

TESIS

**STRATEGI *FUN LEARNING* UNTUK PEMBENTUKAN
KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS 2 ICM PRIMARY
SCHOOL SERPONG TANGERANG SELATAN
(TERM 1, 2024-2025)**



Dwi Ranita Tarigan

NIM: 21502300045

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS SULTAN AGUNG

SEMARANG

2024/1443

TESIS

**STRATEGI *FUN LEARNING* UNTUK PEMBENTUKAN
KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS 2 ICM PRIMARY
SCHOOL SERPONG TANGERANG SELATAN
(TERM 1, 2024-2025)**

**Untuk Memenuhi Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Agama Islam
Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Sultan Agung**



Dwi Ranita Tarigan

NIM: 21502300045

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS SULTAN AGUNG
SEMARANG
2024/1443**

LEMBAR PERSETUJUAN

**STRATEGI *FUN LEARNING* UNTUK PEMBENTUKAN
KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM PADA SISWA KELAS 2 ICM PRIMARY
SCHOOL SERPONG TANGERANG SELATAN
(TERM 1, 2024-2025)**

Diajukan Oleh:

Dwi Ranita Tarigan

NIM: 21502300045

**Telah disetujui oleh pembimbing dan selanjutnya dapat diajukan dihadapan
siding panitia ujian Tesis Program Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Sultan Agung Semarang.**

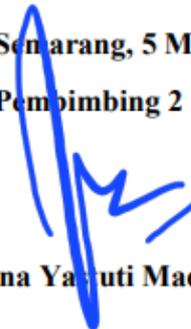
Pembimbing 1



Dr. Warsiyah, S.Pd.I., M.S.I

Semarang, 5 Mei 2024

Pembimbing 2



Dr. Muna Yanti Madrah, MA

LEMBAR PENGESAHAN

**STRATEGI *FUN LEARNING* UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA SISWA
KELAS 2 ICM PRIMARY SCHOOL SERPONG TANGERANG SELATAN
(TERM 1, 2024-2025)**

Disusun Oleh:

Dwi Ranita Tarigan

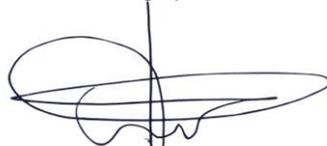
NIM: 21502300045

Tesis ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Program Magister Pendidikan Agama Islam Unissula Semarang

Tanggal : 19 November 2024

Dewan Penguji Tesis

Penguji 1



Dr. Ahmad Mujib, MA
NIK.211509014

Penguji 2



Dr. Drs. H. Abdullah Arief Cholil, S.H., M.Ag.
NIK.210586007

Penguji 3



Drs. Muhammad Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.
NIK.211591005

Mengetahui:

**Program Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Sultan Agung Semarang,**

Ketua,



Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.P.I.
NIK.210513020

KATA PENGANTAR

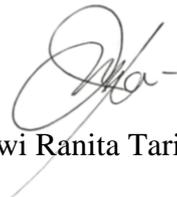
Alhamdulillah rabbil'alamin rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah menganugerahi rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas menyusun proposal tesis ini dengan baik tanpa halangan apapun. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, dan semoga kelak kita termasuk umatnya yang mendapatkan syafaat-Nya di akhirat. Aaamiin.

Pada tugas penyusunan tesis ini, peneliti mengusulkan penelitian dengan judul **“STRATEGI *FUN LEARNING* UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.”** Disusun untuk memenuhi tugas menyusun proposal penelitian pada Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung.

Tesis ini disusun dengan penuh dedikasi, kesungguhan, dan harapan agar dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat dalam pengembangan pendidikan Islam, khususnya dalam upaya membentuk karakter generasi muda yang berkualitas sesuai dengan ajaran Rabbani.

Akhir kata, kami menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan dari semua pihak sangat kami harapkan guna perbaikan dan pengembangan selanjutnya. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan ilmu pengetahuan, pendidikan, dan pengembangan karakter generasi muda di masa yang akan datang

Tangerang Selatan, 5 Mei 2024.



Dwi Ranita Tarigan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK

BAB I	PENDAHULUAN.....	1
	A. Latar Belakang Masalah.....	1
	B. Identifikasi Masalah	3
	C. Batasan Masalah.....	3
	D. Rumusan Masalah	3
	E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA.....	5
	A. Kajian Teoritik	5
	B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	42
BAB III	METODE PENELITIAN.....	47
	A. Jenis Penelitian.....	47
	B. Populasi dan Sampel.....	47
	C. Variabel Penelitian	48
	D. Lokasi Penelitian	48
	E. Teknik Pengumpulan Data	48
	F. Teknik Analisis Data.....	49
	G. Metode Analisis Data.....	50
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskriptif Data	53
	1. Gambaran Umum	55
	2. Analisis Deskriptif	57
	3. Uji Asumsi Klasik	57
	B. Pengujian Hipotesis	60
	1. Analisis Regresi Linier	60
	2. Koefisien Determinasi	60
	3. Uji Hipotesis (Uji t)	61
	C. Pembahasan	62
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	64
	B. Implikasi	64
	C. Keterbatasan Penelitian	65
	D. Saran	65
	DAFTAR PUSTAKA	66

ABSTRAK

Saat ini, pendidikan di Indonesia dihadapkan pada tantangan yang semakin meningkat. Salah satu infrastruktur di Indonesia adalah sekolah. Sekolah yang kaku tidak akan menjadi tempat belajar yang baik, karena anak-anak hanya pergi ke sekolah tanpa belajar. Dalam proses belajar mengajar, guru harus menyadari bahwa pendidikan bukan hanya tentang mengajar. Sebaliknya, pendidikan adalah tentang bagaimana guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengimplementasikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan tidak hanya mengajarkan pengetahuan agama tetapi juga mengarahkan siswa dan membentuk karakter mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan Strategi *Fun Learning* Untuk Pembentukan Karakter Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket yang disebarakan kepada siswa dan guru PAI di ICM Primary School di Tangerang Selatan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Strategi *Fun Learning* secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI. Selain itu, strategi ini juga efektif dalam membentuk karakter siswa, seperti tanggung jawab, kerjasama, dan kejujuran. Penerapan strategi *Fun Learning* ini mencakup penggunaan metode eksperimen, diskusi kelompok, dan permainan edukatif yang relevan dengan materi PAI.

Dari hasil wawancara dengan guru, ditemukan bahwa pendekatan ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan interaksi positif antara siswa dan guru. Penggunaan strategi *Fun Learning* ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang inovatif untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain dalam rangka membentuk karakter siswa yang lebih baik.

Kata kunci: *Fun Learning*, Pendidikan Agama Islam, