

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *FUN LEARNING*
TERINTEGRASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF(APE)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
FASE A PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SDN 6 LASUSUA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

Nur Aisyah Asai
2102010052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *FUN LEARNING*
TERINTEGRASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF(APE)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
FASE A PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SDN 6 LASUSUA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

Nur Aisyah Asai
2102010052

Pembimbing:

- 1. Dr. Bustanul Iman RN., MA**
- 2. Dr. Makmur, S.Pd.I.,M.Pd.I**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nur Aisyah Asai
NIM : 2102010052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dan skripsi ini adalah karya saya sediri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala keliruan dan kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 27 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Nur Aisyah Asai

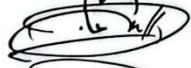
2102010052

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Fun Learning* Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua yang ditulis oleh Nur Aisyah Asai Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010052, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 30 Juni 2025 M bertepatan dengan 04 Muharram 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 07 Juli 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|---|---|
| 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji I () |
| 3. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. | Penguji II () |
| 4. Dr. Bustanul Iman RN., MA. | Pembimbing I () |
| 5. Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. | Pembimbing II () |

Mengetahui:

an, Rektor IAIN Palopo
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19516 200003 1 002



Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007



PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ
وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, Puji syukur penuli panjatkan kepada Allah swt. Yang telah Menganugerahkan rahmat, hidayah serta lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Fun Learning* Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SDN 6 Lasusua” setelah melalui proses yang panjang. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai sayarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan, motivasi, serta dorongan dari berbagai pihak walaupun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh keikhlasan dan ketulusan hati, kepada:

1. Rektor IAIN Palopo Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan kelembagaan Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor II Bidang Administrasi umum, Perencanaan, dan Keuangan Bapak Dr. Masruddin, S.S. M.Hum. dan Wakil Rektor III Bidang

Kemahasiswaan dan Kerjasama. Bapak Dr Takdir S.H., M.H.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo Bapak Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Wakil Dekan I Ibu Dr. Hj Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan II Ibu Hj. Nursaeni, M.Pd. dan Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo Bapak Dr. Taqwa, M.Pd.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Bapak Dr. Andi Arif Pamelessangi S.Pd.I., M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Hasriadi, S.Pd., M.Pd. beserta staf yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Pembimbing I Bapak Dr. Bustanul Iman RN., MA. Pembimbing II Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, mengarahkan, serta memotivasi dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Kepada Penguji I Bapak Dr. Andi Arif Pamelessangi, S.Pd.I., M.Pd. dan Penguji II Bapak M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.
6. Penasehat Akademik Bapak Firman Patawari, S.Pd., M.Pd.
7. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Kepala Unit Perpustakaan Bapak Zainuddin S, S.E., M.Ak. beserta pegawai yang telah membantu dalam mengumpulkan literasi yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Validator Skripsi Bapak Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Erwatul Efendi,

S.Pd.I., M.Pd dalam penyusunan skripsi ini.

10. Bapak Mansur S.Pd selaku Kepala SDN 6 Lasusua, Ibu Muliati, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Ibu Hidayana S.Pd beserta guru-guru SDN 6 Lasusua dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data penelitian. Siswa siswi kelas II SDN 6 Lasusua yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penelitian hingga selesai.
11. Teristimewa ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan secara khusus kepada kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Syuherman Asai dan Ibu Hidayanah. Terima kasih atas setiap tetes keringat, pengorbanan, dan kerja keras yang telah diberikan demi kebaikan dan masa depan penulis. Segala upaya dalam mencukupi kebutuhan, mendidik, membimbing, serta kasih sayang yang tulus, motivasi, dan doa yang tiada henti menjadi kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah dan bertahan dalam proses meraih impian. Terima kasih telah selalu menjadi sumber semangat dan alasan terbesar penulis dalam menyelesaikan skripsi ini hingga berhasil meraih gelar Sarjana Pendidikan.
12. Dan kepada saudara ku tercinta kakak Suarda Asai dan Muh. Misri Asai serta saudariku tercinta kakak Darwanti Asai, terima kasih selalu mensupport adikmu ini dalam penyelesaian studi dan terimakasih atas kebersamaan, pengertian dan bantuan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian. Dan terimakasih juga kepada kakak ipar Kurnia Nindi dan Juwita yang selalu mendukung dan memotivasi penulis, dan saya ucapkan juga terimakasih kepada tante saya Asmi Hayyang saudari dari Ibu saya yang sudah saya anggap seperti Ibu saya

sendiri serta seluruh keluarga yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan dan doanya selama ini hingga penyelesaian.

13. Kepada Harni, Ummul Sa'ada, Nur Rahma, Clara Saputri, Epitasari, Nadiyah Khasanah Putri, Junita Assyahra dan Alfian Jabir sahabat tercinta sekaligus saudara yang senantiasa mendukung, membantu, saling memberi motivasi, dan kebersamaan dalam setiap langkah penulis sampai pada titik penyelesaian skripsi ini.

14. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 terkhusus kelas B (*Fraternity class*), dan sahabat seperjuangan yaitu Harni, Armiyanti, Epitasari, Dian Sanuri, Uswatun Khasanah, Mudrika, Nirma Asmiranti, Fazil Nor, Sulfikar dan Nur Cholis Arif yang selalu membantu, saling memberi dukungan, motivasi, serta masukan serta sebagai teman bertukar pikiran, dan telah banyak berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.

15. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga Allah swt. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 27 Mei 2025

NUR AISYAH ASAI
NIM 2102020052

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987

A. Transliterasi Arab-Latin

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

1. Konsonan

Huruf Arab Nama Huruf Latin Nama

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	sad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

هـ	Ha	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda Nama Huruf Latin Nama

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>kasrah</i>	I	I
اُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ	<i>Fathah dan ya'</i>	Ai	a dan i
اُوْ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْل : *haua*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ... اِ... اِي	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	ā	a dan garis diatas
يِ	<i>kasrah dan ya'</i>	ī	i dan garis di atas
وِ	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *mātā*

رَمِيَ : *rāmā*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamūtū*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh :

رَوْضَةَ الْأَصْفَالِ : *raudah al-afal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al—madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

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

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعْمٌ : *nu'ima*

عُدُوْا : *'aduwwun*

Jika huruf ي ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi *i*.

Contoh :

عَلِيٌّ : ' *Ali* (bukan ' *Aliyy* atau ' *Aly*)

عَرَبِيٌّ : ' *Arabi* (bukan ' *Arabiyy* atau ' *Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

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

الزَّلْزَلَةُ : *al-Zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْغُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'an), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi

Risalah fi Ri'ayah al—Maslahah

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

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

Contoh :

دِينُ اللَّهِ *dinullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditranliterasi dengan huruf [t]. Contoh :

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walaupun system tulisan Arab tidak mengenal huruf capital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf capital, 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 capital 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-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh :

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi 'a Linnasi Lallaẓi bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-lazi unzila fihi al-Qur'ān

Nasir al-Din al-Tūsi

Nasr Hamid Abu Zayd

Al-Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

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

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu) Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid Nasr Hamid Abu)
--

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	= subḥānahū wa ta'ālā
saw.	= ṣallallāhu 'alaihi wa sallam
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
QS.../...	= QS. Al-Mujadalah/58:11 dan Q.S. Al-'Alaq/96:1-5
HR	= Hadis Riwayat
PAI	= Pendidikan Agama Islam
PTK	= Penelitian Tindakan Kelas

KKTP = Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Jln. = Jalan

Kec. = Kecamatan

Kab. = Kabupaten

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR BAGAN	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian Yang Relevan	8
B. Landasan Teori	18
C. Kerangka Pikir	36
D. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
1. Subjek Penelitian	40
2. Waktu dan Lamanya Tindakan	40
3. Tempat Penelitian	40
4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas	40
C. Sasaran Penelitian	43

D. Instrumen Penelitian	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Implikasi	86
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. Al-Mujadalah/58:11	2
Kutipan Ayat 2 Q.S. Al-‘Alaq/96:1-5	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	11
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Hasil Belajar.....	46
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran dan Aktivitas Peserta Didik	50
Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	51
Tabel 3.4 Kriteria Penskoran Hasil Belajar.....	53
Tabel 4.1 Nilai Pra Siklus	57
Tabel 4.2 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I	67
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik	68
Tabel 4.4 Daftar Hadir dan Keaktifan Aktivitas Peserta Didik	69
Tabel 4.5 Hasil Test Siklus I.....	70
Tabel 4.6 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II	75
Tabel 4.7 Daftar Hadir dan Keaktifan Aktivitas Peserta Didik	77
Tabel 4.8 Hasil Test Belajar Siklus II	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.2 Kerangka Pikir	37
Bagan 3.1 PTK Model Lewin	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

Lampiran 2 Validasi Instrumen Penelitian

Lampiran 3 Validasi Ahli Materi

Lampiran 4 Hasil Observasi Wawancara

Lampiran 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Lampiran 6 Daftar Hadir Peserta Didik

Lampiran 7 Hasil Test Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

Lampiran 8 Surat Izin Penelitian

Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 10 Dokumentasi

Lampiran 11 Media Pembelajaran

Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nur Aisyah Asai, 2025. “*Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase A pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Bustanul Iman dan Makmur

Penelitian ini membahas tentang penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Fun Learning* yang terintegrasi dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Model pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual dengan melibatkan peserta didik secara langsung melalui permainan edukatif yang relevan dengan materi ajar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 23 peserta didik fase A (Kelas II) di SDN 6 Lasusua. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas belajar dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan baik dalam aspek aktivitas belajar maupun hasil belajar peserta didik. Pada kondisi pra siklus, rata-rata nilai hasil belajar peserta didik hanya mencapai 59,3 hanya 5 dari 23 peserta didik yang mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 71,5 dengan ketuntasan 60,8% (14 peserta didik tuntas). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan, yaitu rata-rata nilai peserta didik mencapai 81,5 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 100% (23 peserta didik tuntas).

Kata Kunci: *Fun Learning*, Alat Permainan Edukatif (APE), Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Fase A, Penelitian Tindakan Kelas

Diverifikasi oleh UPB

ABSTRACT

Nur Aisyah Asai, 2025. *"The Implementation of the Fun Learning Model Integrated with Educational Play Tools (APE) to Improve Learning Outcomes of Phase A Students in the Subject of Islamic Religious Education and Character at SDN 6 Lasusua."* Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Palopo. Supervised by Bustanul Iman and Makmur.

This study explores the implementation of the Fun Learning model integrated with Educational Play Tools (APE) to enhance learning outcomes among Phase A students in the subject of Islamic Religious Education and Character at SDN 6 Lasusua. The research aims to improve both student learning activities and learning outcomes through the application of a fun, interactive, and contextual learning approach. The model actively engages students with relevant educational games aligned with the lesson content. The research uses Classroom Action Research (CAR) based on the Kurt Lewin model, which consists of two cycles, each including the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 23 Phase A (Grade II) students at SDN 6 Lasusua. Data collection techniques included observation of learning activities and learning outcome tests. The findings indicate a significant improvement in both student engagement and academic achievement. In the pre-cycle stage, the average score was only 59.3, with just 5 out of 23 students meeting the Minimum Mastery Criteria (KKTP). After the first cycle, the average score increased to 71.5, with 60.8% of students (14 out of 23) achieving mastery. Although this represented an improvement, it did not yet meet the success criteria of the research. In the second cycle, a more significant increase was observed, with the average score reaching 81.5 and a 100% mastery level (all 23 students met the criteria).

Keywords: Fun Learning, Educational Play Tools (APE), Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Phase A, Classroom Action Research

Verified by UPB

الملخص

نور عائشة أساعي، 2025. "تطبيق نموذج التعلم الممتع (*Fun Learning*) المدمج مع الوسائل التعليمية التربوية (*APE*) لتحسين نتائج تعلم التلاميذ في المرحلة "أ" في مادة التربية الإسلامية والأخلاق في المدرسة الابتدائية الحكومية السادسة (SDN 6) لاسوسوا". رسالة جامعية، شعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. تحت إشراف بوستان الإيمان ومعمور.

تناولت هذه الدراسة تطبيق نموذج التعلم الممتع (*Fun Learning*) المدمج مع الوسائل التعليمية التربوية (*APE*) بهدف تحسين نتائج تعلم التلاميذ في المرحلة "أ" في مادة التربية الإسلامية والأخلاق بالمدرسة الابتدائية الحكومية السادسة (SDN 6) في لاسوسوا. وتهدف الدراسة إلى رفع مستوى النشاط التعليمي ونتائج التعلم لدى التلاميذ من خلال هذا النموذج التعليمي، الذي صُمم ليخلق بيئة تعليمية ممتعة، تفاعلية، وسياقية من خلال إشراك التلاميذ مباشرة في أنشطة تعليمية ترفيهية تتناسب مع محتوى المادة الدراسية. استخدمت الدراسة منهج البحث الإجمالي الفصلي (*PTK*) وفق نموذج كورت ليوين، الذي يتضمن مرحلتين (دورتين)، وكل مرحلة تشمل: التخطيط، تنفيذ الإجراء، الملاحظة، والتقييم. أما عينة الدراسة فكانت مكونة من 23 تلميذاً من المرحلة "أ" (الصف الثاني) في المدرسة الابتدائية الحكومية السادسة (SDN 6) لاسوسوا. وجمعت البيانات من خلال ملاحظة النشاطات الصفية، واختبارات التحصيل الدراسي. أظهرت نتائج البحث وجود تحسن ملحوظ في نشاط التعلم ونتائج التلاميذ. في المرحلة القبلية (قبل التطبيق)، بلغ متوسط الدرجات 59.3، ولم يحقق النجاح سوى 5 من أصل 23 تلميذاً، بحسب معايير تحقيق الأهداف التعليمية (*KTTP*). بعد تنفيذ الإجراء في الدورة الأولى، ارتفع المتوسط إلى 71.5 بنسبة نجاح 60.8% (14 تلميذاً). ورغم وجود تحسن، لم تتحقق بعد مؤشرات نجاح البحث. أما في الدورة الثانية، فقد حصل تحسن أكبر، حيث بلغ متوسط الدرجات 81.5، ووصلت نسبة النجاح إلى 100% (جميع التلاميذ الـ 23 حققوا النجاح).

الكلمات المفتاحية: التعلم الممتع، الوسائل التعليمية التربوية (*APE*)، نتائج التعلم، التربية الإسلامية، المرحلة "أ"، البحث الإجمالي الفصلي

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan al-Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman. Tujuan pendidikan Agama Islam secara umum adalah untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik terhadap Islam, sehingga peserta didik dapat menjadi pribadi muslim yang beriman kepada Allah serta memiliki akhlak baik di dalam kehidupan sehari-hari.¹ Pendidikan Islam adalah proses internalisasi nilai-nilai keislaman yang bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah, melalui pendekatan holistik yang mencakup dimensi ruhiyah, jasmaniyah, dan akliyah.²

Landasan sistem pendidikan nasional Indonesia tertuang dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk

¹Lia Utari, Kurniawan Kurniawan, dan Irwan Fathurrochman, “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis,” *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 1 (29 Juni 2020): 79, <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i1.1304>.

² Makmur Makmur, “Pendidikan Islam Dalam Gerakan Pramuka Di Kampus IAIN Palopo,” *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 5, no. 2 (10 April 2025): 1255–63, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.7055>.

mewujudkan potensi dirinya secara aktif, membantunya mengembangkan kualitas dan keterampilan spiritual, intelektual, moral, dan akhlak mulia yang mereka butuhkan untuk dirinya sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa, dan negara”.³

Adapun landasan pendidikan dalam ajaran agama Islam yaitu dalam QS. al-Mujadalah [58] : 11 :

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

Terjemahnya: “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 Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadalah/58:11).⁴

Kegiatan pembelajaran yang merupakan proses kegiatan belajar dan mengajar, yang terdiri dari guru dan peserta didik dengan tujuan pematangan intelektual, kedewasaan, emosional, moral dan sebagainya.⁵ Keberhasilan kegiatan belajar mengajar memiliki banyak faktor selain dari faktor guru, juga di pengaruhi oleh peserta didik itu sendiri dari minat peserta didik, tingkah laku peserta didik saat mengikuti proses belajar.⁶ Belajar adalah suatu proses yang

³“Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1,2, dan 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” t.t.

⁴Kementerian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018),h. 795

⁵Maulana Akbar Sanjani, “Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar,” *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (30 Juni 2020): 36, <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1>.

⁶Bagas Fajri Pradana, “Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Mi Di Desa Pasunggingan.” 1, no. 1 (2022).

komplek, yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga ke liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).⁷

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.⁸

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 6 Lasusua, kondisi kelas yang diamati ditemukan banyak peserta didik kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran, dikarenakan guru hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung, ada peserta didik yang mengganggu temannya

⁷ Bustanul Iman Rn, "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada Smp Negeri Di Kecamatan Soreang Kota Parepare)" 7, no. 1 (2019).

⁸Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3929, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

yang lain belajar, bermain-main, tidur dikelas, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, seorang pendidik diharapkan mampu untuk mengatasi situasi dan kondisi peserta didik pada saat proses belajar mengajar. Maka dari itu, media pembelajaran juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena sebagai pendukung pembelajaran, tidak hanya menggunakan metode atau model pembelajaran, akan tetapi juga membutuhkan media pembelajaran.

Praktik pembelajaran pendidikan agama Islam di fase A SD Negeri 6 Lasusua juga masih memakai metode ceramah. Metode pembelajaran yang berulang-ulang dan monoton yang digunakan oleh pendidik dalam pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SD Negeri 6 Lasusua menyebabkan kurangnya minat belajar dan antusias dari para peserta didik. Hal ini akan berdampak negatif pada hasil belajar mereka yang rendah dalam bidang pendidikan agama Islam. Peserta didik merasa bosan karena metode pembelajaran yang terus-menerus digunakan tanpa variasi, sehingga mengurangi motivasi mereka dalam belajar.

Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran menyebabkan minat belajar peserta didik menjadi rendah. Mereka tidak hanya kehilangan ketertarikan untuk memahami materi yang disampaikan, tetapi juga motivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang seharusnya dapat menanamkan nilai-nilai agama dan moralitas justru berisiko gagal mencapai tujuannya karena kurangnya perhatian dan keterlibatan peserta didik.

Adanya permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya dan gambaran umum menjadi pendorong penerapan model pembelajaran "*Fun Learning*

Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE)'' dalam pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Tantangannya adalah peserta didik menjadi tidak puas dengan pendidikan mereka akibat metode pengajaran yang monoton, yang berdampak pada keaktifan dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dan bisa juga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SDN 6 Lasusua”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Fase A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua Kabupaten Kolaka Utara ?
- b. Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua Kabupaten Kolaka Utara ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua Kabupaten Kolaka Utara.
- b. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua Kabupaten Kolaka Utara.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diinginkan dan dicapai dari temuan penelitian ini sebagian besar adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penerapan model pembelajaran berbantuan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dengan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat di aplikasikan pada saat proses belajar mengajar. Dan dapat memperkaya atau menambah pengetahuan peneliti tentang implementasi model dan media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru; model dan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif. Peserta didik akan lebih tertarik dalam pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam penyampaian materi.
- b. Bagi Peserta didik; model dan media pembelajaran ini diharapkan menjadi model pembelajaran yang inovatif dengan penerapan model pembelajaran *Fun Learning Terintegrasi Media APE* dalam proses pembelajaran sehingga membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran dengan memanfaatkan metode pembelajaran *Fun Learning Terintegrasi APE*.
- c. Bagi sekolah; model dan media pembelajaran ini diharapkan sekolah juga dapat merasakan manfaatnya dengan adanya penerapan metode pembelajaran *Fun Learning Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE)* ini. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif. Selain itu, sekolah dapat mendapatkan reputasi positif karena menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan mendukung pengembangan karakter peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Peneliti melakukan pengkajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Rezki Aulia Syukri, Aliem Bahri, dan Ummu Khaltsum. Dengan judul jurnal "Penerapan model pembelajaran *fun learning* dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi peserta didik sekolah dasar", 2021. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia. Permasalahan dalam penelitian ini ialah bahwa guru masih menggunakan metode yang konvensional. Peran guru belum optimal dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Dalam membelajarkan menulis karangan narasi, guru langsung memberikan judul kemudian murid diminta membuat karangan dari judul tersebut. Guru kurang memberikan contoh-contoh teknik menulis yang baik dan tidak membimbing murid ketika membuat karangan. Tak jarang pula ketika murid mengerjakan tugas, guru malah sibuk mengerjakan administrasi atau mengoreksi hasil ulangan murid. Guru juga kurang merangsang kemampuan berfikir muridnya, sehingga daya kreatifitas murid kurang berkembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Class Action Reaserch) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Adapun hasil penelitian ini yaitu: (1) Pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata hasil belajar murid Kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar yaitu 58,7 (2) Pada siklus kedua diperoleh nilai rata-

rata hasil belajar murid kelas VUPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar lebih tinggi yang mencapai 82,5. Ketuntasan belajar murid kelas V UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, dari 3 (18,7%) murid mencapai ketuntasan belajar, sedangkan pada siklus II sebanyak 14 (87,5%) murid mencapai ketuntasan belajar dan ketuntasan belajar klasikal tercapai. Hal ini berarti ketuntasan belajar pada siklus II tercapai secara klasikal karena jumlah murid yang tuntas lebih dari 85 %.⁹

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Safiya Arqiya, Rahel Nazwa Sidadolog, Wafiah Afridannur, Mega Aulia, Melyani Sari Sitepu. Dengan judul jurnal “Penerapan Fun Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta didik Kelas 3 Min 1 Langkat”, 2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Permasalahan dalam penelitian ini ialah kurangnya kreativitas peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode Fun and Project-Based Learning dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik. Penelitian berfokus pada pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Dua kelompok dibandingkan dalam penelitian ini: kelompok eksperimen dengan penerapan Fun and Project-Based Learning dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Analisis data dilakukan secara kuantitatif, mulai dari pengelompokan data berdasarkan variabel dan responden, tabulasi data, hingga pengujian hipotesis. Pada hasil penelitian ini metode Fun

⁹Rezki Aulia Syukri, Aliem Bahri, dan Ummu Khaltsun, “Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar,” *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (31 Desember 2021): 54.

and Project-Based Learning berkontribusi tetap terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan peserta didik dibandingkan metode konvensional. research and development (R&D).¹⁰

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Suparman, Syarifan Nurjan, Aldo Redho Syam. Dengan judul jurnal “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Dengan Penerapan Metode Cardsort Di SDN 2 Sanan Wonogiri”, 2021. *Jurnal Kajian Islam Al Kalam*. Permasalahan dalam penelitian ini ialah kurangnya perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran yang dimana guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun hasil Penerapan metode card sort pada pembelajaran PAI kelas V SDN 2 Sanan Wonogiri dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan data pada pra siklus motivasi peserta didik yang mengalami peningkatan. Pada pra siklus motivasi yang terekam dalam data hanya senilai 54.20 %, pada siklus I yaitu 60.34 %, dan pada siklus II berhasil meningkat drastis sebesar 85.70 %.¹¹

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Nadha Mustika dan Suyadi. Dengan judul jurnal “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar

¹⁰ Safiya Arqiya dkk., “Penerapan Fun Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 3 Min 1 Langkat,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (9 Maret 2025): 155–69, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21859>.

¹¹ Suparman, Syarifan Nurjan, dan Aldo Redho Syam, “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Dengan Penerapan Metode Card Sort Di Sdn 2 Sanan Wonogiri: -,” *Al Kamal* 1, no. 1 (1 Mei 2021): 43–63.

Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini”, 2022. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga berakibat pada rendahnya nilai belajar peserta didik. Jenis penelitian ini adalah eksperimental research. Desain dari penelitian ini berbentuk *One – Group Pretest-Posttest Design* yaitu dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan alat permainan edukatif kartu bergambar berpengaruh terhadap peningkatan moral dan nilai agama pada anak usia dini. Perkembangan tersebut didapatkan dari peningkatan nilai yang didapatkan pada saat anak-anak menggunakan alat permainan edukatif. Penggunaan alat permainan edukatif kartu bergambar dapat membantu anak-anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan yang berkaitan dengan moral dan nilai agama pada anak usia dini.¹²

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Peneliti	Judul/Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Rezki Aulia Syukri, Aliem Bahri, dan Ummu Khaltsum	Penerapan model pembelajaran fun learning dalam meningkatkan hasil belajar	a. sama-sama menggunakan model pembelajaran fun learning. b. sama-sama berfokus	a. subjek penelitian tersebut berfokus pada kelas V, sedangkan peneliti

¹²Nadha Mustika dan Suyadi Suyadi, “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (20 Desember 2021): 2052–60, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.

		menulis karangan narasi peserta didik sekolah dasar, 2021.	untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. c. sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).	berfokus pada fase A. b. objek penelitian tersebut berfokus untuk meningkatkan menulis karangan narasi peserta didik, sedangkan peneliti berfokus pada hasil belajar peserta didik. c. penelitian tersebut berlokasi di UPT SPF SD Inpres Parang Kota Makassar, sedangkan peneliti berlokasi di SDN 6 Lasusua.
2.	Safiya Arqiya, Rahel Nazwa	Jurnal “Penerapan	a. sama-sama menggunakan	a. subjek penelitian

	<p>Sidadolog, Wafiah Afridannur, Mega Aulia , Melyani Sari Sitepu.</p>	<p>Fun Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta didik Kelas 3 Min 1 Langkat”, 2025.</p>	<p>model pembelajaran fun learning.</p>	<p>tersebut berfokus pada kelas III, sedangkan peneliti berfokus pada kelas II. b. Penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran IPA, sedangkan peneliti berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. c. jenis penelitian tersebut ialah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi- experimental design) sedangkan</p>
--	--	--	---	--

				<p>peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).</p> <p>d. penelitian tersebut berfokus untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sedangkan peneliti berfokus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.</p> <p>e. penelitian tersebut berlokasi di MIN 1 Langkat sedangkan peneliti di SDN 6 Lasusua.</p>
3.	Suparman, Syarifan Nurjan, Aldo Redho Syam.	“Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Dengan Penerapan Metode	a. sama-sama berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. b. sama-sama	a. penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan peneliti

		<p>Cardsort Di SDN 2 Sanan Wonogiri”, 2021</p>	<p>menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) c. sama-sama berfokus pada hasil belajar peserta didik.</p>	<p>menggunakan alat permainan edukatif (APE). b. penelitian tersebut menggunakan metode cardsort sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran fun learning. c. penelitian tersebut berfokus pada kelas V sedangkan peneliti berfokus pada kelas II. c. penelitian tersebut berlokasi di SDN 2 Sanan Wonogiri, sedangkan peneliti</p>
--	--	--	--	--

				berlokasikan di SDN 6 Lasusua.
4.	Nadha Mustika dan Suyadi.	Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini, 2022.	a. sama-sama menggunakan media pembelajaran alat permainan edukatif	a. subjek penelitian tersebut berfokus pada PAUD A , sedangkan peneliti berfokus pada fase A. b. Penelitian tersebut berfokus terhadap moral dan agama, sedangkan peneliti berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi huruf hijaiyah. c. penelitian tersebut menggunakan media kartu bergambar,

				<p>sedangkan peneliti menggunakan media tutup botol pintar.</p> <p>d. jenis penelitian tersebut menggunakan eksperimental research, sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).</p> <p>e. penelitian tersebut berfokus pada jenjang PAUD, sedangkan peneliti berfokus pada jenjang SD.</p>
--	--	--	--	--

B. Landasan Teori

1. Pengertian Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan; pemasangan; pemanfaatan.¹³ Sedangkan menurut beberapa para ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu kegiatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk memperoleh tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Adapun pengertian penerapan menurut J.S. Badudu dan Sutan Muhammad Zain yang ditulis dalam buku yang berjudul Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah cara, hal, atau hasil. Hal yang serupa dijelaskan oleh Lukman Ali, dkk tentang penerapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah memasang atau mempraktekkan. Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan adalah cara atau praktek yang dilakukan individu maupun kelompok dalam suatu hal untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Van Meter dan Van Horn dalam buku Abdul Wahab tentang Analisis Kebijakan Indonesia, kemudian dikutip oleh Sylfia Rizzana, Moch Salah Soealdy dan Minto Hadi dijelaskan bahwa unsur-unsur penerapan adalah agenda yang dilakukan, adanya sasaran dengan harapan mendapat manfaat atas program yang dilaksanakan, adanyapelaksanaan, baik Lembaga maupun individu yang bertanggung jawab atas

¹³“KBBI, 2018. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online, diakses tanggal 19 Agustus 2024],”.

pengelolaan pelaksanaan tersebut. Penerapan yang dimaksud disini adalah penerapan teori pembelajaran.¹⁴

2. Model Pembelajaran *Fun Learning*

a. Pengertian dan Ruang Lingkup Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Melalui kegiatan yang telah di desain dengan baik, anak belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajarnya. Itu sebabnya model pembelajaran dikelompokkan menjadi model yang bersifat individualistic dan model pembelajaran kelompok. Selain itu juga model pembelajaran didesain memperhatikan tipe belajar anak, ada yang bertipe visual dan ada pula yang bertipe auditif.¹⁵

Model pembelajaran merupakan salah satu unsur daripada strategi pembelajaran. Efektivitas model pembelajaran berkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap kondisi peserta didik di kelas. Atas dasar itu, model pembelajaran disusun berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran. Hal ini didasari pada asumsi bahwa keberhasilan pembelajaran sangat berkaitan dengan kemampuan guru dalam memilih, mengembangkan, dan menerapkan model-model

¹⁴Muhammad Fadhil Alghi Fari Majid dan Suyadi Suyadi, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Pai Di Sdn Nogopuro Yogyakarta," *Jurnal PAI Raden Fatah* 2, no. 2 (30 April 2020): 97.

¹⁵Dasep Bayu Ahyar dkk., *Model-Model Pembelajaran* (Pradina Pustaka, 2021), 4.

pembelajaran yang berorientasi pada intensitas keterlibatan peserta didik (student oriented) di dalam proses pembelajaran.¹⁶

Guru atau tenaga pendidik harus dapat menerapkan model-model pembelajaran dengan berbagai jenis pendekatan, metode, dan penggunaan alat peraga, atau media secara efektif dan kreatif pada seluruh aspek yang akan dikembangkan pada diri anak didiknya, antara lain aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik yang sesuai dengan potensi yang dimiliki peserta didik. Guru memiliki peran sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakannya didalam kelas.¹⁷ Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Hermanto, Japar, & Utomo, 2019) bahwa pendidik membantu dalam membentuk watak dan perilaku peserta didik dengan cara memberikan contoh dan keteladanan yang baik.¹⁸

Terkadang Para ahli menyusun model pembelajaran yang sesuai dengan asas pembelajaran, teori psikologis, penyelidikan System, ataupun teori lain yang mendukung. Joyce, Weil mengelompokkan model pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar menjadi empat model pembelajaran, yaitu:

1. Model interaksi sosial, maksudnya peserta didik diharapkan bisa berinteraksi aktif dengan lingkungan belajarnya.

¹⁶ Syamsu S, *Strategi Pembelajaran: Tinjauan Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*, 1 ed. (Nas Media Pustaka, 2017), 59.

¹⁷ HAIRUL, "ISTIQRA' Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan Dan Islami (PAIKEMI) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Anggeraja Enrekang," *Istiqra` : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 8, no. 2 (6 Mei 2021), <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/867>.

¹⁸ Ervi Rahmadani dan Muhammad Zuljalal Al Hamdany, "Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar," *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (19 Maret 2023): 10–20, <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.368>.

2. Model pemrosesan informasi, dalam artian mendorong peserta didik bisa aktif dalam memilah serta mengembangkan materi yang hendak dipelajarinya.
3. Model personal, ialah menuntut peserta didik untuk bisa menjelajahi ataupun menentukan kemampuannya dalam proses aktivitas pembelajaran.
4. Model modifikasi karakter, ialah: peserta didik harus sanggup meningkatkan kemampuannya lewat tugas belajar, membentuk perilaku aktif serta memodifikasi lingkungan belajar sesuai kebutuhan belajarnya.¹⁹

b. *Fun Learning*

1) Pengertian *Fun Learning*

Fun Learning adalah suatu proses belajar yang menyenangkan bagi anak. Sedangkan guru adalah orang dewasa yang harus bertanggung jawab memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak-anak di kelas. *Fun Learning* juga merupakan model pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga menciptakan suasana yang penuh dengan keceriaan, menyenangkan, dan tidak membosankan.²⁰

Fun Learning dalam kamus bahasa Inggris, diartikan sebagai *Fun* yaitu “kesenangan” atau “kegembiraan” dan *learning* diartikan “pembelajaran” jadi *fun learning* adalah pengetahuan yang didapatkan dengan cara belajar menyenangkan dan mengasyikan. Pembelajaran yang menyenangkan (*Fun*

¹⁹Hasriadi Hasriadi, *Strategi Pembelajaran*, t.t., 9.

²⁰Felisia Gusti Pangestu dkk., “Strategi Pembelajaran Fun Learning Di Bimba Aiueo Di Kota Cilegon,” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 5, no. 1 (12 Juli 2022): 8–14, <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i1.991>.

learning) melibatkan pengemasan atau penyampaian materi pembelajaran secara menarik, berkesan, dan kreatif. Dewasa ini pembelajaran yang menyenangkan sering dilibatkan ke dalam sintak model-model pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan terbukti memiliki 2 manfaat pokok, yaitu memotivasi peserta didik untuk datang ke kelas serta meningkatkan konsentrasi mereka pada materi pembelajaran. Untuk membuat suasana belajar menyenangkan seorang pendidik harus memiliki pembawaan yang menyenangkan pula. Prosedur yang biasanya dilakukan dalam proses *fun learning* adalah kegiatan belajar yang benar-benar mengikut sertakan peserta didik dalam belajar. Anak usia dini dipersilakan untuk masuk ke lingkungan belajar melalui dunianya sebagai anak-anak.²¹

Fun learning merupakan cara belajar yang menyenangkan yang berpusat pada psikologi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Seperti dalam teori Tolstoy bahwa kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan sangat perlu karena dalam proses pembelajaran sangat membantu bagi peserta didik siswi untuk menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar. Bobbi DePorter juga menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*Fun Learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum,

²¹ Pangestu dkk. "Strategi Pembelajaran Fun Learning Di Bimba Aiueo Di Kota Cilegon." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 5, No. 1 (12 Juli 2022): 8. <https://doi.org/10.36722/Jaudhi.V5i1.991>

menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.²²

2) Langkah-langkah Model Pembelajaran *Fun Learning*

Dalam model *Fun Learning*, sebelum memulai pelajaran anak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar. Anak dibiarkan menentukan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak merasa tidak terbebani dengan berbagai pelajaran. Diantara penerapan pelajaran yang menyenangkan adalah dengan pujian, selingan humor, dan menghadirkan bentuk-bentuk permainan sesuai dengan materi pelajaran.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengajaran *Fun Learning* adalah: (1) setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, (2) guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari, (3) memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep model *Fun Learning* pada pokok bahasan, (4) sebelum mengakhiri proses pembelajaran, peserta didik diberi PR pokok bahasan dalam penerapan model *Fun Learning* untuk dikerjakan di rumah.²³

²²Bagas Fajri Pradana, "Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Mi Di Desa Pasunggingan." 1, no. 1 (2022): 300.

²³Andi Asmawadi, "Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar," *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (18 Juli 2021): 5, <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i1.16>.

3) Kelebihan dan Kekurangan Model *Fun Learning*

Beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning*, kelebihanannya suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan membuat peserta didik tidak merasa terbebani atau terpaksa dalam belajar, peserta didik akan lebih aktif baik sebelum atau sesudah pembelajaran, peserta didik akan lebih siap dalam menghadapi materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya guru, orang tua, internet. Sedangkan *Fun Learning* juga memiliki kekurangan yaitu kemampuan guru dalam menerapkan *Fun Learning*, jika guru tidak memiliki kemampuan tersebut, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.²⁴

c. Alat Permainan Edukatif (APE)

Direktorat PADU, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.²⁵

²⁴Rafidatul Hidayah dan Afakhrul Masub Bakhtiar, "Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III," *Joyful Learning Journal* 11, no. 4 (28 Desember 2022): 2, <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.63657>.

²⁵Dina Fitriana, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)," t.t., 584.

Fungsi dari penggunaan APE ini ialah untuk memberikan stimulus bagi AUD dalam mengikuti pembelajaran. Menurut ahli, APE dapat dipahami sebagai suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar peserta didik lebih efektif dan efisien. Dalam pelaksanaannya, APE yang bersifat edukatif dapat dibuat oleh guru. Setiap guru diberikan kebebasan untuk berekspresi dalam membuat sebuah media pembelajaran berupa APE. Untuk mengajar AUD, guru harus memperhatikan kaidah-kaidah atau karakteristik AUD itu sendiri yang mana ditentukan oleh rentang usia.²⁶

Potensi inernal yang dimiliki oleh seorang anak jika kemudian disertai dengan faktor lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangannya akan membuatnya mampu untuk mensinergikan kecerdasan dan potensi yang dimilikinya agar kelak menjadi insan kamil atau manusia seutuhnya. Interaksi dan komunikasi terhadap lingkungan yang mendukung tumbuh kembang seorang anak harus dimulai sejak dini, sebab seorang anak tidak cukup hanya mampu menghafal rumus dan teori-teori dikelas, tetapi lebih dari itu dia harus mampu mengasah kecerdasan emosionalnya dengan membina hubungan yang baik dengan lingkungan sekitarnya dan membangun komunikasi yang harmonis dengannya serta memberikan manfaat padanya.²⁷

Penggunaan APE memiliki berbagai manfaat baik untuk anak-anak maupun untuk pendidik, beberapa manfaat penggunaan Alat Permainan Edukatif

²⁶Yusuf Hidayat dan Sirin Al-Audiyah, "Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini" 06 (20 Februari 2023): 106.

²⁷Andi Arif Pamessangi, "Optimalisasi Potensi Kecerdasan Anak Sejak Dini Dalam Belajar Bahasa Arab," *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2020): 151–59.

(APE) ialah: 1) Meningkatkan Motivasi Belajar: APE dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. 2) Mengembangkan Keterampilan Sosial: Melalui permainan kelompok, anak-anak belajar tentang kerja sama, berbagi, dan menyelesaikan konflik. 3) Mengasah Kemampuan Motorik: APE yang melibatkan manipulasi objek, seperti balok atau puzzle, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar. 4) Merangsang Kreativitas dan Imajinasi: Alat permainan yang tidak terstruktur seperti balok bangunan atau set permainan kreatif mendorong anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka dan berpikir di luar kotak. 5) Mendukung Perkembangan Kognitif: APE dapat dirancang untuk membantu anak-anak memahami konsep dasar seperti angka, huruf, warna, dan bentuk.²⁸

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial dan budaya maupun pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang perlu dipelajari dan dikuasai pendidik/calon pendidik, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara baik, berdaya guna dan berhasil guna.²⁹ Secara umum Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras. Hal senada pula diungkapkan oleh Cahyadi bahwa

²⁸Gilar Gandana, *Alat Permainan Edukatif* (ARG.iD, t.t.), 3.

²⁹Abdul Muhlis dan Nur Salim, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Palopo," t.t., 2.

media pembelajaran terbagi kedalam dua unsur besar, yaitu: (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak dan (b) alat penampil atau perangkat keras.³⁰

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga sudah dijelaskan dalam QS Al-Alaq: 1-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۚ

Terjemahnya:

1. “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. 4. Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S. Al-‘Alaq/96:1-5).³¹

d. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai individu dalam melakukan kegiatan atau usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya serta hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Rusman mendefinisikan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah

³⁰ Andi Arif Pamessangi, “Media dan permainan pembelajaran bahasa Arab” (Aksara Timur, 2021), <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5828/1/Media%20Permainan%20Pembelajaran%20PB%20..pdf>.

³¹Kementerian Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur’an: Bogor, 2018), h. 906.

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori materi pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.³²

Dimana pengertian hasil belajar itu sendiri menurut para ahli yaitu, menurut Sudjana Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengalami proses belajarnya. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono, bahwasanya hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dipandang dari dua sisi yakni dari sisi peserta didik dan dari sisi guru. Hasil belajar dari sisi peserta didik dapat dilihat pada tingkatan pertumbuhan mental peserta didik yang lebih baik apabila dibanding pada saat sebelum belajar. Howard Kingsley membagi 3 berbagai hasil belajar: 1) Kemampuan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan penafsiran; dan 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini merupakan seluruh proses dari belajar yang hendak menunjukkan hasil perubahan dari peserta didik.³³

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang di peroleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan

³²Muhlis dan Salim, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Palopo," 62.

³³Frita Dwi Lestari dkk., "Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (14 Oktober 2021): 5090, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>.

secara berulang-ulang. Hasil belajar juga berpengaruh dalam membentuk pribadi individu, karena individu yang ingin mendapatkan hasil belajar yang baik akan mengubah cara berfikir dan perilaku yang baik untuk mendapatkan hasil akhir yang baik pula.

2) Indikator Hasil Belajar

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Hasil belajar peserta didik memiliki 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam buku yang disusun oleh (Muhibbin, 2011) menuliskan jenis dan indikator hasil belajar peserta didik diantaranya:

a) Ranah Kognitif. Terdapat beberapa indikator dalam ranah ini yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, dan menganalisa. Setiap indikator memiliki kata kerja operasional yang berbeda-beda di antaranya:

(1) Ingatan

- (a) Dapat mengulang kembali
- (b) Dapat menyebutkan kembali
- (c) Pemahaman
- (d) Dapat menjelaskan kembali
- (e) Dapat menyimpulkan dengan bahasa sendiri
- (f) Dapat membandingkan contoh yang diberikan guru dengan contoh yang dirasakan peserta didik.

- (2) Menerapkan
 - (a) Dapat mensimulasikan hasil pembelajaran di kehidupan nyata
 - (b) Dapat memodifikasi materi
 - (c) Dapat mengklasifikasi materi ataupun contoh di kehidupan sehari-hari
 - (3) Menganalisa
 - (a) Dapat memecahkan masalah yang ada
 - (b) Dapat menemukan masalah atau contoh nyata
 - (c) Dapat mengkorelasikan materi dengan contoh nyata di kehidupan peserta didik
- b) Ranah afektif mencakup beberapa indikator yaitu, penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. Berikut kata kerja operasional yang terdapat dalam setiap indikator:
- (1) Peserta didik dapat menunjukkan menerima masukan dan menolak masukan.
 - (2) Bagaimana peserta didik dapat menghargai sebuah perbedaan dengan mengagumi, dan menganggap sebuah pendapat itu berharga.
 - (3) Bagaimana peserta didik dapat meyakini
 - (4) Bagaimana peserta didik dapat menerapkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
- c) Ranah psikomotorik, mencakup beberapa indikator yaitu, keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.³⁴

3) Tujuan Hasil Belajar

Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Merujuk pada Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotor (Sudjana, 2019). Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks

³⁴Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," 2021, 299.

nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).³⁵

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “Pendidikan” berasal dari kata dasar didik dan awalan men, menjadi mendidik yaitu kata kerja yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran).³⁶ Pendidikan sebagai kata benda berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan.

Pengertian pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik kepada terdidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siterdidik menuju kepribadian yang lebih baik. Yang pada hakikatnya mengarah pada pembentukan manusia yang ideal. Manusia ideal adalah manusia yang sempurna ahklaknya yang Nampak sejalan dengan misi kerasulan Nabi Muhammad SAW yaitu menyempurnakan akhlak manusia. Pengertian Agama Islam adalah agama yang universal yang mengajarkan kepada umat manusia mengenai berbagai aspek kehidupan baik kehidupan yang sifatnya duniawi maupun yang sifatnya uhkrawi. Salah satu ajaran Islam mewajibkan kepada umatnya untuk melaksanakan pendidikan, karena dengan

³⁵Mutia Putri, M. Giatman, dan Ernawati Ernawati, “Manajemen Kesiswaan terhadap Hasil Belajar,” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 6, no. 2 (20 Juli 2021): 120, <https://doi.org/10.29210/3003907000>.

³⁶“KBBI, 2018. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online, diakses tanggal 24 Agustus 2024].”

pendidikan manusia dapat memperoleh bekal kehidupan yang baik dan terarah.³⁷

Menurut Rechey dalam bukunya *Planning For Teaching, an Introduction*, menyatakan pengertian pendidikan sebagai berikut: “Istilah pendidikan berkenaan dengan fungsi yang luas dari pemeliharaan dan perbaikan kehidupan suatu masyarakat terutama membawa warga masyarakat yang baru (generasi muda) bagi penuaian kewajiban dan tanggung jawabnya di dalam masyarakat”.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata Pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Meningkatkan kepercayaan kepada Tuhan sebagai pencipta alam semesta adalah tujuan pendidikan agama Islam. Menurut Athiyah Al-abrasyi, mengajar budi pekerti dan jiwa adalah tujuan utama pendidikan Islam. Pendidikan, khususnya pendidikan Islam telah terjadi sepanjang sejarah kehidupan manusia.³⁸

Adapun definisi pendidikan agama Islam menurut Ahmad Supardi yang dikutip oleh Ahmad Tafsir, dkk bahwa pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang berdasarkan Islam atau tuntunan agama Islam dalam membina dan membentuk pribadi muslim yang bertaqwa kepada Allah SWT, cinta kasih sayang pada orang tuanya dan sesama hidupnya dan juga kepada

³⁷Aidil Saputra, “Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Smp,” *Jurnal Genta Mulia* 13, no. 2 (11 Juli 2022): 77, <https://doi.org/10.61290/gm.v13i2.107>.

³⁸ Muhammad Zuljalal Al Hamdany dkk., “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di Era Society 5.0,” *JURNAL AL-QAYYIMAH* 7, no. 1 (29 Juni 2024): 105–18.

tanah airnya sebagai karunia yang diberikan oleh Allah SWT. Dalam hal ini pendidikan Islam adalah suatu bimbingan yang dilakukan untuk membentuk pribadi muslim yang cinta kepada tanah air dan sesama hidup.³⁹ Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual kepada peserta didik. PAI tidak hanya menyampaikan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui internalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi.⁴⁰

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu upaya pengembangan sumber daya manusia ke arah yang lebih religius. Berkat pendidikan, kehidupan manusia dapat berkembang dengan baik.⁴¹ Pada masa sekarang maupun masa yang akan datang mempelajari Pendidikan Agama Islam sangatlah penting karena dengan ilmu Pendidikan Agama Islam peserta didik dapat mempelajari ilmu yang lainnya dengan baik. Pendidikan Agama Islam tidak hanya penting dalam kehidupan nyata. Pendidikan Agama Islam yaitu terstruktur dalam proses pengajarannya, terorganisir, dan berjenjang, artinya ada keterkaitan antara materi dengan materi lainnya.⁴² Setidaknya, terdapat dua mata pelajaran yang diberikan 3

³⁹Elihami Elihami dan Abdullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," 2018, h.84.

⁴⁰ A Rizal, "Pendidikan Karakter Berbasis Islam: Studi Literatur terhadap Konsep dan Implementasinya di Lembaga Pendidikan" 5 (t.t.).

⁴¹ Bustanul Iman Rn dan Muhammad Naim, "STRATEGI GURU AKIDAH AKHLAK DALAM MEMBINA AKHLAK PESERTA DIDIK DI MTs SALOBONGKO KECAMATAN MALANGKE BARAT KABUPATEN LUWU UTARA," *Jurnal Al-Tabyin* 1, no. 1 (7 September 2021), <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/al-tabyin/article/view/1115>.

⁴² Jumriani Jumriani, Hisban Thaha, dan Makmur Makmur, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 12 Kolaka Utara," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 3 (16 November 2024): 384.

untuk membina akhlak dan budi pekerti peserta didik, yaitu Pendidikan Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).⁴³

Jadi pengertian Pendidikan Agama Islam adalah suatu aktivitas atau usaha-usaha tindakan dan bimbingan yang dilakukan secara sadar dan sengaja serta terencana yang mengarah pada terbentuknya kepribadian anak didik yang sesuai dengan norma-norma yang ditentukan oleh ajaran agama. Dan Pendidikan Agama Islam juga juga merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan anak didik untuk mengenal, menghayati hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dan sumber utamanya yaitu kitab Suci Al-Qur'an dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Terdapat ruang lingkup pendidikan agama Islam dan budi pekerti terdiri atas enam aspek yaitu:

- 1) Al-Qur'an
- 2) Hadist
- 3) Aqidah
- 4) Fiqih
- 5) Akhlak

⁴³ Makmur, Muhammad Agil Amin, dan Sulfikram, "Pembinaan Karakter Mahasiswa Melalui Program Ma'had Al-Jami'ah Di Universitas Muhammadiyah Palopo," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 Nopember (6 November 2024): 5415–22, <https://doi.org/10.58230/27454312.1250>.

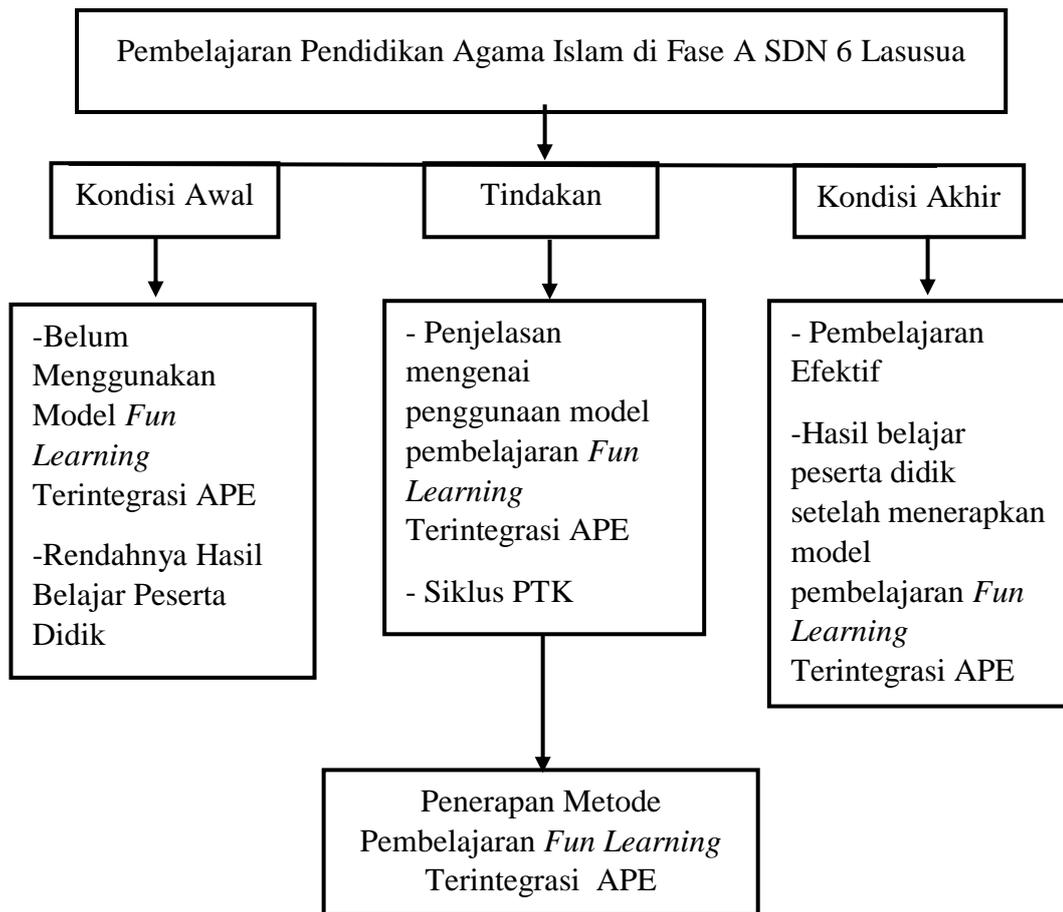
6) Sejarah kebudayaan Islam⁴⁴

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran yang efektif saling berkaitan dengan interaksi antara peserta didik dan guru dengan baik. Suasana yang menyenangkan dan hangat juga mendukung berjalannya proses pembelajaran dengan baik, karena didukung oleh keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi dan situasi peserta didik sangat mendukung proses pembelajaran, guru diharapkan pandai dalam memilih sebuah model pembelajaran, yang mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik dan keaktifan sangatlah penting bagi keberhasilan peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran Fun Learning berbantuan Alat Permainan Edukatif (APE) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik fase A pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 6 Lasusua. Bagan berikut dapat digunakan untuk memvisualisasikan kerangka pikir:

⁴⁴Nur Hidayah, "Penerapan Nilai Dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Mubtadiin* 5, no. 02 (31 Desember 2019), h.33.



Bagan 2.2

Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Penggunaan model pembelajaran *Fun Learning* berbantuan Alat Permainan Edukatif (APE) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 6 Lasusua Kab. Kolaka Utara akan meningkat lebih baik pada peserta didik kelas 1.

BAB III

METODE PENELITIAN

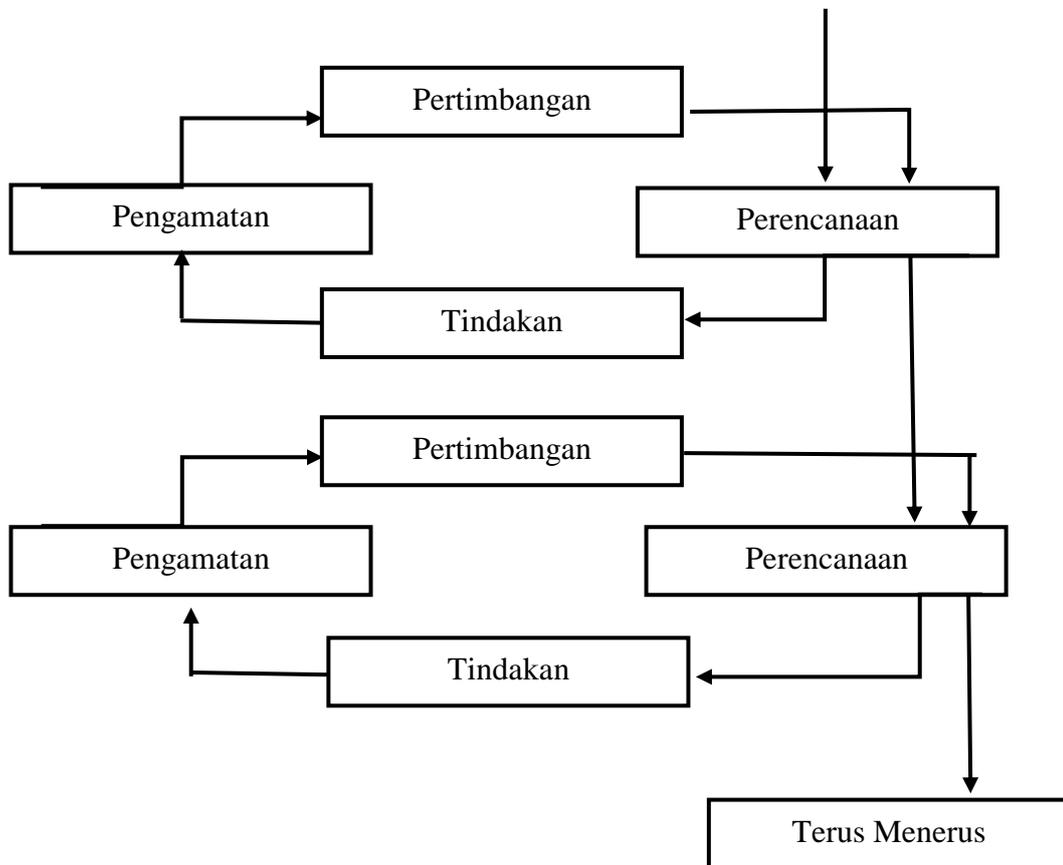
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang secara langsung dilakukan oleh guru untuk mengetahui permasalahan- permasalahan yang terjadi didalam kelas, sehingga dengan adanya penelitian tindakan kelas guru dapat menanggulangi masalah-masalah yang terjadi didalam kelas pada peserta didik. Penelitian tindakan kelas juga bersifat situasional dan kontekstual yang dilakukan dengan tujuan untuk menentukan tindakan yang tepat untuk pemecahan masalah yang sedang dihadapi guru sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dan dalam konteks tertentu pula dalam proses belajar mengajar dikelas.

Jenis tindakan kelas (*classroom action research*) melibatkan kerjasama antara peneliti dan guru fase A SD Negeri 6 Lasusua dalam melaksanakannya. Kerja sama ini mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan dua kali (siklus II). Jenis model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan yaitu Model Kurt Lewin.

Rancangan model Kurt Lewin merupakan model dasar yang kemudian dikembangkan oleh ahli-ahli lain. Penelitian tindakan, menurut Kurt Lewin, terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus, yaitu

perencanaan (planning), yindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Digambarkan dalam sebuah bagan, model ini tampak sebagai berikut:⁴⁵



Bagan 3.1 PTK Model Lewin

Pada awalnya proses penelitian dimulai dari perencanaan, namun karena ke empat komponen tersebut berfungsi dalam suatu kegiatan yang berupa siklus, maka untuk selanjutnya masing-masing berperan secara berkesinambungan.

⁴⁵ Raehan Raehan, Kurniawan Arizona, dan Bahtiar Bahtiar, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kreatif," *Journal of Teaching and Learning Physics* 5, no. 1 (29 Februari 2020): 35–40, <https://doi.org/10.15575/jotalp.v5i1.5755>.

B. Prosedur Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik-peserta didik yang beragama Islam pada fase A (kelas II) yang terdiri dari 23 peserta didik di SD Negeri 6 Lasusua Kabupaten Kolaka Utara, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Rencana waktu pelaksanaan penelitian ini ialah \pm 1 bulan lamanya pada peserta didik semester genap pada fase A (kelas II) di SD Negeri 6 Lasusua Kabupaten Kolaka Utara.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Lasusua Kab. Kolaka Utara, yang berlokasi di Jl. Produksi Dusun 3 Desa Puncak Monapa, Kec. Lasusua, Kab. Kolaka Utara, Prov. Sulawesi Tenggara. Batasan lokasi penelitian adalah peserta didik-peserta didik yang beragama Islam pada fase A di SD Negeri 6 Lasusua Kab. Kolaka Utara.

4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Jenis penelitian yang saya gunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas, yang dimana menggunakan model Kurn Lewin yang terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian yang saya lakukan akan menggunakan 2 siklus. Adapun langkah-langkah penelitian tindakan fase A ini dilakukan dengan dua siklus, yaitu:

- a. Siklus awal berlangsung sebanyak tiga kali tatap muka (pertemuan), dengan dua pertemuan tatap muka dan satu pertemuan tes untuk siklus pertama.
- b. Siklus kedua juga berlangsung sebanyak tiga kali tatap muka (pertemuan), dengan dua pertemuan tatap muka dan satu pertemuan tes untuk siklus kedua.

Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap kegiatan yang disesuaikan dengan rencana peneliti. Berikut penjelasan mengenai kedua siklus tersebut :

1) Pra siklus

Dalam tahap ini, peneliti akan mengobservasi pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti sebelum menggunakan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE)

2) Siklus I

a) Perencanaan

- (1) Berkonsultasi dengan pihak sekolah terutama kepada guru mata pelajaran mengenai penelitian yang akan dilaksanakan.
- (2) Menelaah kurikulum Pendidikan Agama Islam peserta didik fase A di SD Negeri 6 Lasusua Kab. Kolaka Utara.
- (3) Menyusun struktur RPP atau Modul Ajar perangkat pembelajaran untuk setiap pertemuan.
- (4) Menyusun lembar observasi untuk melacak dan membuat katalog segala sesuatu yang terjadi selama proses belajar mengajar, termasuk daftar hadir, daftar nilai, dll.

