

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DENGAN PENDEKATAN *FUN LEARNING* PADA ANAK USIA DINI DI
TPQ MASJID JAMI' BABUSSALAM KOTA BENGKULU
SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam**



Oleh :

ISNANI KALINDA

NIM :1611210218

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TAHUN AJARAN 2020/2021**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fattah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Isnani Kalinda

NIM : 1611210218

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Skripsi yang berjudul: **Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di TPQ Masjid Jami'

Babussalam Kota Bengkulu. Ini sudah diperbaiki sesuai dengan saran

pembimbing, maka oleh karena itu Skripsi ini bisa dilanjutkan ke Ujian Munaqasyah.

Pembimbing I

Bengkulu, Juli 2020

Pembimbing II

Dr.KH.Zulkarnain Dali, M.Pd.I

Dedi Efrizal, M.Pd

NIP. 196201011994031005

NIDN. 2013129001



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fattah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan berjudul: **Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di TPQ Masjid Jami'**

Babussalam Kota Bengkulu Yang disusun oleh: **Isnani Kalinda NIM:**

1611210218 telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jum'at 03 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam

Ketua

Dra. Khermarinah, M.Pd.I

NIP. 196312231993032002

Sekretaris

M. Taufiqurrahman, M.Pd

NIP. 1994011520180110003

Penguji I

Dr. Ahmad Suradi, M.Ag

NIP. 197601192007011018

Penguji II

Ellyana, S.Ag., M.Pd.I

NIP. 196008121994032001

Bengkulu, Juli 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Syaedi, M.Ag., M.Pd

NIP. 19690308199631005

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Isnani Kalinda

Nim : 1611210218

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila kemudian hari diketahui skripsi ini adalah hasil plagiat maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2020

Yang Menyatakan



Isnani Kalinda

Nim. 1611210218

PERSEMBAHAN

Rasa syukur dan bahagia akhirnya saya dapat menyelesaikan salah satu impianku. Dengan rasa kasih dan sayang yang tulus, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku ayah Ansori,S.Pd.I dan ibu Dawiyah,S.Pd yang telah membesarkan, mendidik dan mendoakanku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Kakakku Rati Dian Kesuma,S.Tr.Keb dan kakak iparku Santoso,SE.MM yang selalu menjadi motivasiku untuk mencapai sebuah kesuksesan.
3. Seluruh Keluargaku yang ku sayangi.
4. Almamater IAIN Bengkulu.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

Artinya:

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (6), Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (7), dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap (8).

(Q.S Al-Insyirah: 94 ayat 6-8).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini di TPQ Majis Jami’ Babussalam Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sirajuddin. M.,M.Ag.,MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris.
3. Bapak Adi Saputra, S.Sos.I, M.Pd.I selaku ketua prodi Pendidikan Agama Islam yang selalu mendorong keberhasilan penulis.
4. Bapak Dr.KH.Zulkarnain Dali, M.Pd.I, selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan masukan yang berarti bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak Dedi Efriza, M.Pd., selaku Pembimbing II yang senantiasa membimbing dan mengarahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Kepala TPQ (Emi Liyanti, M.Pd.) beserta ustzah-ustzah dan staff TPQ Masjid Jami’ Babussalam Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Juni 2020

Penulis

Isnani Kalinda
Nim. 1611210218

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
NOTA PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN	
PERSEMBAHAN.....	ii
MOTTO	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Definisi Kata Kunci	11

BAB II: LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	13
1. Pendidikan Agama Islam	13
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)	13
b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI)	15
c. Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)	15
2. Anak Usia Dini	17

a. Pengertian Anak Usia Dini	17
b. Karakteristik dan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	18
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Anak Usia Dini ...	27
4. Konsep Pembelajaran <i>Fun Learning</i>	31
B. Kajian Penelitian Terdahulu	39
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis	42

BAB III: METODOLOGI PENNELITIAN

A. Jenis Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Instrument Pengumpulan Data	49
F. Teknik Validitas dan Reliabilitas Data.....	57
G. Teknik Analisis Data	59

BAB IV : PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian.....	64
1. Profil TPQ Majid Jami' Babussalam Kota Bengkulu.....	64
2. Guru	64
3. Siswa	65
4. tujuan	66
B. Penyajian Data Hasil Penelitian	66
1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	66
a. Uji validitas data	66
b. Uji Reliabilitas Data.....	69
2. Deskripsi variabel penelitian	70
a. Uji Normalitas.....	70
b. Uji Homogenitas	72
c. Uji Hipotesis	73

d. Deskripsi Data Kelas Eskperimen dan Kontrol	75
C. Pembahasan hasil Penelitian.....	76

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAK

Isnani Kalinda, Juni, 2020, Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini Di TPQ Masjid Jami' Kota Bengkulu. Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu, Pembimbing: 1. Dr.KH.Zulkarnain Dali, M.Pd.I, 2. Dedi Efrizal, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang sering merasa bosan dan sulit memahami materi yang dipelajari terutama pada masa anak usia dini yang lebih asyik pada dunianya sendiri dan guru yang masih menerapkan pembelajaran konvensional serta pembelajaran yang kurang variatif dan membosankan. Tujuan peneliti ini adalah untuk membuktikan adanya pengaruh pembelajaran pendidikan agama islam pada pendekatan *fun learning* pada anak usia dini. Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen menggunakan metode penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah yang berjumlah 40 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, dokumentasi, angket dan tes. Penulis melakukan pengelolaan data dengan menggunakan *Mann-Whitney U-test*, maka dapatlah hasil penelitian bahwa diketahui rata-rata skor kelas eksperimen meningkat secara drastis lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan selisih nilai rata-rata sebesar 17,65, dan diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat hasil pembelajaran pendidikan agama islam di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu.

Kata Kunci : *Fun Learning*, Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Al-Qur'an dan Hadis untuk Anak Usia 5-6 tahun.....	29
Tabel 3.1 Desain Nonequivalent Control Group Design.....	45
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Fun Learning	51
Tabel 3.3 Kisi-Kisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Wudhu.....	52
Tabel 3.4 Tingkat Kesukaran Soal	55
Tabel 3.5 Daya Pembeda.....	56
Tabel 4. 1 Daftar Guru dan Staf TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu	65
Tabel 4.2 Daftar Jumlah Santri TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu	65
Tabel 4.3 Tujuan TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu	66
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Angket.....	66
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Soal	68
Tabel 4.6 Hasil Reabilitas Angket	69
Tabel 4.7 Hasil Reabilitas Soal	70
Tabel 4.8 Uji Normalitas Data Pretest Kontrol Dan posttest Eksperimen.....	71
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Varians	72
Tabel 4.10 Mann-Whitney U-test	73
Tabel 4.11 Hasil Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 4.1 Histogram Uji Normalitas Hasil Nilai Siswa	72

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing
2. Kartu Bimbingan
3. Surat Ganti Judul
4. SK Kompre
5. SK Penelitian
6. Surat Sudah Penelitian
7. Kurikulum TPQ
8. RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol
9. Angket dan Soal
10. Kunci Jawaban
11. Hasil Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol
12. Uji Validitas Angket dan Soal
13. Hasil Nilai Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol
14. Taraf Indeks Kesukaran Soal
15. Uji Reliabilitas Angket dan soal SPSS
16. Uji Normalitas SPSS
17. Uji Statistik Deskriptif SPSS
18. Uji Homogenitas SPSS
19. Uji Hipotesis SPSS
20. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah titipan yang diberikan Allah kepada orang tua. Anak berhak memperoleh pendidikan sejak usia dini baik itu di rumah, di sekolah, ataupun di lingkungan masyarakatnya sebagaimana orang dewasa. Indonesia telah mengatur kewajiban memberikan pendidikan untuk anak dalam Undang-undang No.23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang Perlindungan Anak.

Anak usia dini pun merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.¹

Anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, yakni memiliki potensi dasar beragama, dan tidak mengetahui apapun. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat Ar-Rum ayat 30:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۚ ذَٰلِكَ
الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya“ :Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut

¹M. Fadlillah, dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana, 2014) Cet. I h. 21

*fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui". (QS. Ar-Rum: 30)*²

Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa fitrah merupakan potensi dasar beragama yang dibawa anak sejak mereka lahir, namun potensi tersebut masih perlu dikembangkan menurut tahap masanya sesuai dengan norma agama dan norma susila.³ Sebagaimana yang tertera dalam Hadis Nabi Muhammad Saw.:

مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ، كَمَا تُنْتَجُ الْبَهِيمَةُ
بِهَيْمَةٍ جَمْعَاءَ هَلْ تُحْسِنُونَ فِيهَا مِنْ جَذْعَاءِ؟

Dari Abu Hurairah ra. berkata bahwa Rasulullah Saw. bersabda, *"Setiap anak yang dilahirkan adalah dalam keadaan fitrah. Maka kedua orang tuanya yang menjadikan mereka Yahudi, Nasrani, atau Majusi..."* (HR. Bukhari dan Muslim).

Hadis Nabi Muhammad SAW. di atas menekankan bahwa fitrah yang dibawa anak sejak lahir sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dan fitrah adalah potensi dasar yang harus dikembangkan, maka kita perlu melakukan usaha berupa pendidikan.⁴

Di Indonesia, pendidikan agama merupakan salah satu jenis pendidikan yang wajib dimuat di setiap jenjang pendidikan. Pernyataan tersebut ditegaskan oleh Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 Pasal 37 ayat 1 dan 2 yaitu:

²Al-Qur'an dan Terjemahannya. 2014. Jakarta: Kementerian Agama RI.

³Eti Nurhayati, "Penanaman Nilai-nilai Keislaman Bagi Anak Usia Dini: Studi Kasus di RA Al-Ishlah Bobos-Cirebon," Skripsi pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, 2015, h.12.

⁴Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), h. 23

- (1) Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: a. Pendidikan agama; b. Pendidikan kewarganegaraan; c. Bahasa; d. Matematika; e. Ilmu pengetahuan alam; f. Ilmu pengetahuan sosial; g. Seni dan budaya; h. Pendidikan jasmani dan olahraga; i. Keterampilan/kejuruan; dan j. Muatan lokal. (2) Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat: a. Pendidikan agama; b. Pendidikan kewarganegaraan; dan c. Bahasa.⁵

Dari pasal-pasal tersebut dapat diketahui bahwa bidang studi pendidikan agama merupakan komponen dasar dan wajib dalam kurikulum pendidikan nasional⁶.

Pendidikan Agama Islam perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak, karena pada tahapan ini pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi secara menyeluruh, baik dari fisik, kognitif, motorik, emosi, bahasa, dan moral. Sehingga ilmu-ilmu agama akan menjadi bagian dari unsur kepribadiannya.

Di tengah era globalisasi ini, informasi positif dan negatif mudah berkembang dan menyebar dengan cepat. Dengan karakteristiknya yang unik, anak usia dini akan dengan mudah menghafal, meniru dan mengikuti informasi dan perilaku yang mereka temui. Tanpa arahan yang benar dari orang tua, guru, dan lingkungannya, anak akan menyerap dan mengikuti semua informasi yang mereka terima, bahkan informasi negatif sekalipun. Untuk itu anak perlu dibekali dengan ilmu-ilmu agama Islam sejak usia dini agar mereka dapat

⁵Republik Indonesia, *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab X, pasal 37.

⁶Akmal Hawi, *Op.cit.*, h. 25, h.19

membedakan mana baik dan buruk serta menjadi pribadi yang beriman dan berakhlak mulia.

