Jurnal Riset dan Transformasi Pendidikan
E-ISSN: 3163 - 4737
JRTP: (113 - 118)

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 113 - 118
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

PENGARUH METODE FUN LEARNING PADA PEMAHAMAN SISWA TERHADAP SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI SEKOLAH ALAM INDONESIA CIBINONG

Ganjar[1] , Hasan Basri[2] , Lukman Mahdami[3]

[1]Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Tarbiyatun Nisa, Indonesia
[2]Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Tarbiyatun Nisa, Indonesia
[3]Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Tarbiyatun Nisa, Indonesia

[1]ganjar@tarbiyatunnisa.ac.id
[2]hasanbasri@tarbiyatunnisa.ac.id
[3]lukmanmahdami@tarbiyatunnisa.ac.id

Abstract

Education has an important role in understanding and maintaining Islamic culture. This thesis explores the application of the fun learning method as an innovative approach to improving students' understanding of Islamic cultural history. This study involved elementary school students and was conducted at the research site. The research method used is a quantitative method that involves planning, implementation, observation, data, and reflection. Fun learning is integrated into the learning process of Islamic cultural history, using various media and activities that attract students' attention The results of the study showed a significant increase in student participation, active involvement, and understanding of Islamic cultural history concepts. Students showed a positive response to the fun learning approach, which included the use of educational games, visual presentations, and group discussions. The steps taken in this study were random sampling by determining the location of the study, namely Sekolah Alam Indonesia Cibinong. The population in this study were several facilitators (teachers) totaling 27 and the author took 20 teachers. By paying attention to rxy, which is -0.682 with r table data of 0.444 at a significance of 5% and 0.561 at a significance of 1%, which means that there is a moderate or sufficient relationship between variables X and Y. So that the alternative hypothesis (Ha) is approved or accepted. So from the results above, it can be concluded that mastery of the fun learning method affects the understanding of Islamic Cultural History of students at Sekolah Alam Indonesia Cibinong which has increased.

Key Word : *Fun Learning, History, Culture*

Karya ini adalah artikel akses terbuka dan dilisensikan di bawah Lisensi Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci untuk memahami sejarah dan perkembangan budaya suatu masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan adalah Sejarah Kebudayaan Islam, yang menggambarkan perjalanan dan warisan peradaban Islam. Meskipun demikian, pendekatan pembelajaran konvensional seringkali terasa membosankan bagi siswa dan kurang efektif dalam memotivasi mereka untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan metode Fun learning dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah Dasar (SD). Metode Fun learning menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan untuk mengajarkan materi pelajaran,

dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan observasi kelas, wawancara dengan guru, dan kuesioner kepada siswa sebagai alat pengumpulan data. Pemerintah secara langsung juga mendukung lembaga pendidikan untuk menerapkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini dapat dilihat dengan dikeluarkannya permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, dan dengan munculnya berbagai perubahan yang sangat cepat dalam kehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat, maka disusunlah kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam secara Nasional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Fun learning dalam pembelajaran Sejarah Islam telah memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, dan mereka mampu mengingat informasi sejarah dengan lebih baik. Selain itu, metode ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep sejarah Islam, dan membantu mereka menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Tuntunan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah, kita tidak bisa lagi mempertahankan paradikma lama tersebut. Untuk menjadi seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahliannya sebagai guru di depan kelas. Komponen yang harus dikuasai adalah menggunakan bemacam-macam strategi pembelajaran yang bervariasi tentunya harus sesuai dengan materi atau konsep yang akan diajarkan yang dapat menarik minat serta berpengaruh terhadap cara belajar siswa, yang mana setiap siswa mempunyai cara belajar yang berbeda-beda dengan siswa lainnya. Untuk itu dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Alam Indonesia Cibinong diperlukan satu upaya yang lebih serius dari guru diantaranya dengan menerapkan strategi pembelajaran yang berpihak kepada siswa. Berpihak kepada siswa sebagai mana yang dimaksud adalah pembelaran yang mampu meningkatkan, dan menumbuhkan kembangkan cara belajar siswa sehingga keaktifan siswa dapat ditumbuhkan.

Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa metode Fun learning dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah Dasar(SD). Oleh karena itu, disarankan agar pendidik dan guru mempertimbangkan 3 penggunaan metode ini dalam merancang pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode Fun learning dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di berbagai tingkat pendidikan. Peran guru sebagai perangkat transmisi keilmuan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Oleh karena itu, seseorang guru harus melakukan beberapa pergeseran paradigma dalam pembelajaran yaitu perubahan yang terkait dengan proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat direalisasikan dengan penerapan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Dalam aktifitas belajar mengajar di kelas, peran seorang guru tidak dapat diganti oleh perangkat elektronika semoderen apapun. Hal inin disebabkan karena dalam proses belajar mengajar yang diharapkan tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran. Aspek profesionalisme seorang guru yang di tuntut untuk mengembangkan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan memilih srategi yang tepat dan sesuai dengan keadaan psikologi peserta didiknya (rentang usia 6-12), khususnya dalam mata pelajaran Agama Islam. Metode fun learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan penggunaan elemen-elemen yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi siswa, dan meningkatkan pemahaman serta retensi informasi. Berikut beberapa karakteristik utama dari metode fun learning.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses belajar mengajar di sekolah telah muncul dan berkembang sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai

Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 113 - 118
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

personal yang menduduki posisi 7 strategis dalam rangka pengembangan sumber daya manusia dituntut untuk terus mengikuti perkembangannya konsep-konsep baru dalam dunia pengajaran tersebut. Kenyataan yang terjadi sekarang ini, meskipun banyak guru yang berkualitas tetapi peserta didik juga yang masih kesulitan dalam penerimaan materi. Hal ini dapat terlihat dari kurangnya minat belajar siswa sehingga hasil prestasi belajarnya masih jauh dari batas yang telah di harapkan. Ada beberapa kendala yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik dapat turun, diantaranya adalah rasa bosan saat pelajaran itu berlangsung. Rasa bosan tersebut di sebabkan oleh strategi pembelajaran guru yang sangat monoton dalam menyampaiakan pelajaran, sehingga siswa merasa malas mendengarkan penyampaian materi, serta pelajaran yang diterima kurang dapat di pahami oleh siswa.

2. METODOLOGI

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kuantitatif. Disebut kuantitatif karena data yang terkumpul dalam penelitian ini dapat di analisis dengan menggunakan analisis statistik dan data tersebut berupa data-data numerical (angka). Apabila di kaitkan dengan penelitian ini maka penulis mendeskripsikan Pengaruh Metode Fun learning pada pemahaman siswa terhadap Sejarah Kebudayaan Islam berdasarkan indikator masing-masing variabel, selanjutnya mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif kemudian di analisis menggunakan data statistik. Metode penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang dimulai dari perancangan penelitian hingga perumusan, dan spesifikasinya dilakukan secara sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas.

2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian yang berjudul " Pengaruh metode fun learning pada pemahaman siswa terhadap sejarah kebudayaan islam" mengambil lokasi di Kabupaten Bogor tepatnya di Sekolah Alam Indonesia (SAI) Cibinong. Penulis mengambil lokasi disekolah ini karena selain tempatnya sangat strategis, penulis juga mengetahui sejauh mana penggunaan metode pembelajaran disekolah ini.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Data yang ingin dikumpulkan oleh peneliti pada penelitian ini adalah : a. Data tentang kuesioner wawasan fun learning dan Sejarah Islam. b. Data tentang Sekolah Alam Indonesia Cibinong dengan cara wawancara Berdasarkan tulisan diatas, maka penulis mengumpulkan data yang diinginkan melalui beberapa metode, Yaitu : a. Angket Angket merupakan alat pengumpul data yang biasa digunakan dalam teknik komunikasi tak langsung. Artinya, responden secara tidak langsung dihubungi melalui daftar pertanyaan tertulis yang dikirim dengan media tertentu. Tujuan penyebaran angket adalah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah. b. Tes Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan,bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Lembar instrumen berupa tes ini berisi soal - soal tes yang terdiri atas butir-butir soal. Setiap butir soal mewakili satu jenis variabel yang diukur. c. Observasi Observasi dalam sebuah penelitian diartikan sebagai pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan melibatkan seluruh indra untuk mendapatkan data. Jadi observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau kalau perlu dengan pengecapan. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa pedoman pengamatan, tes, kuesioner, rekaman gambar, dan rekaman suara. d. Dokumentasi Dokumentasi dikembangkan untuk penelitian dengan menggunakan pendekatan analisis isi. Selain itu digunakan juga dalam penelitian untuk mencari bukti-bukti sejarah, landasan hukum, dan peraturan-peraturan yang pernah berlaku. Subjek penelitiannya dapat berupa buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, bahkan benda benda bersejarah seperti prasasti dan artefak.

