat (place), dan kertas atau orang (people). Untuk penelitian yang berasal dari tulisan ini, kita menggunakan metode dokumentasi. "Dokumentasi" berasal dari kata "dokumen", yang artinya "barang tertulis". Dalam penerapan metode dokumentasi, peneliti melihat dokumen, buku, majalah, peraturan, catatan harian, notulen rapat, dan lainnya. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumen untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara.<sup>35</sup>

Metode dokumentasi dapat dilaksanakan dengan:

- Pedoman instruksional yang mencakup garis besar atau kategori yang akan dicari datanya.
- Checklist: daftar variabel yang akan dikumpulkan. Dalam kasus ini, peneliti hanya perlu menunjukkan tanda atau jumlah setiap gejala yang dimaksud.<sup>36</sup>

### 4. Treatment

- Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, peneliti mulai dengan memperkenalkan diri kepada peserta didik serta memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari, yaitu Akidah Akhlak. Dalam sesi ini, peneliti juga menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan, yaitu metode "*Fun Learning*" untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik dan membangun ketertarikan mereka, peneliti menggunakan berbagai aktivitas menarik, seperti

<sup>34</sup> Nur Siregar Aisyah, Nikmah Harahap Royani, and Hotni Harahap Sari, "Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon," *Edunomika* 07, no. 01 (2023).

<sup>35</sup> Ilham Kamaruddin Deri Firmansah,dkk Metodologi Penelitian Kuantitatif, Cet 1,(Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi,2023).

<sup>36</sup>Hamni Fadlilah Nasution, "Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif," *Al-Masharif* 4(1) (2016): h.71.

permainan, bercerita, bernyanyi, humor, dan tebak-tebakan, sehingga peserta didik merasa nyaman dan antusias untuk belajar lebih lanjut.

b) Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua, guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran akidah akhlak. Kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk menghasilkan sebanyak mungkin pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan, yang nantinya akan dijawab dalam kegiatan pembelajaran. Fokus materi adalah membiasakan diri dengan akhlak terpuji melalui nilai-nilai seperti ikhtiar, tawakkal, sabar, syukur, dan qana'ah. Aktivitas ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas, rasa ingin tahu, dan keterampilan merumuskan pertanyaan yang penting dalam membentuk pemikiran kritis, yang akan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari dan pembelajaran jangka panjang.

c) Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga, yaitu membimbing penyelidikan kelompok, peserta didik dibagi menjadi lima kelompok sesuai materi yang telah ditentukan. Setiap kelompok mendiskusikan materi yang ada di buku paket, kemudian membuat tugas dan karya yang membedakan gambar akhlak terpuji, seperti ikhtiar, tawakkal, sabar, syukur, dan qana'ah, serta membedakannya dari akhlak tercela. Guru kemudian menambahkan poin-poin penting dan memberikan penjelasan tentang hal-hal yang kurang dipahami. Selanjutnya, pada fase keempat, yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil, peserta didik menyampaikan hasil diskusi kelompok dengan menggabungkan pemikiran yang telah mereka kembangkan dalam karya tersebut. Setelah tugas selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya, dan peserta didik lainnya memberikan tanggapan secara konstruktif terkait kejelasan dan kesesuaian gambar dengan nilai akhlak yang dimaksud. Mereka juga memberikan evaluasi serta saran terhadap tugas yang telah dibuat untuk meningkatkan pemahaman bersama.

d) Pertemuan keempat

Pada pertemuan keempat, peneliti memulai dengan memeriksa ulasan dan respons yang telah diterima dari pertemuan kedua dan ketiga untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam pertemuan ini, metode Fun Learning masih digunakan untuk menjaga suasana belajar tetap menyenangkan dan menarik, namun dengan materi yang berbeda agar peserta didik tetap fokus dan tertarik pada pembelajaran. Setelah menerapkan metode Fun Learning secara konsisten sejak pertemuan pertama hingga pertemuan keempat, peneliti kemudian mengadakan post-test untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik secara keseluruhan, serta untuk melihat efektivitas metode yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Akidah Akhlak.

#### E. Definisi Operasional Variabel

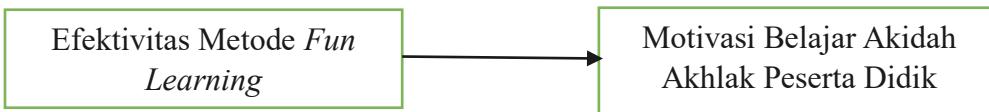
Definisi operasional variabel merupakan suatu definisi yang menjelaskan bagaimana variable diukur dan dihitung. Skala pengukuran variabel merupakan bagian yang penting untuk diperhatikan.<sup>37</sup> Definisi operasional adalah definisi yang dibuat sendiri oleh peneliti dan memberikan penjelasan tentang variabel yang dapat diukur.<sup>38</sup>

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X menjadi variabel pengaruh, yaitu efektivitas metode *Fun Learning* Y yaitu variabel terpengaruh yaitu motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran akidah akhlak di MTs DDI Amparita. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:

---

<sup>37</sup>Farah Margaretha Leon, Suryaputri, Purnamaningrum,dkk *Metode Penelitian Kuantitatif: Manajemen, Keuangan, Dan Akuntansi* (Jakarta: Penerbit Salemba, 2023).

<sup>38</sup>Maryam B Gainau, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2016),.



Gambar 2.3 Variabel X dan Y

#### 1. Definisi Operasional Variabel

##### a. Metode *Fun Learning*

Metode *Fun Learning* adalah salah satu cara pembelajaran dimana pengajar dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran. Langkah-langkah metode *Fun learning* adalah bermain, bercerita, bernyanyi, humor, tebak-tebakan.

##### b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peningkatan yang telah dicapai oleh peserta didik berupa perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik setelah mendapat pengajaran dan pembelajaran Akidah Akhlak pada materi “Membiasakan Akhlak Terpuji (Ikhtiar, Tawakkal, Sabar, Syukur dan Qana’ah” dalam kurun waktu selama 4 kali pertemuan di kelas VIII B MTs DDI Amparita.

### F. Instrumen Penelitian

#### 1. Pre Test

Pre-test adalah ujian yang dilakukan sebelum kelas atau materi tertentu diajarkan. Tujuan utamanya adalah untuk mengukur pengetahuan awal atau pemahaman dasar peserta didik tentang materi yang akan dipelajari. Pre-test juga dapat membantu guru mengevaluasi efektivitas pembelajaran dengan membandingkan pengetahuan awal peserta didik dengan kemajuan yang dicapai setelah pelajaran.

#### 2. Perlakuan

Peneliti (pengamat), guru Akidah Akhlak dan peserta didik kelas VIII.B MTs DDI Amparita melakukan perlakuan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang

menyenangkan setelah pre-test. Perlakuan diberikan empat kali pertemuan, dengan setiap pertemuan berlangsung empat kali empat puluh menit. Peserta didik yang telah menjalani tes sebelumnya dapat memahami perlakuan ini.

### 3. Post-Tes

Setelah siklus pembelajaran suatu topik, tes ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami topik dan ide-ide pentingnya. Materi tes ini dibandingkan dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya kepada peserta didik, sehingga guru dapat mengetahui mana hasil tes yang lebih baik menunjukkan pemahaman peserta didik. Program pengajaran dinilai berhasil apabila peserta didik lebih memahami materi setelah proses pembelajaran.<sup>39</sup>

Hasil post-test sering dibandingkan dengan hasil pre-test, yang merupakan pengukuran sebelum perlakuan atau pembelajaran, untuk menilai seberapa besar perubahan atau peningkatan yang terjadi setelah perlakuan atau pembelajaran diberikan. Perbandingan antara pre-test dan post-test membantu mengevaluasi efektivitas.

#### Uji Validitas

Uji validitas adalah langkah yang dilakukan untuk menguji isi atau isi instrumen. Tujuan dari uji validitas adalah untuk mengetahui seberapa tepat instrumen yang akan digunakan dalam penelitian penelitian.

---

<sup>39</sup>Ina Magdalena et al., “Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04,” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021):

## RUMUS PERSON PRODUCT MOMENT

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r$	: koefisien korelasi
$\sum X$	: jumlah skor item
$\sum Y$	: jumlah skor total item
$n$	: jumlah responden

### 4. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu keadaan yang dapat dipercaya atau suatu hal yang dapat dipercaya. Fungsinya adalah untuk mengetahui seberapa konsisten angket yang digunakan oleh peneliti, sehingga angket tersebut dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian bahkan jika angket dan kuisioner yang digunakan secara berulang kali sama.<sup>40</sup>

$$r_{tt} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

keterangan:

$r_{tt}$  = koefisien reliabilitas

$\sum S_i$  = Jumlah varian skor tiap-tiap item

$S_t$  = Varians total

$k$  = Jumlah item

## G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang mencakup cara-cara menghimpun, menyusun, atau mengatur, mengolah, menyajikan,

---

<sup>40</sup>Riko Al Hakim, Ika Mustika, and Wiwin Yuliani, "Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi," *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* No.4, Vol. 4 (2021): 263.,

dan menganalisis data untuk memberikan gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas tentang gejala, peristiwa, atau keadaan. Penelitian ini.

Digunakan untuk menguji kebenaran dan menjawab rumusan masalah pertama dan kedua yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII B sebelum digunakan metode *Fun learning*, mengetahui peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII B setelah digunakan metode *Fun learning*.

Analisis statistik inferensial adalah statistik yang memberi aturan atau alat untuk mencoba menarik kesimpulan umum dari kumpulan data yang telah disusun dan diolah. digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga, yang bertujuan untuk menentukan apakah hasil belajar peserta didik kelas VIII B sebelum dan setelah penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan. Untuk uji statistik, peneliti menggunakan uji t. Pengujian dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics 25 Commuter License.<sup>41</sup>

Analisis data diolah dengan statistik melalui teknik t-test, yaitu teknik yang digunakan bila peneliti ingin mengevaluasi perbedaan antara efek. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan perhitungan persyaratan analisis, yakni:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang terdistribusi normal.<sup>42</sup> Uji normalitas dilakukan dengan pengujian menggunakan IBM SPSS Statistics 25 Commuter License.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian asumsi dengan tujuan membuktikan bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda signifikan

---

<sup>41</sup> Amirotun Sholikhah, "Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif," *Komunika: Jurnal Dakwah Dn Komunikasi* 10, no. 2 (1970): .

<sup>42</sup> Kadir, *Statistika Terapan Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), h. 147-148.

Tingkat varianisnya atau keberagamanya.<sup>43</sup> Uji homogenitas dilakukan dengan pengujian menggunakan IBM SPSS Statistics 25 Commuter License. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t, untuk mengetahui apakah motivasi belajar akidah akhlak peserta didik setelah menggunakan metode *Fun Learning* lebih tinggi dan meningkatkan daripada motivasi belajar akidah akhlak peserta didik sebelum menggunakan metode *Fun Learning* pada proses pembelajaran, maka dianalisis menggunakan uji-t. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dilakukan dengan lebih dulu menghitung nilai t menggunakan rumus-thitung<sup>-44</sup>

### 3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa Metode Fun Learning efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Amparita. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai p-value lebih kecil atau sama dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan ( $\alpha = 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ), yang menyatakan bahwa Metode Fun Learning tidak efektif, ditolak. Dengan demikian, penerapan Metode Fun Learning dapat dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Metode ini tampaknya berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, dan memotivasi mereka untuk lebih bersemangat dalam mempelajari materi Akidah Akhlak.

---

<sup>43</sup> Agus Milu Susetyo., *Inovasi Pembelajaran Abad 21* Cet 1 (Jember: UM Jember Press, 2023).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Subjek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Sekolah MTs DDI Amparita Kabupaten Sidenreng Rappang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas dengan VIII B jumlah total 20 responden.

#### **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Sebelum memulai penelitian, penting untuk terlebih dahulu memahami tingkat motivasi peserta didik. Oleh karena itu, sebagai langkah awal, peserta didik akan diberikan tes angket. Tes ini dirancang untuk mengukur berbagai aspek motivasi belajar mereka, termasuk faktor-faktor internal seperti minat dan rasa percaya diri, serta faktor-faktor eksternal seperti dukungan dari lingkungan belajar. Dengan menganalisis hasil dari angket ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi awal motivasi peserta didik, yang akan menjadi dasar dalam merancang dan melaksanakan intervensi atau pendekatan yang tepat selama penelitian berlangsung.

Setelah penelitian selesai, peneliti telah berhasil mengumpulkan dan menganalisis data dari tes motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik melalui angket. Hasil yang diperoleh memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat motivasi belajar peserta didik, termasuk berbagai faktor yang memengaruhi motivasi tersebut. Dengan data ini, peneliti dapat mengidentifikasi pola dan kecenderungan dalam motivasi belajar peserta didik, serta mengevaluasi efektivitas intervensi yang telah diterapkan selama penelitian. Temuan ini akan menjadi dasar untuk membuat rekomendasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

### C. Uji validitas Instrumen

#### 1. Validitas Soal

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha=0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid. Mencari validitas soal tes dilakukan uji coba soal dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 11 butir soal valid dan 9 butir soal yang tidak valid.

No	Kode Peserta Didik	$r_{table}$	$r_{hitung}$	Hasil
1.	P1	504	003	Valid
2.	P2	883	005	Valid
3.	P3	508	002	Valid
4.	P4	319	170	Tidak Valid
5.	P5	785	000	Valid
6.	P6	841	000	Valid
7.	P7	-211	373	Tidak Valid
8.	P8	705	001	Valid
9.	P9	653	002	Valid
10.	P10	518	005	Valid
11.	P11	202	393	Tidak Valid
12.	P12	506	003	Valid
13.	P13	476	034	Tidak Valid

14.	P14	282	229	Tidak Valid
15.	P15	157	508	Tidak Valid
16.	P16	611	004	Valid
17.	P17	085	722	Tidak Valid
18.	P18	536	004	Valid
19.	P19	198	404	Tidak Valid
20.	P20	228	334	Tidak Valid

Tabel 4.1 Uji Validitas Soal

## 2. Validitas Angket

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dengan  $\alpha = 0,05$  , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  , maka alat ukur tersebut tidak valid. Mencari validitas questioner motivasi belajar peserta didik, dilakukan Analisis sebanyak 20 peserta didik. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 21 butir soal. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 11 butir soal dan 9 butir soal yang tidak valid. Mencari validitas questioner motivasi belajar peserta didik, dilakukan Analisis sebanyak 20 peserta didik Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 21 butir soal. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh butir soal yang valid sebanyak 12 butir soal valid dan 9 butir soal yang tidak valid.

No	Kode Peserta Didik	r tabel	r hitung	Hasil
1.	P1	504	003	Valid
2.	P2	883	005	Valid
3.	P3	508	002	Valid

4.	P5	785	000	Valid
5.	P6	841	000	Valid
6.	P8	705	001	Valid
7.	P9	653	002	Valid
8.	P10	518	005	Valid
9.	P12	506	003	Valid
10.	P16	611	004	Valid
11.	P18	536	004	Valid

Tabel 4.2 Validitas Angket

#### D. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen test dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi soal instrumen tersebut. Pada tahap uji reliabilitas terdapat dua tabel yang akan ditafsirkan, yaitu case processing summary, dan reliability statistics. Tabel case processing summary memberikan informasi tentang jumlah sampel yang dianalisis yaitu N = 21 responden pada baris Total dengan persentase 100%.

Case Processing Summary

	N	%
Cases	Valid	20 100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0 .0
Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Gambar 4.1 Uji Reabilitas Instrumen

Dari tabel diatas memperlihatkan Persentase 100% dan N =21 menandakan bahwa semua data terisi penuh dan tidak ada yang kosong. Jika ada jawaban dari responden ada yang tidak terisi (tidak ada nilai) maka jumlah N pada baris Valid

tidak akan mencapai 20 dan tingkat persentase pada baris Valid juga tidak akan mencapai 100%

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.668	20

Gambar 4.2 Reliability Statistics

Tabel diatas meperlihatkan Pengujian reliabilitas dilkakukan pada taraf signifikan 5% ( nilai pada r tabel 0,361) hasil uji reliabilitas dari data penelitian mencapai 0, 809 melebihi nilai r tabel yang hanya 0,361 sehingga alat ukur dinyatakan reliabel dengan kategori sangat kuat.

#### E. Uji Normalitas Data

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	.165	20	.159	.905	20	.051
PostTest	.218	20	.014	.820	20	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.3 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak antara pre test dan post test nya. Pengujian normalitas menggunakan statistik uji Kolmogorov Smirnov dengan bantuan program SPSS. Hasil normalitas untuk post test yang terdapat pada lampiran Pre Test P = 0,159 > (0.05) dan ka diperoleh Post Test P= 0.014> (0.05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

## F. Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	1.971	1	38	.168
	Based on Median	1.222	1	38	.276
	Based on Median and with adjusted df	1.222	1	28.778	.278
	Based on trimmed mean	1.580	1	38	.216

*Gambar 4.4 Uji Homogenitas*

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data mempunyai varians homogen atau tidak. Uji homogenitas varians menggunakan program SPSS. Hasil uji homogenitas untuk data posttest menunjukkan bahwa Berdasarkan tabel di atas, nilai based on mean > 0,05, yaitu 0,168 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut termasuk data (homogen).

### 1. Efektivitas Metode Fun Learning

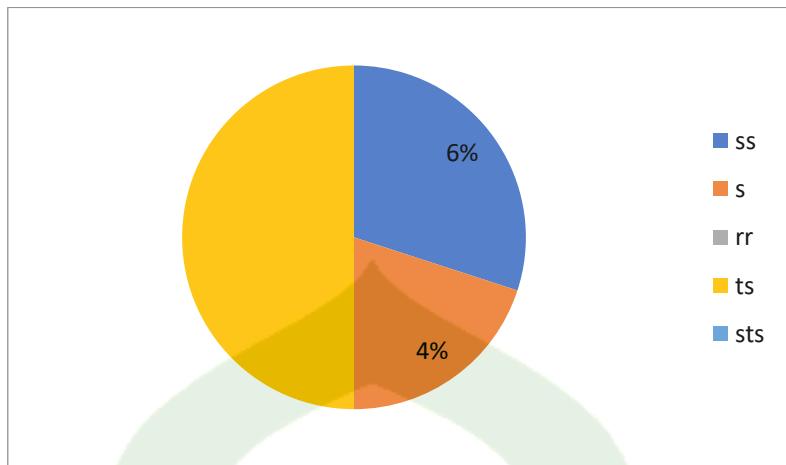
Metode *Fun Learning* dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik lebih mudah memahami materi karena suasana yang tidak membosankan dan interaktif. Selain itu, metode ini mendorong partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan kreativitas, dan memperkuat keterampilan sosial. *Fun Learning* juga membantu mengurangi tingkat stres dalam belajar, sehingga peserta didik dapat lebih fokus dan produktif. Penggunaan metode ini, jika diterapkan dengan tepat, dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.. Dimana hasil tes akhir nilai rata-rata posttest lebih meningkat dari pada nilai rata-rata pretest. Dengan nilai rata-rata yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Kode Peserta Didik	Pre-Test	Post-Test	NGain
1.	X1	49	98	96
2.	X2	61	62	03
3.	X3	45	75	.55
4.	X4	59	91	.78
5.	X5	58	61	.07
6.	X6	60	86	.65
7.	X7	70	85	.50
8.	X8	58	89	.74
9.	X9	64	90	.72
10.	X10	67	87	.61
11.	X11	63	84	.57
12.	X12	60	90	.75
13.	X13	66	90	.71
14.	X14	66	93	.79
15.	X15	57	95	.88
16.	X16	62	82	.53
17.	X17	63	88	.68
18.	X18	60	87	.68
19.	X19	62	90	.74
20.	X20	67	98	.94

Gambar 4.3 Efektivitas Metode Fun Learning dalam Proses Pembelajaran

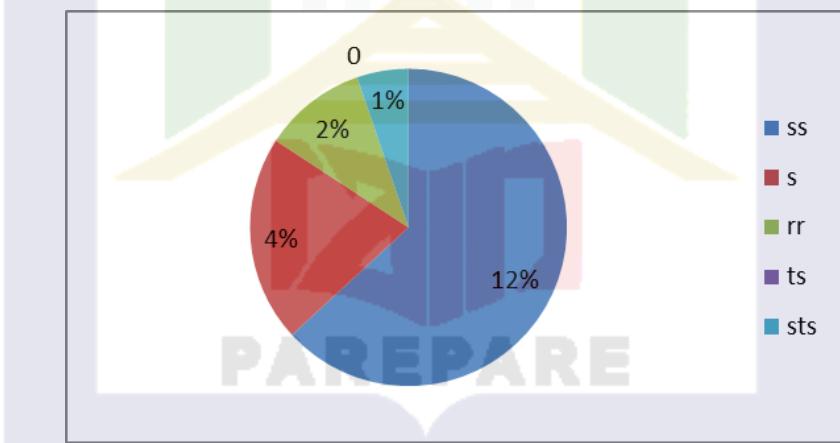
## 2. Motivasi Belajar Peserta Didik

Berikut ini adalah data responden yang menjawab Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



Gambar 4.5 Motivasi Belajar Peserta Didik

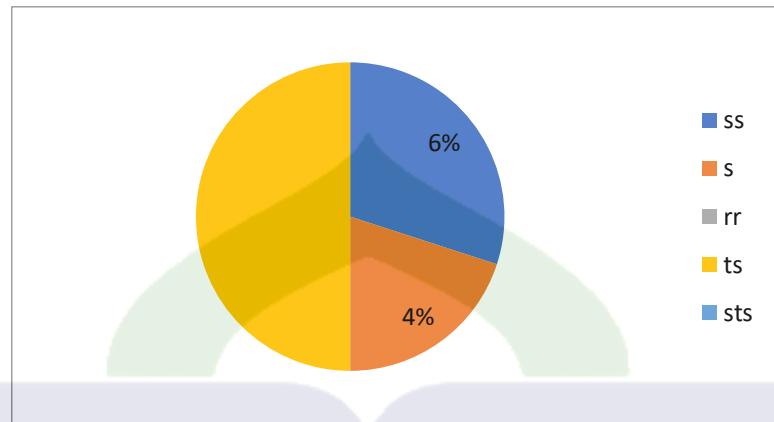
Dari hasil gambar grafik no 1 diatas responden mengatakan bahwa sebanyak 14% responden menjawab sangat setuju 6% menjawab setuju sedangkan yang menjawab ragu ragu 0% dan tidak setuju 0% serta sangat tidak seuju. Dari hasil data tersebut dapat kita ambil kesimpulan bahwa peserta didik lebih termotivasi untuk belajar mata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



Gambar 4.6 Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Menggunakan Fun Learning

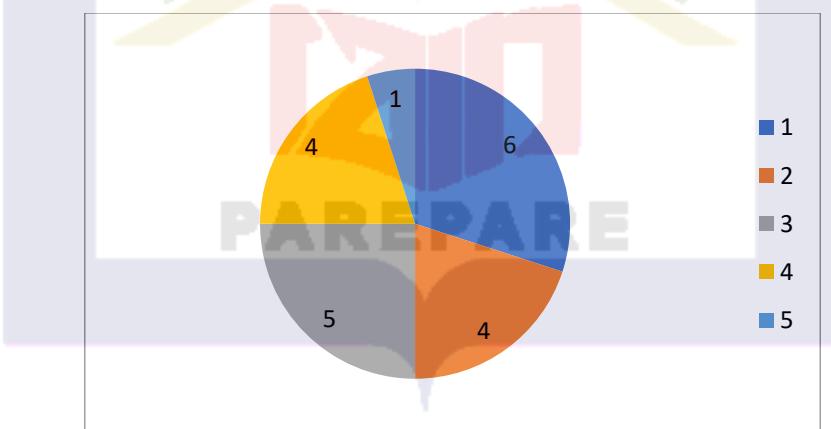
Dari hasil gambar no 2 diatas diketahui bahwa selama proses pembelajaran menggunakan fun learning dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, responden menjawab sangat setuju dengan hasil prresentase 12% dan yang menjawab setuju 4% responden sedangkan yang menjawab ragu ragu 2% responden dan yang menjawab tidak setuju 0% serta tidak setuju 1% . Dari hasil data diatas dapat kita

ambil kesimpulan bahwa peserta didik lebih yakin dengan kemampuan belajarnya di mata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



*Gambar 4.7 Ketertarikan Peserta didik di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mengikuti Metode Fun Learning*

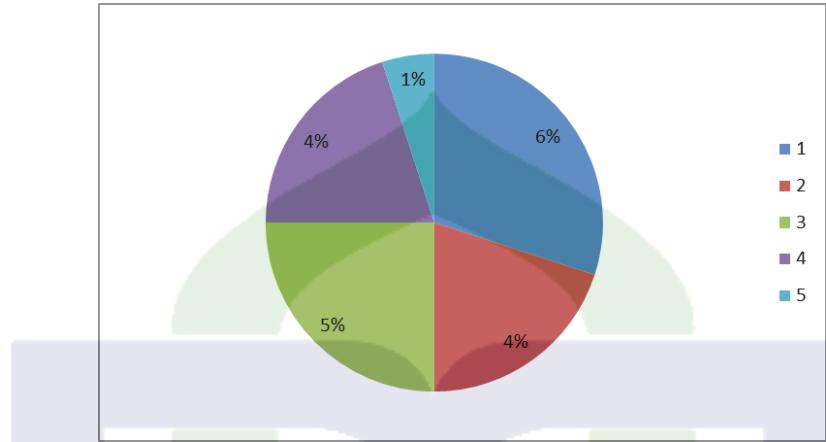
Dari gambar grafik no 3 diatas dapat dilihat bahwa peserta didik lebih tertarik dengan materi yang diajarkan di mata pelajaran akidah akhlak mengikuti metode fun learning ada sekitar sangat setuju 6% menjawab setuju, yang menjawab sangat setuju 4% dan hanya 10% yang menjawab tidak setuju.



*Gambar 4.8 Ketertarikan Peserta didik di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mengikuti Metode Fun Learning*

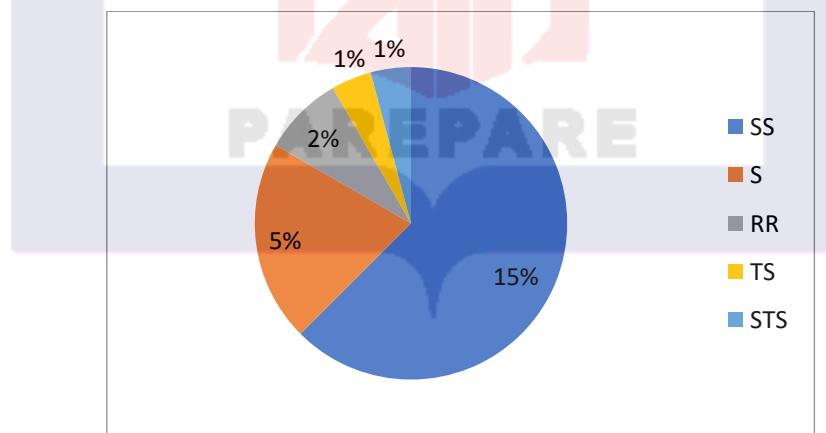
Selanjutnya gambar grafik soal ke 4 Responden yang mengatakan sangat setuju 6% yang setuju 4% sedangkan yang menjawab ragu ragu sebanyak 5% dan tidak setuju sebanyak 4% reponden dan sangat tidak setuju sebanyak 1%. Dari hasil

diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan materi yang diajarkan di mata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



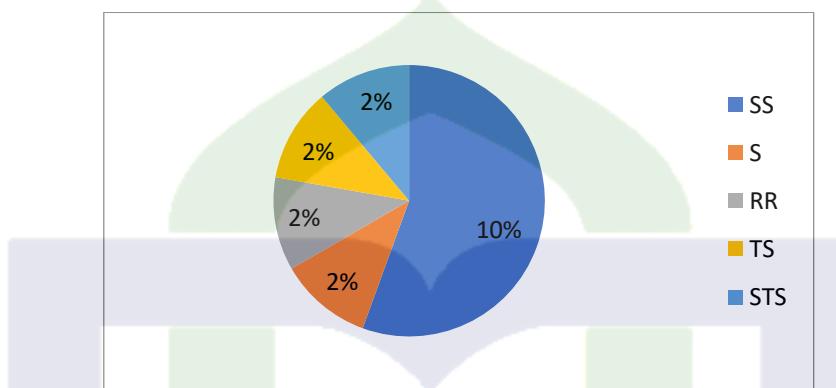
Gambar 4.9 Ketertarikan Peserta didik di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mengikuti Metode Fun Learning

Selanjutnya gambar grafik soal ke 5 Responden yang mengatakan sangat setuju 60% yang setuju 40% sedangkan yang menjawab ragu ragu sebanyak 50% dan tidak setuju sebanyak 40% dan sangat tidak setuju sebanyak 10% reponden. Dari hasil data diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan materi yang diajarkan di mata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



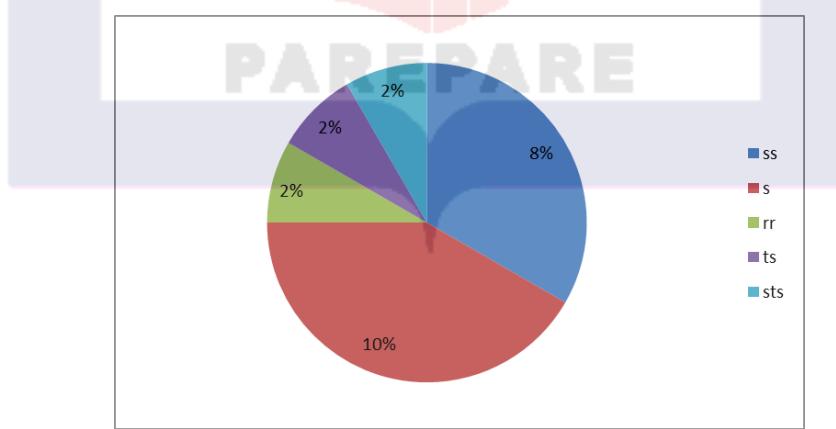
Gambar 4.10 Antusias Peserta didik di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mengikuti Metode Fun Learning

Dilihat nomor 6 dari gambar grafik diatas responden mengatakan peserta didik lebih antusias ketika belajar mata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning, terdapat sebanyak 15% peserta didik menjawab sangat setuju kemudian sebanyak 5% menjawab setuju dan ragu ragu sebanyak 2% dan tidak setuju sebanyak 1% dan sangat tidak setuju sebanyak 1%



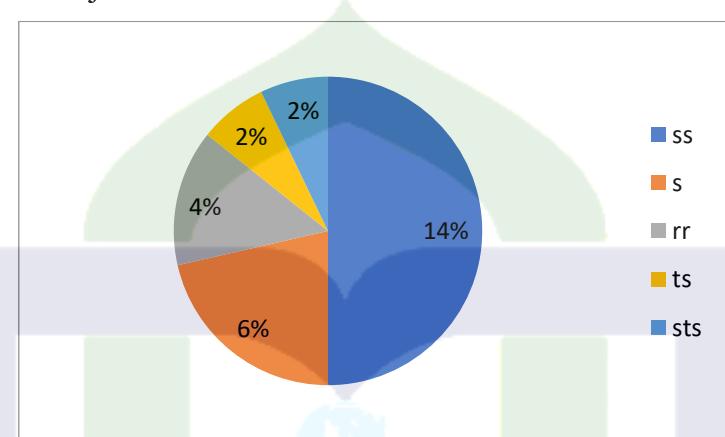
*Gambar 4.11 Semangat untuk Berpartisipasi Peserta didik di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mengikuti Metode Fun Learning*

Selanjutnya dilihat dari hasil gambar grafik soal no 7 diatas terdapat 8% responden menjawab sangat setuju, dan 10% menjawab setuju sedangkan yang menjawab ragu ragu 2% responden dan sangat tidak setuju 2% dan sangat tidak setuju 2%, dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih semangat untuk berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan pembelajaran di mata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



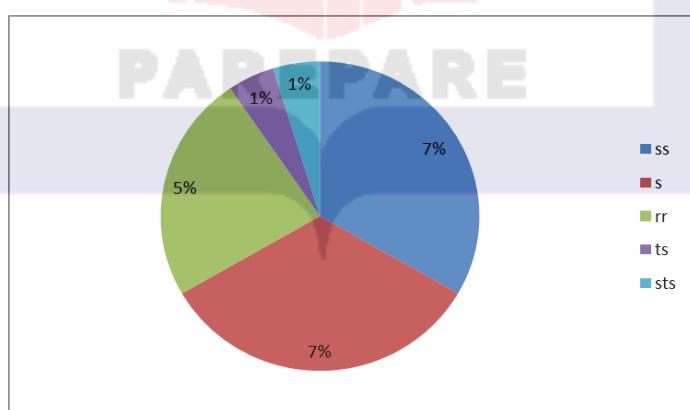
*Gambar 4.12 Kepuasan Peserta didik dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning*

Gambar grafik soal 8 memperlihatkan peserta didik lebih puas dengan pencapaian dalam mata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning. Responden menjawab sangat setuju sebesar 14%. Dan peserta didik yang menjawab setuju sebesar 6%. Dan ragu ragu sebesar 4% dan tidak setuju sebesar 2% dan sangat tidak setuju sebesar 2%.



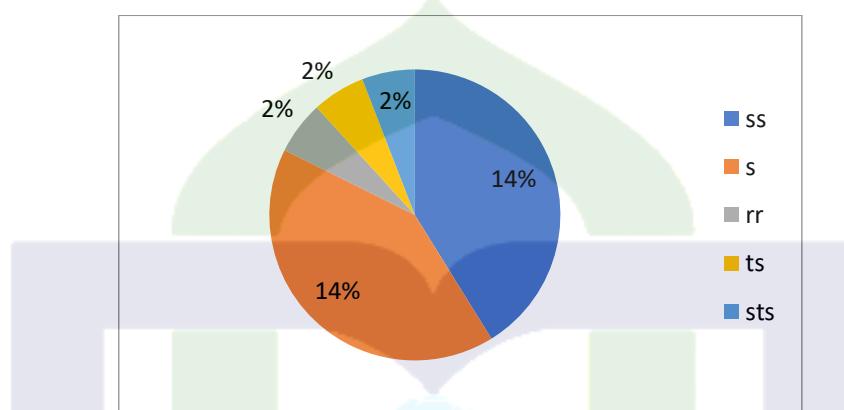
*Gambar 4.13 Meningkatnya Keinginan Belajar Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning*

Selanjutnya nomor 9 dilihat dari hasil gambar grafik diatas terdapat jawaban sangat setuju sebanyak 7% dan setuju sebanyak 7%, dan ragu ragu 5% tidak setuju sebanyak 1% dan sangat tidak setuju sebanyak 1%, dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih ingin terus belajar dan meningkatkan pemahaman saya tentang akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



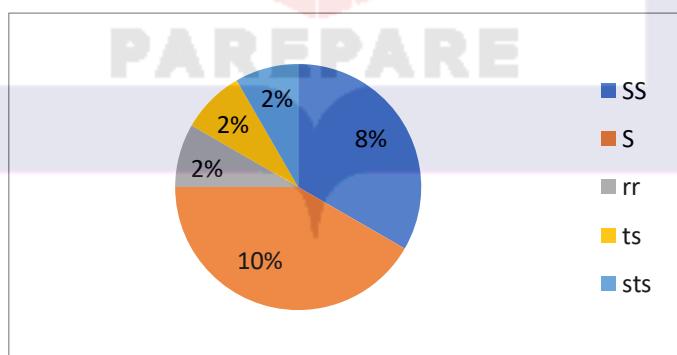
*Gambar 4.14 Meningkatnya Keinginan Belajar Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning*

Dari hasil gambar grafik no 10 diatas diketahui bahwa responden menjawab sangat setuju sebanyak 7% dan setuju sebanyak 7% dan ragu ragu 5% tidak setuju sebanyak 1% dan sangat tidak setuju sebesar 1%. Dapat disimpulkan bahwa dapat peserta didik lebih ingin terus belajar dan meningkatkan pemahaman tentang akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



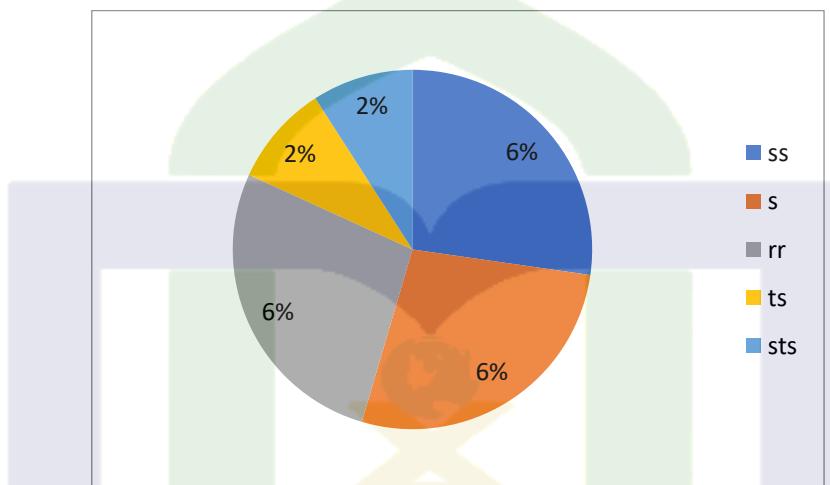
Gambar 4.15 Peningkatan Tantangan Tugas atau Ujian Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning

Selanjutnya dilihat dari hasil gambar grafik soal no 11 diatas terdapat 14% responden menjawab sangat setuju, dan setuju 14% menjawab ragu ragu sebanyak 2% sedangkan yang menjawab tidak setuju 2% responden, serta yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 2% dapat disimpulkan bahwa peserta didik menganggap tugas atau ujian di mata pelajaran akidah akhlak lebih menantang baginya setelah mengikuti metode fun learning.



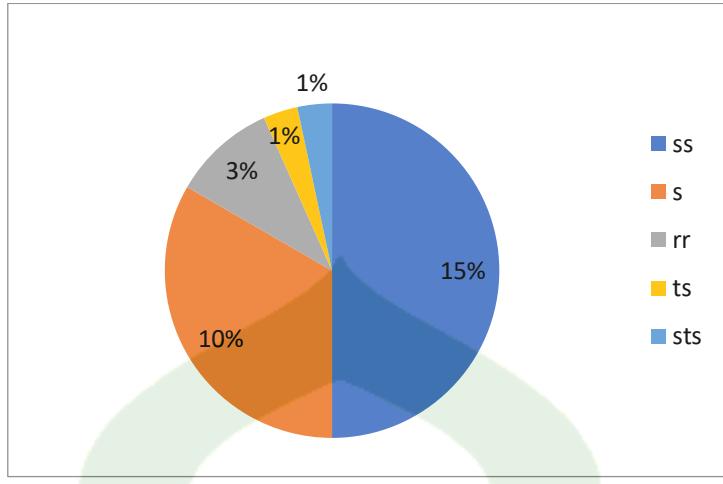
Gambar 4.16 Kemajuan Belajar Peserta didik di Mata Pelajaran setelah Mengikuti Metode Fun Learning

Dari hasil gambar grafik no 12 diatas diketahui bahwa responden menjawab sangat setuju sebanyak 8% sedangkan yang menjawab setuju dengan hasil prresentase 10%. Dan responden yang memberikan jawaban ragu ragu sebesar 2% dan tidak setuju sebesar 2% serta sangat tidak setuju sebesar 2% Dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih bangga dengan kemajuan belajar dimata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



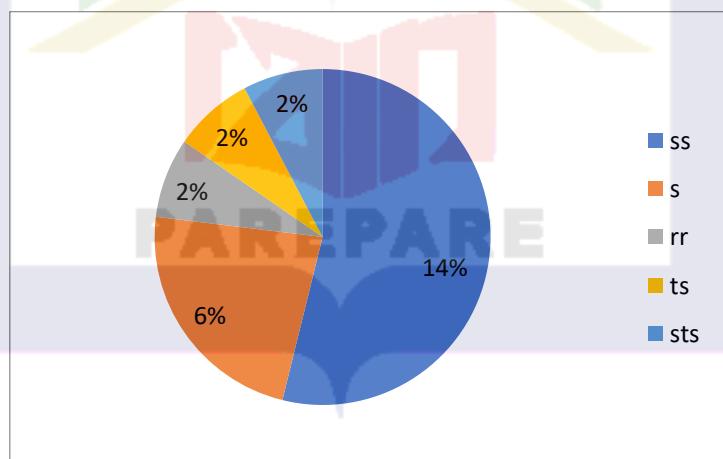
Gambar 4.17 Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning

Dilihat nomor 13 dari gambar grafik diatas responden terdapat sebanyak 6% peserta didik menjawab sangat setuju kemudian sebanyak 6% menjawab setuju dan menjawab ragu ragu sebanyak 6% dan tidak setuju sebanyak 2% dan sangat tidak setuju sebesar 2%.Dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa lebih energik dan bersemangat ketika mempersiapkan diri untuk pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



Gambar 4.18 Kepuasan Belajar Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning

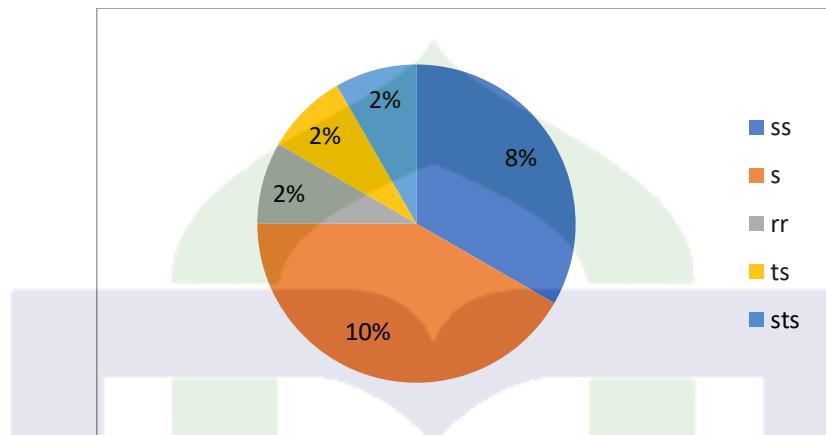
Dari hasil gambar diatas no 14 diketahui bahwa responden menjawab sangat setuju dengan hasil prresentase 15% yang menjawab sangat setuju sebanyak 10% responden menjawab setuju dan ragu ragu 3% sedangkan yang menjawab kurang setuju sebesar 1% responden dan sangat tidak setuju sebesar 1%. Dari hasil data diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa belajar mata pelajaran akidah akhlak memberi kepuasaan pribadi setelah mengikuti metode fun learning.



Gambar 4.19 Peningkatan dalam Menyelesaikan Tugas atau Ujian Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning

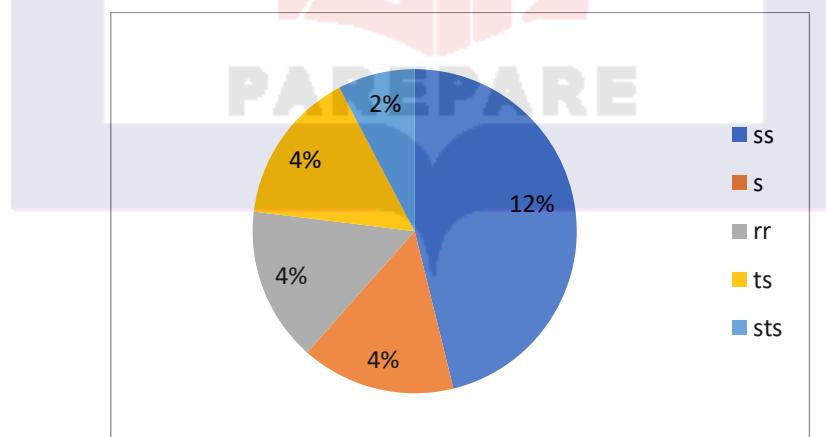
Selanjutnya gambar grafik soal ke 15 Responden yang mengatakan setuju 14% sangat setuju 6% setuju sedangkan yang menjawab ragu ragu sebanyak 2% dan

yang menjawab tidak setuju sebanyak 2% dan sangat tidak setuju sebesar 2% responden. Dari hasil data diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa peserta didik lebih senang saat menyelesaikan tugas atau ujian di mata pelajaran akida akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



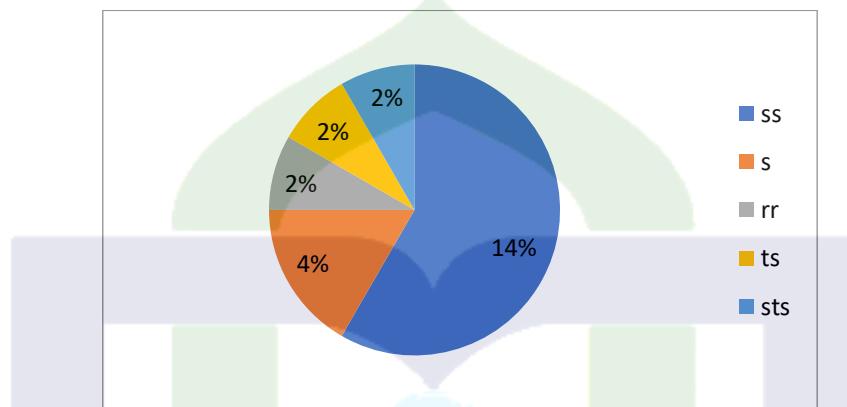
*Gambar 4.20 Peningkatan Manfaat Pelajaran Akidah Akhlak dalam Kehidupan Sehari-Hari Setelah Mengikuti Metode Fun Learning*

Selanjutnya dilihat dari hasil gambar grafik soal no 16 diatas terdapat 8% responden menjawab sangat setuju, dan 10% menjawab setuju sedangkan yang menjawab ragu ragu 2% responden, dan tidak setuju sebesar 2% dan sangat tidak setuju sebesar 2%. dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa pelajaran akida akhlak memberi manfaat yang lebih besar bagi kehidupan sehari-hari setelah mengikuti metode fun learning.



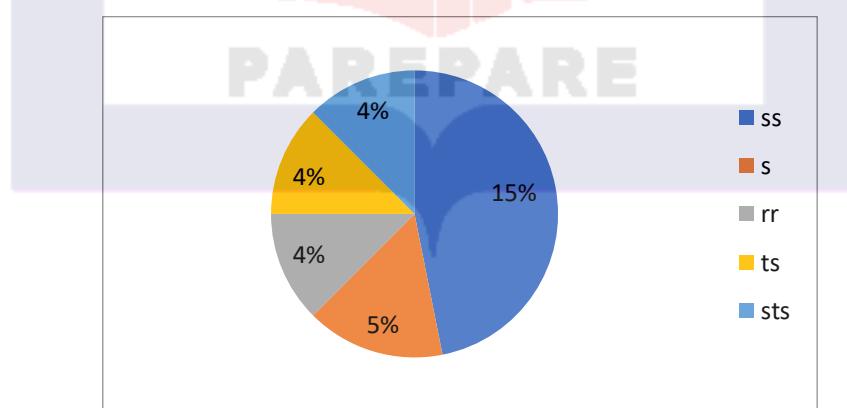
*Gambar 4.21 Peningkatan Keinginan Mencapai Prestasi dalam Pelajaran Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning*

Gambar grafik soal 17 Responden menjawab sangat setuju sebesar 12%. Dan peserta didik yang menjawab setuju sebesar 4% dan ragu ragu sebanyak 2% tidak setuju sebanyak 2% dan sangat tidak setuju sebesar 2%. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih ingin mencapai prestasi yang tinggi dalam mata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning



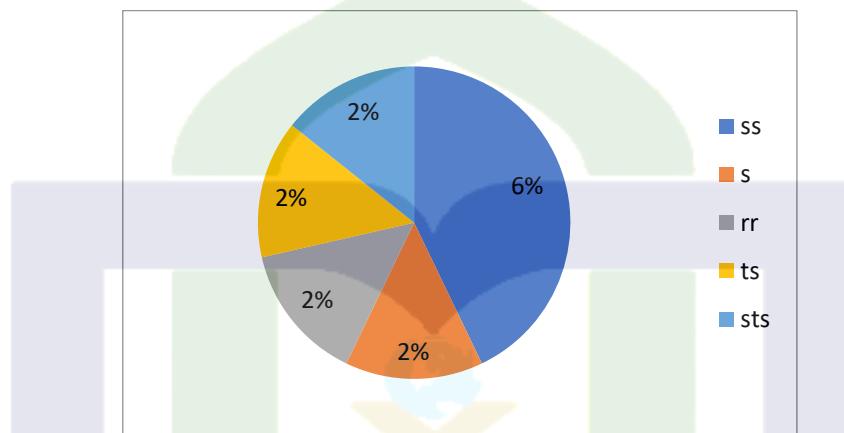
*Gambar 4.22 Ketertarikan Mengeksplorasi Konsep atau Ide Baru dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Setelah Mengikuti Metode Fun Learning*

Selanjutnya dilihat dari hasil gambar grafik soal no 18 diatas terdapat 14% responden menjawab sangat setuju, dan 4% menjawab setuju sedangkan yang menjawab ragu ragu sebanyak 2% responden dan yang menjawab tidak setuju sebanyak 2% dan sangat tidak setuju sebesar 2% dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih tertarik untuk mengeksplorasi konsep atau ide baru dalam mata pelajaran akidah akhlak setelah mengikuti metode fun learning.



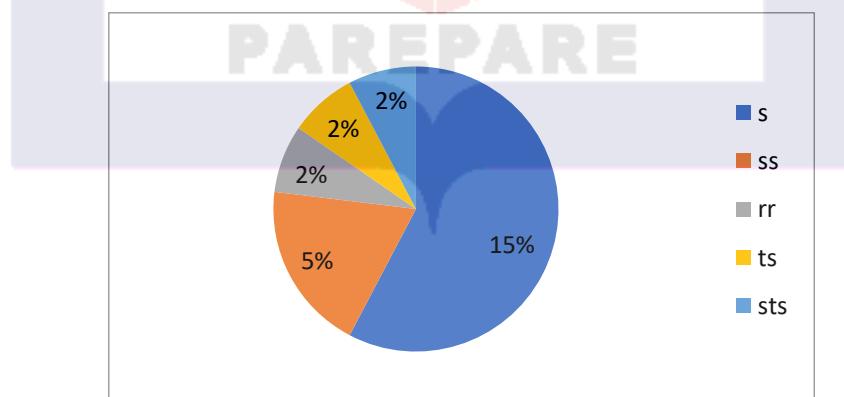
*Gambar 4.23 Peningkatan Menjadi Lebih Baik setelah Mengikuti Metode Fun Learning pada Pembelajaran Akidah Akhlak*

Dari hasil gambar grafik no 19 diatas diketahui responden menjawab sangat setuju sebanyak 15 % dan yang menjawab setuju sebesar 5% dan yang menjawab ragu ragu sebesar 4% dan sangat tidak setuju 4% dan sangat tidak setuju sebesar 4% . Dan responden yang memberikan jawaban setuju sebesar 33%. Dapat disimpulkan peserta didik merasa terbantu di mata pelajaran akidah akhlak dan menjadi lebih baik setelah mengikuti metode fun learning .



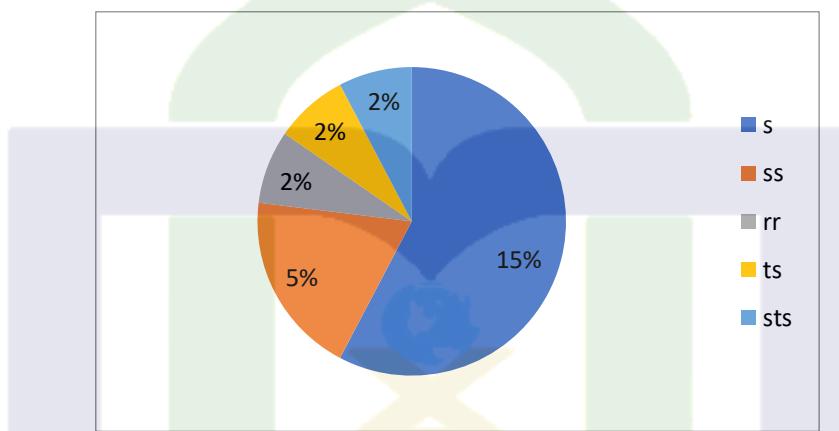
Gambar 4.24 Kesesuaian Minat dan Kebutuhan Peserta didik pada Pelajaran Akidah Akhlak setelah Mengikuti Metode Fun Learning

Dari hasil gambar grafik no 20 diatas diketahui bahwa responden yang memberikan jawaban setuju sebesar 6% dan yang memberikan jawaban ragu ragu sebanyak ragu ragu sebesar 2% dan tidak setuju sebesar 2% dan sangat tidak set. Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran akidah akhlak sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik setelah mengikuti metode fun learning.



Gambar 4.25 Peningkatan Semangat Belajar Nilai-Nilai Moral dan Etika di Mata Pelajaran Akidah Akhlak Setelah Mengikuti Metode Fun Learning.

Dari hasil gambar grafik no 21 diatas diketahui bahwa selama proses pembelajaran menggunakan metode fun learning dapat menghilangkan rasa bosan saat belajar, hampir semua responden menjawab sangat setuju dengan hasil presentase 15%. Dan responden yang memberikan jawaban setuju sebesar 5% dan ragu ragu sebesar 4% dan tidak setuju 2% dan sangat tidak setuju 2%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode fun learning dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik saat belajar.



*Gambar 4.26 Kegunaan Pengetahuan dan Keterampilan pada Pelajaran Akidah Akhlak di Masa Depan setelah Mengikuti Metode Fun Learning*

Dari hasil gambar grafik no 22 diatas diketahui bahwa selama proses pembelajaran menggunakan metode fun learning dapat menghilangkan rasa bosan saat belajar, hampir semua responden menjawab sangat setuju dengan hasil presentase 15%. Dan responden yang memberikan jawaban setuju sebesar 5% dan menjawab ragu ragu sebesar 3% dan tidak setuju sebesar 2% dan sangat tidak setuju sebesar 2%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode fun learning dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik saat belajar.

### **Pembahasan Penelitian**

Hasil penelitian akan dijabarkan secara rinci sebelumnya telah terlebih dahulu mendeskripsikan variabel penelitian yakni metode *Fun Learning* (X) dan (Y). Metode fun learning adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan

untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar dengan semangat, tekad, dan antusiasme.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Amparita dengan jumlah populasi 40 peserta didik dan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan datanya ada tiga, yakni observasi yang berfungsi untuk menyesuaikan antara hasil penelitian dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan, angket yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel metode *Fun Learning* (X) dan dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data variabel motivasi belajar(Y). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *fun learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Fokus penelitian tertuju pada kelas VIII B yang terdiri dari 21 orang peserta didik.

Sebelum metode *fun learning* diterapkan, peserta didik terlebih dahulu mengikuti tes awal (pre-test) untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Hasil pre-test menunjukkan variasi skor yang cukup signifikan antar peserta. Dari hasil pre-test, nilai terendah diperoleh oleh peserta didik dengan kode X1, yaitu sebesar 49, sementara nilai tertinggi dicapai oleh peserta didik X7 dengan nilai 70. Hal ini menunjukkan adanya disparitas pemahaman awal siswa terhadap materi.

Setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode *fun learning*, peserta didik kembali mengikuti tes akhir (post-test) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mereka. Hasil post-test menunjukkan peningkatan nilai pada hampir semua peserta didik. Nilai tertinggi pasca pembelajaran dicapai oleh peserta didik X1 dan X20 dengan skor 98. Sebaliknya, nilai terendah dalam post-test dicapai oleh peserta

didik X2 dan X5, yaitu masing-masing 62 dan 61. Meskipun demikian, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan. Untuk mengukur efektivitas metode *fun learning*, digunakan analisis N-Gain, yaitu perbandingan antara nilai pre-test dan post-test dalam bentuk proporsi. Dari 20 peserta didik yang dianalisis, terdapat peserta dengan peningkatan sangat tinggi, seperti X1 yang memperoleh N-Gain sebesar 0.96, X20 dengan 0.94, dan X15 dengan 0.88.

Peserta didik X4 dan X14 juga menunjukkan peningkatan yang tinggi, masing-masing dengan N-Gain 0.78 dan 0.79. Ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan berdampak positif pada pemahaman mereka. Di sisi lain, terdapat beberapa peserta didik yang mengalami peningkatan rendah, seperti X2 dengan N-Gain 0.03 dan X5 sebesar 0.07. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal.

Mayoritas peserta berada pada kategori peningkatan sedang hingga tinggi. Rata-rata nilai N-Gain peserta didik menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar secara umum. Dalam pengolahan data pre-test dan post-test, peneliti juga memastikan validitas dan reliabilitas instrumen melalui analisis statistik yang sesuai. Pengujian normalitas data menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data pre-test berdistribusi normal ( $p > 0.05$ ), sedangkan post-test tidak sepenuhnya normal.

Meskipun demikian, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test memiliki varians yang homogen, yang berarti dapat dibandingkan secara adil. Validitas dan reliabilitas angket serta soal tes telah diuji, dan sebagian besar item menunjukkan nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, sehingga dinyatakan valid dan reliabel.

Berdasarkan keseluruhan data, dapat disimpulkan bahwa metode *fun learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, mengurangi kejemuhan, dan meningkatkan fokus peserta didik. Selain itu, peserta didik menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk mengikuti mata pelajaran Akidah Akhlak setelah penerapan metode ini.

Partisipasi aktif peserta didik juga meningkat, sebagaimana terlihat dalam kegiatan diskusi kelas dan penyelesaian tugas secara mandiri. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode *fun learning* sebagai strategi pembelajaran yang dapat diterapkan secara luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai konteks pendidikan, khususnya di daerah seperti Sidenreng Rappang.

Setelah penerapan metode Fun Learning, nilai rata-rata hasil post-test mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan pre-test. Nilai rata-rata pre-test mencerminkan motivasi awal yang lebih rendah, sementara nilai rata-rata post-test menunjukkan adanya peningkatan yang berarti, mengindikasikan bahwa metode Fun Learning efektif dalam memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif dan antusias.

Data menunjukkan beberapa peserta didik mengalami peningkatan skor yang cukup tinggi, terlihat dari nilai gain yang signifikan. Beberapa peserta didik memiliki NGain yang mendekati 1, yang mengindikasikan peningkatan yang sangat baik dalam motivasi belajar mereka setelah metode Fun Learning diterapkan. Sebaliknya, peserta didik dengan NGain yang rendah menunjukkan efek terbatas, tetapi secara umum sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar.

Uji normalitas menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal. Hasil ini penting karena memenuhi syarat untuk melakukan uji statistik lebih lanjut, seperti uji-t, untuk mengukur perbedaan antara kedua tes. Distribusi normal

dari data ini memberikan dasar yang kuat untuk validitas hasil uji statistik yang dilakukan.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test memiliki varians yang homogen, yang berarti tingkat variasi dalam motivasi belajar peserta didik serupa sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini mengindikasikan bahwa kelompok peserta didik memiliki tingkat motivasi yang seragam sebelum dilakukan perlakuan dan memungkinkan pengukuran efek metode Fun Learning dengan lebih akurat.

Sebelum pengumpulan data pre-test dan post-test, uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap instrumen yang digunakan. Beberapa butir soal dinyatakan valid dan dapat diandalkan, sementara butir soal lainnya dieliminasi karena tidak memenuhi syarat validitas. Uji reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi instrumen yang tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha yang memadai, memastikan bahwa data yang dikumpulkan melalui instrumen tersebut konsisten dan dapat dipercaya.

Hasil uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test, dengan nilai p yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, metode Fun Learning terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Amparita.

Untuk membahas secara menyeluruh data pre-test dan post-test yang telah Anda unggah, kita bisa mengelompokkan pembahasannya. Kemudian pengelompokan menjadi beberapa aspek yang mencerminkan hasil pengukuran dari berbagai indikator motivasi dan minat belajar. Pembahasan akan mencakup perbandingan hasil pre-test dan post-test pada setiap aspek atau indikator yang diukur:

#### 1. Perbandingan Motivasi Belajar Awal dan Setelah Intervensi

Data pre-test dan post-test menunjukkan adanya perubahan pada motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti metode fun learning. Pada pre-test, banyak peserta didik yang menunjukkan tingkat motivasi belajar yang sedang atau rendah,

sedangkan pada post-test terjadi peningkatan motivasi yang signifikan. Hal ini terlihat dari lebih banyaknya peserta didik yang memilih pernyataan setuju atau sangat setuju dalam berbagai indikator motivasi belajar setelah mengikuti metode fun learning. Aspek motivasi ini mencakup:

Antusiasme belajar Akidah Akhlak: Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam hal merasa lebih bersemangat ketika belajar, yang terlihat dari jawaban post-test yang lebih positif dibanding pre-test. Rasa kepuasan dan bangga terhadap pencapaian belajar: Peserta didik lebih merasa puas dengan pencapaian mereka dan merasa bangga dengan kemajuan mereka setelah penerapan metode *Fun Learning*.<sup>45</sup>

## 2. Perubahan Keyakinan Diri Peserta didik

Dalam indikator yang mengukur keyakinan diri peserta didik terhadap kemampuan belajar mereka, terdapat peningkatan dari hasil pre-test ke post-test. Pada pre-test, banyak peserta didik yang ragu-ragu tentang kemampuan mereka, namun setelah penerapan metode fun learning, peserta didik menjadi lebih yakin dan percaya diri dalam memahami dan menguasai materi Akidah Akhlak. Metode fun learning tampaknya memberikan pengalaman belajar yang lebih suportif sehingga membantu mengurangi rasa takut atau kecemasan peserta didik dalam mempelajari pelajaran ini.<sup>46</sup>

## 3. Ketertarikan Terhadap Materi Pelajaran

Data post-test menunjukkan peningkatan ketertarikan peserta didik terhadap materi Akidah Akhlak setelah penerapan metode fun learning. Sebelumnya, pada pre-test, peserta didik mungkin merasa bahwa materi Akidah Akhlak adalah materi yang kurang menarik atau sulit dipahami. Namun, hasil post-test menunjukkan peningkatan pada indikator yang mengukur ketertarikan peserta didik terhadap isi

<sup>45</sup>Nina Damayanti, "Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Pemberian Reinforcement Positif pada Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Palangkaraya" *Jurnal Pendidikan* 19(1) (2018):h.4

<sup>46</sup>Teddy Prananda, Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Konseling Individ Dengan Teknik Reframing "Jurnal UNESA" 8(2) (2017):h.12

materi, yang mencerminkan keberhasilan metode ini dalam membuat materi menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.<sup>47</sup>

#### 4. Keinginan untuk Mengeksplorasi Materi Lebih Lanjut

Indikator yang mengukur keinginan peserta didik untuk mengeksplorasi lebih lanjut dan mencari tahu lebih banyak tentang materi yang diajarkan menunjukkan peningkatan. Ini menunjukkan bahwa metode fun learning tidak hanya meningkatkan ketertarikan sementara, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan minat dalam mempelajari konsep-konsep baru dalam Akidah Akhlak. Hal ini penting karena menandakan adanya dampak jangka panjang yang potensial, di mana peserta didik mungkin akan terus mengembangkan ketertarikan mereka pada materi ini di masa depan.<sup>48</sup>

#### 5. Partisipasi dan Interaksi dalam Pembelajaran

Hasil post-test mengindikasikan bahwa peserta didik lebih aktif dalam kegiatan kelas, seperti diskusi dan kegiatan pembelajaran lainnya setelah penerapan metode fun learning. Di pre-test, beberapa peserta didik mungkin kurang berpartisipasi atau bahkan cenderung pasif. Namun, setelah adanya metode fun learning, jawaban post-test menunjukkan bahwa mereka lebih bersemangat untuk berpartisipasi. Partisipasi aktif ini penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk lebih mendalamai materi melalui pengalaman langsung dan diskusi bersama teman sekelas.<sup>49</sup>

#### 6. Persepsi Peserta didik Terhadap Tantangan dalam Pembelajaran

Pada beberapa pernyataan post-test, peserta didik merasakan tugas atau ujian dalam pelajaran Akidah Akhlak menjadi lebih menantang setelah penerapan

<sup>47</sup> Zakiah Binti Harun, Penggunaan Media Presentasi Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Ma Al Qasimiyah Madello Kab. Barru, Repository IAIN Parepare (Pascasarjana IAIN Parepare,2024).

<sup>48</sup> Syamsiar Syahrul, Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan HasilBelajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa (Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa,2016)

<sup>49</sup> Ratna Sari, Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Sekampung, Repository Univ Metro (Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,2024).

metode fun learning. Meskipun ini bisa terlihat sebagai tantangan, respons ini sebenarnya menunjukkan bahwa peserta didik melihat pelajaran dengan cara yang lebih serius. Mereka merasa lebih siap menghadapi tantangan ini karena mereka melihat pelajaran Akidah Akhlak sebagai materi yang penting dan bernilai untuk dipelajari. Tantangan ini juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena mereka merasa bahwa mereka memiliki tujuan yang jelas untuk dicapai.<sup>50</sup>

#### 7. Dampak Pembelajaran Terhadap Nilai-Nilai Moral dan Kehidupan Sehari-Hari.

Dari hasil post-test, peserta didik merasa bahwa materi Akidah Akhlak memberikan manfaat yang nyata dalam kehidupan sehari-hari mereka setelah metode fun learning diterapkan. Sebelum intervensi, persepsi peserta didik mungkin menganggap materi ini sebagai sesuatu yang teoretis atau kurang aplikatif. Namun, setelah metode fun learning, mereka mulai melihat bahwa nilai-nilai yang dipelajari dalam Akidah Akhlak memiliki relevansi dengan kehidupan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini berhasil membuat peserta didik melihat manfaat langsung dari apa yang mereka pelajari, sehingga meningkatkan nilai praktis dari pelajaran tersebut.<sup>51</sup>

#### 8. Kepuasan Pribadi dalam Pembelajaran

Beberapa peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa lebih puas dengan pembelajaran yang mereka dapatkan. Kepuasan pribadi ini menunjukkan bahwa metode fun learning berhasil menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik, di mana mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Kepuasan ini penting karena dapat menjadi motivator intrinsik yang mendorong peserta didik untuk terus belajar dengan lebih giat dan fokus.

---

<sup>50</sup> Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Purbalingga, Repository Uinsaizu (Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2020).

<sup>51</sup> Andi Fathurrachman Batara Sulo, dkk, Pemanfaatan UAV Untuk Mendukung Pertahanan Udara IKN Nusantara Sebagai Center Of Gravity."Jurnal Education and Development" 10(3) (2022):h.3

Secara keseluruhan, perbandingan antara pre-test dan post-test mengindikasikan bahwa metode fun learning berdampak signifikan dalam meningkatkan motivasi, ketertarikan, partisipasi, serta persepsi positif peserta didik terhadap materi pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif seperti fun learning dapat memberikan dampak positif yang holistik pada proses dan hasil pembelajaran peserta didik.

Sejalan dengan hal itu Penelitian tentang metode fun learning di MTs DDI Amparita dan RA Al-Falah Kraksaan Probolinggo memiliki relevansi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian di MTs DDI Amparita bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode fun learning pada mata pelajaran Akidah Akhlak, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test. Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII B secara signifikan, terutama dalam aspek kreativitas, semangat, dan keterlibatan peserta didik setelah penerapan metode ini. Sementara itu, penelitian di RA Al-Falah Kraksaan Probolinggo, yang dilakukan oleh Refi Najma Fairus, bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode fun learning terhadap motivasi belajar peserta didik di lembaga pendidikan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik purposive sampling pada 30 peserta didik, dan hasilnya menunjukkan bahwa metode fun learning memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik berdasarkan uji korelasi dan koefisien determinasi. Kedua penelitian ini sama-sama menunjukkan bahwa metode fun learning dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, baik di tingkat pendidikan dasar maupun menengah, meskipun fokus mata pelajaran dan lingkungannya berbeda. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi pendidik di berbagai jenjang pendidikan untuk mengadopsi metode fun learning sebagai pendekatan efektif dalam

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.<sup>52</sup>

Kemudian Penelitian tentang penerapan metode fun learning di MTs DDI Amparita dan di TPA Al-Khasanah Dukuh Wonosegoro memiliki relevansi yang kuat dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian di MTs DDI Amparita bertujuan untuk mengukur efektivitas metode fun learning dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak melalui pendekatan eksperimen kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test. Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik secara signifikan setelah penerapan metode ini. Sementara itu, penelitian di TPA Al-Khasanah yang dilakukan oleh Ahmad Zakariyya, Didi Agung Eko Purnomo, dan tim bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode fun learning dalam meningkatkan motivasi belajar baca tulis Al-Qur'an. Dengan menggunakan angket, tes soal, dan panduan pelaksanaan fun learning, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada peserta didik setelah penerapan metode tersebut. Kedua penelitian ini sama-sama menegaskan bahwa metode fun learning efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan motivasi peserta didik, baik pada tingkat pendidikan formal di MTs maupun di pendidikan non-formal seperti TPA. Temuan ini menjadi landasan penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan pendekatan menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.<sup>53</sup>

Selanjutnya Penelitian tentang penerapan metode fun learning di MTs DDI Amparita, TPA Al-Khasanah Dukuh Wonosegoro, dan SDN 1 Ranojaya menunjukkan relevansi yang kuat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian di MTs DDI Amparita berfokus pada efektivitas metode fun learning dalam

<sup>52</sup> Refi Najma Fairus, Pengaruh Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,”*Educare: Jurnal Ilmu Pendidikan*” 2(2) (2023):h.1-9

<sup>53</sup> Ahmad Zakariyya dkk, Upaya Penerapan Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Baca Tulis Al-Qur'an Di TPA Al-Khasanah Dukuh Wonosegoro Desa Cepogo Kecamatan Cepogo Kabupaten Boyolali, UIN Raden Mas Said Surakarta.

meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Akidah Akhlak dengan pendekatan eksperimen kuantitatif yang menunjukkan hasil signifikan pada motivasi belajar peserta didik. Penelitian di TPA Al-Khasanah oleh Ahmad Zakariyya dan tim juga mengukur dampak metode ini terhadap motivasi belajar baca tulis Al-Qur'an, menggunakan instrumen seperti angket dan tes, yang membuktikan adanya peningkatan motivasi setelah penerapan fun learning. Sementara itu, penelitian di SDN 1 Ranojaya bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Iman kepada Allah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menunjukkan peningkatan persentase kelulusan peserta didik dari 42,86% pada pra-siklus menjadi 71,37% di siklus I dan 89,29% di siklus II, membuktikan efektivitas metode fun learning dalam mendukung pemahaman materi. Kesamaan dari ketiga penelitian ini adalah keberhasilan metode fun learning dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi peserta didik, dan menghasilkan dampak positif terhadap hasil belajar, baik di pendidikan formal maupun non-formal, serta di berbagai jenjang pendidikan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan skripsi berjudul "Efektivitas Metode *Fun Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII B di MTs DDI Amparita, berikut kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah:

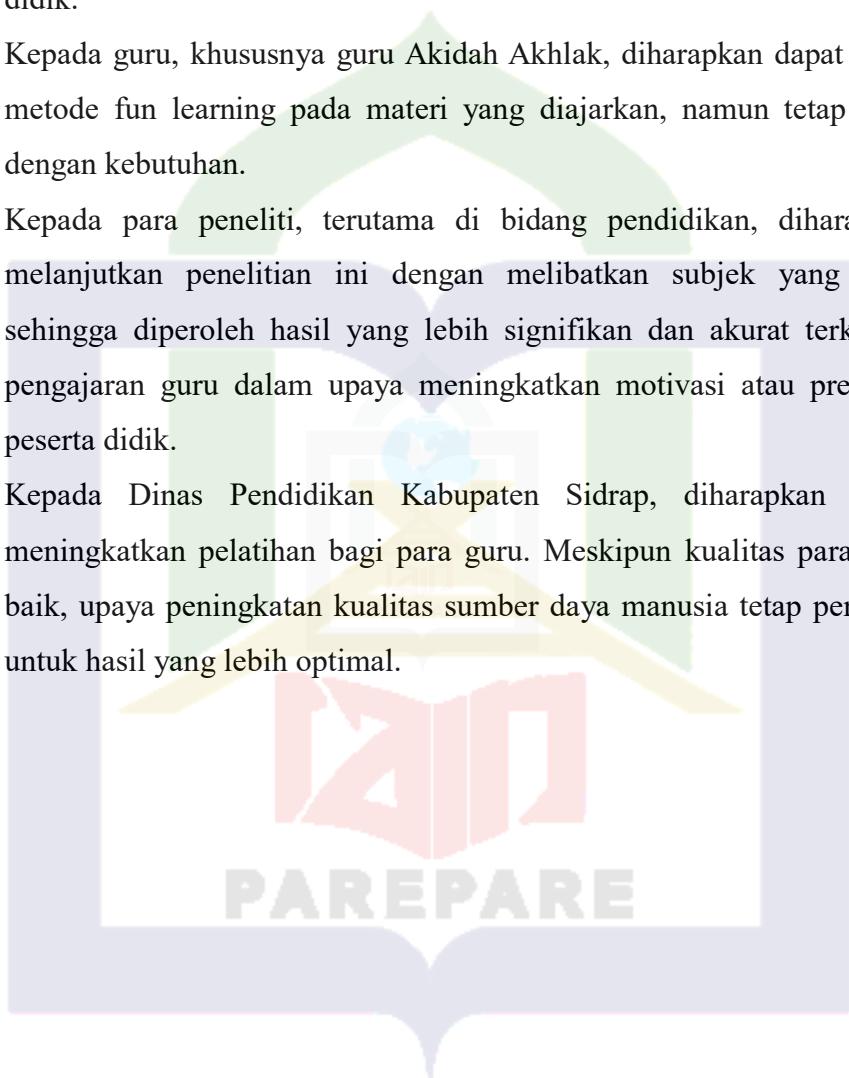
1. Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Setelah Penggunaan Metode *Fun Learning* Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik kelas VIII B sebelum dan setelah diterapkannya metode *Fun Learning*. Hasil pre-test dan post-test mengindikasikan bahwa motivasi belajar meningkat setelah peserta didik mengalami pembelajaran dengan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Metode ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.
2. Efektivitas Metode *Fun Learning* Metode *Fun Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Amparita. Melalui penerapan aktivitas seperti permainan, cerita, humor, dan kegiatan kolaboratif, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam aspek kreativitas, inisiatif, semangat belajar, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya membantu mereka memahami materi lebih baik tetapi juga meningkatkan antusiasme terhadap pembelajaran secara keseluruhan.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran Pendidikan Bahasa Indonesia khususnya di sekolah menengah atas, maka penulis mengharapkan:

1. Metode fun learning mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran.

2. Kepada guru, khususnya guru Akidah Akhlak, diharapkan selalu memperdalam pengetahuannya mengenai berbagai metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi serta prestasi peserta didik.
3. Kepada guru, khususnya guru Akidah Akhlak, diharapkan dapat menerapkan metode fun learning pada materi yang diajarkan, namun tetap disesuaikan dengan kebutuhan.
4. Kepada para peneliti, terutama di bidang pendidikan, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan melibatkan subjek yang lebih luas, sehingga diperoleh hasil yang lebih signifikan dan akurat terkait aktivitas pengajaran guru dalam upaya meningkatkan motivasi atau prestasi belajar peserta didik.
5. Kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Sidrap, diharapkan dapat terus meningkatkan pelatihan bagi para guru. Meskipun kualitas para guru sudah baik, upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia tetap perlu diperkuat untuk hasil yang lebih optimal.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'anul Kariim.*
- Agus, Milu Susetyo., *Inovasi Pembelajaran Abad 21*, Cet. 1, (Jember: UM Jember Press, 2023).
- Ahmad, Ardat dan Jaya, Indra, *Biostatistik: Statistik Dalam Penelitian Kesehatan* Cet 1 (Kencana: Prenada Media, 2021).
- Ardhiana, Yoghisavitrie, *Menumbuhkan Budaya Lite Cheerfull Pada Masa Pandemi*, Cet 1 (Kota Batu: CV. Beta Aksara, 2022).
- Arrohmah,Mas Afidha, "Analisis Materi Akidah Dalam Buku Islam Yang Saya Anut, Dasar- Dasar Ajaran Islam" Karya M. Quraish Shihab Dan Relevansinya Dengan Pengembangan Akidah Akhlak Madrasah Tsanawiyah," 2023.
- Afrilia, Nurma, "Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah *Al-Hikmah* Bandar Lampung" (2021).*Journal*, 5, no. 2 (2017).
- Binti, Harun Zakiah, Penggunaan Media Presentasi Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Ma Al Qasimiyyah Madello Kab. Barru, Repository IAIN Parepare (Pascasarjana IAIN Parepare, 2024).
- Cahyaningrum, Andini, dkk "Pengaruh Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Menulis Cerpen Kelas Iv Di Sdn Sumbersari 03 Jember" 9, no. 1 (2024).
- Damayanti, Nina "Perbedaan Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Pemberian Reinforcement Positif pada Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Palangkaraya" *Jurnal Pendidikan* 19(1) (2018):h.4
- Dwi, Putra Agiel, dkk, "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Di SMP Negeri 1 Karawang Timur," *Islamika* 4, no. 3 (2022).
- Djali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cet 1 (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2020)
- Emda, Amna, "Kedudukan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal*, 5, no. 2 (2017).
- Fitriani, Aulia Rahma" Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Peserta didik," *Media Karya Mahasiswa Pendidikan Islam* 3, no. 6. (2022).

- Fikri, dkk. *Pedoman Tulisan Karya Tulis Ilmiah IAIN Parepare* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023).
- Fatimatuzahroh, Fitri, dkk, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7, no. 1 (2019).
- Firdaus, *Peran Motivasi Sebagai Pemoderasi Pada Korelasi Kinerja Karyawan* Cet 1 (Indramayu: Penerbit Adab,2022).
- Fadlilah, Nasution Hamni, "Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif," *Al-Masharif* 4(1) (2016).
- Fauzan, Attamimi Irfan., "Meningkatkan Minat Belajar Dengan Metode Fun Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Kumbung," *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung* 1, no. XXXVI (2021).
- Fathurrachman, Batara Sulo Andi, dkk, Pemanfaatan Uav Untuk Mendukung Pertahanan Udara Ikn Nusantara Sebagai Center Of Gravity."Jurnal *Education and Development*" 10(3) (2022):h.3
- Gainau, Maryam, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2016).
- Idayanti, Titiek, Anggraeni, Widya, dkk Penerapan Metode Mengajar Dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa (Rizmedia Pustaka Indonesia, 2023).
- Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* Cet 1 (Yogyakarta: CV Budi Utama Depublish, 2018).
- Julia, Safari, dkk *Prosiding Seminar Nasional "Membangun Generasi Emas 2045 Yang Berkarakter Dan Melek IT" Dan Pelatihan "Berpikir Suprarasional"* Cet 1 (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2018)
- Kadir, Statistika Terapan Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015).
- Kamaruddin, ilham dan Firmansah Deri, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cet ,(Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi, 2023).
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Cet. VII (Jakarta: Yayasan Penerjemah Al-Qur'an, 2019).

- Layyinah, Leni, "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai," *Tarbawy : Indonesian Journal of Islamic Education* 4. 12. (2017):
- Lesmana, Gusman, *Bimbingan Konseling Populasi Khusus* Cet 1 (Kencana: Prenada Media, 2021).
- Magdalena, Ina et al., "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021)
- Mardani, Daniati. Penerapan Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Iman Kepada Allah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti, *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*". Vol. 1. No. 1. (2022)
- Margaretha, Suryaputri Farah, ,dkk *Metode Penelitian Kuantitatif: Manajemen, Keuangan, Dan Akuntansi* (Jakarta: Penerbit Salemba, 2023).
- Mastrianto, Agus, Prosidings Conference of Elementary Studies 2020 : Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial (Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2022).
- Murtikusuma, *Permainan Dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar Di Era New Normal* Cet 1 (Lombok Tengah: Penerbit Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022).
- Najma, Fairus Refi, Pengaruh Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik, "Educare : *Jurnal Ilmu Pendidikan*" 02, no. 02 (2023).
- Rizki, Syahputra Muhammad, *Administrasi Pendidikan Dalam Perspektif Islam dan Sains*, Cet 1 (Medan: Umsu Press,2023).
- Riko, Al Hakim, Ika Mustika, and Wiwin Yuliani, "Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi," *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* No.4, Vol. 4 (2021).
- Sari, Ratna, Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Sikap Sosial Peserta didik Kelas Viii Smp Negeri 1 Sekampung, Repository Univ Metro (Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2024).
- Sholikhah, Amirotun, "Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif," *Komunika: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10, no. 2 (1970).

- Suharsimi, Arikunto, "Metodologi Penelitian," *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika* 1 (2019).
- Syaiful, Fuada, *Dampak Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Di Masa Pandemi*, Cet 1 (Banten: Media Edukasi Indonesia, 2022).
- Syahrul Syamsiar, Penerapan Metode *Fun Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas Vii SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa (Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa, 2016)
- Sulastri. Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Smp Negeri 1 Purbalingga, Repository Uinsaizu (Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2020).
- Tua,Sitorus Maruli, *Pengaruh Komunikasi Antarprabadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020).
- Uno, Hamzah, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* Cet 14 (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).
- Prananda Teddy, Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Konseling Individ Dengan Teknik Reframing "Jurnal UNESA" 8(2) (2017).
- Qiyadah, Robbaniyah, *Strategi & Metode Pembelajaran PAI* Cet 1 (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2023).

## LAMPIRAN

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	:	MTs DDI Amparita
Mata Pelajaran	:	Akidah Akhlak
Kelas / Semester	:	VIII / I
Materi Pokok	:	
Sub Materi	:	
Tahun Pz elajaran	:	2024/2025
Alokasi Waktu	:	1 X 40 menit (4 kali pertemuan)

#### **A. KOMPETENSI INTI**

1. Memahami konsep dasar akidah Islam dengan cara yang menarik dan interaktif.
2. Menguasai nilai-nilai akhlak mulia seperti kesabaran, kejujuran, dan kasih sayang melalui permainan dan aktivitas yang menyenangkan.
3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis situasi moral dan mencari solusi dengan pendekatan yang kreatif.
4. Meningkatkan pemahaman tentang pentingnya akidah dalam membentuk karakter yang baik melalui eksperimen, permainan peran, dan diskusi kelompok.
5. Mengapresiasi keindahan dan kedalaman ajaran agama melalui seni, musik, atau drama yang menginspirasi.
6. Berpartisipasi dalam kegiatan sosial yang memperkuat sikap empati, kerjasama, dan toleransi berdasarkan nilai-nilai akidah dan akhlak Islam.

#### **B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

1. Memahami konsep dasar akidah Islam dengan cara yang menarik dan interaktif.
2. Menguasai nilai-nilai akhlak mulia seperti kesabaran, kejujuran, dan kasih sayang melalui permainan dan aktivitas yang menyenangkan.

3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis situasi moral dan mencari solusi dengan pendekatan yang kreatif.
4. Meningkatkan pemahaman tentang pentingnya akidah dalam membentuk karakter yang baik melalui eksperimen, permainan peran, dan diskusi kelompok.
5. Mengapresiasi keindahan dan kedalaman ajaran agama melalui seni, musik, atau drama yang menginspirasi.
6. Berpartisipasi dalam kegiatan sosial yang memperkuat sikap empati, kerjasama, dan toleransi berdasarkan nilai-nilai akidah dan akhlak Islam.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Memahami prinsip-prinsip akhlak islam
2. Mempelajari nilai-nilai akhlak islam yang utama, seperti kejujuran, kesabaran, dan kedermawanan.
3. Menerapkan nilai-nilai ikhtiar
4. Belajar cara-cara melakukan upaya ikhtiar yang sesuai dengan ajaran islam.
5. Memahami pentinya berusaha secara sungguh-sungguh dalam mencapai tujuan.
6. Mengembangkan Tawakal
7. Memahami konsep tawakkal sebagai kepercayaan kepada Allah dan ketetapan hati dalam menghadapi cobaan.
8. Mencari contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan tawakkal kepada Allah.
9. Menguatkan keterampilan sabar
10. Mengenal arti dan pentingnya kesabaran dalam menghadapi tantang dan ujian
11. Berlatih untuk memperkuat keterampilan sabar melalui latihan-latihan dan refleksi diri.

**D. MATERI**

1. Pengertian ikhtiar,tawakkal,syukur,sabar dan qana'ah
2. Dalil naqli ikhtiar,tawakkal,syukur,sabar dan qana'ah
3. Bentuk dan contoh perilaku ikhtiar, tawakkal,syukur,sabar dan qana'ah
4. Dampak positif membiasakan perilaku ikhtiar,tawakkal, syukur,sabar dan qana'ah

**E. PENDEKATAN, MODEL, METODE**

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Bermain Peran, Tanya Jawab, Penugasan

**F. ALAT/BAHAN**

1. Spidol
2. Papan Tulis
3. Poster
4. Laptop
5. Smarphone

**G. MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR**

1. Kantong Akhlak
2. Video Pembelajaran

**H. SUMBER BELAJAR**

1. Buku Ajar
2. Buku Relevan
3. Video Pembelajaran
4. Lingkungan

## I. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam dan menanyakan kabar</li> <li>b. Guru mengajak berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik didalam kelas yang ditunjuk secara acak dengan membaca surah al fatihah dan doa belajar.</li> <li>c. Guru memeriksa kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>d. Guru menginformasi tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>e. Guru melakukan ice breaking dengan salam dan sapaan</li> <li>f. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang pengertian mukjizat,karomah,irhas dan Ma'unah</li> </ul>
Inti	<p><b>Fase 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah</b>        Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi membiasakan akhlak terpuji dengan ikhtiar,tawakkal,sabar,syukur, dan qana'ah.</p> <p>a.Bermain        permainan peran yang memunculkan situasi moral atau etika. Seperti halnya membuat skenario tentang situasi dimana karakter harus membuat pilihan antara jujur dan tidak jujur dan kemudian didiskusikan dampak dari setiap pilihan.</p> <p>b.Bercerita        Menciptakan cerita-cerita yang menarik yang menggambarkan nilai-nilai akidah dan akhal secara implisit. Seperti halnya membuat cerita tentang seorang anak yang menghadapi situasi sulit dan harus membuat keputusan yang sesuai dengan nilai-</p>

	<p>nilai akidah dan akhlak seperti jujur,sabar,dan bertanggung jawab.</p> <p>c. Bernyanyi</p> <p>Membuat lagu-lagu pendek yang memuat pesan-pesan moral atau nilai-nilai akidah dan akhlak. Lagu-lagu ini bisa memiliki melodi yang mudah diikuti dan lirik yang mencerminkan konsep-konsep moral yang ingin di sampaikan.Dengan menyanyikan lagu-lagu tersebut peserta didik dapat belajar sambil berpartisipasi dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif.</p> <p>d.Humor</p> <p>Menggabungkan unsur humor dengan pembelajaran akidah akhlak seperti halnya menggunakan cerita lucu atau anekdot yang menggambarkan situasi dimana seseorang berperilaku sesuai atau tidak sesuai dengan nilai akidah dan akhlak.</p> <p>e. Tebak-Tebakan</p> <p>Membuat tebak-tebakan yang mengandung pesan-pesan moral atau nilai-nilai akidah dan akhlak.</p> <p><b>Fase 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b></p> <p>Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menghasilkan sebanyak mungkin pertanyaan yang terkait dengan materi yang telah dipresentasikan, yang nantinya akan dijawab melalui kegiatan pembelajaran, seperti contoh berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membiasakan akhlak terpuji dengan ikhtiar,tawakkal,sabar,syukur dan qana'ah.Peserta didik yang tidak memahami apa yang telah diamati dan memiliki pertanyaan untuk mendapatkan informasi lebih detail terkait apa yang telah diamati,dimulai dari pertanyaan faktual sampai</li> </ul>
--	---

	<p>kepertanyaan yang hipotesis untuk menumbuhkan kreativitas, semangat penasaran, serta keterampilan merumuskan pertanyaan guna membentuk pemikiran kritis yang penting dalam hidup dan pembelajaran jangka panjang.</p> <p><b>Fase 3 Membimbing Penyelidikan Kelompok</b></p> <p><b>1. Mendiskusikan</b></p> <p>Peserta didik dalam masing-masing kelompok membahas dalam buku paket mengenai materi dibagi menjadi 5 kelompok sesuai materi yang telah dibagikan.</p> <p><b>2. Mempresentasikan Materi</b></p> <p>Peserta didik menggunakan media pembelajaran sesuai dengan apa yang telah didiskusikan dan dipahami</p> <p><b>3. Menambahkan Beberapa Point Penting</b></p> <p>Setelah ditanggapi oleh peserta didik dan diperoleh ilmu baru kemudian hal-hal yang kurang dipahami oleh peserta didik akan ditambahkan dan diberi penjelasan oleh guru.</p> <p><b>4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil</b></p> <p><b>a. Menyampaikan hasil diskusi</b></p> <p>Peserta didik melakukan diskusi dan dialog antara anggota kelompoknya guna hal berikutnya yang ia lakukan adalah meramu pemikiran dan diskusi yang telah dilakukan.</p> <p><b>b. Mempresentasikan hasil diskusi</b></p> <p>Setelah peserta didik melakukan diskusi hal berikutnya yang ia lakukan adalah menyampaikan hasil diskusi materi yang telah diperoleh dari diskusi kelompok terkait dengan materi yang telah dipelajari.</p> <p><b>c. Mengemukakan pendapat atas presentasi</b></p> <p>Untuk memberikan umpan balik terhadap konstruktif isi</p>
--	---

	<p>presentasi baik itu dalam hal kejelasan, kesesuaian dengan tujuan atau kualitas penyajian secara keseluruhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>I. Bertanya atas presentasi tentang materi</b></li> </ul> <p>Untuk memberikan evaluasi yang jelas dan konstruktif terhadap presentasi yang dilakukan serta memberikan saran jika diperlukan.</p> <p><b>Fase 4 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>. Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul</b></li> </ul> <p>Peserta didik mengidentifikasi pokok-pokok yang penting dari suatu materi atau bahan ajar, kemudian menggabungkan informasi tersebut menjadi pragraf atau rangkuman yang kohensif dan jelas. Hal ini diperlukan pemahaman mendalam terhadap materi yang telah dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>. Menjawab pertanyaan tentang materi</b></li> </ul> <p>Peserta didik diharapkan dapat menjawab pertanyaan yang diajukan dan memberikan respons yang sesuai berdasarkan pengetahuan dan pemahaman kita tentang materi yang telah dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>. Bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami</b></li> </ul> <p>Peserta didik diharapkan dapat mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum dipahami dari materi, dan hal itu dapat memperjelas materi yang kurang dipahami dan mampu meningkatkan pemahaman kita terhadap topik tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>. Menyelesaikan angket terkait materi</b></li> </ul> <p>Untuk mengetahui pemahaman peserta terkait materi yang telah diberikan dan diajarkan apakah terjadi peningkatan atau tidak ada peningkatan dalam proses belajarnya.</p>
--	--

	<p><b>Memberikan Apresiasi</b></p> <p>Memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang telah berhasil memperoleh nilai yang tinggi dalam proses Pembelajaran. Hal ini guna untuk menghargai dan mengakui pencapaian yang telah diperoleh peserta didik agar kiranya bisa lebih memotivasi baik untuk dirinya sendiri maupun pada teman sebayanya.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Peserta didik menyimpulkan dan merangkum hasil belajar ini.</li><li>b. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.</li><li>c. Guru berkeliling untuk mengarahkan dan mempertanyakan hal yang belum dipahami oleh peserta didik.</li><li>d. Setelah selesai guru memeriksa hasil pekerjaan peserta didik.</li><li>e. Peserta didik bertanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari untuk mengetahui ketercapaian materi.</li><li>f. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan hari ini.</li><li>g. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pendapatnya.</li><li>h. Setelah itu kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu murid yang ditunjuk secara acak.</li></ul>
--	--

## I. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dan i pengamatan sikap, pengetahuan dan presentasi untuk kerja atau hasil projek dengan penilaian.





**Nama** : Fakhriyah Nur  
**NIM** : 2120203886208004  
**Fakultas** : Tarbiyah  
**Prodi** : Pendidikan Agama Islam  
**Judul** : Efektivitas Metode *Fun Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII.B di MTs DDI Amparita.

**EFETIVITAS METODE FUN LEARNING DALAM MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.B MTs DDI**

**AMPARITA**

**(PRE-TEST) TAHUN 2024**

Nama Peserta didik : .....

Kelas : .....

Hari/Tanggal : .....

Petunjuk : .....

Petunjuk Pengisian

Isilah dengan tanda check (✓) pada kolom dari setiap nomor pernyataan yang paling sesuai dengan apa yang anda alami.

No	PERNYATAAN	PILIHAN				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya merasa termotivasi untuk belajar mata pelajaran Akidah Akhlak					
2.	Saya yakin dengan kemampuan belajar saya di mata pelajaran Akidah Akhlak.					
3.	Saya tertarik dengan materi yang diajarkan di mata pelajaran Akidah Akhlak.					
4.	Saya merasa antusias ketika belajar mata pelajaran Akidah Akhlak.					
5.	Saya ingin mencari tahu lebih banyak tentang topik yang diajarkan di mata pelajaran Akidah Akhlak.					
6.	Saya merasa semangat untuk berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan pembelajaran di mata pelajaran Akidah Akhlak.					
7.	Saya puas dengan pencapaian saya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.					
8.	Saya merasa tertantang oleh tugas atau ujian di mata pelajaran Akidah Akhlak.					
9.	Saya bangga dengan kemajuan belajar saya di mata pelajaran Akidah Akhlak.					
10.	Saya ingin terus belajar dan meningkatkan pemahaman saya tentang Akidah Akhlak.					
11.	Saya merasa energik dan bersemangat ketika mempersiapkan diri untuk pelajaran Akidah Akhlak.					
12.	Belajar mata pelajaran Akidah Akhlak memberi saya					

	kepuasan pribadi.			
13.	Saya senang saat menyelesaikan tugas atau ujian di mata pelajaran Akidah Akhlak.			
14.	Pelajaran Akidah Akhlak memberi saya manfaat untuk kehidupan sehari-hari.			
15.	Saya ingin mencapai prestasi yang tinggi dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.			
16.	Saya tertarik untuk mengeksplorasi konsep atau ide baru dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.			
17.	Pembelajaran di mata pelajaran Akidah Akhlak membantu saya menjadi lebih baik sebagai individu.			
18.	Belajar mata pelajaran Akidah Akhlak sesuai dengan minat dan kebutuhan saya.			
19.	Saya bersemangat untuk belajar lebih lanjut tentang nilai-nilai moral dan etika di mata pelajaran Akidah Akhlak.			
20.	Pengetahuan dan keterampilan yang saya pelajari di mata pelajaran Akidah Akhlak akan berguna bagi masa depan saya.			



**Nama** : Fakhriyah Nur  
**NIM** : 2120203886208004  
**Fakultas** : Tarbiyah  
**Prodi** : Pendidikan Agama Islam  
**Judul** : Efektivitas Metode *Fun Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII.B di MTs DDI Amparita.

**EFETIVITAS METODE FUN LEARNING DALAM MENINGKATKAN**  
**MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII.B MTs DDI**

**AMPARITA**

**POST-TEST) TAHUN 2024**

Nama Peserta didik :  
 Kelas :  
 Hari/Tanggal :  
 Petunjuk :

**Petunjuk Pengisian**

Isilah dengan tanda check (✓) pada kolom dari setiap nomor pernyataan yang paling sesuai dengan apa yang anda alami.

No	PERNYATAAN	PILIHAN				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.					
2.	Saya lebih yakin dengan kemampuan belajar saya di mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.					
3.	Saya lebih tertarik dengan materi yang diajarkan di mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.					
4.	Saya lebih antusias ketika belajar mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.					
5.	Saya lebih ingin mencari tahu lebih banyak tentang topik yang diajarkan di mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.					
6.	Saya lebih semangat untuk berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan pembelajaran di mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.					
7.	Saya lebih puas dengan pencapaian saya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun					

	learning.				
8.	Tugas atau ujian di mata pelajaran Akidah Akhlak lebih menantang bagi saya setelah mengikuti metode fun learning.				
9.	Saya lebih bangga dengan kemajuan belajar saya di mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.				
10.	Saya lebih ingin terus belajar dan meningkatkan pemahaman saya tentang Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.				
11.	Saya merasa lebih energik dan bersemangat ketika mempersiapkan diri untuk pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.				
12.	Belajar mata pelajaran Akidah Akhlak memberi saya kepuasan pribadi yang lebih setelah mengikuti metode fun learning.				
13.	Saya lebih senang saat menyelesaikan tugas atau ujian di mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.				
14.	Pelajaran Akidah Akhlak memberi manfaat yang lebih besar bagi kehidupan sehari-hari saya setelah				

	mengikuti metode fun learning.				
15.	Saya lebih ingin mencapai prestasi yang tinggi dalam mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.				
16.	Saya lebih tertarik untuk mengeksplorasi konsep atau ide baru dalam mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.				
17.	Pembelajaran di mata pelajaran Akidah Akhlak membantu saya menjadi lebih baik sebagai individu setelah mengikuti metode fun learning.				
18.	Belajar mata pelajaran Akidah Akhlak sesuai dengan minat dan kebutuhan saya setelah mengikuti metode fun learning..				
19.	Saya lebih bersemangat untuk belajar lebih lanjut tentang nilai-nilai moral dan etika di mata pelajaran Akidah Akhlak setelah mengikuti metode fun learning.				
20.	Pengetahuan dan keterampilan yang saya pelajari di mata pelajaran Akidah Akhlak lebih berguna bagi masa depan saya setelah mengikuti metode fun learning.				

No	Nama Peserta Didik	Kehadiran
1.	Abid Ramadhan	✓
2.	M.Akil Mubarak	✓
3.	Muh.Zaki Alishat	✓
4.	Musyakkir Syahim	✓
5.	Gifari Reski	✓
6.	M.Syafir	✓
7.	Aswad	✓
8.	Amar	✓
9.	Nurul Maghfirah	✓
10.	Nur Hidayah	✓
11.	Amira Al Khayyirah	✓
12.	Nur Hikmayanti	✓
13.	Putri Maharani	✓
14.	Reski Nur Fadillah	✓
15.	Asmiranda	✓
16.	Yuki Kanaya Salsabila	✓
17.	Hadifa	✓
18.	Suriyanda	✓
19.	Valerina Kirana Fatimah	✓
20.	Abd.Rahman	✓

## Surat Rekomendasi Penelitian


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH**  
 Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📲 (0421) 24404  
 PO Box 909 Parepare 9110, website : [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id) email: [mail.iainpare.ac.id](mailto:mail.iainpare.ac.id)

Nomor : B-3541/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/09/2024	20 September 2024
Sifat : Biasa	
Lampiran : -	
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	

Yth. BUPATI SIDENRENG RAPPANG  
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
 di  
**KAB. SIDENRENG RAPPANG**

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : FAKHRIYAH NUR	
Tempat/Tgl. Lahir : ARATANG, 11 Februari 2003	
NIM : 2120203886208004	
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam	
Semester : VII (Tujuh)	
Alamat : JL. ABU BAKAR, KEL. ARATENG KEC. TELLU LIMPOE KAB. SIDENRENG RAPPANG	

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI SIDENRENG RAPPANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**EFFEKТИВИТАС МЕТОДЕ FUN LERNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS VIII B DI MTS DDI AMPARITA**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 20 September 2024 sampai dengan tanggal 20 Oktober 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan,  
  
 Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.  
 NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

 Dipindai dengan CamScanner

Surat Izin Penelitian Pemerintah Kabupaten Sidenreng Rappang



## Surat Telah Selesai Meneliti



**MADRASAH TSANAWIYAH DDI AMPARITA**  
**KECAMATAN TELLU LIMPOE KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG**  
 Alamat :Jalan Andi Sulolipu No 5 Amparita Kec.Tellu Limpoe Kab.Sidenreng Rappang

### SURAT KETERANGAN

Nomor:0259/MTs.21.18.0014/PP.01.1/11/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sirajuddin,S.Ag  
 NIP : 197201242007011014  
 Pangkat/Gol : Pembina/IV.a  
 Jabatan : Kepala MTS DDI Amparita

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Fakhriyah Nur  
 NIM : 2120203886208004  
 Fakultas : Tarbiyah  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam  
 Lembaga : Institut Agama Islam Negeri Parepare  
 Alamat : Jl.Abu Bakar Sebelah Barat Lapangan Andi Sulolipu,Kel Arateng,Kec Tellu Limpoe,Kab Sidrap.

Benar telah melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah DDI Amparita,berdasarkan Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare Nomor:B-3541/In.39/FTAR.01/PP.00.9/09/2024 tanggal 20 September 2024 untuk memperoleh data dalam rangka Menyusun Skripsi yang bersangkutan dengan judul penelitian "**Efektivitas Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII B Di MTS DDI Amparita**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Amparita,02 November 2024

Kepala MTs DDI Amparita



Sirajuddin,S.Ag



Dipindai dengan CamScanner

**PAREPARE**

## Dokumentasi Penelitian











### BIODATA PENULIS

Nama lengkap Fakhriyah Nur, dilahirkan di Arateng pada hari selasa, tanggal 11 Februari 2003. Anak Pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak H.Usman dan Ibu Hj.Marwah yang telah mengasihi, menyanyangi, mendidik, ndan mencurahkan cinta kasih sepuh hati sejak kecil hingga dewasa. Penulis menempuh pendidikan formal pertama kali di TK RA DDI Amparita pada Tahun (2007-2008). Kemudian penulis melanjutkan pendidikan formal Sekolah Dasar di MI DDI Amparita Tahun (2009-2015),Selanjutnya melanjutkan Sekolah Menengah Pertama

di MA PP Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap Tahun (2015-2017),Penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Awal (SMA ) di MA PP Al Urwatul Wutsqaa Benteng Sidrap. Setelah lulus menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas Tahun (2018-2021),Penulis melanjutkan studi Perguruan Tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan mengambil Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare. Penulis menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) di IAIN Parepare dengan mengajukan skripsi dengan judul Efektivitas Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas VIII B DI MTS DDI Amparita. Selama menempuh perkuliahan di IAIN Parepare penulis memperoleh beberapa prestasi dalam bidang akademik dan non akademik diantaranya dalam bidang akademik Juara 3 Karya Tulis Al Qur'an Kabupaten Barru dan Juara 3 LKTI Nasional Tarbiyah Award Fakultas Tarbiyah. Serta dalam bidang non akademik juara 1,2,dan 3 Tennis Meja Tunggal Putri di Kampus IAIN Parepare serta Juara 3 Tennis Meja Tunggal dan Ganda Putri Poros Intim III Mataram Se Indonesia Timur.