Materi-materi dalam Pendidikan Agama Islam berfungsi sebagai sarana dalam membina kesadaran bagi anak dalam mengenal dirinya sehingga ia dapat mengenal Tuhannya. Wujud dari kesadaran diimplementasikan dalam bentuk beribadah kepada Allah dalam usaha mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat. Pendidikan Agama Islam juga berfungsi untuk mendekatkan jiwa anak dengan hukum-hukum Islam, yakni melalui pembiasaan-pembiasaan yang dapat dipraktekkan anak baik di sekolah maupun dalam keluarga dan kehidupan bermasyarakat.⁷

Saat ini banyak lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan agama Islam untuk anak usia dini, baik lembaga pendidikan formal seperti sekolah maupun non formal seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ/TPA). TPQ saat ini menjadi pilihan banyak orang tua untuk menambah pengetahuan agama anak. Di samping karena biaya yang lebih terjangkau, TPQ juga menawarkan waktu pembelajaran yang fleksibel untuk anak sehingga anak dapat menyesuaikan waktu belajarnya dengan aktivitas yang lain. Namun dari beberapa kelebihan tersebut, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Al-Qur'an TPQ juga masih memiliki kekurangan.

Seorang jurnalis redaksi kompasiana mengatakan dalam artikelnya bahwa salah satu problematika pelaksanaan pembelajaran di TPQ adalah tidak adanya kurikulum pembelajaran. Kurikulum merupakan hal yang penting untuk

⁷Mahdi M. Ali, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Edukasi*, Vol. 1, 2015, h. 195

menciptakan ketepatan dan keteraturan dalam proses pembelajaran.⁸ Dengan kurikulum, pengajar akan mengetahui tujuan pembelajaran, materi, hingga metode dan media yang tepat untuk digunakan. Tanpa penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TPQ akan terasa membosankan dan sulit untuk dipahami anak-anak. Hal tersebut dibuktikan oleh peneliti dengan melakukan wawancara kepada dua orang pengajar dari TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu. Pada tanggal 1 Desember 2019. Dari wawancara tersebut dapat diketahui Pendidikan Al-Qur'an tidak menggunakan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang tidak menarik untuk anak usia dini. Anak diharuskan untuk mendengar guru berceramah, mencatat materi, latihan menulis, dan mengantri untuk mengaji yang kemudian ditutup dengan evaluasi atau hafalan-hafalan. Penggunaan metode yang monoton dan kurangnya media pembelajaran tersebut dapat menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan. Ditambah lagi dengan karakteristik anak usia dini yang masih sulit untuk kondusif dan mudah teralihkan sehingga materi pembelajaran menjadi sulit untuk diterima dengan baik oleh anak. Anak pun menjadi mudah bosan dan kurang bersemangat dalam belajar.

Pendidikan anak usia dini yang baik akan terwujud jika didukung dengan pengelolaan kelas yang baik pula. Dengan kata lain, seorang pendidik

⁸Akbar Pitopang, *Mengurai Problematika TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an)*, diakses dari <https://www.kompasiana.com/akbarisation/55122d58a333115757ba7de3/mengurai-problematika-tpa-taman-pendidikan-alquran>, pada hari Minggu, 2 September 2019 pukul 22.47

diharapkan mampu mengatur pembelajaran di kelas sesuai dengan karakteristik dan keunikan peserta didik. Dalam hal ini, di antara keunikan dan karakteristik anak usia dini ialah suka bermain dan bernyanyi. Seorang anak akan senang mengikuti pembelajaran jika pembelajaran itu mengasyikkan dan tidak membosankan.⁹

Pembelajaran yang menyenangkan juga merupakan salah satu cara yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dryden dan Vos dalam Darmasyah menjelaskan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran di mana interaksi antara guru dan siswa, lingkungan fisik, dan suasana memberikan peluang terciptanya kondisi yang kondusif untuk belajar. Ketiga faktor tersebut dapat memberikan dampak yang berbeda terhadap kesenangan belajar anak. Oleh karena itu, pemilihan strategi merupakan hal yang sangat penting dilakukan guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada anak.¹⁰

Fun Learning dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk pendidikan anak usia dini. Kegiatan belajar-mengajar yang menyenangkan dengan berbagai macam metode dan media pembelajaran dirasa cocok dengan karakter dan dunia anak usia dini yang menyukai kesenangan dan kegembiraan. Dalam pembelajaran *Fun Learning*, “kegembiraan” bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura. Kegembiraan ini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman, dan

⁹M. Fadlillah, dkk. *Op. cit.*, h. 22-23

¹⁰Darmasyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010) Cet. 1, h. 24-25.

nilai yang membahagiakan pada diri si anak. Karena kegiatan belajar-mengajar hanya akan dapat berlangsung penuh gairah dan semangat apabila murid-murid dapat diajak untuk bersungguh-sungguh dalam mempelajari apa yang ingin dipelajari.¹¹

Penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Syamsiar Syahrul dengan judul “Penerapan Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia setelah diterapkannya metode fun learning dapat dilihat pada siklus I dikategorikan sedang dengan nilai rata-rata sebesar 54,55 dan pada siklus II meningkat menjadi kategori sangat tinggi dimana nilai rata-rata sebesar 77,73.

Penelitian yang dilakukan Syamsiar memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu pada hasil perubahan yang akan didapat. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang dipakai. Penelitian yang dilakukan Syamsiar Syahrul menggunakan metode tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua tahap siklus sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif kuasi eksperimen yang menggunakan variable. Penelitian Syamsiar Syahrul memilih populasi dan sampel pada siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), sedangkan penelitian ini memiliki populasi dan sampel siswa jenjang Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

¹¹Leni Layyinah. *“Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach”*. Vol. 4, no 1, . 2017, h. 6.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ilham Sanjaya dengan judul “Pengaruh Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. Ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 0,6277 atau 62,77%.

Penelitian yang dilakukan Ilham Sanjaya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada menerapkan metode *fun learning* pada peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada populasi dan sampel. Penelitian Ilham Sanjaya memilih populasi dan sampel pada siswa jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan penelitian ini memiliki populasi dan sampel siswa jenjang Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan pendekatan *Fun Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak usia dini. Hal inilah yang menjadi alasan pokok peneliti menjadikan **“Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan *Fun Learning* pada Anak Usia Dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu”** sebagai judul penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang disampaikan dalam latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) yang belum memiliki kurikulum yang baik dan relevan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. TPQ belum menggunakan metode dan media pembelajaran yang menyenangkan untuk anak usia dini.
3. Guru-guru TPQ kurang kreatif dalam memberikan stimulus dan menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam untuk anak usia dini.
4. Anak usia dini masih sulit untuk belajar secara kondusif dan mudah bosan.
5. Kurangnya kemampuan guru TPQ untuk mengelola kelas sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

C. Pembatasan Masalah

Agar lingkup masalah dalam penelitian ini tidak terlalu meluas, peneliti perlu membatasi masalah menjadi beberapa poin berikut:

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam penelitian ini adalah yang terkait dengan perencanaan, proses pembelajaran, dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran.
2. Pendekatan *Fun Learning* yang dimaksud adalah penggunaan metode, media, bahan ajar, serta fasilitas pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.
3. Anak usia dini yang dimaksud adalah anak dalam rentang usia tahun 6-8 tahun.

4. Taman Pendidikan Al-Qur'an dalam penelitian ini adalah TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu tahun akademik 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan *Fun Learning* di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu tahun akademik 2019/2020 ?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan *Fun Learning* di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti membagi menjadi dua garis besar, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pemikiran para praktisi Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan kompetensi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode *Fun Learning* untuk anak usia dini.

b. Bagi lembaga pendidikan

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan evaluasi tentang pengembangan Pendidikan Agama Islam di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

c. Bagi para akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama Pendidikan Agama Islam.

G. Definisi Kata Kunci

1) Implementasi

Adalah pelaksanaan / penerapan. Sedangkan pengertian umum adalah suatu tindakan atau pelaksana rencana yang telah disusun secara cermat dan rinci (matang).

2) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Suatu proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci al-qur'an dan al-hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

3) Fun Learning

Fun Learning adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan dalam bahasa Arab adalah *tarbiyah* yang berasal dari tiga kata yaitu *rabba-yarbu* (bertambah, tumbuh dan berkembang), *rabiya- yarbu* (besar), dan *rabba-yarubbu* (memperbaiki, menguasai urusan, menuntun dan memelihara). Dari istilah-istilah tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan mencakup tiga unsur, yaitu menjaga dan memelihara peserta didik, mengembangkan bakat dan potensi peserta didik agar mencapai kebaikan dan kesempurnaan serta melakukan melakukan proses tersebut secara bertahap dan berkelanjutan.¹²

Pendidikan agama Islam (*tarbiyatul Islamiyah*) adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Islam, dibarengi dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.¹³

Omar Muhammad al-Thoumi al-Syaibani dalam Sukring mendefinisikan pendidikan Islam sebagai proses mengubah tingkah laku individu pada kehidupan pribadi, masyarakat, dan alam sekitarnya dengan cara pengajaran

¹²Sukring, *Pendidik dan Peserta Didik dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013) Cet. 1, h. 17

¹³Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016) Cet. 5, h. 195-196

sebagai suatu aktivitas asasi dan sebagai profesi asasi dalam masyarakat. Perubahan tingkah laku ini tidak berhenti pada tingkah laku individu yang menghasilkan kesalahan individu, tapi juga mencakup tingkat masyarakat, sehingga menghasilkan kesalahan sosial.¹⁴

Arifin dalam Fatah menyatakan bahwa pengertian pendidikan agama Islam menurut rumusan Seminar Nasional tentang Pendidikan Islam se- Indonesia tahun 1960 adalah sebagai pengarahan dan bimbingan terhadap pertumbuhan rohani dan jasmani manusia menurut ajaran Islam dengan hikmah mengarahkan, membelajarkan, melatih, mengasuh, dan mengawasi berlakunya semua ajaran Islam.¹⁵

Beberapa definisi tersebut mengerucut pada kesamaan dimana pendidikan Islam adalah usaha atau proses yang dilakukan secara sadar untuk menumbuhkan potensi manusia serta membentuk manusia yang beriman dan bertingkah laku sesuai dengan ajaran Islam.

Pendidikan Islam bukan hanya tentang mengajarkan atau menyalurkan ilmu di dalam kelas. Sebagaimana yang dijelaskan Zakiyah Darajat dalam Fatah bahwa di dalam pendidikan Islam, orang yang dididik tidak hanya diberi pengetahuan tentang ajaran Islam saja, namun juga pembentukan kepribadian berupa pembinaan sikap, mental, dan akhlak. Hal tersebut jauh lebih penting daripada pandai menghafal kata-kata, dalil- dalil, dan hukum-hukum Islam yang tidak diresapi dan tidak dihayati dalam hidup.¹⁶

¹⁴Sukring, *Op.cit.*, h. 17-18

¹⁵A. Fatah Yasin *Dimensi-dimensi Pendidikan Islam*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008) Cet. I h.

¹⁶*Ibid.*, h. 24-25

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI)

Ruang lingkup pengajaran Pendidikan Agama Islam mencakup usaha untuk mewujudkan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara lain sebagai berikut.

- a) Hubungan manusia dengan Allah swt.
- b) Hubungan manusia dengan sesama manusia.
- c) Hubungan manusia dengan dirinya.
- d) Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alamnya.¹⁷

Dari ruang lingkup ajaran Pendidikan Agama Islam tersebut dapat diketahui bahwa ajaran Agama Islam mencakup segala aspek dalam kehidupan manusia baik kepada Tuhannya, kepada sesamanya, maupun kepada makhluk sekitarnya.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Tujuan pendidikan adalah yang hendak dicapai dengan kegiatan atau usaha pendidikan. Zakiah Daradjat dalam Sukring merumuskan tujuan pendidikan Islam adalah kepribadian muslim, yaitu suatu kepribadian yang seluruh aspeknya dijiwai oleh ajaran Islam. Orang yang berkepribadian muslim dalam Al-Qur'an disebut *muttaqin*.

Tujuan pendidikan Islam identik dengan tujuan penciptaan manusia, sebagaimana firman Allah dalam QS. Az-Dzariyat/51: 56 dan Al-Baqarah/2:

30

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

¹⁷ Akmal Hawi, *Op.cit.*, h. 25

Artinya: *"Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku"* (QS. Az-Dzariyat/51: 56).

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلٰٓئِكَةِ اِنِّیْ جَاعِلٌ فِی الْاَرْضِ خَلِیْفَةً ۚ قَالُوْۤا اَتَجْعَلُ فِیْهَا مَنْ یُّفْسِدُ فِیْهَا وَیَسْفِكُ الدِّمَآءَ وَخَنٌ نُّسَبِحُ بِحَمْدِكَ ۚ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ اِنِّیْۤ اَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُوْنَ ﴿ۛ﴾

Artinya: *"Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada para Malaikat: 'Sesungguhnya Aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi'..."* (QS. Al-Baqarah/2: 30).

Ayat tersebut mengajarkan bahwa manusia diciptakan hanya untuk beribadah dalam arti luas, yaitu segala aktivitas untuk mencari ridha Allah, dan manusia berfungsi sebagai khalifah (pengganti) di muka bumi untuk memakmurkan, menjaga, memelihara dan melestarikan alam semesta. Sehingga tujuan pendidikan Islam memiliki makna luas, yaitu pengenalan manusia sebagai hamba Allah, sebagai khalifah, dan manusia sebagai makhluk sosial.¹⁸

Manusia tanpa akhlak akan kehilangan derajat kemanusiaannya, bahkan lebih jelek dari pada binatang. Dengan demikian, tugas dan fungsi pokok pendidikan agama Islam adalah menumbuhkan, menanamkan, dan sekaligus mengubah berbagai dimensi potensial manusia, termasuk juga yang terpenting adalah dimensi moralitasnya sebagaimana yang dicontohkan dan diperintahkan oleh Rasulullah Saw. dalam hadisnya yang artinya, *"Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan keluhuran akhlak"* (HR. Ahmad).

¹⁸Sukring, *Op.cit.*, h. 24-25

Tujuan pendidikan Islam dapat dipecah menjadi tujuan-tujuan berikut:

- a) Membentuk manusia muslim yang dapat melaksanakan ibadah *mahdhah*.
- b) Membentuk manusia muslim yang di samping dapat melaksanakan ibadah *mahdhah* juga dapat melaksanakan ibadah muamalah dalam kedudukannya sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan tertentu.
- c) Membentuk warga negara yang bertanggung jawab kepada masyarakat dan bangsanya serta bertanggung jawab kepada Allah sebagai penciptanya.
- d) Membentuk dan mengembangkan tenaga profesional yang siap dan terampil atau tenaga setengah terampil untuk memungkinkan memasuki teknostruktur masyarakat.
- e) Mengembangkan tenaga ahli di bidang ilmu agama dan ilmu-ilmu islami lainnya.¹⁹

2. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada tahap perkembangan awal masa anak-anak, yaitu yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan yang terjadi pada usia 0-5 tahun. Pada masa ini

¹⁹Baharuddin, *Op.cit.*, h. 196-197

semua potensi anak berkembang dengan cepat, dan hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia²⁰. Sehingga pendidikan pada masa awal anak-anak ini dirasa sangat penting dan sayang untuk dilewatkan.

Sedangkan untuk para pendidik, masa awal anak-anak disebut juga dengan usia prasekolah. Sebutan ini diberikan dengan maksud untuk membedakan antara anak-anak yang berada dalam pendidikan formal dan yang belum. Bagi para ahli psikologi, anak usia dini disebut sebagai usia berkelompok yang dimengerti sebagai masa anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial untuk mempersiapkan diri mereka dalam kehidupan sosial yang lebih tinggi, misalnya pada waktu mereka berada di sekolah formal nantinya.²¹

b. Karakteristik dan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pada fase anak usia dini, perkembangan karakteristik anak kita ketahui memiliki tahap perkembangan. Menurut Ihsana El-Khuluqo perkembangan karakter anak usia dini adalah sebagai berikut: 1) Selalu aktif bergerak, 2) Senang meniru, 3) Suka menentang, 4) Belum bisa membedakan benar dan salah, 5) Banyak bertanya, 6) Memiliki daya ingat yang kuat, 7) Senang dimotivasi, 8) Senang bermain, 9) Senang berlomba, 10) Berpikir imajinatif, 11) Cenderung ingin memperoleh keterampilan-keterampilan, 12)

²⁰Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2012) Cet. I, h. 32.

²¹Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011) Cet 1 h. 7-8

Perkembangan bahasa yang cepat, 13) Cenderung suka merusak dan memperbaiki kembali, dan 14) Perkembangan emosi yang kuat.²²

Perkembangan anak usia dini terbagi menjadi beberapa aspek, yaitu:

1). Perkembangan Fisik dan Motorik

Aspek jasmani atau fisik merupakan aspek yang paling awal berkembang dalam diri manusia. Pertumbuhan dan perkembangan fisik akan menentukan perilaku anak sehari-hari, secara langsung ataupun tidak. Secara langsung pertumbuhan fisik seorang anak akan menentukan keterampilan anak dalam bergerak, dan secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan fungsi fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya dan bagaimana ia memandang orang lain. Ukuran dan bangun tubuh yang diwariskan secara genetik mempengaruhi laju pertumbuhan anak. Anak-anak dengan bangun tubuh yang kekar biasanya akan tumbuh dengan cepat dibandingkan dengan mereka yang bertubuh kecil atau sedang. Anak yang bertubuh besar juga akan memasuki tahap remaja lebih cepat dibandingkan temannya yang bertubuh lebih kecil. Kesehatan dan pemberian makanan yang bergizi, terutama pada tahun pertama kehidupan anak, juga menentukan kecepatan daur pertumbuhannya. Faktor pertumbuhan yang paling menonjol adalah jenis kelamin. Pertumbuhan anak laki-laki lebih cepat dibandingkan anak perempuan pada usia tertentu. Sebaliknya, pada usia 9, 10, 13

²²Ihsana El-Khuluqo, *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini): Pendidikan Taman Kehidupan Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015) Cet I, h. 26

dan 14 tahun pertumbuhan anak perempuan lebih cepat karena pengaruh perkembangan awal remajanya.²³

Berdasarkan kondisi fisiknya, anak-anak usia dini mulai menyadari dirinya sebagai laki-laki atau perempuan. Perubahan tubuhnya pun terjadi begitu drastis sehingga pada usia tiga tahun berat badannya dapat mencapai 10-13 kg dengan tinggi 80-90 cm. perkembangan jasmani anak pra-sekolah terus berjalan dengan kecepatan tinggi sehingga pada usia 6 tahun (akhir masa pra-sekolah) berat otaknya sudah mencapai 90% dari berat otak rata-rata orang dewasa.

2). Perkembangan Intelektual/Kognitif

Periode anak usia dini juga memiliki karakteristik perkembangan kognitif yang berbeda dengan periode perkembangan lainnya. Piaget menyatakan bahwa intelegensi anak usia dini termasuk dalam tahap pra-operasional, dimana anak sudah memiliki kesadaran akan keberadaan suatu benda yang harus ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan atau sudah tidak ada lagi. Anak juga sudah memiliki kemampuan berimajinasi atau berfantasi meskipun belum mampu menguasai operasi mental secara logis.²⁴

Perolehan kemampuan kesadaran terhadap eksistensi suatu benda (*object permanence*) adalah hasil dari munculnya kapasitas kognitif

²³Baharuddin, *Op.cit.*, h. 110-111

²⁴Muhibbin Syah, *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016) Cet. 2, h. 31-32

baru yang disebut *representation* atau *mental representation* (gambaran mental). Representasi mental merupakan bagian penting dari skema kognitif yang memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi benda atau kejadian tertentu, walaupun benda itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan anak. Representasi mental juga memungkinkan anak untuk mengembangkan *deferred-imitation* (peniruan yang tertunda), yakni kemampuan untuk meniru perilaku orang lain yang sebelumnya pernah ia lihat untuk merespons lingkungan, khususnya perilaku orang tua dan guru. Seiring dengan munculnya kapasitas *deferred-imitation*, muncul pula gejala *insight learning* dimana anak mulai mampu melihat situasi problematis, lalu berpikir sesaat. Setelah berpikir, anak akan memperoleh *aha moment* yaitu pemahaman berdasarkan ilham spontan untuk memecahkan masalah versi anak-anak.²⁵

Sesuai dengan teori Piaget tersebut, Semiawan menguraikan ciri-ciri berpikir anak usia dini yang dituliskan di dalam Riana, yaitu:

- (1). Berpikir secara konkret, dimana kemampuan untuk memikirkan hal abstrak (seperti cinta, Tuhan, dan keadilan) belum dapat dipahami.
- (2). Realisme, yaitu kecenderungan untuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata.

²⁵*Ibid.*, h. 32 dan 122

- (3). Egosentris, yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandang sendiri.
- (4).Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk.
- (5).Animisme, yaitu kecenderungan untuk berpikir bahwa semua objek lingkungan sekitarnya memiliki kualitas kemanusiaan sebagaimana yang dimiliki anak.
- (6).Sentrasi, yaitu kecenderungan untuk mengkonsentrasikan diri hanya pada satu aspek dari satu situasi.
- (7). Memiliki imajinasi yang amat kaya.²⁶

3) Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak prasekolah biasanya, telah mampu mengembangkan keterampilan bicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, seperti bertanya, berdialog, dan menyanyi. Sejak anak menginjak usia dua tahun, ia sangat tertarik untuk menyebutkan nama benda. Minat tersebut terus berlangsung hingga perbendaharaan kata mereka bertambah.²⁷

4) Perkembangan Sosial dan Moral

Perkembangan aspek sosial adalah proses perubahan seseorang dalam mencapai kematangan untuk berhubungan sosial atau bermasyarakat. Anak dilahirkan tanpa kemampuan berhubungan

²⁶Riana Mashar, *Op.cit.*, h. 12-15

²⁷Novan Ardy Wiyani, *Op.cit.*, h. 85-86

sosial, namun lama kelamaan ia akan belajar menyesuaikan diri dan merespons lingkungan sosial seiring dengan perkembangan psikofisiknya.

Selain mengalami perkembangan sosial, anak juga akan mengalami perkembangan moral. Moral merupakan tindakan manusia yang bercorak khusus berdasarkan pada pengertiannya mengenai hal baik dan buruk. Moral tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan beragama. Dalam agama Islam moral sangat identik dengan akhlak, dimana kata akhlak berasal dari bahasa Arab yang berarti budi pekerti.²⁸

Perkembangan moral pada awal masa anak-anak masih dalam tingkat yang rendah. Hal ini disebabkan karena perkembangan intelektual anak-anak belum mencapai titik dimana mereka mempelajari prinsip abstrak tentang hal-hal yang benar dan salah. Piaget menyebut moralitas pada masa awal anak-anak sebagai “moralitas melalui paksaan”, karena pada tahapan ini anak-anak secara otomatis mengikuti peraturan tanpa berpikir atau menilai, dan mereka beranggapan bahwa orang dewasa adalah yang berkuasa. Menurut sudut pandang anak-anak, perbuatan yang “salah” adalah perbuatan yang mengakibatkan hukuman, baik oleh orang lain maupun faktor-faktor alam atau gaib.²⁹

²⁸Muhibbin Syah, *Op.cit.*, h. 49-50

²⁹Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Terj. dari *Developmental Psychology: A Life-Span Approach* oleh Istiwidayanti dkk., (Jakarta: Penerbit Erlangga) h. 123

Tahap-tahap perkembangan moral menurut Jean Piaget terdiri atas empat tahapan, yaitu:

Tahap I (usia 1-2 tahun). Pada tahapan ini pelaksanaan aturan masih bersifat *motor activity*, belum ada kesadaran akan adanya peraturan.

Tahap II (usia 2-6 tahun). Anak-anak pada tahapan ini sudah mulai memiliki kesadaran terhadap peraturan, namun menganggap peraturan itu bersikap suci, tidak boleh diganggu gugat oleh siapapun. Dalam pelaksanaannya mereka masih bersikap egosentrik atau berpusat pada dirinya sendiri.

Tahap III (usia 7-10 tahun). Pada tahap ini pelaksanaan peraturan sudah mulai bersifat sebagai aktivitas sosial. Sifat egosentrik sudah mulai ditinggalkan. Dalam tahapan ini sudah ada keinginan untuk memahami peraturan dan setia mengikutinya.

Tahap IV (usia 11-12 tahun). Pada usia ini kemampuan berpikir anak sudah mulai berkembang. Mereka sudah mampu berpikir abstrak. Mereka pun sudah memiliki kesadaran bahwa peraturan merupakan hasil kesepakatan bersama. Ini merupakan tahap pematangan peraturan.³⁰

5) Perkembangan Keberagamaan

Perkembangan moral atau nilai-nilai agama artinya perkembangan dalam kemampuan memahami, mempercayai, dan menjunjung tinggi

³⁰ Ahmad Susanto, *Op.cit.*, h. 371-372

kebenaran-kebenaran yang berasal dari Tuhan, serta berusaha menjadikan apa yang dipercayai sebagai pedoman dalam bertutur kata, bersikap dan bertindak laku dalam berbagai situasi.

Perkembangan jiwa keagamaan anak berlangsung dalam tiga tahap, yaitu sebagai berikut.³¹

(a)Tingkat Dongeng (*The Fairy Tale Stage*)

Tingkat ini dialami oleh anak yang berusia 3-6 tahun. Disebut sebagai tingkat dongeng karena pada tahapan ini anak dalam mengenal konsep tentang Tuhan lebih banyak dipengaruhi oleh khayalan dan perasaan, sesuai dengan perkembangan kognitifnya yang masih sederhana. Jiwa keagamaan anak pada tahap ini bersifat tidak mendalam (*unreflective*) dan cenderung menganggap Tuhan seperti manusia, namun dengan kekuatan yang lebih besar.

(b)Tingkat Kenyataan (*The Realistic Stage*)

Tingkat ini dialami anak pada usia sekolah yaitu usia 7-12 tahun. Pada masa ini anak sudah dapat menyerap materi agama berdasarkan kenyataan- kenyataan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Anak sudah tertarik pada apa yang dilakukan oleh lembaga-lembaga keagamaan. Segala bentuk

³¹Asep Darmawanto, *Pengembangan Kemampuan Moral dan Agama Anak Usia Dini*, diakses pada <http://dapatditerima.blogspot.co.id/2016/02/pengembangan-kemampuan-moral-dan-agama.html> pada Senin, 9 September 2019 pukul 13.18

tindak amal keagamaan mereka ikuti dan tertarik untuk mempelajari lebih jauh.

(c) Tingkat Individu (*The Individual Stage*)

Tingkat individu ini berlangsung pada usia remaja dan seterusnya. Pada tahapan ini jiwa keagamaan manusia sudah tidak bergantung pada dongeng dan fantasi. Pada tahapan ini remaja telah memperoleh konsep ketuhanan yang bersifat humanistik, dalam arti agama yang ia anut telah dihayati dengan baik dan menjadi jiwa khas kemanusiaan yang tertanam dalam pribadinya. Namun perasaan keagamaan remaja pada tahap ini pada umumnya belum stabil dan masih berubah-ubah sesuai dengan pengalaman /peristiwa yang mereka alami.³²

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Pada masa ini anak-anak perlu dididik dengan sebaik-baiknya sesuai dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi mereka. Beberapa metode pendidikan yang dapat diterapkan untuk mendidik anak usia dini antara lain melalui teladan, nasihat, cerita, dan kebiasaan.³³ Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendukung perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial anak dengan menyediakan kesempatan-

³² Muhibbin Syah, *Op.cit.*, h. 139-141

³³ Ahmad Zaini, "Metode-metode Pendidikan Islam Bagi Anak Usia Dini", *Thufula*, Vol.2, 2014, h.

kesempatan yang dapat membantu anak memahami lingkungan, mengembangkan imajinasi, memecahkan masalah, berpikir secara kreatif dan berkomunikasi.³⁴

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Anak Usia Dini

Secara umum, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sebagai persiapan untuk hidup dan penyesuaian diri dengan lingkungannya. Namun secara khusus, salah satu tujuan khusus pendidikan anak usia dini adalah agar anak percaya akan adanya Tuhan, mampu beribadah dengan baik, dan dapat mencintai sesamanya.³⁵

Pendidikan agama pada masa anak-anak harus mencakup pengalaman-pengalaman kongkret yang bermakna serta menghindari hal-hal yang abstrak. Karena sebagaimana yang diungkapkan Piaget dalam teorinya, anak-anak pada masa awal belum dapat memahami hal-hal yang abstrak.³⁶

Dirertorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama telah menetapkan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak usia dini dalam Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016. Materi tersebut yakni sebagai berikut:

(1) Materi Al-Qur'an dan Hadis

Materi Al-Qur'an dan Hadis untuk anak-anak (5-6 tahun) terdiri dari:

(a) Hafalan surat-surat pendek

³⁴Devrim Erdem, "Kindergarten Teachers' Views About Outdoor Activities", *Journal of Education and Learning*, 2018, Vol. 7, No. 3, h.2

³⁵Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Op.cit.*, h. 78

³⁶Zakiah Daradjat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008) Cet. 4, h. 63

- (b) Hafalan hadis-hadis
- (c) Hafalan kutipan ayat-ayat Al-Qur'an
- (d) Doa harian
- (e) Dzikir harian (baik berupa Asmaul Husna maupun kalimat *thayyibah*)

Materi-materi tersebut diistilahkan menjadi nama-nama dibawah ini:

- (a) *Dawaamul Qur'an*: berisi surah surat pendek yang dikenalkan dan dibaca secara berulang-ulang dalam kegiatan sehari-hari.
- (b) Mutiara Al-Qur'an: berisi kutipan ayat Al-Qur'an yang utuh atau penggalan ayat yang mengandung hikmah dalam kegiatan sehari-hari.
- (c) Mutiara Hadis: yaitu kutipan hadis yang mengandung hikmah dalam kehidupan sehari-hari.
- (d) Doa Harian: yaitu doa yang dikenalkan sesuai dengan kegiatan harian yang dibaca sehari-hari.
- (e) Dzikir Harian: berisi kalimat-kalimat *thayyibah* yang digunakan sehari-hari sesuai situasi dan kondisi.
- (f) Asmaul Husna: yaitu 99 nama Allah yang dikenalkan baik melalui senandung maupun aplikasi dalam kehidupan sehari hari sesuai kondisi dan situasi.³⁷

(2) Materi Pendidikan Agama Islam (PAI)

³⁷Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 Tentang Kurikulum Raudhatul Athfal*, Bab IV.

Selain pembelajaran mengenai Al-Qur'an dan Hadis, anak usia dini juga perlu mempelajari materi Pendidikan Agama Islam lainnya. Materi-materi tersebut antara lain:

- (a) Rukun iman
- (b) Rukun Islam
- (c) Ihsan
- (d) Kisah Nabi dan Rasul
- (e) Lagu-lagu Islami³⁸

Kedua kelompok materi pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kelompok usia anak sebagaimana yang tertera pada tabel-tabel di bawah ini.

Tabel 2.1³⁹

Materi Al-Qur'an dan Hadis untuk Anak Usia 5-6 tahun

Kompetensi Inti 1 : Menerima ajaran yang diantunya

KD 1.1 : Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya

KD 1.2 : Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Allah.

No	Dawaamul Qur'an	Mutiara Al- Qur'an	Mutiara Hadits	Doa	Dzikir	Senand ung Asmaul Husna
----	--------------------	-----------------------	-------------------	-----	--------	----------------------------------

³⁸ Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, *Ibid.*

³⁹ Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, *Ibid.*

1	Al-Lahab	Al-An'am	Menyebarkan salam	Sebelum dan sesudah belajar	Tasbih	99 Asmaul Husna
2	An-Nashr	Ali-Imran: 30	Sesama muslim bersaudara	Sebelum dan sesudah makan	Tahmid	
3	Al-Kafirun	Al-Baqarah: 222	Kebersihan	Sebelum dan sesudah kegiatan	Tahlil	
4	Al-Kautsar	Al-'Ashr: 3	Menjaga	Sebelum dan sesudah tidur	Takbir	
5	Al-Ma'un	Al-A'raaf: 199	Tidak boleh marah	Kedua orang tua	Istighfar	r

6	Quraisy	Al- 'Ankabut: 45	Mendirika n Shalat	Kebahagiaa n dunia dan akhirat	Ta'jub
7	Al-Fil	An-Nisa: 59	Ketaatan	Masuk dan keluar WC	Hawqol a
8	Al- Humazah	Al-Anbiya: 107	Kasih Sayang	Masuk dan keluar rumah	Istirja
9	Al-'ashr	Az-Zalzalah : 7	Beramal	Naik Kendaraan	
10	Al-Taktsur	Al-Maidah : 2	Berbuat baik	Masuk dan keluar masjid	
11	Al-Qoriah	Al-'Alaq: 1	Belajar Al- Qur'an	Niat berwudhu	
12	Al-'Adiyat	At-Taubah: 40	Tidak boleh bersedih	Setelah berwudhu	

4. Konsep Pembelajaran *Fun Learning*

Fun Learning berasal dari dua kata, yaitu *fun* dan *learning*. Dalam bahasa Indonesia, “*fun* berarti kesenangan, kegembiraan. Sedangkan *learning* berarti pengetahuan, pembelajaran.”⁴⁰ Sehingga secara bahasa, *fun learning* berarti pembelajaran yang menyenangkan.

Berk dalam Darmasyah menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan adalah strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan untuk tercapainya lingkungan belajar yang efektif dan tidak membosankan.⁴¹

Dayang Rohaya dkk. mengutip pernyataan Charsky dalam jurnalnya. Ia menyatakan dalam bahwa, “*Fun and interactive learning is one of the powerful pedagogical factors which could yield to create the interactive and engaged learning environment.*” Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan merupakan salah satu faktor pedagogik yang kuat yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif.⁴²

Dari beberapa pemaparan tersebut diketahui bahwa pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak adalah pembelajaran yang interaktif, dimana anak-anak mendapatkan stimulasi yang baik melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Pembelajaran *Fun Learning* juga ditandai dengan adanya keterlibatan antara pendidik dan peserta didik, adanya kegembiraan, tidak membosankan, serta variasi dalam penggunaan sumber dan metode belajar.

⁴⁰ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris – Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), Cet. 29, h. 260 dan 352.

⁴¹ Darmasyah, *Op.cit.*, h. 21

⁴² Dayang Rohaya Awang Rambli, Wannisa Matcha, and Suziah Sulaiman, “Fun Learning with AR Alphabet Book for Preschool Children”, *Elsevier B.V*, 2013. h. 213

Dalam Pendidikan Islam dikenal bahwa belajar yang menyenangkan bersumber dari jiwa yang paling dalam, yang bukan hanya mengandalkan *academic skill* tapi juga *life skill* dan *mentality power* atau dalam nuansa religius disebutkan sebagai belajar yang melibatkan jasad, hayat, dan ruh. Kunci belajar menyenangkan secara *academic skill* adalah mampu mengeksplorasi tiga anugerah Allah, yakni mata, pendengaran, dan rasa. Secara *life skill*, belajar menyenangkan adalah mampu menempatkan motivasi dan tabungan kebaikan dalam berempati dan bersilaturahmi dengan pendidik dan masyarakat. Sedangkan secara *life power*, belajar yang menyenangkan adalah yang memiliki mental sukses, suka belajar, tidak malas, dan kemauan kuat.⁴³

Kriteria pembelajaran yang menyenangkan menurut Remiswal dan Rezki Amelia adalah sebagai berikut:

- (1) Dalam pembelajaran guru harus bisa menciptakan komunikasi atau interaksi edukatif yang efektif dan efisien, baik antara guru dengan murid ataupun sesama murid dengan lingkungan yang ada.
- (2) Guru dalam memberikan pelajaran harus dapat menggunakan komponen pembelajaran yang baik berupa metode, media, ataupun alat yang dapat menciptakan rasa senang siswa.
- (3) Guru juga perlu memberikan motivasi dalam pembelajaran.
- (4) Menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar. Lingkungan juga perlu diolah agar siswa tidak bosan ketika belajar. Lingkungan yang dimaksud

⁴³Remiswal dan Rezki Amelia, *Format Pengembangan Strategi PAIKEM dalam Pembelajaran Agama Islam*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013) Cet. I, h. 94

tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga bisa di tempat-tempat yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.⁴⁴

Dalam pelaksanaan pembelajaran perlu diciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak memusatkan perhatiannya secara penuh ketika belajar. Menurut hasil penelitian, tingginya perhatian anak terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Kondisi belajar yang menyenangkan akan mengoptimalkan proses belajar dan meningkatkan kepercayaan diri anak.⁴⁵

Beberapa metode pembelajaran menyenangkan untuk anak usia dini antara lain:

(a) Metode pembelajaran bermain

Bermain merupakan hal yang paling disukai anak-anak. Ketika bermain anak akan merasa gembira dan suasana hatinya ceria. Dalam keceriaan inilah, guru dapat menyelipkan ajarannya dengan mudah.

Bermain bagi anak usia dini adalah kebutuhan, sama seperti kebutuhan pokok yang lain seperti makan dan minum, kesehatan, kasih sayang, dan lain-lain. Melalui kegiatan bermain ini semua potensi kecerdasan yang dimiliki anak dapat dikembangkan.⁴⁶

Banyak psikolog telah berpendapat mengenai manfaat yang didapat dari bermain. Perintis psikolog perkembangan Lev Vygotsky berpendapat bahwa bermain adalah sumber utama perkembangan pada anak. Pausewang mengatakan bahwa permainan dapat berkontribusi dalam

⁴⁴Remiswal dan Rezki Amelia, *Ibid.*, h. 95

⁴⁵Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2012) h. 88

⁴⁶Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Op.cit.*, h. 122-123

pengembangan keterampilan pengetahuan, psikomotorik, emosional, kreativitas, dan sosial anak. Baer pun menyimpulkan bahwa bermain adalah bentuk pembelajaran terbaik.⁴⁷

Harlock dalam Novan Ardy menyatakan bahwa setidaknya terdapat sebelas pengaruh bermain bagi perkembangan anak, antara lain: a. perkembangan fisik, b. dorongan berkomunikasi, c. penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, d. penyaluran bagi keinginan dan kebutuhan, e. sumber belajar, f. rangsangan bagi kreativitas, g. perkembangan wawasan diri, h. belajar bermasyarakat, i. standar moral, j. belajar bermain sesuai peran jenis kelamin, dan k. perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.⁴⁸

Anne Haas Dyson, Profesor bidang Kurikulum dan Pengajaran dari College of Education, menyebutkan dalam Dayang Rohaya dkk. bahwa pembelajaran bagi anak akan bermula dari bermain. Karena ketika anak-anak bermain, mereka akan belajar berpartisipasi, berpikir, serta menemukan ide dan pengalaman baru. Dyson juga menambahkan bahwa anak-anak tidak akan merespon pembelajaran secara baik jika hanya duduk diam dan mendengarkan, karena anak-anak membutuhkan stimulasi untuk membantunya belajar. Dalam pembelajaran, permainan yang digunakan dapat berupa permainan pendidikan ataupun permainan non-

⁴⁷Sara Mostowfi, Nasser Koleini Mamaghani, and Mehdi Khorramar, "Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age Range of 7-12: (A Case. Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game)", *International Journal of Environmental and Science Education*, 2016, vol.11, no.12, h. 4

⁴⁸Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Op.cit* h. 124

pendidikan. Permainan pun tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi dapat juga dilakukan di luar kelas.⁴⁹

(b) Metode pembelajaran melalui bercerita

Bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita atau menjelaskan secara lisan. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang banyak digunakan di PAUD, karena bercerita dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak. Cerita yang dibawakan baiknya berkaitan dengan kehidupan anak yang menyenangkan, minat anak, dan tingkatan usia anak. Beberapa cara yang dapat dilakukan guru dalam bercerita antara lain membaca langsung dari buku cerita, mendongeng (narasi), bercerita menggunakan ilustrasi gambar, menggunakan papan flannel, media boneka, atau memainkan jari-jari tangan.⁵⁰

Kaderavek dan Sulzby menjelaskan bahwa ketika bercerita, orang tua atau guru tidak hanya membaca tetapi terkadang juga mendeskripsikan gambar, nama-nama benda, menjelaskan fakta, bertanya, dan menghubungkan cerita dengan pengalaman anak. Dengan demikian, mereka menciptakan konteks yang meningkatkan perkembangan intelektual dan bahasa anak di luar dari apa yang bisa anak-anak dapatkan. Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan bercerita atau mendongeng antara lain sebagai berikut:

i. Mengembangkan imajinasi anak

⁴⁹Dayang Rohaya Awang Rambli, Wannisa Matcha, and Suziah Sulaiman, *Op.cit.*, h. 213

⁵⁰Triantafillia Natsiopoulou, Mimis Souliotis and Argyris G. Kyridis, "Narrating and Reading Folktales and Picture Books: Storytelling Techniques and Approaches with Preschool Children", *Early Childhood Research & Practice*, 2006, h. 1-2

- ii. Menambah pengalaman
- iii. Melatih daya konsentrasi
- iv. Menambah perbendaharaan kata
- v. Menciptakan suasana yang akrab
- vi. Melatih daya tangkap
- vii. Mengembangkan perasaan sosial
- viii. Mengembangkan emosi anak
- ix. Berlatih mendengarkan
- x. Mengenal nilai-nilai yang positif dan negatif
- xi. Menambah pengetahuan⁵¹

(c) Metode pembelajaran melalui bernyanyi

Bernyanyi merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai anak-anak. Hampir setiap anak sangat menikmati lagu-lagu atau nyanyian yang didengarkan. Melalui kegiatan bernyanyi, suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan, menggairahkan, membuat anak bahagia, menghilangkan kesedihan, anak-anak merasa terhibur, dan lebih bersemangat sehingga pesan-pesan yang diberikan akan lebih mudah dan cepat diterima serta diserap oleh anak-anak. Anak juga akan lebih mudah mengingat pesan jika dengan nyanyian.⁵²

Dalam setiap taman kanak-kanak, lagu atau nyanyian memegang peran yang sangat penting sebagai alat pendidikan. Melalui lagu banyak hal yang dapat dipesankan kepada anak, terutama pesan moral dan nilai-

⁵¹Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Opcit.*, h. 128

⁵²*Ibid.*, h. 131

nilai agama. Pesan-pesan tersebut akan lebih cepat dan mudah dipelajari serta melekat lebih lama di dalam pikiran anak. Tipe nyanyian yang menarik untuk anak-anak adalah lagu yang pendek dan energik dengan banyak refrain.⁵³

(d) Metode pembelajaran demonstrasi

Hampir dalam setiap kegiatan main akan terjadi pengalaman-pengalaman baru yang menimbulkan kegiatan belajar pada anak. Pengalaman belajar tersebut diperoleh melalui penglihatan, pendengaran, dan peniruan. Demonstrasi merupakan salah satu metode bermain yang dirancang untuk menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan suatu objek atau proses dari suatu peristiwa yang sedang dilakukan. Beberapa bentuk kegiatan yang sesuai dengan metode demonstrasi dalam rangka memberikan pengalaman belajar anak antara lain:

- i. Kegiatan yang bertujuan melatih koordinasi mata dan jari seperti memegang dan menggunakan alat tulis, mengikat tali sepatu, mengancingkan baju, dan lain sebagainya.
- ii. Kegiatan yang bertujuan melatih koordinasi tubuh atau gerakan-gerakan dasar motorik kasar, seperti gerakan merayap, merangkak, berjalan pada balok titian, dan lain-lain.⁵⁴

(e) Metode pembelajaran karya wisata

⁵³Lihanna Borhan, "Teaching Islam: A Look Inside An Islamic Preschool in Malaysia", *Contemporary Issues in Early Childhood*, 2004, Vol. 5, No. 3, h. 8-9

⁵⁴Mukhtar Latif dkk., *Op.cit.*, h. 114

Karya wisata adalah salah satu metode pembelajaran yang memberi kesempatan pada anak-anak untuk mengamati atau mengobservasi, memperoleh informasi, dan mengkaji dunia secara langsung. Melalui kegiatan karya wisata anak-anak akan memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan menggunakan seluruh panca indera sehingga apa yang diperoleh dari lapangan dapat lebih berkesan dan lebih diingat anak.⁵⁵

Penelitian menunjukkan bahwa melakukan karya wisata mempengaruhi pembelajaran anak secara kognitif dan emosional. Bahkan, karya wisata pun dapat memfasilitasi anak untuk lebih aktif. Misalnya, anak-anak akan lebih banyak bertanya dalam pembelajaran karya wisata dibandingkan di dalam kelas.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Syamsiar Syahrul dengan judul “Penerapan Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa: hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia setelah diterapkannya metode fun learning dapat dilihat pada siklus I dikategorikan sedang dengan nilai rata-rata sebesar 54,55 dan pada siklus II meningkat menjadi kategori sangat tinggi dimana nilai rata-rata sebesar 77,73.

Penelitian yang dilakukan Syamsiar memiliki persamaan dan perbedaan

⁵⁵Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Opcit.*, h. 137

dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu pada hasil perubahan yang didapat. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang dipakai. Penelitian yang dilakukan Syamsiar Syahrul menggunakan metode tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua tahap siklus sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif regresi yang menggunakan variable. Penelitian Syamsiar Syahrul memilih populasi dan sampel pada siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), sedangkan penelitian ini memiliki populasi dan sampel siswa jenjang Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

2. Penelitian lainnya adalah penelitian Anisa judul "Implementasi Metode Pembelajaran *Fun Learning* Berbasis Model Fisika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika SMA UII Yogyakarta Tahun 2010". Hasil penelitian tersebut menyimpulkan pembelajaran dengan penerapan Metode pembelajaran *fun learning* berbasis model fisika misteri hasilnya lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari hasil rerata skor tingkat pemahaman dan prestasi belajar fisika siswa untuk kelompok eksperimen sebesar 7,91 sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh nilai rerata skor sebesar 6,5.

Penerapan model pembelajaran ini dianggap berhasil dalam meningkatkan pemahaman serta prestasi belajar siswa berdasarkan peningkatan skor akhir yang diperoleh siswa. Penelitian yang dilakukan Anisa memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada penerapan metode *Fun Learning*. Sedangkan perbedaannya terletak dari metode penelitian yang dipakai Penelitian yang dilakukan Annisa menggunakan tiga

variable (variable bebas, terikat dan control) sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif regresi dengan menggunakan dua variable. Penelitian Anisa memilih populasi dan sampel pada siswa jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), sedangkan penelitian ini memiliki populasi dan sampel siswa jenjang Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

3. Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ilham Sanjaya dengan judul “Pengaruh Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan metode *fun learning* pada pembelajaran Gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 Sulusuban Lampung Tengah. Ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 0,6277 atau 62,77%.

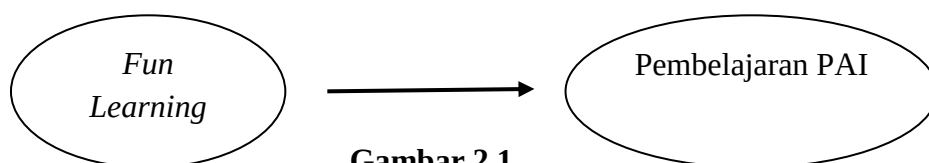
Penelitian yang dilakukan Ilham Sanjaya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya terletak pada menerapkan metode *fun learning* pada peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik .Sedangkan perbedaannya terletak pada populasi dan sampel. Penelitian Ilham Sanjaya memilih populasi dan sampel pada siswa jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan penelitian ini memiliki populasi dan sampel siswa jenjang Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

C. Kerangka Berpikir

Kita sering mengenal atau mendengar dalam dunia pendidikan istilah “pembelajaran”. Pembelajaran tidak hanya berlaku di bangku sekolah saja,

namun diluar lingkungan sekolah, pembelajaranpun berlaku dalam hal apapun. Kesulitan untuk menerima pembelajaran meruapakan permasalahan umum yang sering dihadapi. Hal ini karena ketidak tepatan dalam penggunaan antara metode pembelajaran dengan materi pembelajaran yang diajarkan karena tidak semua materi dapat menggunakan metode pembelajaran yang sama sehingga harus disesuaikan dengan jenis materinya. Dimana yang kita ketahui tentang pembelajaran adalah sesuatu yang secara sengaja atau tidak sengaja yang diperoleh dari pengalaman untuk perubahan segala tingkah laku kearah yang lebih baik.

Kerangka berpikir dalam suatu penelitian yang perlu dikemukakan, apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti ini mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variable yang diteliti. Berdasarkan pokok pemikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa metode *fun learning* berpengaruh terhadap pengetahuan peserta didik. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Hipotesis merupakan rangkaian kesimpulan dari penelaahan kepustakaan yang didasarkan pada teori yang relevan. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas peneliti mengambil hipotesis alternatif sebagai berikut:

Ha : Pendekatan *Fun Learning* memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran PAI untuk anak usia dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu.

Ho : Pendekatan *Fun Learning* tidak memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran PAI untuk anak usia dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Pada desain penelitian ini mempunyai dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group*. Desain *nonequivalent control group* merupakan desain untuk dua kelompok sampel yang mana akan membandingkan data (nilai) hasil *pretest* dan *postets* dari kedua kelas. Selanjutnya di analisis untuk melihat, mengetahui dan menyelidiki ada tidaknya pengaruh yang signifikan pada suatu suatu strategi mengajar yang dilakukan atau diujikan oleh peneliti, dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok yang diujikan yaitu pada kelompok (kelas) eksperimen dan kontrol yang telah ditentukan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum melakukan pembelajaran diberikan *pretest*. Lalu kelas eksperimen diberikan perlakuan

dengan pembelajaran model *Fun Learning*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran Langsung. Setelah diberikan perlakuan, kelas sampel tersebut diberikan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah soal yang sama. Adapun pola desain penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 3. 1

Desain Non Equivalent Control Group

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Ekseperimen	O_1	X_1	O_2
Kelas Kontrol	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

X_1 = Model Pembelajaran *Team Assisted Individualization*

X_2 = Model Pembelajaran Langsung

O_1 = nilai pretest untuk kelas eksperimen

O_2 = nilai posttest untuk kelas eksperimen

O_3 = nilai pretest untuk kelas kontrol

O_4 = nilai posttest untuk kelas kontrol⁵⁶

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu. Adapun waktu pelaksanaannya yaitu pada tanggal 24 Februari – 6 April 2020.

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.72-76

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah elemen penelitian yang tinggal dan hidup bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Sedangkan menurut pengertian lain populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dan hasil akhir suatu penelitian. Jadi yang dimaksud dengan populasi adalah keseluruhan unsur-unsur yang dimiliki satu atau beberapa karakteristik yang sama, sehingga populasi penelitian merupakan gambaran tentang apa yang harus diteliti, tetapi dengan pertimbangan.

Dari beberapa teori yang disebutkan diambil kesimpulan mengenai pengertian populasi yaitu data mengenai keseluruhan suatu kelompok yang menjadi objek penelitian, yang berupa nilai dari hasil hitung maupun hasil mengukur. Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak Tempat Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data.⁵⁷ Banyak populasi dan keterbatasan waktu, tenaga maupun biaya menjadikan penulis sengaja menentukan sampel yang akan menjadi focus penelitian yaitu siswa kelas IQ1 dan kelas IQ2, dengan kelas kelas IQ1 sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan diajarkan menggunakan pendekatan *fun learning* dan

⁵⁷Sugiyono.Op.cit., h. 80-81.

kelas IQ2 sebagai kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan atau tidak diajarkan menggunakan pendekatan *fun learning* tersebut, tetapi diajarkan dengan menggunakan metode ceramah. Alasan peneliti memilih kelas IQ1 dan IQ2 untuk dijadikan sampel karena kelas tersebut merupakan kelas yang hamper mendekati karakteristik populasi. Selain itu ditinjau pula berdasarkan informasi yang diperoleh bahwa kedua kelas tersebut tingkat keaktifannya hamper sama.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari objek penelitian dengan cara:

a. Observasi

Teknik observasi merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian ini, “teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam.. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan metode *fun learning*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data berupa data anak-anak, pendidik, sarana dan prasarana serta data penunjang lainya informasi dari sumber tertulis..

c. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan anak-anak dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di TPQ. Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum anak-anak mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran setelah anak-anak mendapatkan materi (*posttest*). Tes yang digunakan adalah tes isian singkat yang berjumlah 15 butir soal. Apabila benar semua maka total skor keseluruhan adalah 100.

d. Angket/kuisoner

Kuesioner adalah suatu teknik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan terstruktur dan terinci terhadap informan yang terlibat langsung dalam peristiwa/keadaan yang diteliti dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi sendiri oleh responden. Responden adalah orang yang memberikan tanggapan atau menjawab atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Penelitian ini dalam pengumpulan data menggunakan kuisoner tertutup.

Kuesioner tertutup adalah pertanyaan- pertanyaan yang diberikan kepada responden sudah dalam bentuk pilihan ganda. Jadi, kuesioner jenis ini responden tidak diberi kesempatan untuk mengeluarkan pendapat. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.⁵⁸

Skala likert memiliki 2 bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan bentuk pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4.5. Bentuk jawaban skala likert terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Menggunakan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan dari variabel menjadi dimensi, dari dimensi dijabarkan menjadi indikator, dan dari indikator dijabarkan menjadi subindikator yang dapat diukur. Akhirnya subindikator dapat dijadikan tolak ukur untuk membuat suatu pertanyaan/pernyataan yang perlu dijawab oleh responden.

E. Instrument Pengumpulan Data

1. Definisi konseptual variabel

Definisi konseptual adalah definisi dalam konsepsi peneliti mengenai sebuah variabel. Definisi berada dalam pikiran peneliti (*mental image*) berdasarkan pemahamannya terhadap teori.

⁵⁸Sugiyono.Op.cit., h. 137-146.

- a. Variabel Independen (variabel bebas), yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab bagi variabel lain. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah . Fun Learning guna mencapai tujuan belajar.
- b. Variabel dependen (variabel terikat), yaitu variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel lain. Untuk variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

2. Operasional Variabel

Operasional variabel yaitu suatu upaya untuk menjelaskan variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian dengan satu bentuk yang nyata atau spesifik. Adapun variabel yang perlu dijelaskan peneliti adalah :

a. Pengertian Operasional *Fun Learning*

Fun learning merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan, yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan untuk tercapainya lingkungan belajar yang efektif dan tidak membosankan kemampuan untuk mengontrol proses belajar.

b. Definisi operasional hasil belajar pendidikan agama islam

Hasil belajar pendidikan agama islam adalah nilai yang diperoleh oleh siswa setelah mengerjakan soal pretest dan posttest yang dilakukan baik kelas eksperimen dan kontrol.

3. Kisi-kisi instrumen

Berdasarkan definisi operasional di atas, maka variabel *fun learning* dan hasil pelajaran pendidikan agama islam siswa pada anak usia dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu dapat diukur melalui angket (kuesioner). Penyusunan angket berdasarkan kisi-kisi. Kisi-kisi dikembangkan berdasarkan landasan teori yang mendukung penelitian ini. Berikut kisi-kisi instrumen untuk variabel *fun learning*.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Fun Learning

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
				Positif	Negatif	
1.	Fun Learning	Pembelajaran	Terciptanya komunikasi	2, 6, 23	10, 14, 18	6
		Menyenangkan	atau interaksi edukatif yang efektif dan efisien			
			Penggunaan komponen (metode, media dan	8, 11, 19, 22	5, 15, 25	7

			bahan ajar lainny) pembelajar an yang menciptaka n rasa senang			
			Motivasi	3, 16, 20	7, 12, 24	6
			dalam pembelajar an			
			Menjadikan	9, 13, 17	1, 4, 21	6
			Lingkungan sebagai sumber belajar			
Jumlah						25

Sedangkan kisi-kisi instrumen untuk variabel hasil belajar dalam penelitian ini berupa tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal. Adapun kisi-kisinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-Kisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Wudhu

No	Variabel	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	Menjelaskan tata cara wudhu	Siswa dapat melafalkan niat wudhu dengan benar	1, 6, 12, 19	4
			Siswa dapat memahami tata cara berwudhu sesuai dengan urutannya	2, 3, 4, 9, 13, 17	6
					10
2		Mempraktikkan tata cara wudhu	Siswa dapat menghafal niat wudhu dengan benar	11, 14, 15, 18	4
			Siswa dapat mendemonstrasikan tata cara berwudhu sesuai dengan urutannya	5, 7, 8, 16,	4

Siswa dapat melafalkan do'a sesudah berwudhu	10, 20	2	10
---	--------	---	----

Jumlah	20
--------	----

4. Uji Coba Instrumen

Untuk mengetahui apakah item butir angket dan tes ini layak digunakan atau tidak, maka perlu ada uji coba instrumen. Untuk memudahkan pengolahan data, maka digunakan sistem penskoran terhadap jawaban responden. Adapun aturan skoring untuk angket (kuesioner) *fun learning* yaitu sebagai berikut:

a. Untuk item positif

- 1) Respon selalu (SL) / sangat setuju (SS) diberi skor 5
- 2) Respon sering (SR) / setuju (ST) diberi skor 4
- 3) Respon kadang-kadang (KK) / Netral (N) diberi skor 3
- 4) Respon jarang (JR) / tidak setuju (TS) diberi skor 2
- 5) Respon tidak pernah (TP) / sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1

b. Untuk item negatif

- 1) Respon selalu (SL) / sangat setuju (SS) diberi skor 1
- 2) Respon sering (SR) / setuju (ST) diberi skor 2
- 3) Respon kadang-kadang (KK) / Netral (N) diberi skor 3
- 4) Respon jarang (JR) / tidak setuju (TS) diberi skor 4
- 5) Respon tidak pernah (TP) / sangat tidak setuju (STS) diberi skor 5⁵⁹

Sedangkan untuk menguji coba instrumen prestasi belajar yang berupa tes materi pendidikan agama islam tentang berwudhu skor yang digunakan adalah jika siswa dapat menjawab dengan benar butir soal maka diberi nilai “1”, sedangkan jika salah maka diberi nilai “0”. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda dan berjumlah 25 soal. Berikut merupakan analisis butir soal untuk mengukur instrumen tes pada variabel hasil belajar pendidikan agama islam:

a. Taraf Kesukaran

⁵⁹Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), Cet 28 h.325-366.

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya.

Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian ini adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Tabel 3.4

Tingkat Kesukaran Soal

Besarnya TK	Kategori Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

b. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Butir soal yang berkualitas mempunyai daya beda yang tinggi dan positif. Adapun penghitungan tes daya beda dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

J = Jumlah peserta tes

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

Tabel 3.5

Daya Pembeda

Besarnya Nilai DB

Kategori Daya Pembeda

0,40 atau lebih

Cukup baik

0,30-0,39

Minimum, perlu diperbaiki

0,20-0,29

Jelek, dibuang atau dirombak

0,19 ke bawah

F. Teknik Validitas dan Reliabilitas Data

1. Uji validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Mengetahui valid tidaknya instrumen, instrumen yang akan diuji validitasnya disebarkan kepada narasumber. Kemudian menghitung koefisien validitas dengan menggunakan koefisien korelasi product moment untuk setiap butir. Rumus product moment yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Angka indeks korelasi product moment

n : Jumlah responden

ΣX : Jumlah seluruh nilai X

ΣY : Jumlah seluruh nilai Y

ΣXY : Jumlah hasil perkalian antara nilai X dan nilai Y

Dengan ketentuan bahwa butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi (α) = 0,05. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi (α) = 0,05, maka instrumen tes dinyatakan tidak valid.

Untuk lebih detail pengukuran uji validitas disertai menggunakan SPSS.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu kata yang berhubungan dengan sebuah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tepat. Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes suatu tes yang dapat diteskan pada objek yang sama, dan untuk mengetahui ketetapan ini pada dasarnya harus melihat kesejajaran hasil. Reliabilitas ialah suatu alat evaluasi yang menunjukkan ketetapan hasil yang sama.

Suatu alat ukur itu mempunyai reliabilitas, jika hasil pengukurannya dilakukan tidak jauh berbeda walaupun alat ukur tersebut diukur pada situasi lain, maksudnya adalah suatu objek yang dites atau diujikan akan mendapat skor atau hasil yang sama bila tes uji tersebut diuji dengan alat uji yang sama pula. Oleh karena itu untuk mengetahui alat ukur dapat dikatakan reliabel ataupun tidak, maka sebelumnya harus dilakukan uji coba terlebih dahulu.

Untuk mengetahui reliabilitas soal peneliti menggunakan pendekatan single Test Singlke Trial dengan menggunakan Formula Spearman-Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2\ 1/2}}{1+r_{1/2\ 1/2}}$$

Keterangan:

$r_{1/2\ 1/2}$ = korelasi antara skor-skor setiap belahan instrument

r_{11} = koefisien realibitas yang sudah disesuaikan .⁶⁰

Dengan ketentuan bahwa untuk uji reliabilitis, jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikansi (α)= 0,05 maka instrument tes dinyatakan reliabel. Sebaliknya, jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikansi (α)= 0,05 maka instrument tes dinyatakan tidak reliabel.

Untuk lebih detail pengukuran uji reabilitas menggunakan SPSS.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Analisis unit ini maksudnya ialah analisis deskriptif tentang hasil penelitian dari masing-masing variable. Adapun langkah-langkah yang akan digunakan dalam analisis unit ini ialah sebagai berikut:

- a. Menghitung nilai rata-rata dengan rumus:

$$M = \frac{\sum FX}{\sum N}$$

Keterangan:

⁶⁰Sugiyono.Op.cit., h. 348-366.

M : Mean (rata-rata)

ΣFX : Jumlah frekuensi

ΣN : Jumlah siswa

b. Menghitung standar deviasi (SD) dengan rumus :

$$SD = \frac{1}{N} \sqrt{\frac{\Sigma FX^2}{N} + \left(\frac{\Sigma F}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD : Standar deviasi

F : Frekuensi

N : Siswa

Menentukan ukuran tinggi, sedang dan rendah (TSR) dengan rumus:

Ukuran tinggi = M + 1 ke atas

Ukuran sedang = M + 1 SD sampai M + SD ke atas

Ukuran rendah = M – 1 SD kebawah⁶¹

2. Uji Prasyarat Hipotesis

Sebelum menguji hipotesis dalam penelitian ini, maka beberapa uji persyaratan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Penggunaan statistic parametris masyarakat bahwa data variable yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, sebelum pengujian

⁶¹Ridwan, *Dasar-dasar statistic*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Cet.3 h. 101-146.

hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Dengan menggunakan rumus chi kuadrat⁶² sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

X^2 : Uji chi kuadrat

F_o : Data frekuensi yang diperoleh dari sampel X

F_h : Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan X^2 hitung dengan X^2 tabel pada taraf signifikan 5% dengan kriterianya H_o ditolak jika X^2 hitung $\geq X^2$ tabel dan H_o diterima jika X^2 hitung $\leq X^2$ tabel.

Untuk lebih detail pengukuran normalitas menggunakan SPSS.

b. Uji Homogenitas

Uji homogen digunakan untuk mengetahui apakah varian sama atau tidak.

Hipotesis statistik yang digunakan adalah sebagai berikut:

$H_o : p = 0$

$H_a : p \neq 0$

H_o adalah hipotesis yang menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian yang sama dan H_a adalah yang menyatakan skor kedua kelompok memiliki varian tidak sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menghitung

⁶² Ridwan, Op.cit., h.187-193.

statistic varian melalui varian terbesar dengan varian terkecil antara sampel.

Sugiyono menyatakan rumus yang digunakan yaitu:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Sampel dikatakan memiliki varian homogeny apabila F lebih kecil dari pada F_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Secara matematis ditulis $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ pada derajat kebebasan (dk) penyebut varian terkecil.⁶³

Untuk lebih detail pengukuran uji homogenitas menggunakan SPSS.

c. Uji Hipotesis

1. Analisis Parametrik

Analisis parametrik digunakan dalam penelitian ini jika data yang diambil berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan analisis parametrik (uji t) dengan menggunakan rumus *polled variants*.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Dimana t adalah nilai t hitung, $\bar{X}_1$ adalah nilai rata-rata kelompok eksperimen, $\bar{X}_2$ adalah nilai rata-rata kelompok kontrol, n_1 adalah jumlah sampel kelompok eksperimen, n_2 adalah jumlah sampel kelompok kontrol, s_1^2 adalah varian kelompok eksperimen, s_2^2 adalah varian kelompok kontrol.

⁶³Ridwan, Op.cit., h.184-186.

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan = 0,05 dan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$, maka terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat menunjukkan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak.

2. Analisis Non Parametrik

Analisis nonparametrik jika data penelitian tidak homogen/ tidak berdistribusi normal uji hipotesis menggunakan analisis nonparametric yaitu uji Mann Whitney (U test). Uji Mann Whitney merupakan uji non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan data mean populasi yang berasal dari populasi yang sama. Untuk menghitung nilai statistik uji Mann Whitney, rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$U = n_1 + n_2 \frac{n_1(n_2 + 1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R$$

Dimana;

U = Nilai uji Mann Whitney;

n_1 = sampel 1,s

n_2 = sampel 2:

R = Rangking ukuran sampel.⁶⁴

⁶⁴ Sugiyono.Op.cit., h. 94-112.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

Pendidikan Al-Quran (TPQ) Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu merupakan TPQ yang berada dalam naungan dan pembinaan Kementerian Agama Republik Indonesia Kota Bengkulu dengan nomor statistik 411217710016 dikoordinir Camat Kec. Gading Cempaka, Lurah Kel. Jalan Gedang, dan Pengurus Masjid Jami' Babussalam.

TPQ Masjid Jami' Babussalam berdiri sejak tahun 1992. Pada waktu itu TPQ dirintis oleh Remaja Islam Masjid (RISMA) Babussalam. Barulah pada tanggal 12 September 1994 Pengurus/Pengelola TPQ Masjid Jami'

Babussalam dikukuhkan dengan pemberian SK dari Ta'mir Masjid Jami' Babussalam.

2. Keadaan Guru dan staf TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

Secara keseluruhan jumlah TPQ Masjid Jami' Babussalam guru sebanyak 8 orang. Guru-guru TPQ Masjid Jami' Babussalam berpendidikan pascasarjana berjumlah 1 orang, yang berpendidikan sarjana 3 orang, 3 orang tamat SMA sederajat, dan 1 orang masih kuliah.

Table 4.1

Daftar Guru dan Staf TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

No	Nama Guru	Jabatan
1	Emi Liyanti, M.Pd	Kepala TPQ
2	Ernawati, S.Ag	Wakil Kepala TPQ
3	Desi Fitriani	Wakil Bidang Kesantrian
4	Mardan Siregar	Wakil Bidang Sarana Prasarana
5	Rini	Wakil Bidang Kurikulum
6	Putri Wulansari, S.Pd	Wakil Bidang Humas
7	Nazariah	Kepala TU
8	Ustazah- Ustzah	Mengajar

Sumber: Arsip TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

3. Keadaan Siswa TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

Jumlah siswa di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu pada tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 120 santri yang terdiri dari 6 kelas.

Table 4.2

Daftar Jumlah Santri TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

No	Kelas	Banyak Santri		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Al-qur'an1	7	13	20
2	Al-qur'an2	9	11	20
3	IQ1 (Iqro dan Al-Qur'an)	6	14	20
5	IQ2 (Iqro dan Al-Qur'an)	9	11	20
6	IQ3 (Iqro dan Al-Qur'an)	11	9	20

Sumber: Arsip dan Prasarana TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

4. Tujuan TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

Nilai – nilai yang akan dikembangkan secara struktur dan terprogram dituangkan dalam visi, misi dan tujuan seperti yang tertulis dibawah ini:

Table 4.3

Tujuan TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

Tujuan	Tujuan TPQ Masjid Jami' Babussalam menyelenggarakan
--------	---

pendidikan Al- Quran bagi anak-anak untuk meningkatkan keterampilan pendidikan Al-Quran dan memahami isi kandungan Al-Quran mampu mengamalkannya sehingga terbentuklah anak-anak yang memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT yang berakhlakul karimah.

Sumber: Arsip dan Prasarana TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

B. Penyajian Data Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji validitas data

Data yang valid akan didapatkan dari instrument yang valid. Untuk menguji validitas instrumen, peneliti menggunakan korelasi product moment dengan bantuan program SPSS versi Windows 20.

Tabel 4.4

Hasil Uji Validitas Angket

No	"r" Hitung	"r" Tabel	Keterangan
1	0,504	0,444	Valid
2	0,377	0,444	Tidak Valid
3	0.518	0,444	Valid
4	0.296	0,444	Tidak Valid

5	0.429	0,444	Tidak Valid
6	0.560	0,444	Valid
7	0.483	0,444	Valid
8	0.294	0,444	Tidak Valid
9	0.685	0,444	Valid
10	0.502	0,444	Valid
11	0.251	0,444	Tidak Valid
12	0.187	0,444	Tidak Valid
13	0.143	0,44	Tidak Valid
14	0.461	0,444	Valid
15	0.382	0,444	Tidak Valid
16	0.008	0,444	Tidak Valid
17	0.316	0,444	Tidak Valid
18	0.450	0,444	Valid
19	0.645	0,444	Valid
20	0.564	0,444	Valid
21	0.470	0,444	Valid
22	0.450	0,444	Valid

23	0.645	0,444	Valid
24	0.564	0,444	Valid
25	0.470	0,444	Valid

Sumber: Hasil Uji Valid TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil uji coba validitas siswa pada tabel menghasilkan dari 25 butir pertanyaan yang diuji cobakan ternyata 15 butir pertanyaan yang valid atau mempunyai nilai yang sah untuk dijadikan instrumen penelitian.

Tabel 4.5

Hasil Uji Validitas Soal

No	"r" Hitung	"r" Tabel	Keterangan
1	-0,483	0,444	Tidak Valid
2	0,675	0,444	Valid
3	-0,09	0,444	Tidak Valid
4	0.477	0,444	Valid
5	0,546	0,444	Valid
6	0,504	0,444	Valid
7	0,268	0,444	Tidak Valid
8	0,504	0,444	Valid
9	0,526	0,444	Valid

10	0,277	0,444	Tidak Valid
11	0,300	0,444	Tidak Valid
12	0,298	0,444	Tidak Valid
13	0,538	0,444	Valid
14	0,300	0,444	Tidak Valid
15	0,309	0,444	Tidak Valid
16	0,471	0,444	Valid
17	0,112	0,444	Tidak Valid
18	0,369	0,444	Tidak Valid
19	0,546	0,444	Valid
20	0,470	0,444	Valid

Sumber: Hasil Uji Valid TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu

Berdasarkan hasil uji coba validitas variabel soal pada tabel menghasilkan dari 20 butir soal yang diujicobakan ternyata 15 butir soal yang valid atau mempunyai nilai yang sah untuk dijadikan instrument penelitian

b. Uji Reliabilitas Data

Uji signifikasi dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 artinya instrument dapat dikatakan reliabel jika nilai alpha lebih besar dari r kritis *product moment*. Pengujian instrumen variable angket siswa dilakukan dengan teknik *alpha cronbach's* menggunakan bantuan komputer program spss 20 . Dari 15 item

pertanyaan valid dihitung reliabilitasnya diperoleh koefisien reliabilitas seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Reabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.799	25

Jika hasil perhitungan lebih besar dari 0,44 maka instrumen dikatakan reliabel. Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan 0,799 lebih besar dari pada 0,44 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang disusun adalah reliabel dan dapat digunakan untuk mendapatkan data angket siswa.

Pengujian instrumen variabel soal siswa dilakukan dengan teknik *alpha cronbach's* menggunakan bantuan computer program spss 20 . Dari 15 item soal valid dihitung reliabilitasnya diperoleh koefisien reliabilitas seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Reabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.825	20

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan 0,825 lebih besar dari 0,44 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang disusun adalah reliabel dan dapat digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa.

2. Deskripsi variabel penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berdistribusi normal sebagai acuan untuk uji berikutnya. Data yang digunakan untuk uji normalitas adalah hasil tes pemahaman konsep sebelum pembelajaran (*Pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*) dari kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dikarenakan jumlah sampel yang relatif kecil (<50 responden), maka uji normalitas yang digunakan adalah metode uji normal *Shapiro-Wilk*. Berikut disajikan secara lengkap hasil perhitungan uji normalitas Data hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 4.8
Uji Normalitas Data Pretest Kontrol Dan posttest Eksperimen

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Nilai Siswa	Pre-Test Eksperimen	.163	20	.172	.931	20	.163
	Post-Test Eksperimen	.230	20	.007	.877	20	.015

Pre-Test Kontrol	.221	20	.012	.894	20	.032
Post-Test Kontrol	.216	20	.015	.911	20	.066

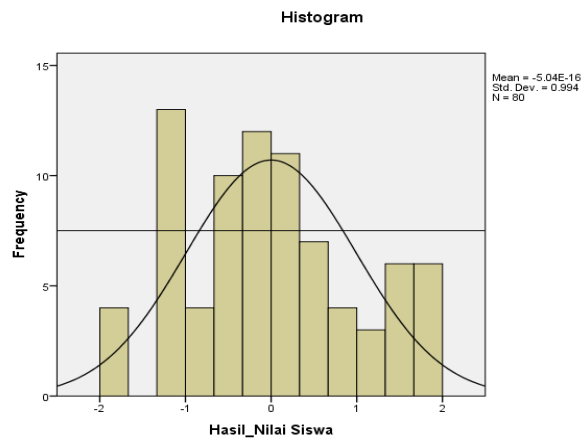
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Penelitian 2020 (Spss 20)

Dari perhitungan diperoleh nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,012 pada data *pretest* kontrol dan sebesar 0,172 pada data *pretest* eksperimen. Dan diperoleh juga nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* sebesar 0,015 pada data *postets* kontrol dan sebesar 0,007 pada data *postets* eksperimen. Dikarenakan keketiga nilai tersebut kurang daripada *alpha* (*Asymp.Sig.* < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *postets* kontrol dan data *postets* eksperimen tersebut tidak berdistribusi normal.

Dari hasil uji normalitas terhadap kelompok-kelompok data tersebut di atas dapat diketahui bahwa terdapat pelanggaran terhadap asumsi pengujian parametrik untuk data sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran menggunakan .Oleh sebab itu pengujian akan dilakukan menggunakan metode uji peringkat-bertanda *Mann-Whitney U-test*.

Gambar 4.1
Histogram Uji Normalitas Hasil Nilai Siswa



b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test* dan ANOVA. Sebagai kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama.

Tabel 4.9

Hasil Uji Homogenitas Varians

Test of Homogeneity of Variance

Kelas		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Nilai Siswa	Based on Mean	1.473	1	38	.232
	Based on Median	.616	1	38	.437
	Based on Median and with adjusted df	.616	1	37.013	.437
	Based on trimmed mean	1.251	1	38	.270

Sumber: Hasil Penelitian 2020 (Spss 20)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai $p\text{-value} > \alpha$ ($0,232 > 0,05$), dengan demikian maka disimpulkan bahwa varians skor antara *pretest* kontrol dan *pretest* eksperimen tersebut homogen. Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai $p\text{-value} > \alpha$ ($0,437 > 0,05$), dengan demikian maka disimpulkan bahwa varians skor antara *posttest* kontrol dan *posttest* eksperimen data tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis di cari dengan menggunakan uji t dua sampel independen, dalam hal ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil tes keterampilan generik sains siswa pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model belajar *fun learning* kelas kontrol tidak diberi perlakuan.

Dari data yang telah diuji sebelumnya didapat bahwa skor rata-rata *pretest* dan *posttest* kedua kelas dinyatakan homogen namun tidak berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan pengujian dengan uji peringkat-bertanda *Mann-Whitney U-test*. Kriteria diterima atau ditolaknya hipotesis dalam uji *Mann-Whitney U-test* adalah H_a diterima jika H_0 ditolak apabila $\text{sig} \geq 0,05$ dan H_a ditolak jika H_0 diterima apabila atau $\text{sig} < 0.05$. Dengan tingkat kepercayaan = 95% atau $\alpha = 0,05$. Pengujian hipotesis statistik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Mann-Whitney U-test

Variabel Pemahaman	Maksimum	Minimum	Rata-rata	Std. Deviasi	P-Value	Kesimpulan
Pretest Kontrol	53	87	16,88	9,219	0,054	tidak ada perbedaan secara signifikan
Pretest Eksperimen	46	73	24,13	8,224		
Posttest Kontrol	60	80	11,68	7,909	0,000	ada perbedaan secara signifikan
Posttest Eksperimen	67	93	29,33	6,836		

Sumber: Hasil Penelitian 2020 (Spss 20)

Berdasarkan tabel *Mann-Whitney U* di atas diketahui rata-rata skor *pretest* pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda signifikan dikarenakan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,054 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan adalah sama. Sedangkan pada hasil *posttest* skor rata-rata kelas eksperimen meningkat secara drastis lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan selisih nilai rata-rata sebesar 17,65, dan diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan pemahaman materi berwujud kelas kontrol dan kelas eksperimen.

d. Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kontrol

Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *fun learning* sedangkan kelas kontrol pembelajaran seperti biasa yang berlangsung.. Tes Pemahaman Konsep diberikan berupa *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 4.11

Hasil Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kontrol

Descriptive Statistics						
Kelas	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Tets Eksperimen	20	34	53	87	66.60	9.219
Post-Tets Eksperimen	20	26	67	93	83.65	7.909
Pre-Tets Kontrol	20	27	46	73	60.55	8.224
Post-Test Kontrol	20	20	60	80	69.00	6.836
Valid N (listwise)	20					

Sumber: Hasil Penelitian 2020 (Spss 20)

C. Pembahasan

Diketahui rata-rata *pretest* kelas Eksperimen adalah 66.60.. Setelah dilakukan *posttest* diperoleh hasil 83.65. Sehingga peningkatannya sebesar 17,05. Dapat

dinyatakan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil belajar siswa kelompok eksperimen atau yang diberikan pendekatan *fun learning*.

Pada kelas hasil rata-rata *pretest* sebesar 60.55. Pada saat *posttest* meningkat menjadi 69.00. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan sebesar 8,45. Terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil belajar siswa kelompok kontrol.

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui adanya pengaruh pendekatan *fun learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada anak usia dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil *posttest*, hasil belajar anak pada kelas (kelompok eksperimen) memiliki nilai rata-rata 83.65. Sedangkan hasil *posttest*, hasil belajar anak pada kelas (kelompok kontrol) memiliki nilai rata-rata 69,00.

Hal ini juga dapat dilihat dari hipotesis dengan menggunakan *Mann-Whitney U* diketahui rata-rata skor kelas eksperimen meningkat secara drastis lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan selisih nilai rata-rata sebesar 17,65, dan diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan pemahaman materi berwujud kelas kontrol

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa pendekatan *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Ada banyak strategi pembelajaran yang

bisa digunakan guru mempermudah proses salah satunya adalah pendekatan *fun learning*.

Fun Learning adalah pembelajaran menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan adalah strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan untuk tercapainya lingkungan belajar yang efektif dan tidak membosankan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan *Fun Learning* Pada Anak Usia Dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu.

Hal ini juga dapat dilihat dari hipotesis dengan menggunakan *Mann-Whitney U* diketahui rata-rata skor kelas eksperimen meningkat secara drastis lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan selisih nilai rata-rata sebesar 17,65, dan diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan pemahaman materi berwudhu kelas kontrol. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa pendekatan *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan di masa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan menjadi acuan mengenai strategi heuristic dalam pengajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, serta menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Peserta Didik

Jika ingin mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru sebelum memberikan tugas. Jadikanlah prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dapat memotivasi diri untuk lebih giat belajar lagi.

3. Bagian peneliti yang akan datang

Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya. 2014. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Ali, Mahdi M. 2015. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Edukasi. Vol 1.
- Baharuddin. 2016. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Borhan, Lihanna. 2004. *Teaching Islam: A Look Inside An Islamic Preschool in Malaysia. Contemporary Issues in Early Childhood*. Vol. 5, No 3.
- Daradjat, Zakiah dkk. 2008. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darmawanto, Asep. "Pengembangan Kemampuan Moral dan Agama Anak Usia Dini", <http://dapatditerima.blogspot.co.id/2016/02/pengembangan-kemampuan-moral-dan-agama.html>, 9 April 2018.
- Darmasyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 Tentang Kurikulum Raudhatul Athfal. Jakarta.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily. 2007. *Kamus Inggris – Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

El-Khuluqo, Ihsana. 2015. *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini): Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Erdem, Devrim, 2018. Kindergarten Teachers' Views About Outdoor Activities. *Journal of Education and Learning*. Vol. 7, No. 3.

Fadlillah, M. dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.

Hawi, Akmal. 2013. *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Hurlock, Elizabeth B. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Terj. dari *Developmental Psychology: A Life-Span Approach* oleh Istiwidayanti dkk. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Rambli, Dayang Rohaya Awang, et. 2013. al. *Fun Learning with AR Alphabet Book for Preschool Children*. Elsevier B.V.

Remiswal dan Rezki Amelia. 2013. *Format Pengembangan Strategi PAIKEM dalam Pembelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Republik Indonesia. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.

Sara Mostowfi, Nasser Koleini Mamaghani, and Mehdi Khorramar, 2016. Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age Range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). International Journal of Environmental and Science Education., vol.11, no.12.

Riduwan. 2003. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2017. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