Jurnal Riset dan Transformasi Pendidikan
E-ISSN: 3163 - 4737
JRTP: (113 - 118)
Vol. 1 , No. 2 , Juni 2026 , Halaman . 113 - 118
https://jurnal.bicara.web.id/index.php/jrtp
DOI: https://doi.org/XXX

3. DISKUSI

Bab ini membahas dan menganalisis hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan untuk belajar budaya islam (ski) di sekolah -sekolah alam indonesia. Diskusi ini berfokus pada hubungan antara metode yang digunakan dan pemahaman siswa dalam hal kognitif, emosional dan psikomotorik. Rincian bab ini menggabungkan temuan penelitian dengan tantangan yang dihadapi teori pembelajaran, pendekatan kurikulum independen, dan implementasi. Hasil penelitian yang diperoleh melalui pengamatan, wawancara dan dokumen. Metode fun learning diterapkan di Sekolah Alam Indonesia Cibinong sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman. Dalam konteks mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, metode ini dilakukan melalui berbagai kegiatan interaktif, seperti permainan peran, simulasi sejarah, kuis kelompok, kegiatan lapangan, serta proyek kreatif berbasis tokoh dan peristiwa sejarah Islam. Data observasi menunjukkan bahwa guru secara sadar merancang pembelajaran SKI yang menyenangkan dan bermakna. Misalnya, kisah hijrah Nabi Muhammad SAW tidak hanya disampaikan secara naratif, tetapi direkonstruksi dalam bentuk proyek peta interaktif dan simulasi perjalanan. Hal ini membuat siswa tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga merasakan pengalaman emosional dan nilai moral di dalamnya

4. HASIL

Berdasarkan hasil angket penelitian yang penulis lakukan, diperoleh data mengenai penguasaan metode fun learning dan pemahaman sejarah Islam guru-guru di Sekolah alam Indonesia Cibinong. mayoritas sampel menambah wawasan sejarah Islam dengan membaca buku (95%), hal ini dapat dilihat dari kegiatan diluar KBM yang menunjang wawasan Sejarah islam guru-guru. Dan ada (5%) tidak setuju dengan membaca buku untuk menambah wawasan Sejarah Islam. Sedangkan mayoritas sampel menonton video islami untuk menambah wawasan sejarah Islam (95%), hal ini dapat dilihat dari kegiatan diluar KBM yang menunjang wawasan Sejarah islam guru-guru dengan menonton video . Dan ada (5%) tidak setuju dengan menonton video menambah wawasan Sejarah Islam. Kemudian mayoritas sampel membaca sejarah Islam dariArtikel dan media sosial (70%), hal ini dapat dilihat dari kegiatan diluar KBM yang menunjang wawasan Sejarah islam guru-guru. Dan ada (30%) tidak setuju dengan membaca Sejarah Islam dari Artikel dan media sosial.

Untuk membuktikan ada tidaknya atau benar tidaknya hipotesis yang penulis ajukan maka akan penulis buktikan dengan mencari nilai koefisien korelasi antara variabel Metode Fun Learning (yang disebut variabel x) dengan Pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam (yang disebut variabel y) dengan menggunakan rumus product moment. nilai r adalah – 0,682 dan bernilai positif, maka kedua variabel yaitu variabel x dan variabel y terdapat korelasi yang sejalan dan searah. Kemudian untuk menguji signifikasi koefisien korelasi (r) harus dikorelasikan dengan tabel nilai-nilai kritis koefisien product moment. Untuk hal tersebut perlu lebih dahulu mencari derajat bebasnya. Dengan diperoleh db maka dapat dicari besarnya “r” yang tercantum dalam tabel nilai “r” product moment baik dalam taraf signifikan 5% maupun 1%. Jika rhitung sama dengan lebih besar dari pada rtabel maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel x dan variabel y dan sebaliknya jika rhitung lebih kecil dari rtabel maka tidak terdapat pengaruh signifikan atara variabel x dan variabel y. Dengan memperhatikan besar rhitung yaitu 0,44 dengan rtabel 0,444 signifikan 5% dan 0,561 untuk signifikan 1% yang berarti rhitung >< rtabel nilai rhitung sama dengan rtabel. Dengan demikian antara variabel x dan y terdapat hubungan yang sedang atau cukup. Sehingga hipotesis alternatif (Ha) disetujui atau diterima yang berarti memang benar diantara variabel x dan variabel y terdapat korelasi positif. Dari hasil yang didapat baik melalui wawancara maupun quesioner yang disebarkan kepada siswa terungkap bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penguasaan metode fun learning terhadap pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam, berarti pengaruh metode fun learning dapat meningkatkan pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Alam Indonesia Cibinon.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Alam Indonesia Cibinong tentang Pengaruh Metode Fun Learning pada pemahama siswa terhadap Sejarah Kebudayaan Islam dapat disimpulkan sebagai berikut :

5.1. Setelah melakukan penelitian penulis dapat menyimpulkan bahwa pengaruh metode fun learning di Sekolah Alam Indonesia Cibinong terlihat meningkat karena penguasaan guru terhadap metode fun learning.

5.2. Penggunaan metode fun learning terhadap Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Alam Indonesia Cibinong pun berdampak baik kepada siswa karena guru menerapkan metode fun learning saat pembelajaran seperti role play dan simulasi sejarah sehingga siswa lebih cepat memahami pembelajaran tersebut.

5.3. Dari hasil penelitian dapat dilihat adanya hubungan signifikan antara Metode fun learning dengan pemahaman Sejarah Kebudayaan Islam. Penguasaan metode fun learning terhadap siswa pun meningkat dari 65% menjadi 80% dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif. Sebagai seorang pengajar kita diwajibkan untuk mengajar siswa dengan cara yang bervariatif, oleh karenanya perlu persiapan yang di lakukan oleh guru sebelum mengajar, seperti menambah wawasan dengan membaca buku, membaca dari artikel (sosial media) dan lain sebagainya, dengan catatan melihat sumber yang jelas.

Penulis sadar bahwa selama proses penelitian pasti banyak kendala dan hambatan. Hal tersebut bukan karena faktor kesengajaan. Namun terjadi karena keterbatasan waktu, tenaga, dan finansial. Hal ini terlihat dalam populasi misalnya, yaitu hanya sebagian guru yang diambil sebagai sampelnya. Oleh karena itu apabila penelitian ini dilakukan dengan populasi yang lebih banyak dan beragam mungkin hasil yang diperoleh akan berbeda. Tetapi setidaknya dari hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penelitian-penelitian berikutnya.

REFERENSI

Departemen Agama, "*Standar kompetensi Madrasah Tsanawiyah*", Jakarta, DEPAG, 2004.

Marwati Djoened Poesponegoro dan Nugroho Notosusanto (Ed.), "*Sejarah Nasional Indonesia II*", Jakarta: Balai Pustaka,1984.

Flavianus Darman, "*Undang-undang sistem Pendidikan Nasional.visit media ciganjur*".Jakarta Selatan, 2007.

Bobby Deporter & Mike Hernacki, "*Quantum Learning*", New York: Dell Publishing, 1992.

Stuart Brown, "*The Playful classroom*". Josseybass, 2014.

William H. Frederick dan Soeri Soeroto (ed), "*Pemahaman Sejarah Indonesia, Sebelum dan Sesudah Revolusi*", Jakarta: LP3ES, 1982.

Hanafi, "*Pembelajaran sejarah kebudayaan islam*", Jakarta Direktorat Jendral pendidikan Islam kementrian Agama, 2012.

Departemen Agama RI, Peraturan mentri Agama RI no 2 Tahun 2018

Mahfan, "*kisah 25 Nabi dan Rasul*". Sandro Jaya Jakarta, 2005.

Ahmad Mansur Suryanegara, "*Menemukan Sejarah Wacana Pergerakan Islam di Indonesia*", Mizan, Bandung, 1995.

Efffendi Zarkasi, "*Unsur-Unsur Islam dalam Pewayangan*", Al-Ma'arif, Bandung1983.

Tamar Djaya, "*Pusaka Indonesia-Riwayat Hidup Orang-Orang Besar Tanah Air, Bulan Bintang*", Jakarta, 1965.

Hamka, "*Sejarah Umat Islam IV*", Bulan Bintang, Jakarta, 1981.
Umar Hasyim, "*Sunan Giri*", Menara, Kudus, 1979.
Thomas W Arnold, "*Sejarah Dakwah Islam, terj. The Preacing Of Islam*", Penerbit Wijaya, Jakarta, 1981.
Ridin Sofwan, "*Islamisasi Di Jawa Penyebaran Islam di Jawa Menurut Penuturan Babad*", Pustaka Pelajar, 2004.
Abdullah bin Nuh, "*Sejarah Islam di Jawa Barat Hingga Zaman Keemasan Banten*", Majelis Ta'lim al-Ihya, Ciamis, Bogor, 1978.
Muhammad Syamsu AS, "*Ulama Pembawa Islam di Indonesia dan Sekitarnya*", PT. Lentera Basritama, Jakarta, 1999.
Sandu Siyoto & M.Ali Sodik, "*Dasar Metodologi penelitian*", Literasi media publishing, 2015.