- (5) Peneliti menyiapkan tugas berupa soal untuk dikerjakan peserta didik secara individu.
- (6) Peneliti mengembangkan alat evaluasi kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan berdasarkan topik.

b) Pelaksanaan Tindakan

Siklus pertama berlangsung selama tiga kali pertemuan. Pertemuan 1 dan 2 pemberian materi dan pertemuan ke-3 pemberian test. Pada pembelajaran ini, peserta didik diberikan tugas pekerjaan rumah yang sesuai dengan materi pelajaran dan tugas pekerjaan rumah dari Lembar Kerja Peserta didik (LKS). Isinya didiskusikan oleh peserta didik. Rincian langkah-langkah yang diadopsi adalah sebagai berikut:

- (1) Menyambut peserta didik, menanyakan kabar terbaru, mengatur kehadiran mereka, dan memulai pelajaran dengan mengucapkan selamat.
- (2) Mengajarkan konsep dasar, keterampilan dasar, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta cara menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (3) Mendeskripsikan konteks materi, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi yang akan datang.

c) Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mencatat pengalaman peserta didik, situasi, dan kondisi pembelajaran peserta didik berdasarkan lembar

pengamatan yang telah disiapkan. Hal ini mencakup kehadiran peserta didik, tingkat perhatian, dan tingkat keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

d) Pertimbangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan tinjauan menyeluruh terhadap informasi yang dikumpulkan melalui lembar observasi. Penilaian dan analisis dilakukan terhadap perkembangan kinerja peserta didik pada akhir siklus pertama. Temuan ini akan digunakan sebagai panduan oleh peneliti dalam merencanakan perbaikan dan peningkatan untuk siklus berikutnya (siklus kedua), dengan harapan mencapai hasil yang lebih baik daripada siklus sebelumnya.

3) Siklus II

Siklus ini dilaksanakan selama tiga sesi. Pada dasarnya langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II telah memperbaiki hasil refleksi siklus sebelumnya. Selain itu, fase siklus pertama telah diperluas dan disesuaikan dengan keadaan dunia nyata dengan beberapa perbaikan dan penambahan.

C. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini ialah peserta didik fase A SD Negeri 6 Lasusua. Yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena peserta didik fase A sangat kurang aktif dalam proses pembelajaran, yang disebabkan oleh model dan media pembelajaran yang monoton

yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam yang mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan jenuh dalam belajar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, mengukur, mengukur fenomena, dan menganalisis data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi pada subjek atau sampel yang diamati. Instrument penelitian yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan adalah tes, angket, lembar observasi dan wawancara.⁴⁶

Instrumen penelitian adalah semua hal yang berkaitan dengan pengumpulan data tentang semua proses pembelajaran, adapun instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku manusia, proses kerja, serta gejala alam. Dalam konteks ini, observasi dilakukan terlebih dahulu oleh peneliti dan menemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih bersifat monoton, yaitu menggunakan ceramah, Adapun observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik untuk memperoleh data tentang keaktifan dan partisipasi peserta didik fase A di SD Negeri 6 Lasusua selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran Fun Learning berbantuan Alat Permainan Edukatif (APE).

⁴⁶Purwono Juniatmoko Fuad Hasyim, Annida Unatiq Ulya, Nurwulan Purnasari, Ronnawan, *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)* (GUEPEDIA, t.t.).

Lembar observasi ini mencatat informasi tentang sejauh mana peserta didik berpartisipasi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan dan memerlukan jawaban secara lisan. Wawancara dilakukan dengan objek penelitian dan juga dari wawancara pendidik/guru fase A SD Negeri 6 Lasusua. Dengan memberikan pertanyaan yang berkenaan dengan proses pembelajaran yaitu apakah peserta didik turut berpartisipasi dan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan juga mengenai tentang penerapan model pembelajaran *Fun Learning* berbantuan Alat Permainan Edukatif (APE) di fase A SD Negeri 6 Lasusua pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Hasil wawancara sehubungan dengan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru dan respon peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menerapkan model pembelajaran *Fun Learning* berbantuan Alat Permainan Edukatif.

3. Lembar Angket

Pengumpulan data menggunakan Teknik angket ini melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada responden yang memerlukan jawaban. Penyebaran angket bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif, yang akan digunakan untuk menganalisis respons peserta didik terhadap media pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat tiga jenis angket, yaitu: 1) angket validasi ahli media, 2) angket validasi ahli

4. Test Hasil Belajar

Test yang dilakukan dalam penelitian ini berupa soal dari pencapaian indikator pada konsep pembelajaran pendidikan agama Islam. Adapun test yang berikan terdiri dari 2 indikator pernyataan. Pengisian test dilakukan dengan pemberian tanda pada skor yang tertera dalam lembar kisi-kisi test hasil belajar. Berikut merupakan table test hasil belajar:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
A. Kognitif					
1.	Saya dapat memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru				
2.	Saya mampu menjelaskan kembali materi yang saya pahami				
3.	Saya dapat menerapkan materi yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari				
B. Afektif					
1.	Saya berusaha belajar dengan sungguh-sungguh				
2.	Saya mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian				
C. Psikomotorik					
1.	Saya menghormati dan menghargai orang tua dan guru				
2.	Saya selalu membantu teman jika ia membutuhkan bantuan				

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Secara umum pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan bila, penelitian berkenaan dengan

perilaku manusia, proses kerja, dan bila responden tidak terlalu besar.⁴⁷ Pada penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat semangat belajar peserta didik dalam mempelajari secara mandiri pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Observasi terhadap subjek penelitian dilakukan selama proses pembelajaran. Dengan melakukan observasi diharapkan data yang diperoleh guna menentukan skala hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan model pembelajaran *Fun Learning* berbantuan Alat Permainan Edukatif (APE).

2. Wawancara

Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data.⁴⁸ Wawancara juga yaitu tanya jawab yang dilakukan terhadap objek penelitian untuk dimintai keterangan dan pendapatnya mengenai sesuatu hal yang berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh data. Wawancara dilakukan untuk lebih mempermudah lagi peneliti untuk mengumpulkan data terhadap objek penelitian dengan bekerjasama dengan guru fase A SD Negeri 6 Lasusua. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data dengan menanyakan secara langsung tentang situasi dan kondisi lokasi penelitian dari pemahaman

⁴⁷Tomi Listiawan, "Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika*. Vol. 1, No. 1 (2016), h. 17

⁴⁸Erga Trivaika dan Mamok Andri Senubekti, "PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLA KEUANGAN PRIBADI BERBASIS ANDROID," *NUANSA INFORMATIKA* 16, no. 1 (23 Januari 2022): 33–40, <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>.

peserta didik terhadap materi tertentu, kerja sama, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran.

3. Test Hasil Belajar

Test yang dilakukan terhadap peserta didik yaitu test secara tertulis dengan beberapa indicator pertanyaan yaitu : (1) Ranah Kognitif. Terdapat beberapa indikator dalam ranah ini yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, dan menganalisa. (2) Ranah afektif mencakup beberapa indikator yaitu, penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan. (3) Ranah psikomotorik, mencakup beberapa indikator yaitu, keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal. Kedua indicator pertanyaan tersebut sudah tercantum dalam tabel 3.1 Kisi-kisi Test Hasil Belajar.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah Teknik pengumpulan data yang melibatkan pengambilan informasi melalui dokumen-dokumen. Dokumen merupakan catatan yang berisi tentang peristiwa atau kegiatan yang telah terjadi. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang telah ada dalam catatan dokumen yang tersedia di lokasi penelitian (data sekunder).

Dokumen yang relevan dengan penelitian tindakan fase Ani mencakup buku-buku yang relevan, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), daftar nilai, foto kegiatan peserta didik, dan dokumen lainnya. Dokumen-dokumen tersebut berfungsi sebagai pendukung dan pelengkap dari data primer yang diperoleh melalui pengamatan. Penggunaan metode dokumentasi memungkinkan peneliti untuk mengakses informasi yang sudah ada dan terdokumentasi dengan baik. Data

yang diperoleh dari dokumen tersebut akan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian yang sedang dilakukan.

F. Teknik Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahapan yang paling penting, karena pada tahapan ini peneliti merumuskan hasil dari penelitian. Hasil dari penelitian dapat dirumuskan jika semua data telah terkumpul dan di analisis. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan test akan dianalisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Untuk data hasil observasi, analisis kuantitatif akan digunakan dengan menggunakan statistic deskriptif. Statistic deskriptif digunakan untuk menggambarkan pengumpulan, penyusunan, pengolahan, dan penyajian data dalam bentuk tabel, sehingga memberikan gambaran teratur, ringkas, dan jelas tentang suatu peristiwa.⁴⁹

1. Lembar Observasi

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa lembar observasi terhadap analisis keterlaksanaan pembelajaran dan analisis aktivitas peserta didik. Kedua aspek analisis data tersebut di uraikan sebagai berikut:

a. Analisis data keterlaksanaan pembelajaran

Hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran selama penelitian di lokasi penelitian dianalisis dan dideskripsikan. Analisis bertujuan untuk

⁴⁹Husein Umar, "M Subana & Mersetiyo Rahardi dan Sudrajat, 'Statistik Pendidikan', Pustaka, Bandung, 2000," t.t.

menentukan presentase dari partisipasi guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Fun Learning*, menggunakan rumus dibawah ini:⁵⁰

$$\text{Presentase Keterlaksanaan} = \frac{\text{skor langkah yang dilakukan}}{\text{skor total}} \times 100$$

b. Analisis data aktivitas peserta didik

Data hasil observasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dianalisis dan dideskripsikan. Untuk mendapatkan presentase dari aktivitas peserta didik selam proses pembelajaran menggunakan model *Fun Learning* dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Presentase aktivitas peserta didik} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang aktif}}{\text{jumlah peserta didik yang hadir}} \times 100$$

Adapun kriteria penilaian untuk keterlaksanaan pembelajajaran dan aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2

Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran dan Akitivitas Peserta Didik⁵¹

Kriteria Penilaian	Kategori
80-100%	Sangat Baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup
40-55%	Kurang
30-39%	Sangat Kurang

Untuk menganalisis data dari hasil observasi untuk ketrlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik yang dilakukan dengan menerapkan

⁵⁰M. Ngalm Purwanto, "Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran," 1 Desember 2019, <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/61279>.

⁵¹Suharsimi, et.al, *Penelitian Tindakan Kelas, Cet.X* ; (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.89

analisis presentase skor, ditentukan dengan taraf keberhasilan tindakan yang ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Keberhasilan Tindakan⁵²

No.	Interval Skor	Interpretasi
1	80% - 100%	Baik sekali
2	60% - 100%	Baik
3	40% - 100%	Cukup
4	20% - 100%	Kurang
5	0% - 100%	Sangat kurang

2. Analisis Data Hasil Belajar

Untuk data hasil belajar peserta didik pada pelajaran pendidikan agama Islam peserta didik pada perolehan hasil belajar secara individual klasikal, dengan ketentuan bahwa peserta didik dikatakan memperoleh ketuntasan minimal secara individual jika ia memperoleh tes hasil belajar atau dari Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) minimal 70. Selanjutnya pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 70% peserta didik mencapai ketuntasan minimal.

a. Hasil belajar peserta didik

$$S = \frac{R}{N_{x100}}$$

Keterangan : S = Nilai yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh peserta didik

N = Skor maksimum dari tes tersebut⁵³

⁵²Subana Sudrajad, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah* (CV. Pustaka Setia, Bandung).

⁵³Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: PustakaPelajar, 2009), h. 112

b. Peningkatan hasil belajar

Analisis yang digunakan untuk mengetahui peningkatan nilai hasil belajar peserta didik Kelas 1 SD Negeri 6 Lasusua melalui penerapan metode pembelajaran Fun Learning, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100$$

Keterangan : P = Presentase peningkatan

Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate = Nilai sebelum tindakan⁵⁴

c. Ketuntasan belajar peserta didik

$$PK = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Keterangan: PK = Ketuntasan Klasikal⁵⁵

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan untuk ketuntasan yang klasikal yaitu 70%. Dalam hal ini, bermakna bahwa jika lebih dari 70% peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKTP individu yaitu 70 maka ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal diterangkan atau dinyatakan tuntas. Adapun kategorisasi yang diterapkan ialah Teknik kategorisasi dengan 5 skala berlandaskan kategori yaitu sebagai berikut:

⁵⁴Zainal Aqib, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*, (Bandung: Yrama Studio, 2009), h. 53.

⁵⁵Zainal Aqib, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SMA/MA- SMK/MAK*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2016), h. 66.

Tabel 3.4
Kriteria Penskoran Hasil Belajar⁵⁶

Tingkat Penguasaan	Skor	Kategori
80% - 100%	80 – 100	Sangat Baik
60% - 80%	60 – 80	Baik
40% - 60%	40 – 60	Cukup
20% - 40%	20 – 40	Kurang
0% - 20%	0 – 20	Sangat Kurang

⁵⁶Piet A. Suhertian, *Konsep Dasar dan Teknik Supervisi Pendidikan*, Cet; I, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 60.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Biografi Sekolah

a. Sejarah Singkat SDN 6 Lasusua

SD Negeri 6 Lasusua didirikan pada tanggal 1 Juli 1984 dengan nama awal SD Negeri 1 Totallang. Pada saat itu, sekolah ini berada di wilayah administratif Kabupaten Kolaka. Seiring dengan pemekaran wilayah pada tahun 2003, lokasi sekolah ini menjadi bagian dari Kabupaten Kolaka Utara. Memasuki tahun 2021, SD Negeri 1 Totallang resmi berganti nama menjadi SD Negeri 6 Lasusua.

Dalam perjalanannya, SDN 6 Lasusua telah dipimpin oleh beberapa kepala sekolah, yaitu Daniel Palajukan yang menjabat dari tahun 1984 hingga 2003, dilanjutkan oleh Saing, A.Ma.Pd dari tahun 2003 hingga 2009, dan kemudian oleh M. Asmil, A.Ma.Pd dari tahun 2009 sampai dengan 2020. Pada periode 2020 hingga 2024, pengelolaan sekolah dilakukan langsung oleh pihak Dinas Pendidikan, dengan pengawasan melalui pemeriksaan rutin setiap minggu.

Pada tahun 2024, kepemimpinan sekolah dilanjutkan oleh Asra Usman, S.Pd dan hanya berlangsung selama beberapa bulan saja, dan saat ini SD Negeri 6 Lasusua dipimpin oleh Mansur, S.Pd sebagai Pejabat Sementara (PJS).

b. Visi dan Misi SDN 6 Lasusua

1) Visi

"Menjadi Sekolah Dasar Unggul yang Membentuk Generasi Berkarakter, Berprestasi, dan Peduli Lingkungan"

2) Misi

- a) Melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang akademik dan non-akademik.
- b) Menanamkan nilai-nilai moral, disiplin, tanggung jawab, dan rasa hormat melalui kegiatan pembiasaan harian dan program pendidikan karakter.
- c) Memberikan fasilitas, bimbingan, dan motivasi agar siswa dapat mencapai prestasi terbaik baik di tingkat lokal, regional, maupun nasional.
- d) Melibatkan siswa dalam program cinta lingkungan seperti penghijauan, pengelolaan sampah, dan edukasi tentang keberlanjutan lingkungan.
- e) Membangun kerja sama yang harmonis antara sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk mendukung perkembangan siswa secara holistik.
- f) Mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung proses belajar mengajar yang relevan dengan kebutuhan zaman.

2. Proses Penerapan Model Pembelajaran *Fun Learning* Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE)

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti fase A (Kelas 2) di SDN 6 Lasusua. Upaya peningkatan dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Fun Learning* yang terintegrasi dengan penggunaan *Alat Permainan Edukatif (APE)*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Selama proses pembelajaran, aktivitas peserta didik diamati menggunakan lembar observasi, sementara data hasil belajar dikumpulkan melalui tes yang diberikan di akhir setiap siklus.

a. Pra Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap kegiatan belajar mengajar pada fase A (kelas II) di SDN 6 Lasusua guna mengetahui kondisi awal sebelum penerapan model dilakukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, di mana guru hanya menyampaikan materi sementara peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan. Kondisi ini membuat peserta didik merasa jenuh dan sebagian mulai mengganggu teman sekelas saat kegiatan belajar berlangsung, sehingga suasana kelas menjadi ribut dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran menurun. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak memahami materi yang

diajarkan dan enggan untuk bertanya apabila ada hal yang tidak dipahami. Ketidakterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengakibatkan hasil belajar menjadi rendah, karena peserta didik lebih banyak terlibat dalam aktivitas seperti bermain, mengobrol, dan mengganggu ketertiban kelas. Kurangnya kedisiplinan peserta didik selama pembelajaran juga berdampak pada pencapaian hasil belajar, terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sesuai dengan ketentuan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti KKTP sebesar 70. Hal tersebut juga diakibatkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Sebelum melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi alat permainan edukatif (APE), peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data nilai hasil belajar peserta didik dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data ini digunakan sebagai acuan untuk membandingkan hasil belajar pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Nilai awal yang diperoleh peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi APE adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Nilai Pra Siklus

No	Nama peserta didik	Jenis kelamin	Skor	Ketuntasan	
				Tidak	Tuntas
1	Afiqa Azzahra	P	70		✓
2	Arshyla	P	61	✓	
3	Alni Wahdian	P	50	✓	
4	Albisar Agham Awal	L	70		✓
5	Asrul	L	60	✓	

6	Faizam Zaki	L	60	✓	
7	Muh. Raflianza	L	50	✓	
8	Muh. Fiqi Algifari	L	50	✓	
9	Muh. Ayas	L	60	✓	
10	Muh Giral	L	50	✓	
11	Raida	P	72		✓
12	Arumi	P	42	✓	
13	Anisa Azzahra	P	60	✓	
14	Afisa Azzahra	P	71		✓
15	Andi Wahyuni	P	70		✓
16	Adifa Talita Inayah	P	67	✓	
17	Muh. Nabil	L	57	✓	
18	Muh. Rasiq Hanan	L	50	✓	
19	Muh. Gibran	L	59	✓	
20	Muh. Alfatar	L	60	✓	
21	Shofia Rohadatul Aisy	P	67	✓	
22	Salsa	P	60	✓	
23	Muh. Haerul raja	L	50	✓	
Jumlah			1366	18	5
Rata-rata				59,3	

Berdasarkan pada tabel 4.1 menunjukkan skor hasil uji coba kompetensi peserta didik memperoleh presentase rata-rata 59,3. Adapun rumus rata-rata untuk mencari ketuntasan belajar peserta didik yakni:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{R}{N} \times 100 \\
 &= \frac{1366}{2300} \times 100 \\
 &= 59,3
 \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti fase A (kelas II) SDN 6 Lasusua masih rendah. Karena tingkat hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata 59,3.

b. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Peneliti menyusun rencana penerapan model pembelajaran *Fun*

Learning yang terintegrasi dengan Alat Permainan Edukatif selama proses pembelajaran, di mana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Perencanaan tersebut sebagai berikut:

- a). Berkonsultasi dengan pihak sekolah terutama kepada guru mata pelajaran mengenai penelitian yang akan dilaksanakan.
- b). Menelaah kurikulum Pendidikan Agama Islam peserta didik fase A di SD Negeri 6 Lasusua Kab. Kolaka Utara.
- c). Menyusun struktur RPP atau Modul Ajar perangkat pembelajaran untuk setiap pertemuan.
- d) Menyusun lembar observasi untuk melacak dan membuat katalog segala sesuatu yang terjadi selama proses belajar mengajar, termasuk daftar hadir, daftar nilai, dll.
- e). Peneliti menyiapkan tugas berupa soal untuk dikerjakan peserta didik secara individu.
- f). Peneliti mengembangkan alat evaluasi kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan berdasarkan topik.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan pertemuan ke tiga pemberian tes siklus I untuk mengukus hasil belajar peserta didik selama pembelajaran yang dilakukan 2x45 menit dalam tiga pertemuan. Dengan materi aku senang bisa berakhlak terpuji. Adapun deskripsi pelaksanaan tindakan dan pengamatan kegiatan pembelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan model pembelajaran *Fun Learning* Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE).

a) Pertemuan I

Materi yang disampaikan pada pertemuan pertama adalah "Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji", dengan fokus pembahasan pada sub materi mengenai gaya hidup bersih.

(1) Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai dengan guru memasuki kelas dan mengucapkan salam, yang kemudian dibalas oleh seluruh peserta didik. Setelah itu, guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga melakukan pengecekan kehadiran sambil memastikan kerapian peserta didik satu per satu dengan memanggil nama mereka. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, guru menyisipkan sesi ice breaking serta memberi motivasi agar peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Selanjutnya, guru mengulas materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya dan menghubungkannya dengan topik yang akan dipelajari hari itu. Guru juga menjelaskan materi pokok serta tujuan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Guru menjelaskan materi tentang pentingnya menjaga kebersihan dalam kehidupan sehari-hari, sambil mengaitkan pengetahuan peserta didik dengan pengalaman nyata mereka.
- (b) Guru memberikan model atau contoh berupa teks bacaan dan gambar, lalu meminta peserta didik untuk mencermatinya sebagai sarana membangun pemahaman mereka.
- (c) Dengan pendekatan stimulatif, guru dan peserta didik melakukan diskusi serta tanya jawab seputar gaya hidup bersih.
- (d) Guru menegaskan kembali poin-poin penting dari materi yang dibahas untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang penerapan hidup bersih.

(3) Kegiatan Penutup

- (a) Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari.
- (b) Guru menekankan pentingnya membiasakan diri hidup bersih dalam keseharian.
- (c) Peserta didik diimbau untuk mengulang kembali pelajaran di rumah agar lebih memahami materi.
- (d) Sebelum mengakhiri pelajaran, guru bersama peserta didik membaca doa penutup.
- (e) Guru menutup pembelajaran dengan salam dan meninggalkan kelas.

b) Pertemuan II

Materi yang disampaikan pada pertemuan kedua masih tentang materi tentang "Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji", dengan fokus pembahasan pada sub materi mengenai gaya hidup rapi.

(1) Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai dengan guru memasuki kelas dan mengucapkan salam, yang kemudian dibalas oleh seluruh peserta didik. Setelah itu, guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga melakukan pengecekan kehadiran sambil memastikan kerapian peserta didik satu per satu dengan memanggil nama mereka. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, guru menyisipkan sesi ice breaking serta memberi motivasi agar peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Selanjutnya, guru mengulas materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya dan menghubungkannya dengan topik yang akan dipelajari hari itu. Guru juga menjelaskan materi pokok serta tujuan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik.

(2) Kegiatan Inti

(a) Guru menyampaikan materi tentang pentingnya menjaga kerapian dalam kehidupan sehari-hari dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata peserta didik.

- (b) Melalui media pembelajaran “Toples Cookies Akhlak Terpuji” yang telah disiapkan, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada media tersebut, lalu menggunting dan menempelkan jawabannya di buku masing-masing sesuai instruksi, sebagai upaya memperluas pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.
 - (c) Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan dan memandu sesi tanya jawab bersama peserta didik, berdasarkan penjelasan materi dan pemahaman mereka saat menyelesaikan aktivitas pada media “Toples Cookies Akhlak Terpuji”.
 - (d) Untuk mengetahui hasil pemahaman peserta didik, guru meminta mereka mengumpulkan tugas individu yang telah dikerjakan guna dilakukan penilaian.
 - (e) Guru memberikan penghargaan atau apresiasi kepada setiap peserta didik yang telah menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- (3) Kegiatan Penutup
- (a) Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari.
 - (b) Guru menekankan pentingnya membiasakan diri hidup bersih dalam keseharian.
 - (c) Peserta didik diimbau untuk mengulang kembali pelajaran di rumah agar lebih memahami materi.

(d) Sebelum mengakhiri pelajaran, guru bersama peserta didik membaca doa penutup.

(e) Guru menutup pembelajaran dengan salam dan meninggalkan kelas.

c) Pertemuan III

Materi yang disampaikan pada pertemuan kedua masih tentang materi tentang "Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji", dengan fokus pembahasan pada sub materi mengenai gaya hidup teratur sekaligus tes siklus I untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

(1) Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai dengan guru memasuki kelas dan mengucapkan salam, yang kemudian dibalas oleh seluruh peserta didik. Setelah itu, guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga melakukan pengecekan kehadiran sambil memastikan kerapian peserta didik satu per satu dengan memanggil nama mereka. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, guru menyisipkan sesi ice breaking serta memberi motivasi agar peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Selanjutnya, guru mengulas materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya dan menghubungkannya dengan topik yang akan dipelajari hari itu.

Guru juga menjelaskan materi pokok serta tujuan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Guru menyampaikan materi mengenai kebiasaan hidup teratur dan mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari peserta didik agar lebih relevan dan mudah dipahami.
- (b) Dengan menggunakan media atau model yang telah disiapkan, peserta didik diminta untuk memperhatikan dan menjawab soal yang diberikan sebagai sarana untuk mengukur dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dijelaskan.
- (c) Guru memberikan rangsangan awal melalui sesi tanya jawab seputar topik gaya hidup teratur untuk mendorong partisipasi dan menguatkan pemahaman peserta didik.
- (d) Sebagai bentuk evaluasi pemahaman, guru membagikan soal tes kepada setiap peserta didik secara individu dan meminta mereka menyelesaikannya secara mandiri.
- (e) Setiap peserta didik yang menyelesaikan tugasnya mendapatkan apresiasi dari guru sebagai bentuk penghargaan atas usaha mereka.
- (f) Guru memberikan penguatan terhadap poin-poin penting dalam materi, dan menyisipkan kegiatan ice breaking untuk menyegarkan suasana kelas.

- (g) Guru membagikan soal sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, serta memberikan penjelasan dan instruksi cara pengerjaannya.
- (h) Peserta didik membaca dan memahami soal dengan saksama, lalu mengerjakannya secara jujur dan sesuai pemahaman mereka.
- (i) Setelah selesai, guru memberikan arahan agar peserta didik mengumpulkan hasil pekerjaan mereka secara tertib.

(3) Kegiatan Penutup

- (a) Gur mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan inti materi yang telah dipelajari.
- (b) Guru menekankan pentingnya membiasakan diri hidup bersih dalam keseharian.
- (c) Peserta didik diimbau untuk mengulang kembali pelajaran di rumah agar lebih memahami materi.
- (d) Sebelum mengakhiri pelajaran, guru bersama peserta didik membaca doa penutup.
- (e) Guru menutup pembelajaran dengan salam dan meninggalkan kelas.

3) Pengamatan

- a) Analisis data keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik
- (1) analisis data keterlaksanaan pembelajaran

Tabel 4.2 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1.	Guru tepat waktu masuk dalam pembelajaran dan mengatur suasana kelas	3	3	6
2.	Guru mengucapkan salam kepada peserta didik dan mengajak peserta didik berdoa	3	4	7
3.	Guru melakukan presensi kepada peserta didik	2	3	5
4.	Guru memberikan motivasi kepada peserta didik	3	3	6
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3	5
6.	Guru mampu menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	3	6
7.	Guru mampu memberikan contoh yang konkret dalam kehidupan	3	3	6
8.	Guru mampu memberikan penekanan pada materi yang pokok	2	3	5
9.	Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan	2	3	5
10.	Guru mampu memberikan pertanyaan secara adil kepada peserta didik	2	3	5
11.	Guru mampu menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan pembelajaran	3	3	6
12.	Guru menutup pembelajaran dengan memberikan pengayaan kepada peserta didik	2	3	5
13.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa	4	4	8
Jumlah		34	41	75

Keterangan:

1: Kurang

P1. Pertemuan pertama

2: Cukup

P2. Pertemuan kedua

3: Baik

4; Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) selama proses pembelajaran pada siklus I berjalan cukup efektif. Pada pertemuan pertama, tercatat 6 aspek memperoleh skor 2 dengan kategori (cukup), 6 aspek memperoleh skor 3 dengan kategori (baik), sementara 1 aspek lainnya memperoleh skor 4 yang termasuk dalam

kategori (sangat baik). Sedangkan pada pertemuan kedua, terdapat 11 aspek yang mendapat skor 3 (baik) dan 2 aspek memperoleh skor 4 (sangat baik).

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Presentase keterlaksanaan} &= \frac{\text{skor langkah yang dilakukan}}{\text{skor total}} \times 100 \\ &= \frac{75}{104} \times 100 \\ &= 72,1 \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti fase A (kelas II) SDN 6 Lasusua masuk kategori (baik). Karena tingkat hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata 72,1.

(2) Analisis data aktivitas peserta didik

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1.	Peserta didik datang tepat waktu	3	3	6
2.	Peserta didik menjawab salam dan berdoa sebelum pembelajaran	2	2	4
3.	Peserta didik menjawab presensi dari guru	2	2	4
4.	Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan guru	2	3	5
5.	Peserta didik mampu bertanya kepada guru terkait materi yang tidak dipahami	3	3	6
6.	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	2	2	4
7.	Peserta didik aktif dan terlibat secara penuh dalam pembelajaran	3	3	3
8.	Peserta didik mendengar kesimpulan yang diberikan guru	2	3	5

22	Salsa		P	-	✓	✓	-	✓	-
23	Muh. Haerul raja		L	✓	✓	✓	-	✓	-
Jumlah				T= 5 H=18	T= 2 H=21	15	8	13	10

Keterangan:

P1 : Pertemuan pertama

P2 : Pertemuan kedua

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas peserta didik yaitu;

$$\text{Presentase aktivitas peserta didik} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang aktif}}{\text{jumlah peserta didik yang hadir}} \times 100$$

$$= \frac{18}{39} \times 100$$

$$= 46,1$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti fase A (kelas II) SDN 6 Lasusua masuk kategori (kurang). Karena tingkat hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata 46,1.

b) Analisis Data Hasil Belajar

Adapun data hasil tes akhir pada siklus I diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Test Siklus I

No	Nama peserta didik	Jenis kelamin	Skor	Ketuntasan	
				Tidak	Tuntas
1	Afiqa Azzahra	P	80		✓
2	Arshyla	P	65	✓	
3	Alni Wahdian	P	78		✓
4	Albisar Agham Awaln	L	70		✓
5	Asrul	L	70		✓

6	Faizam Zaki	L	79		✓
7	Muh. Raflianza	L	60	✓	
8	Muh. Fiqi Algifari	L	65	✓	
9	Muh. Ayas	L	82		✓
10	Muh Giral	L	78		✓
11	Raida	P	74		✓
12	Arumi	P	67	✓	
13	Anisa Azzahra	P	70		✓
14	Afisa Azzahra	P	80		✓
15	Andi Wahyuni	P	75		✓
16	Adifa Talita Inayah	P	70		✓
17	Muh. Nabil	L	67	✓	
18	Muh. Rasiq Hanan	L	60	✓	
19	Muh. Gibran	L	61	✓	
20	Muh. Alfatar	L	62	✓	
21	Shofia Rohadatul Aisy	P	84		✓
22	Salsa	P	67	✓	
23	Muh. Haerul raja	L	81		✓
Jumlah			1545	9	14
Rata-rata				71,5	

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan skor hasil tes belajar peserta didik siklus I memperoleh rata-rata 71,5. Adapun rumus rata-rata untuk mencari ketuntasan belajar peserta didik yakni:

$$\begin{aligned}
 S &= \frac{R}{N} \times 100 \\
 &= \frac{1545}{2300} \times 100 \\
 &= 71,5
 \end{aligned}$$

Perbandingan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik fase A kelas II SDN 6 Lasusua melalui metode pembelajaran *Fun Learning*, dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{Postrate - Baserate}{Baserate} \times 100\% \\
 P &= \frac{71,5 - 59,3}{59,3} \times 100\%
 \end{aligned}$$

$$P = 20,5\%$$

Artinya, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 20,5% setelah diterapkannya metode pembelajaran *Fun Learning* berbantuan Alat Permainan Edukatif (APE) pada siklus I. Ini menunjukkan bahwa metode tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Adapun ketuntasan klasikal di peroleh dengan rumus:

$$PK = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$PK = \frac{14}{23} \times 100\%$$

$$PK = 60,8\%$$

Berdasarkan data diatas sebanyak 60,8% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Meskipun belum mencapai standar ideal ketuntasan klasikal yakni 70%, hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dan dapat dijadikan dasar untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan observasi pada siklus I, capaian yang diperoleh belum mencapai ketuntasan, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II.

4) Pertimbangan

Pertimbangan merupakan langkah untuk menelaah dan mengolah data hasil observasi. Tahapan ini bertujuan untuk memutuskan apakah siklus I perlu diulang atau telah mencapai keberhasilan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama berlangsungnya proses pembelajaran pada

siklus I, masih ditemukan beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Selama pelaksanaan pembelajaran di siklus I, peneliti mencatat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Guru masih perlu meningkatkan kemampuannya dalam memotivasi peserta didik, khususnya agar mereka lebih berani bertanya, menjawab, atau menyampaikan pendapat. Selain itu, masih ada peserta didik yang mengganggu temannya, namun guru belum memberikan teguran yang cukup untuk mencegah perilaku tersebut terulang.

Beberapa peserta didik juga terlihat sering mengobrol tentang hal-hal di luar materi pelajaran dan kurang merespons arahan guru, namun belum ada tindakan tegas yang diberikan. Di sisi lain, pengelolaan waktu dan kelas juga masih belum berjalan efektif, sehingga pembelajaran terasa kurang optimal. Hal ini tercermin dari suasana belajar yang belum terlalu kondusif dan respon peserta didik yang tampak masih pasif.

Melihat kondisi tersebut, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan di siklus II. Hasil dari siklus I akan menjadi bahan evaluasi dan dibandingkan dengan pencapaian di siklus berikutnya. Permasalahan yang muncul akan dicari solusinya di siklus II, sementara aspek yang sudah berjalan baik akan terus dikembangkan agar pembelajaran semakin efektif dan menyenangkan.

c. Siklus II

Hampir sama dengan pelaksanaan siklus I, da beberapa tahap pelaksanaan, pengamatan, dan pertimbangan.

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan di siklus II, langkah-langkah yang dilakukan hampir sama dengan perencanaan di siklus sebelumnya. Guru tetap merancang penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi dengan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses belajar mengajar. Selain itu, guru juga menelaah kembali materi yang akan digunakan, yang masih merupakan materi yang sama seperti pada siklus I. Selanjutnya, guru menyusun perangkat pembelajaran, mulai dari KKTP hingga instrumen yang akan digunakan untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas selama kegiatan berlangsung.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan pengulangan langkah-langkah yang telah dilakukan pada siklus I, namun disempurnakan berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi dari siklus sebelumnya. Tindakan pada siklus ini dilaksanakan dengan mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dirancang, yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) dengan materi "Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji". Pada setiap pertemuan dalam siklus II, guru menyampaikan materi sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat dan memberikan lebih banyak contoh soal dan diselingi dengan pemberian *ice breaking* yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

3) Pengamatan

a) Analisis data keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik

(1) analisis data keterlaksanaan pembelajaran

Tabel 4.6 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor		Jumlah
		P1	P2	
1.	Guru tepat waktu masuk dalam pembelajaran dan mengatur suasana kelas	3	4	7
2.	Guru mengucapkan salam kepada peserta didik dan mengajak peserta didik berdoa	4	4	7
3.	Guru melakukan presensi kepada peserta didik	2	3	5
4.	Guru memberikan motivasi kepada peserta didik	3	4	7
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	6
6.	Guru mampu menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	7
7.	Guru mampu memberikan contoh yang konkret dalam kehidupan	3	4	7
8.	Guru mampu memberikan penekanan pada materi yang pokok	3	3	6
9.	Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan	3	4	7
10.	Guru mampu memberikan pertanyaan secara adil kepada peserta didik	2	3	5
11.	Guru mampu menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan pembelajaran	3	4	7
12.	Guru menutup pembelajaran dengan memberikan pengayaan kepada peserta didik	3	3	6
13.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa	4	4	8
	Jumlah	39	47	86

Keterangan:

1: Kurang

P1. Pertemuan pertama

2: Cukup

P2. Pertemuan kedua

3: Baik

4; Sangat baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada Tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) selama proses pembelajaran pada siklus I berjalan cukup efektif. Pada pertemuan pertama, tercatat 2 aspek memperoleh skor 2 dengan kategori (cukup), 9 aspek memperoleh skor 3 dengan kategori (baik), sementara 2 aspek lainnya memperoleh skor 4 yang termasuk dalam kategori (sangat baik). Sedangkan pada pertemuan kedua, terdapat 5 aspek yang mendapat skor 3 (baik) dan 8 aspek memperoleh skor 4 (sangat baik).

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Presentase keterlaksanaan} &= \frac{\text{skor langkah yang dilakukan}}{\text{skor total}} \times 100 \\ &= \frac{86}{104} \times 100 \\ &= 82,7 \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti fase A (kelas II) SDN 6 Lasusua masuk kategori (sangat baik). Karena tingkat hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata 82,7.

(2) Analisis Data Aktivitas Peserta Didik

Tabel 4.7 Daftar Hadir dan Keaktifan aktivitas Peserta Didik

No	Nama peserta didik	Jenis kelamin	Kehadiran		Keaktifan			
			P1	P2	P1		P2	
					Tidak	Aktif	Tidak	Aktif
1	Afiqa Azzahra	P	✓	✓	-	✓	-	✓
2	Arshyla	P	✓	✓	-	✓	-	✓
3	Alni Wahdian	P	✓	✓	✓	-	-	✓
4	Albisar Agham Awalin	L	✓	✓	-	✓	-	✓
5	Asrul	L	✓	✓	-	✓	-	✓
6	Faizam Zaki	L	✓	✓	-	✓	-	✓
7	Muh. Raflianza	L	-	✓	✓	-	✓	-
8	Muh. Fiqi Algifari	L	✓	✓	-	✓	-	✓
9	Muh. Ayas	L	✓	✓	-	✓	-	✓
10	Muh Giral	L	✓	✓	-	✓	✓	-
11	Raida	P	✓	✓	-	✓	✓	✓
12	Arumi	P	✓	✓	✓	-	-	✓
13	Anisa Azzahra	P	✓	✓	✓	-	-	✓
14	Afisa Azzahra	P	✓	✓	-	✓	-	✓
15	Andi Wahyuni	P	✓	-	-	✓	-	✓
16	Adifa Talita Inayah	P	✓	✓	-	✓	-	✓
17	Muh. Nabil	L	-	✓	✓	-	✓	-
18	Muh. Rasiq Hanan	L	✓	✓	-	✓	-	✓
19	Muh. Gibran	L	✓	✓	-	✓	-	✓
20	Muh. Alfatar	L	✓	✓	-	✓	-	✓
21	Shofia Rohadatul Aisy	P	✓	✓	-	✓	-	✓
22	Salsa	P	✓	✓	-	✓	-	✓
23	Muh. Haerul raja	L	✓	✓	-	✓	-	✓
	Jumlah		TH=2 H=21	TH=1 H=22	5	18	3	20

Keterangan:

P1 : Pertemuan pertama

P2 : Pertemuan kedua

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas peserta didik yaitu;

$$\begin{aligned} \text{Presentase aktivitas peserta didik} &= \frac{\text{jumlah peserta didik yang aktif}}{\text{jumlah peserta didik yang hadir}} \times 100 \\ &= \frac{38}{43} \times 100 \\ &= 88,3 \end{aligned}$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti fase A (kelas II) SDN 6 Lasusua masuk kategori (sangat baik). Karena tingkat hasil belajar peserta didik memperoleh rata-rata 88,3.

b) Analisis Data Hasil Belajar

Adapun data hasil tes akhir pada siklus II diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Test Belajar Siklus II

No	Nama peserta didik	Jenis kelamin	Skor	Ketuntasan	
				Tidak	Tuntas
1	Afiqa Azzahra	P	85		✓
2	Arshyla	P	75		✓
3	Alni Wahdian	P	90		✓
4	Albisar Agham Awal	L	80		✓
5	Asrul	L	80		✓
6	Faizam Zaki	L	80		✓
7	Muh. Raflianza	L	80		✓
8	Muh. Fiqi Algifari	L	85		✓
9	Muh. Ayas	L	85		✓
10	Muh Giral	L	85		✓
11	Raida	P	85		✓
12	Arumi	P	85		✓
13	Anisa Azzahra	P	90		✓
14	Afisa Azzahra	P	80		✓
15	Andi Wahyuni	P	70		✓
16	Adifa Talita Inayah	P	75		✓
17	Muh. Nabil	L	80		✓
18	Muh. Rasiq Hanan	L	80		✓

19	Muh. Gibran	L	70	✓
20	Muh. Alfatar	L	80	✓
21	Shofia Rohadatul Aisy	P	90	✓
22	Salsa	P	75	✓
23	Muh. Haerul raja	L	89	✓
Jumlah			1874	0
Rata-rata				81,5

Perbandingan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik fase A kelas II SDN 6 Lasusua melalui metode pembelajaran *Fun Learning*, dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{Postrate - Baserate}{Baserate} \times 100\%$$

$$P = \frac{81,5 - 71,5}{71,5} \times 100\%$$

$$P = 13,9\%$$

Artinya, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 13,9% setelah diterapkannya metode pembelajaran *Fun Learning* berbantuan Alat Permainan Eukatif (APE) pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa model tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Adapun ketuntasan klasikal pada siklus II diperoleh dengan rumus:

$$PK = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$PK = \frac{23}{23} \times 100\%$$

$$PK = 100\%$$

Berdasarkan data diatas sebanyak 100% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik berhasil menguasai materi pembelajaran pada siklus II dengan baik. Capaian ini mencerminkan keberhasilan tindakan yang

telah dilaksanakan dalam proses perbaikan pembelajaran. Dengan demikian, tidak diperlukan lagi siklus perbaikan lanjutan karena tujuan pembelajaran telah tercapai secara maksimal.

4) Pertimbangan

Penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sudah mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini terlihat dari hasil keterlaksanaan pembelajaran sebesar 82,7%, hasil aktivitas belajar peserta didik mendapat nilai sebesar 88,3%, dan hasil test belajar peserta didik mendapat nilai rata-rata 81,5%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan hasil tersebut sudah termasuk dalam kategori sangat baik. Maka pemberian tindakan pada penelitian ini diakhiri disiklus II

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Menerapkan Model Pembelajaran *Fun Learning* Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran pra siklus, aktivitas peserta didik di kelas tergolong masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, bermain-main sendiri, mengganggu temannya, bahkan ada yang tertidur saat proses pembelajaran berlangsung. Penyebab utama dari rendahnya aktivitas belajar ini adalah karena proses pembelajaran yang cenderung monoton, hanya menggunakan metode ceramah tanpa variasi model dan media pembelajaran yang

menarik. Guru sebagai fasilitator belum memberikan ruang partisipasi yang cukup kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga siswa hanya menjadi pendengar pasif. Kondisi ini tentu sangat tidak ideal, terutama pada peserta didik Fase A (kelas II SD) yang membutuhkan pendekatan belajar yang sesuai dengan karakteristik usia mereka, yaitu belajar melalui bermain dan aktivitas fisik.

Pada siklus I, setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE), terjadi perubahan yang cukup positif terhadap keaktifan peserta didik. Model pembelajaran ini mengintegrasikan konsep belajar yang menyenangkan dengan penggunaan alat permainan seperti, Toples Cookies Akhlak Terpuji, dan permainan lainnya yang sesuai dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil observasi, nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik meningkat menjadi 46,1%, yang berada pada kategori kurang, namun sudah menunjukkan adanya peningkatan dibanding pra siklus. Beberapa peserta didik mulai aktif dalam menjawab pertanyaan, terlibat dalam permainan edukatif, dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Namun demikian, masih ditemukan beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya terlibat secara maksimal, sehingga pada tahap ini perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan strategi oleh guru.

Masuk ke siklus II, peningkatan aktivitas belajar peserta didik semakin signifikan. Guru melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya, seperti memberikan instruksi yang lebih jelas, membagi kelompok secara lebih seimbang, serta meningkatkan variasi permainan edukatif yang

digunakan dalam pembelajaran. Hasilnya, nilai rata-rata aktivitas peserta didik mencapai 88,3%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Seluruh peserta didik tampak aktif dan antusias mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Mereka tidak hanya mampu bekerja sama dalam kelompok, tetapi juga mulai menunjukkan sikap tanggung jawab, semangat belajar, dan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Dengan demikian, penerapan model *Fun Learning* terintegrasi APE terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik Fase A, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar.

2. Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE)

Selain aktivitas belajar, peningkatan hasil belajar peserta didik juga menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Data hasil belajar diperoleh melalui tes formatif yang diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II.

Pada pra siklus, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Rata-rata nilai hanya mencapai 59,3%, dengan jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 5 dari 23 orang. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum memahami materi pembelajaran secara optimal. Metode pembelajaran yang kurang variatif menjadi salah satu penyebab utama rendahnya pencapaian ini, karena materi disampaikan secara satu arah tanpa adanya keterlibatan peserta didik secara aktif.

Setelah dilakukan tindakan pembelajaran melalui model *Fun Learning* terintegrasi APE pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 71,5%, dan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 14 orang. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mulai menunjukkan hasil positif terhadap pemahaman peserta didik. Meski demikian, ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, yaitu 85% ketuntasan.

Pada siklus II, guru melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. Di antaranya adalah dengan menambah variasi APE yang digunakan, memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh peserta didik untuk terlibat, serta meningkatkan intensitas umpan balik selama pembelajaran berlangsung. Hasilnya, terjadi lonjakan nilai rata-rata hasil belajar menjadi 81,5%, dengan seluruh peserta didik atau 100% mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menandakan bahwa seluruh peserta didik telah berhasil memahami materi yang diajarkan dengan baik dan dapat mengerjakan soal-soal evaluasi dengan benar.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Fun Learning* yang terintegrasi dengan APE mampu memberikan dampak positif tidak hanya terhadap aktivitas belajar, tetapi juga terhadap pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik. Proses belajar yang menyenangkan mendorong peserta didik untuk lebih fokus, termotivasi, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, alat permainan edukatif membantu

mereka memahami materi secara konkret dan kontekstual, yang sangat penting bagi peserta didik usia dini yang cenderung berpikir secara visual dan kinestetik.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melalui *Fun Learning* serta pemanfaatan media edukatif toples cookies akhlak terpuji mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan partisipatif. Proses pembelajaran yang awalnya bersifat satu arah dan monoton, berubah menjadi interaktif dan lebih menarik minat peserta didik, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan dan pemahaman terhadap materi pelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Kombinasi antara suasana belajar yang menyenangkan dan media pembelajaran yang mendukung menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, model ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran, khususnya pada fase A (kelas II) yang cenderung membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta analisis data yang diperoleh pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) memberikan dampak yang positif terhadap proses dan hasil pembelajaran peserta didik fase A pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara. Secara umum, penerapan model ini memberikan perubahan signifikan baik dari segi keaktifan belajar peserta didik maupun peningkatan nilai hasil belajar mereka.

1. Pada aktivitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE), peserta didik mulai berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pada siklus I mulai diterapkan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE), memperoleh nilai rata-rata hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik yaitu 46,1%. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 88.3%.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari perolehan nilai yang terus meningkat. Pada tahap pra siklus, rata-rata nilai peserta didik hanya mencapai 59,8%, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar ketuntasan minimal. Setelah tindakan pembelajaran diterapkan dalam siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 71,5%. Meskipun terjadi

peningkatan, hasil tersebut belum memuaskan dan belum mencapai target keberhasilan secara klasikal. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus II dengan perbaikan strategi dan metode pembelajaran. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata peserta didik menjadi 81,5%. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar secara individu maupun klasikal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, baik dalam aspek keaktifan maupun hasil belajar peserta didik. Model ini layak untuk diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif di jenjang pendidikan dasar.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Implikasi dari temuan ini meliputi:

1. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual.

2. Model pembelajaran ini terbukti efektif, sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran di kelas lain dan pada mata pelajaran berbeda yang membutuhkan pendekatan kreatif dan menyenangkan.
3. Pelatihan guru sangat diperlukan agar mereka mampu merancang dan menerapkan model *Fun Learning* berbantuan APE secara tepat, sehingga dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik dapat lebih maksimal.
4. Kurikulum PAI sebaiknya disesuaikan dengan memasukkan pendekatan pembelajaran berbasis APE agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, dan membentuk karakter peserta didik secara utuh.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk mulai menerapkan model pembelajaran *Fun Learning* terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi, khususnya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Model ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan model pembelajaran ini, serta memfasilitasi pelatihan dan pengembangan kompetensi guru agar mampu menerapkannya secara optimal di kelas.

3. Bagi peserta didik, diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia, serta menjadikan kegiatan belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.
4. Bagi orang tua peserta didik, peran pendidikan di rumah sangat penting dalam mendukung peningkatan hasil belajar anak di sekolah. Oleh karena itu, orang tua diharapkan dapat membekali anak dengan pengetahuan yang memadai agar guru di sekolah lebih mudah dalam mengembangkan berbagai aspek pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Dasep Bayu, Ema Butsi Prihastari, Rahmadsyah, Ratna Setyaningsih, Dwi Maryani Rispatiningsih, Yuniansyah, Luvy Sylviana Zanthi, dkk. *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka, 2021.
- Arqiya, Safiyya, Rahel Nazwa Sidadolog, Wafiah Afridannur, Mega Aulia, dan Melyani Sari Sitepu. "Penerapan Fun Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 3 Min 1 Langkat." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (9 Maret 2025). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21859>.
- Asmawadi, Andi. "Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (18 Juli 2021). <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i1.16>.
- Elihami, Elihami, dan Abdullah Syahid. "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," 2018.
- Fitriana, Dina. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)," t.t.
- Gandana, Gilar. *Alat Permainan Edukatif*. ARG.iD, t.t.
- HAIRUL. "ISTIQRA' Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan Dan Islami (PAIKEMI) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Anggeraja Enrekang." *Istiqra` : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 8,no.2(6Mei2021).<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/867>.
- Hamdany, Muhammad Zuljalal Al, Ervi Rahmadani, Vira Yuniar, dan Nurdin K. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di Era Society 5.0." *JURNAL AL-QAYYIMAH* 7, no. 1 (29 Juni 2024).
- Hasriadi, Hasriadi. *Strategi Pembelajaran*, t.t.
- Hidayah, Nur. "Penerapan Nilai Dalam Pendidikan Islam." *JURNAL MUBTADIIN* 5, no. 02 (31 Desember 2019).
- Hidayah, Rafidatul, dan Afakhrul Masub Bakhtiar. "Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III." *Joyful Learning Journal* 11, no. 4 (28 Desember 2022). <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.63657>.
- Hidayat, Yusuf, dan Sirin Al-Audiyah. "Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini" 06 (20 Februari 2023).
- Jumriani, Jumriani, Hisban Thaha, dan Makmur Makmur. "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 12 Kolaka Utara." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 3 (16 November 2024).
- Juniatmoko, Purwono, Fuad Hasyim, Annida Unatiq Ulya, Nurwulan Purnasari, Ronnawan. *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)*. GUEPEDIA, t.t.
- "KBBI, 2018. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online, diakses tanggal 13 April 2023]," t.t.

- Lestari, Frita Dwi, Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufron, dan Pance Mariati. "Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (14 Oktober 2021). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>.
- Majid, Muhammad Fadhil Alghi Fari, dan Suyadi Suyadi. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Pai Di Sdn Nogopuro Yogyakarta." *Jurnal PAI Raden Fatah* 2, no. 2 (30 April 2020).
- Makmur, Muhammad Agil Amin, dan Sulfikram. "Pembinaan Karakter Mahasiswa Melalui Program Ma'had Al-Jami'ah Di Universitas Muhammadiyah Palopo." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 Nopember (6 November 2024). <https://doi.org/10.58230/27454312.1250>.
- Makmur, Makmur. "Pendidikan Islam Dalam Gerakan Pramuka Di Kampus IAIN Palopo." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 5, no. 2 (10 April 2025). <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.7055>.
- Muhlis, Abdul, dan Nur Salim. "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Palopo," t.t.
- Mustika, Nadha, dan Suyadi Suyadi. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (20 Desember 2021): 2052–60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.
- Pamessangi, Andi Arif. "Media dan permainan pembelajaran bahasa Arab." Aksara Timur, 2021. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5828/1/Media%20Pernmainan%20Pembelajaran%20PBA%20.pdf>.
- Pamessangi, Andi Arif. "Optimalisasi Potensi Kecerdasan Anak Sejak Dini Dalam Belajar Bahasa Arab." *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2020).
- Pangestu, Felisia Gusti, Gray Eliza Suri, Magfirotul Fitri, Putri Aulyana Dewi, dan Rr Deni Widjayatri. "Strategi Pembelajaran Fun Learning Di Bimba Aiueo Di Kota Cilegon." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 5, no. 1 (12 Juli 2022): 8–14. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i1.991>.
- Pradana, Bagas Fajri. "Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mi Di Desa Pasunggingan." 1, no. 1 (2022).
- Purwanto, M. Ngalim. "Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran," 1 Desember 2019. <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/61279>.
- Putri, Mutia, M. Giatman, dan Ernawati Ernawati. "Manajemen Kesiswaan terhadap Hasil Belajar." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 6, no. 2 (20 Juli 2021): 119. <https://doi.org/10.29210/3003907000>.
- Raehan, Raehan, Kurniawan Arizona, dan Bahtiar Bahtiar. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kratif." *Journal of Teaching and Learning Physics* 5, no. 1 (29 Februari 2020).
- Rahmadani, Ervi, dan Muhammad Zuljalal Al Hamdany. "Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar." *Attadrib: Jurnal*

- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (19 Maret 2023). <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.368>.
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," 2021.
- Rizal, A. "Pendidikan Karakter Berbasis Islam: Studi Literatur terhadap Konsep dan Implementasinya di Lembaga Pendidikan" 5 (t.t.).
- Rn, Bustanul Iman. "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada Smp Negeri Di Kecamatan Soreang Kota Parepare)" 7, no. 1 (2019).
- Rn, Bustanul Iman, dan Muhammad Naim. "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Di Mts Salobongko Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara." *Jurnal Al-Tabyin* 1, no. 1 (7 September 2021). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/al-tabyin/article/view/1115>.
- S, Syamsu. *Strategi Pembelajaran: Tinjauan Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. 1 ed. Nas Media Pustaka, 2017.
- Sanjani, Maulana Akbar. "Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar." *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (30 Juni 2020). <https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>.
- Saputra, Aidil. "Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP." *Jurnal Genta Mulia* 13, no. 2 (11 Juli 2022). <https://doi.org/10.61290/gm.v13i2.107>.
- Subana, Sudrajad. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. CV. Pustaka Setia, Bandung.
- Suparman, Syarifan Nurjan, dan Aldo Redho Syam. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pai Dengan Penerapan Metode Card Sort Di Sdn 2 Sanan Wonogiri: -." *Al Kamal* 1, no. 1 (1 Mei 2021).
- Syukri, Rezki Aulia, Aliem Bahri, dan Ummu Khaltsun. "Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar." *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (31 Desember 2021).
- Trivaika, Erga, dan Mamok Andri Senubekti. "Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android." *NUANSA INFORMATIKA* 16, no. 1 (23 Januari 2022). <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>.
- Umar, Husein. "M Subana & Mersetiyo Rahardi dan Sudrajat, 'Statistik Pendidikan', Pustaka, Bandung, 2000," t.t.
- "Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1,2, dan 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.," t.t.
- Utari, Lia, Kurniawan Kurniawan, dan Irwan Fathurrochman. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 1 (29 Juni 2020). <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i1.1304>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

L

A

M

P

I

R

A

N

MODUL AJAR

PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

INFORMASI UMUM

Penyusun	: Nur Aisyah Asai
Sekolah	: SDN 6 Lasusua
Tahun penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase /Kelas/Semester	: A/2/2 (Genap)
Tema	: Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji
Materi	: Gaya Hidup Bersih
Alokasi Waktu	: 1 X Pertemuan (2 X 60 Menit)

Cp Umum :Peserta didik mampu memahami, meneladani, dan menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar dengan sikap yang santun, jujur, disiplin, dan peduli terhadap sesama.

Cp Khusus

- Menjelaskan makna akhlak terpuji dan memberikan contoh perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.
- mempraktikkan sikap jujur, disiplin, dan santun dalam berbagai situasi di sekolah dan di rumah.
- Menunjukkan sikap peduli terhadap teman, guru, dan anggota keluarga melalui tindakan nyata.
- Menceritakan pengalaman pribadi saat menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.
- Menyampaikan pendapat tentang pentingnya berperilaku baik dengan bahasa yang sopan dan mudah dipahami.

A. Kompetensi Awal

1. Memahami konsep dasar agama Islam termasuk prinsip-prinsip nilai-nilai dan ajaran-ajaran utamanya.
2. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan pokok-pokok dalam

B. Profil Pelajar Pancasila

materi Gaya Hidup Bersih seperti bersih badan, bersih pakaian, dan bersih lingkungan

Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Dan peserta didik mampu mengimplementasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

C. Sarana Prasarana

1. Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas II
2. Papan Tulis
3. Spidol
4. Media Pembelajaran

D. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler

E. Model Pembelajaran

1. Fun Learning
2. Ice Breaking

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi Kelompok
4. Praktik

G. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran, kalian dapat:
2. Meyakini dengan sesungguhnya bahwa hidup bersih, hidup rapi, dan hidup teratur sebagai Cerminan dari iman;
3. menumbuhkan sikap gaya hidup bersih, rapi, dan teratur dengan baik;
4. menjelaskan arti gaya hidup bersih, gaya hidup rapi, dan gaya hidup teratur dengan benar serta menggunakan bahasa sendiri;
5. membuat kreasi denah lingkungan rumah yang bersih, rapi, dan

teratur dengan baik dan benar.

H. Pemahaman Bermakna

1. Mampu memahami tentang bersih badan, bersih pakaian dan bersih lingkungan
2. Mampu mengamalkan atau mengimplementasikan gaya hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari

I. Pertanyaan Pemantik

1. Ada yang tau apa saja yang termasuk dalam gaya hidup bersih?
2. Ada yang tau apa saja yang harus dijaga kebersihannya?

J. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1. Pendahuluan		10 Menit
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam2. Guru menyapa peserta didik dengan mengucapkan apa kabar3. Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran4. Guru melakukan refleksi kepada peserta didik tentang materi sebelumnya	
2. Kegiatan Inti		40 Menit
	Presentasi Guru <ol style="list-style-type: none">1. Guru memaparkan dan menjelaskan materi tentang gaya hidup bersih2. Disela pemaparan materi, guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan3. Guru memaparkan dan menjelaskan tentang hal-hal yang harus dijaga kebersihannya4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang dijelaskan5. Guru memberikan ice breaking kepada peserta didik6. Guru menanyakan kepada peserta didik sebagai	

umpan balik sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran

Evaluasi

Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi gaya hidup bersih

3. Penutup

10 Menit

1. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar.
3. Guru bersama-sama para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa.

K. Refleksi Guru

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
2. Kesulitan apa yang dialami?
3. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
4. Apakah kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik?

L. Asesment dan Penilaian

Memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai gaya hidup bersih tentang bersih badan, bersih pakaian dan bersih lingkungan yaitu pertanyaannya: "Hal-hal apa saja yang harus dijaga kebersihannya?"

M. Kegiatan Tindak Lanjut

1. Perbaikan

Kesempatan perbaikan nilai diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKTP dengan cara meminta mereka mengulang materi yang dirasa sulit terlebih dahulu, lalu mencoba memberikan penilaian kembali.

2. Pengayaan

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi KKM. Kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman materi dengan melakukan aktivitas pengayaan dan literasi yang terdapat pada buku siswa

A. Gaya Hidup Bersih



Anak-anak, perhatikan gambar di atas!

Ceritakan dengan bahasamu sendiri tentang gambar tersebut.

Ya, sebagai umat Islam, kita harus senantiasa menjaga kebersihan.

Menjaga kebersihan agar badan tetap sehat. Tahukah kalian apa itu hidup bersih?

Bersih artinya bebas dari kotoran.

Hidup bersih artinya hidup dalam keadaan terbebas dari kotoran.

Menjaga kebersihan itu dimulai dari menjaga kebersihan diri sendiri.

Berikut beberapa hal yang harus dijaga kebersihannya.

1. Bersih Badan

- a. Mandi dua kali sehari
- b. Tangan harus bersih



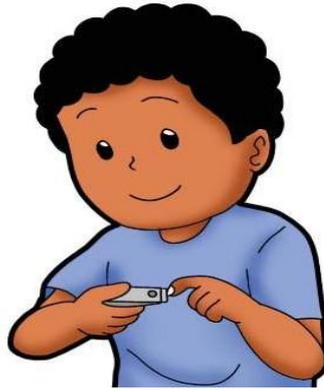
- c. Gosok gigi
secara
teratur

Anak-anak, kalian harus menggosok gigi setiap hari.
Lakukanlah setelah sarapan dan sebelum tidur malam
hari.



- d. Potong kuku agar bersih

Kuku yang sudah panjang sebaiknya dipotong.
Kuku yang panjang menjadi sumber penyakit.



e. Keramas untuk membersihkan rambut kepala Cuci rambut kalian setidaknya dua kali seminggu. Mencuci rambut menggunakan sampo agar bersih dan wangi.

f. Membersihkan telinga

Telinga sebaiknya juga harus dibersihkan
Telinga dibersihkan agar sehat dan terhindar dari penyakit.

2. Bersih Pakaian

Pakaian yang kita pakai harus bersih. Pakaian yang kotor harus segera dicuci.

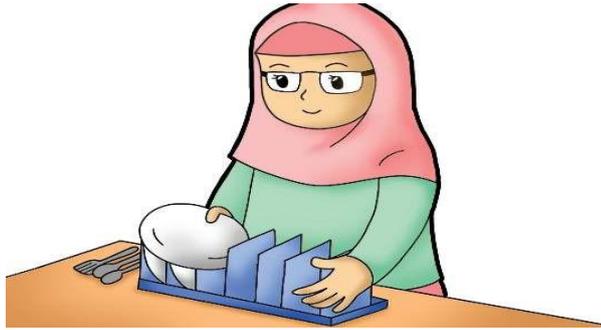
Pakaian bersih membuat badan kita tetap sehat.



3. Bersih Lingkungan

Selain kebersihan badan dan pakaian, kita juga harus menjaga kebersihan lingkungan. Apa sajakah kebersihan lingkungan itu?

a. Kebersihan benda-benda di sekitar



b. Kebersihan tempat di sekeliling

Kebersihan tempat sekeliling kita harus dibersihkan secara teratur.

1) Kebersihan lingkungan dalam rumah



2) Kebersihan sekeliling rumah



3) Kebersihan lingkungan tempat tinggal



4) Kebersihan tempat ibadah



5) Kebersihan lingkungan sekolah



Benda yang bersih itu sehat dan aman digunakan. Lingkungan yang bersih juga nyaman untuk ditempati. Oleh sebab itu, kita harus selalu menjaga kebersihan. Nah, tahukah kalian manfaat dari hidup bersih?

Hidup bersih banyak sekali manfaatnya, yaitu:

1. badan menjadi sehat;
2. lingkungan menjadi indah;
3. terhindar dari penyakit dan bencana.;



- Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas II SD, buku online dapat diakses melalui link berikut
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/islam-BS-KLS-II.pdf>
- Media Pembelajaran, dapat dilihat melalui link berikut
https://www.canva.com/design/DAGfRZtaDv0/ZiT5xlReM7TCZ6Lmj9qHw/edit?utm_content=DAGfRZtaDv0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

MODUL AJAR
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

INFORMASI UMUM

Penyusun	: Nur Aisyah Asai
Sekolah	: SDN 6 Lasusua
Tahun penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase /Kelas/Semester	: A/2/2 (Genap)
Tema	: Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji
Materi	: Gaya Hidup Teratur
Alokasi Waktu	: 1 X Pertemuan (2 X 60 Menit)

Cp Umum :Peserta didik mampu memahami, meneladani, dan menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar dengan sikap yang santun, jujur, disiplin, dan peduli terhadap sesama.

Cp Khusus

- Menjelaskan makna akhlak terpuji dan memberikan contoh perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.
- mempraktikkan sikap jujur, disiplin, dan santun dalam berbagai situasi di sekolah dan di rumah.
- Menunjukkan sikap peduli terhadap teman, guru, dan anggota keluarga melalui tindakan nyata.
- Menceritakan pengalaman pribadi saat menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.
- Menyampaikan pendapat tentang pentingnya berperilaku baik dengan bahasa yang sopan dan mudah dipahami.

B. Profil Pelajar Pancasila

Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Dan peserta didik mampu mengimplementasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

C. Sarana Prasarana

1. Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas II

2. Papan Tulis
3. Spidol
4. Media Pembelajaran

D. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler

E. Model Pembelajaran

1. Fun Learning
2. Ice Breaking

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi
6. Praktik

G. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran, kalian dapat:
2. Meyakini dengan sesungguhnya bahwa hidup bersih, hidup rapi, dan hidup teratur sebagai Cerminan dari iman;
3. menumbuhkan sikap gaya hidup bersih, rapi, dan teratur dengan baik;
4. menjelaskan arti gaya hidup bersih, gaya hidup rapi, dan gaya hidup teratur dengan benar serta menggunakan bahasa sendiri;
5. membuat kreasi denah lingkungan rumah yang bersih, rapi, dan teratur dengan baik dan benar.

H. Pemahaman Bermakna

1. Mampu memahami tentang gaya hidup rapi dalam kehidupan sehari-hari
2. Mampu mengamalkan atau mengimplementasikan gaya hidup rapi dalam kehidupan sehari-hari

I. Pertanyaan Pemantik

1. Ada yang tau apa arti rapi itu?
2. Ada yang tau apa saja yang harus dirapikan?
3. Mengapa kita harus hidup rapi?

J. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1. Pendahuluan		10 Menit
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam2. Guru menyapa peserta didik dengan mengucapkan apa kabar3. Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran4. Guru melakukan refleksi kepada peserta didik tentang materi sebelumnya	
2. Kegiatan Inti		40 Menit
	Presentasi Guru <ol style="list-style-type: none">1. Guru memaparkan dan menjelaskan materi tentang gaya hidup rapi2. Disela pemaparan materi, guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan3. Guru memaparkan dan menjelaskan tentang contoh-contoh hidup rapi4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang dijelaskan5. Guru memberikan ice breaking kepada peserta didik6. Guru menanyakan kepada peserta didik sebagai umpan balik sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	
	Evaluasi <p>Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi gaya hidup teratur</p>	
3. Penutup		10 Menit
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar.3. Guru bersama-sama para peserta didik menutup	

pelajaran dengan berdoa.

K. Refleksi Guru

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
2. Kesulitan apa yang dialami?
3. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
4. Apakah kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik?

L. Asesment dan Penilaian

Memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai gaya hidup rapi yaitu pertanyaannya: "Apa saja yang harus dirapikan?"

M. Kegiatan Tindak Lanjut

1. Perbaikan

Kesempatan perbaikan nilai diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKM dengan cara meminta mereka mengulang materi yang dirasa sulit terlebih dahulu, lalu mencoba memberikan penilaian kembali.

2. Pengayaan

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi KKM. Kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman materi dengan melakukan aktivitas pengayaan dan literasi yang terdapat pada buku siswa

LAMPIRAN MATERI

B. Gaya Hidup Rapi

Anak-anak, tahukah kalian apa arti rapi itu? Rapi artinya baik dan apik.

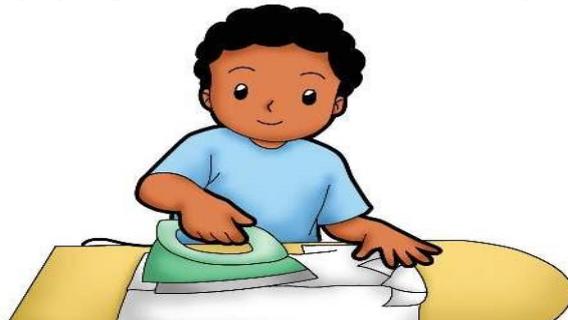
Hidup rapi artinya hidup dengan gaya hidup yang apik. Kebiasaan hidup rapi harus dimulai sejak dini.

Anak yang beriman harus selalu menjaga kerapian. Tahukah kalian, apa saja yang harus dirapikan?

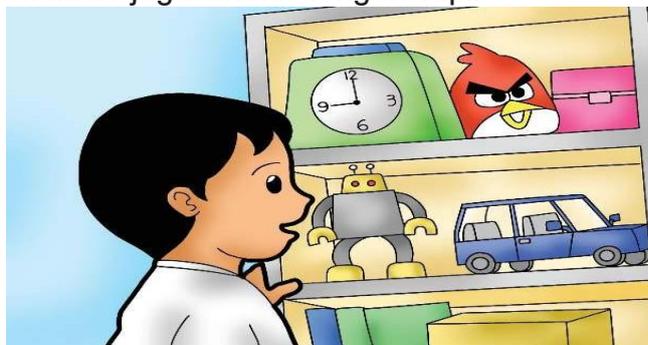
1. Rambut kita selalu disisir agar rapi.



2. Baju yang kalian pakai disetrika supaya rapi



3. Buku dan alat-alat sekolah ditata dengan rapi.
4. Mainan juga ditata dengan rapi.



Sekarang, tahukah kalian apa saja manfaat hidup rapi? Hidup rapi banyak manfaatnya, antara lain:

- a. barang yang tersimpan rapi akan mudah dicari;
- b. mainan juga tidak akan cepat rusak;
- c. baju yang disetrika rapi enak dipakai dan indah dipandang;
- d. kamar dan rumah yang rapi nyaman dijadikan tempat tinggal

Lalu, apakah kalian sudah menjalankan pola hidup rapi? Siapa yang membantu kalian merapikan tempat tidur?

Siapa yang merapikan mainanmu?

Mulai sekarang, kalian harus lebih rajin lagi merapikan barang-barang milik kalian sendiri.

- Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas II SD, buku online dapat diakses melalui link berikut
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Islam-BS-KLS-II.pdf>
- Media Pembelajaran, dapat dilihat melalui link berikut
https://www.canva.com/design/DAGfRZtaDv0/ZiT5xlReM7TCZ6Lmj9qHw/edit?utm_content=DAGfRZtaDv0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

INFORMASI UMUM

Penyusun	: Nur Aisyah Asai
Sekolah	: SDN 6 Lasusua
Tahun penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Fase /Kelas/Semester	: A/2/2 (Genap)
Tema	: Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji
Materi	: Gaya Hidup Teratur
Alokasi Waktu	: 1 X Pertemuan (2 X 60 Menit)

Cp Umum :Peserta didik mampu memahami, meneladani, dan menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar dengan sikap yang santun, jujur, disiplin, dan peduli terhadap sesama.

Cp Khusus

- Menjelaskan makna akhlak terpuji dan memberikan contoh perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.
- mempraktikkan sikap jujur, disiplin, dan santun dalam berbagai situasi di sekolah dan di rumah.
- Menunjukkan sikap peduli terhadap teman, guru, dan anggota keluarga melalui tindakan nyata.
- Menceritakan pengalaman pribadi saat menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.
- Menyampaikan pendapat tentang pentingnya berperilaku baik dengan bahasa yang sopan dan mudah dipahami.

A. Kompetensi Awal

1. Memahami konsep dasar agama Islam termasuk prinsip-prinsip nilai-nilai dan ajaran-ajaran utamanya.
2. Mampu mengidentifikasi dan menjelaskan pokok-pokok dalam materi Gaya Hidup Teratur

B. Profil Pelajar Pancasila

Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Dan peserta didik mampu mengimplementasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

C. Sarana Prasarana

1. Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas II
2. Papan Tulis
3. Spidol
4. Media Pembelajaran

D. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler

E. Model Pembelajaran

1. Fun Learning
2. Ice Breaking

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi
7. Praktik

G. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pembelajaran, kalian dapat:
2. Meyakini dengan sesungguhnya bahwa hidup bersih, hidup rapi, dan hidup teratur sebagai Cerminan dari iman;
3. menumbuhkan sikap gaya hidup bersih, rapi, dan teratur dengan baik;
4. menjelaskan arti gaya hidup bersih, gaya hidup rapi, dan gaya hidup teratur dengan benar serta menggunakan bahasa sendiri;
5. membuat kreasi denah lingkungan rumah yang bersih, rapi, dan teratur dengan baik dan benar.

H. Pemahaman Bermakna

1. Mampu memahami tentang gaya hidup teratur dalam kehidupan sehari-hari
2. Mampu mengamalkan atau mengimplementasikan gaya hidup teratur dalam kehidupan sehari-hari

I. Pertanyaan Pemantik

1. Ada yang tau apa itu gaya hidup teratur?
2. Ada yang tau apa saja yang termasuk dalam gaya hidup teratur?

J. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1. Pendahuluan		10 Menit
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam2. Guru menyapa peserta didik dengan mengucapkan apa kabar3. Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran4. Guru melakukan refleksi kepada peserta didik tentang materi sebelumnya	
2. Kegiatan Inti		40 Menit
	Presentasi Guru <ol style="list-style-type: none">1. Guru memaparkan dan menjelaskan materi tentang gaya hidup teratur2. Disela pemaparan materi, guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dijelaskan3. Guru memaparkan dan menjelaskan tentang contoh-contoh hidup teratur4. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang dijelaskan5. Guru memberikan ice breaking kepada peserta didik6. Guru menanyakan kepada peserta didik sebagai umpan balik sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	
	Evaluasi <p>Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi gaya hidup teratur</p>	
3. Penutup		10 Menit
	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bersama-sama para peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.2. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar.3. Guru bersama-sama para peserta didik menutup	

pelajaran dengan berdoa.

K. Refleksi Guru

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
2. Kesulitan apa yang dialami?
3. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
4. Apakah kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik?

L. Asesment dan Penilaian

Memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai gaya hidup teratur yaitu pertanyaannya: "Apa saja contoh gaya hidup teratur?"

M. Kegiatan Tindak Lanjut

1. Perbaikan

Kesempatan perbaikan nilai diberikan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKM dengan cara meminta mereka mengulang materi yang dirasa sulit terlebih dahulu, lalu mencoba memberikan penilaian kembali.

2. Pengayaan

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang sudah memenuhi KKM. Kegiatan pengayaan dapat berupa pendalaman materi dengan melakukan aktivitas pengayaan dan literasi yang terdapat pada buku siswa

LAMPIRAN MATERI

C. Gaya Hidup Teratur

Anak-anak, tahukah kalian apa arti teratur itu? Teratur artinya berturut-turut dengan tetap.

Hidup teratur artinya hidup dengan kegiatan yang berturut-turut dan tetap.

Berikut contoh hidup teratur.

1. Makan sehari tiga kali
2. Olahraga setiap pagi
3. Belajar dan mengaji secara teratur



4. Berangkat sekolah tepat waktu di pagi hari
5. Tidur tidak terlalu malam dan bangun lebih awal



Anak-anak, tahukah kalian manfaat dari hidup teratur? Beberapa manfaat hidup teratur, antara lain:

- a. makan, olahraga, dan tidur teratur membuat badan sehat;
- b. belajar dan mengaji secara teratur membuat kita pandai; dan
- c. hidup teratur membuat hidup kita nyaman dan tertata.

- Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas II SD, buku online dapat diakses melalui link berikut
<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Islam-BS-KLS-II.pdf>
- Media Pembelajaran, dapat dilihat melalui link berikut
https://www.canva.com/design/DAGfRZtaDv0/ZiT5xlReM7TCZ6Lmj9qHw/edit?utm_content=DAGfRZtaDv0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Lampiran 2 Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI MATERI AKU SENANG BISA BERAKHLAK TERPUJI

Nama Validator : Muhammad Tamin, S.Pd., M.Pd.
Institusi : IAIN Palopo
Jabatan : Dosen

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar Observasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Aku Senang Bisa Berakhlak Terpuji sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Instrumen Penelitian dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = Tidak Baik
2 = Cukup Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik
3. Untuk penilaian akhir, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disediakan.
5. Kesiapan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesiapan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. PERTANYAAN

No.	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk pengamatan observasi mudah dipahami				✓
2.	Aspek observasi disusun dengan baik.				✓
3.	Tidak ada butir pengamatan yang sulit yang dipahami bagi peneliti				✓
4.	Instrumen Observasi dibuat dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik.				✓
5.	Instrumen Observasi dibuat dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	

C. KESIMPULAN

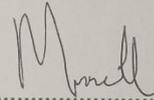
Lembar Observasi Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Terintegrasi Alat Permainan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SDN 6 Lasusua ini dinyatakan:

	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Layak digunakan dengan revisi besar
	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

.....
.....
.....
.....

Palopo, 04 - Maret - 2025



NIP: 191008192020210009

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
MATERI AKU SENANG BISA BERAKHLAK TERPUJI

Nama Validator : Muhammad Zannin, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Instrumen Penelitian

A. PETUNJUK PENGISIAN

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Instrumen lembar Angket validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian diharap Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.
4. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "Tidak Baik"
- Angka 2 berarti "Cukup Baik"
- Angka 3 berarti "Baik"
- Angka 4 berarti "Sangat Baik"

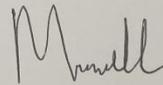
TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian angket dengan Alur tujuan pembelajaran				✓
2.	Kemudahan memahami Angket melalui pembelajaran <i>Fun Learning Terintegrasi Alat Permainan Edukatif</i>			✓	
3.	Melatih Kemampuan berpikir peserta didik			✓	
4.	Angket yang diberikan dapat menunjang kemampuan peserta didik dalam mengingat pembelajaran yang telah diberikan			✓	
5.	Angket yang diberikan mudah dipahami peserta didik				✓
6.	Menggunakan Bahasa yang baik				✓
7.	Anket yang diberikan dapat menambah pengetahuan peserta didik			✓	

Komentar/saran:

.....
.....
.....
.....

Palopo, 04 - Maret - 2025



NIP : 6900819 2020121009

Lampiran 3 Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI AKU SENANG BISA BERAKHLAK TERPUJI FASE A (KELAS II) SDN 6 LASUSUA

Nama Mahasiswa : Nur Aisyah Asai
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Nama Validator : Erwatul Efendy, S.Pd.I, M.Pd.
Bidang Validator : Ahli Materi

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Materi Aku Senang Berakhlak Terpuji sesuai dengan kriteria yang ada dalam instrumen penilaian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada penerapan model pembelajaran Fun learning Terintegrasi Alat Permainan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SDN 6 Lasusua
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi komentar atau saran pada halaman yang tersedia.
5. Atas bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

B. PERTANYAAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Isi				
	a. Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran				✓
	b. Materi mudah dipahami				✓
	c. Penyajian materi dapat menunjang pembelajaran			✓	
	d. Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				
	e. Kesesuaian antara materi yang di buku dan di media				✓

2	Kegunaan/Manfaat				
	a. Meningkatkan motivasi belajar siswa			✓	
	b. Meningkatkan Pengetahuan peserta didik				✓
	c. Meningkatkan pemahaman peserta didik				✓
	d. Meningkatkan kesadaran diri dan peduli terhadap sesama			✓	

C. KESIMPULAN

Media pembelajaran Alat Permainan Edukatif ini dinyatakan:

	Dapat digunakan tanpa revisi
✓	Dapat digunakan dengan revisi kecil
	Layak digunakan dengan revisi besar
	Tidak layak digunakan

Komentar/saran:

.....

.....

.....

.....

Palopo, 06/02/2025



Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP

Lampiran 4 Hasil Observasi Wawancara

Wawancara Kepala Sekolah

Nama Peneliti : Nur Aisyah Asai

Nama Kepala Sekolah : Mansur, S.Pd

Nama Sekolah : SDN 6 Lasusua

Tanggal Wawancara : 11 Maret 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kebijakan sekolah dalam mendorong penggunaan metode pembelajaran inovatif seperti Fun Learning?	Sekolah mendorong penuh penggunaan metode Fun Learning dengan cara memfasilitasi guru.
2	Apakah sekolah mendukung penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI? Jika ya, dalam bentuk apa dukungan tersebut diberikan?	Ya. Dengan memfasilitasi kebutuhan yang diperlukan.
3	Sejauh mana keterlibatan sekolah dalam mengembangkan dan menyediakan fasilitas untuk mendukung metode pembelajaran berbasis Fun Learning dan APE?	Sekolah mendukung secara penuh dan menyediakan kebutuhan bagi guru.
4	Bagaimana pengembangan karakter siswa, disekolah?	Memberikan contoh yang baik, menyelipkan pesan moral disetiap pembelajaran, memberikan apresiasi.
5	Bagaimana cara guru membuat perangkat pembelajaran PAI?	- Merumuskan tujuan pembelajaran. - Mengembangkan instrument penilaian - Mengembangkan strategi pembelajaran
6	Apakah guru PAI membuat media pembelajaran pada materi pembelajaran PAI?	Ya. Guru membuat media pembelajaran.
7	Bagaimana sekolah melakukan evaluasi terhadap efektivitas penerapan Fun Learning dengan APE dalam pembelajaran PAI?	Dengan menilai kekurangan dalam pelaksanaannya saat pembelajaran.

8	Apa harapan dan saran Bapak/Ibu untuk pengembangan lebih lanjut terkait penerapan Fun Learning berbasis APE di sekolah ini?	Harapannya semoga dengan metode ini, murid lebih bersemangat dalam belajar.
---	---	---

Wawancara Guru PAI

Nama Peneliti : Nur Aisyah Asai

Nama Kepala Sekolah : Muliati, S.Ag

Nama Sekolah : SDN 6 Lasusua

Tanggal Wawancara : 11 Maret 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang Bapak/Ibu harapkan dari penerapan model pembelajaran Fun Learning terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk peserta didik?	Yang diharapkan biasanya akan meningkatkan pembelajaran melalui pengembangan logika dan kemampuan memecahkan masalah, mendorong kemampuan berkomunikasi, menyempurnakan kemampuan motoric dan memupuk kreativitas mereka
2	Apakah sekolah telah menyediakan APE yang cukup untuk menunjang pembelajaran?	Iya, sekolah menyediakan
3	Apakah Bapak/Ibu pernah menerapkan model Fun Learning dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti? Jika ya, bagaimana caranya?	Dengan cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif
4	Bagaimana menurut Ibu, tentang penerapan model pembelajaran fun learning terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang akan diterapkan oleh peneliti?	Bagus, agar mereka bisa lebih semangat lagi belajar
5	Bagaimana Bapak/Ibu mendefinisikan kreativitas? Menurut Bapak/Ibu, seberapa pentingkah kreativitas dalam proses mengajar?	Kreativitas mengandung arti kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baik dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikan sesuatu hal yang baru. Kreativitas itu sangat penting karena memungkinkan individu untuk berpikir secara kritis dan memecahkan masalah dengan cara-cara inovatif.
6	Dalam pembelajaran PAI, metode apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk meningkatkan keaktifan	- Metode ceramah - Metode diskusi - Tanya jawab

	serta kemampuan kognitif siswa, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan?	- Pemberian tugas
7	Selain menerapkan metode pembelajaran tertentu, apakah ada bentuk kreativitas lain yang Bapak/Ibu gunakan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi kognitif siswa hingga ke tahap tertinggi, yaitu mencipta? Mohon dijelaskan.	Metode bermain, metode bercerita, metode belajar kooperatif.
8	Kendala apa saja yang biasanya Bapak/Ibu hadapi ketika berusaha mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui kreativitas dalam proses pembelajaran?	Rendahnya upaya stimulus dari lingkungan, baik itu dari lingkungan keluarga maupun sosial.
9	Bagaimana cara Bapak/Ibu dalam memantau perkembangan kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung?	Caranya dengan mengamati kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas, berpikir kritis, dan memecahkan masalah.
10	Terima kasih, Bapak/Ibu, atas waktu dan wawasan yang telah diberikan. Sebagai penutup, Apa saran Bapak/Ibu agar penerapan Fun Learning berbasis APE lebih optimal dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?	Memfasilitasi kebutuhan peserta didik agar proses belajar mengajar berjalan optimal dan sesuai apa yang kita harapkan.

Wawancara Peserta Didik

Nama Peneliti : Nur Aisyah Asai
Nama Peserta Didik : Shofia Rohadhatul Aisy
Nama Sekolah : SDN 6 Lasusua
Tanggal Wawancara :09 April 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bisa ki perkenalkan dulu dirita sebelum kita mulai wawancaranya?	Iye bu, nama ku Shofia Rohadhatul Aisy dipanggil Shofia
2	Kita ini orangnya percaya diri kah? - Kalo iya, kayak bagaimana itu percaya dirita?	Iye, saya percaya diri. Kalo disuruh maju baca atau jawab di depan kelas, saya berani. Tidak takut-takut mi.
3	Ada kah perubahan waktu belajar pake model fun learning yang ada permainannya itu (APE)? - Kalo ada, berubah di bagian mana itu?	Ada ji, bu. Belajarnya jadi lebih bagus. Kita bisa main sambil belajar, tidak bosanmi. Jadi cepatmi juga saya mengerti.
4	Bagaimana perasaan ta waktu belajar pake model fun learning yang ada alat permainannya itu?	Senang sekali, bu. Karena bisa belajar sambil main. Teman-teman juga senang belajar.
5	Abis belajar pake fun learning itu, bisa ki praktekin di rumah atau di luar sekolah kah yang diajarkan di kelas?	Bisa mi. Kadang saya ulang-ulangmi yang diajarkan di sekolah, terus ceritami juga sama mama.
6	Dengan belajar kayak begitu, tambah semangatki belajar kah?	Iye, tambah semangat terus mi ka.
7	Dengan cara belajar begitu, jadi lebih rajin belajar kah?	Iye. Dulu kadang malasmi belajar, tapi sekarang rajinmi karena seru.
8	Apa yang kita harap setelah belajar pake cara fun learning itu?	Saya mau belajar terus begini, bu. Biar tambah pintar dan tidak bosan di sekolah.
9	Terima kasih banyak waktunya. Semoga sukses terus belajarnya, ya.	Iye bu, sama-sama. Terima kasih juga.

Wawancara Peserta Didik

Nama Peneliti : Nur Aisyah Asai
Nama Peserta Didik : Muh. Rasiq Hanan
Nama Sekolah : SDN 6 Lasusua
Tanggal Wawancara :09 April 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bisa ki perkenalkan dulu dirita sebelum kita mulai wawancaranya?	Nama ku bu Muh. Rasiq Hanan dipanggil Hanan
2	Kita ini orangnya percaya diri kah? - Kalo iya, kayak bagaimana itu percaya dirita?	Iye bu. Kalo disuruh maju di depan kelas, maju ka saja. Tapi biasa malu ka juga.
3	Ada kah perubahan waktu belajar pake model fun learning yang ada permainannya itu (APE)? - Kalo ada, berubah di bagian mana itu?	Ada bu. Walaupun sedikit ji tapi ku suka ji belajar.
4	Bagaimana perasaan ta waktu belajar pake model fun learning yang ada alat permainannya itu?	Senang sekali bu.
5	Abis belajar pake fun learning itu, bisa ki praktekin di rumah atau di luar sekolah kah yang diajarkan di kelas?	Iye bisa mi sediki-sedikit bu.
6	Dengan belajar kayak begitu, tambah semangatki belajar kah?	Iye, tambah semangat terus mi ka.
7	Dengan cara belajar begitu, jadi lebih rajin belajar kah?	Iye bu, semangat-semangat mika belajar ini
8	Apa yang kita harap setelah belajar pake cara fun learning itu?	Ku suka belajar begini, karena ada main-mainnya supaya tidak mengantuk ki belajar bu
9	Terima kasih banyak waktunya. Semoga sukses terus belajarnya, ya.	Iye bu

Lampiran 5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

LEMBAR OBSERVASI
 AKTIVITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN

Nama Mahasiswa : MUR AISYAH ASAI

Nomor Induk Mahasiswa : 2102010052

Nama Sekolah : SDN 6 LASUSUO

Petunjuk!

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapatmu dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapatmu.
3. Amatilah kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas yang anda kunjungi. Pusatkan perhatian pada perilaku guru dan siswa di dalam kelas.

Keterangan:

- 1: Kurang
 2: Cukup
 3: Baik
 4: Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
A. Keterampilan guru dalam membuka pembelajaran					
1.	Guru tepat waktu masuk dalam pembelajaran dan mengatur suasana kelas				✓
2.	Guru mengucapkan salam kepada peserta didik dan mengajak peserta didik berdoa				✓
3.	Guru melakukan presensi kepada peserta didik			✓	
4.	Guru memberikan motivasi kepada peserta didik				✓
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
B. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi					
1.	Guru mampu menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	

2.	Guru mampu menjelaskan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Guru mampu memberikan contoh yang konkret dalam kehidupan			✓	
4..	Guru mampu memberi penekanan pada materi yang pokok				✓
C. Keterampilan guru dalam memberikan pertanyaan kepada peserta didik					
1.	Guru memberikan pertanyaan dengan Bahasa yang mudah dipahami			✓	
2.	Guru mampu memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan				✓
3.	Guru mampu memberikan pertanyaan secara adil kepada peserta didik			✓	
D. Keterampilan guru dalam menutup pembelajaran					
1.	Guru mampu menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan pembelajaran				✓
2.	Guru menutup pembelajaran dengan memberikan pengayaan kepada peserta didik			✓	
3.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa				✓

LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN

Nama Mahasiswa : Nur Aisyah Asai
 Nomor Induk Mahasiswa : 2102010052
 Nama Sekolah : SDN 6 Lasusuga

Petunjuk!

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapatmu dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pendapatmu.
3. Amatilah kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas yang anda kunjungi. Pusatkan perhatian pada perilaku guru dan siswa di dalam kelas.

Keterangan:

- 1: Kurang
 2: Cukup
 3: Baik
 4; Sangat baik

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
A.	Kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran				
1.	Peserta didik datang tepat waktu			✓	
2.	Peserta didik menjawab salam dan berdoa sebelum pembelajaran				✓
3.	Peserta didik menjawab presensi dari guru			✓	
B.	Kemampuan peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran				

1.	Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan guru			✓	
2.	Peserta didik mampu bertanya kepada guru terkait materi yang tidak dipahami		✓		
3.	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru		✓		
4.	Peserta didik aktif dan terlibat secara penuh dalam pembelajaran			✓	
C.	Kemampuan peserta didik dalam akhir pembelajaran				
1.	Peserta didik mendengar kesimpulan yang diberikan guru			✓	
2.	Peserta didik berdoa sebelum pulang				✓
3.	Peserta didik memperhatikan pengayaan yang diberikan guru			✓	

Lampiran 6 Daftar Hadir Peserta Didik

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin	Kehadiran					
			Siklus I			Siklus II		
			P1	P2	P3	P1	P2	P3
1	Afiqa Azzahra	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Arshyla	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Alni Wahdian	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Albisar Agham Awaln	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Asrul	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Faizam Zaki	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Muh. Raflianza	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Muh. Fiqi Algifari	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Muh. Ayas	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Muh Giral	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Raida	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Arumi	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Anisa Azzahra	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Afisa Azzahra	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Andi Wahyuni	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Adifa Talita Inayah	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	Muh. Nabil	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	Muh. Rasiq Hanan	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓

19	Muh. Gibran	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Muh. Alfatar	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Shofia Rohadatul Aisy	P	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	Salsa	P	-	✓	✓	✓	✓	✓
23	Muh. Haerul raja	L	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan:

Siklus I : Tidak Hadir : P1 : 1 orang

P2 : 2 orang

P3 : -

Siklus II : Tidak Hadir : P1 : 2 orang

P2 : 1 orang

P3 : -

Lampiran 7 Barcode Hasil Test Belajar Peserta Didik Siklus I dan II



Lampiran 8 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id https://ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : B- 0066 /In.19/FTIK/HM.01/01/2025 Palopo, 22 Januari 2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Kolaka Utara
di Lasusua

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Nur Aisyah Asai
NIM : 2102010052
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VII (Tujuh)
Tahun Akademik : 2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase A pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 198705162000031002



PEMERINTAH KABUPATEN KOLAKA UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Kompleks Perkantoran Pemerintah Daerah Kolaka Utara, Lasusua 93912
Telp (0405) 2330133, <http://perizinan.kolutkab.go.id> , Email: dpmpstsp.kolut@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7.2/019.b/SKP/DPMPSTSP/III/2025

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Surat Keterangan Penelitian, maka yang bertandatangan di bawah ini Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kolaka Utara memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

Nama : Nur Aisyah Asai
NIM : 2102010052
Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 6 Lasusua
Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik melalui Penerapan Pembelajaran Fun Learning Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE)
Bidang penelitian : Pendidikan
Status Penelitian : -
Penanggung jawab/koordinator : Dr. Bustanul Imam RN, MA
Lokasi Penelitian : SDN 6 Lasusua
Tanggal dan/atau lama penelitian : Mulai dari 11 Maret 2025 sampai 11 April 2025
No. Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik : 400.14.5.4/19/2025

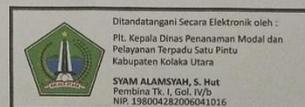
Dengan ketentuan pemegang Surat Keterangan Penelitian :

1. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
2. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan menghindahkan adat istiadat setempat.
3. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak menaati ketentuan tersebut di atas.
4. Surat Keterangan Penelitian ini berlaku paling lama 1 (satu) tahun sejak tanggal diterbitkan.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Lasusua
Pada tanggal : 11 Maret 2025

a.n BUPATI KOLAKA UTARA



Tembusan:

1. Bupati Kolaka Utara
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Kolaka Utara.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara.
UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 : "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah".

Lampiran 9 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KOLAKA UTARA
SEKOLAH DASAR NEGERI 6 LASUSUA
Alamat : Jalan Produksi Desa Puncak Monapa Kec. Lasusua (93911)
Email : sdn1totallang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor: 425.3/062/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mansur, S.Pd.
NIP : 197902032006041005
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 6 Lasusua

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nur Aisyah Asai
NIM : 2102010052
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **Penerapan Model Pembelajaran *Fun Learning* Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Fase A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SDN 6 Lasusua**

Lokasi Penelitian : SDN 6 Lasusua
Lamanya Penelitian : ± 1 bulan

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SDN 6 Lasusua sehubungan dengan penyusunan skripsi **Penerapan Model Pembelajaran *Fun Learning* Terintegrasi Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Fase A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SDN 6 Lasusua**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Puncak Monapa, 19 Maret 2025
Kepala Sekolah SDN 6 Lasusua



Lampiran 10 Dokumentasi

FOTO SDN 6 LASUSUA



**PENYERAHAN SURAT IZIN PENELITIAN &
WAWANCARA KEPALA SEKOLAH**



WAWANCARA GURU MAPEL PAI & BUDI PEKERTI



FOTO BERSAMA KEPALA SEKOLAH DAN GURU MAPEL PAI



OBSERVASI KEGIATAN PEMBELAJARAN



PROSES PEMBELAJARAN SIKLUS I & SIKLUS II

Pemberian Materi



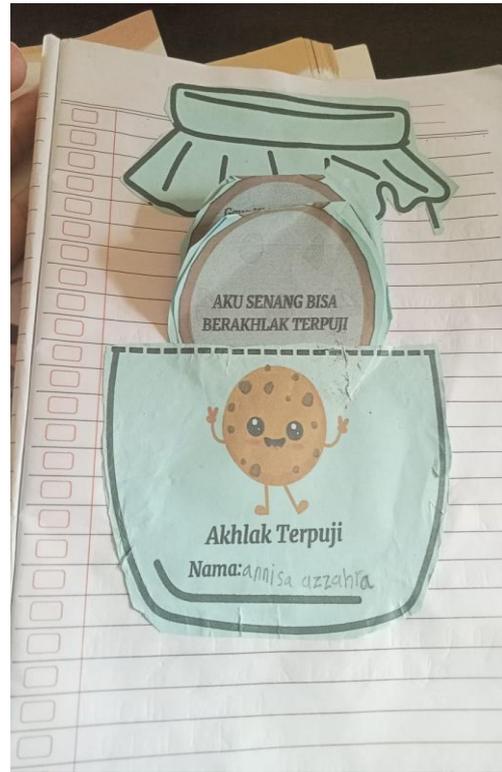
Penerapan Model dan Media Pembelajaran





Hasil Penerapan dari Media “Toples Cookies Akhlak Terpuji”





Ice Breaking Sebelum dan Pada Saat Belajar





Penerapan Model "Menggambar"



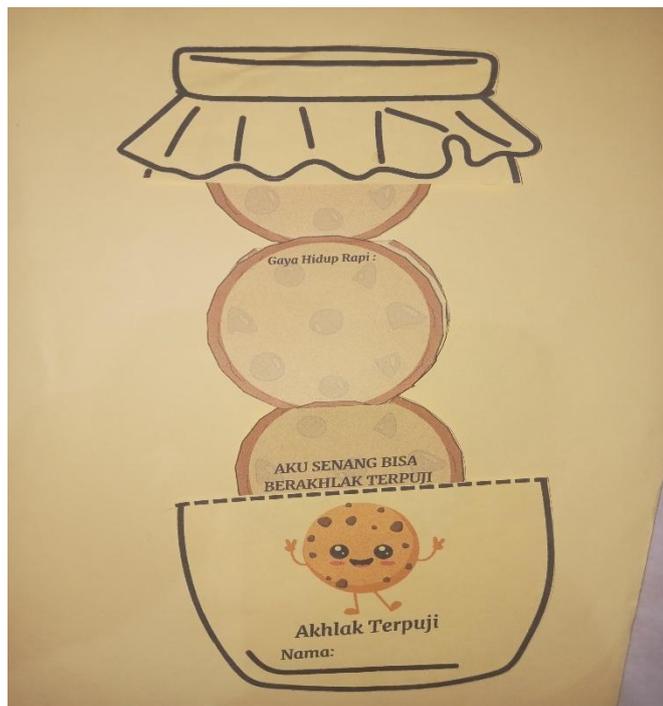
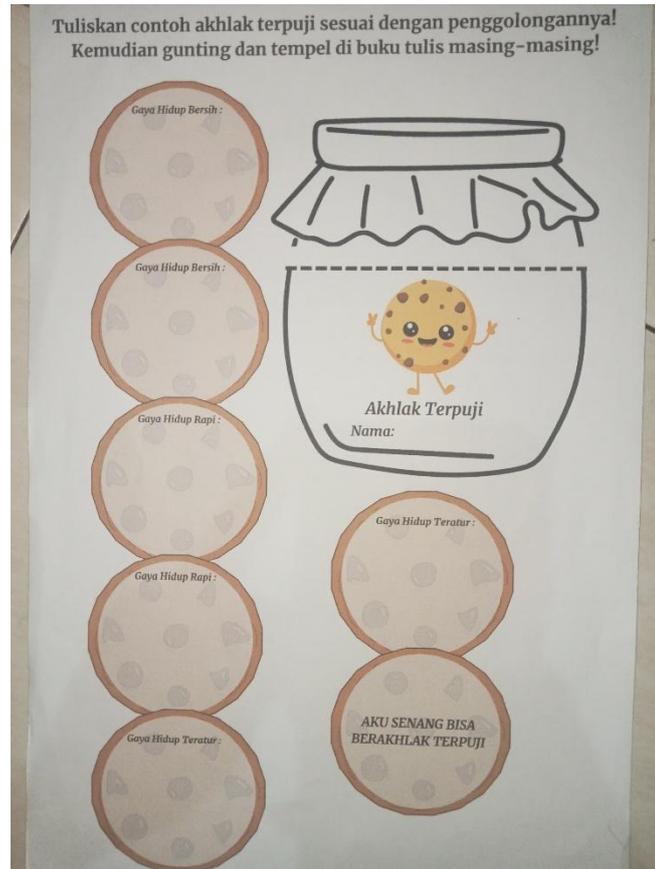
Test Siklus I



Test Siklus II



Lampiran 12 Media Pembelajaran



RIWAYAT HIDUP



Nur Aisyah Asai, lahir di Totallang pada tanggal 01 Januari 2003. Penulis dibesarkan di Desa Puncak Monapa, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara. Penulis merupakan anak keempat dari empat bersaudara, buah hati dari pasangan Alm.Bapak Syuherman Asai dan Ibu Hidayanah. Penulis mengawali pendidikan formal di TK Mawar Desa Puncak Monapa pada tahun 2007 hingga 2009. Selanjutnya, menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 1 Totallang dari tahun 2009 hingga 2015. Pendidikan menengah pertama dilanjutkan di MTs Baitul Maqdis Totallang pada tahun 2015 hingga 2018, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di MA Baitul Maqdis Totallang dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Selama menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, penulis aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan yakni Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) Pendidikan Agama Islam sebagai Anggota Bidang Keilmuan dan Keislaman pada tahun 2023 dan pada tahun 2024 masih aktif dalam HMPS-PAI tetapi berganti bidang yaitu Bidang P3. Selain itu juga, penulis aktif dalam organisasi ekstra kampus yaitu Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) sebagai ketua 3 Keagamaan PK PMII IAIN Palopo pada tahun 2023-2024 dan masih aktif sampai sekarang dan berlanjut di PC PMII Kota Palopo sebagai Koordinator Biro Advokasi PC KOPRI Kota Palopo pada tahun 2025-2026.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo. Penulis berharap karya ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan Islam serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Contac Person Penulis: nuraisyahasai3@gmail.com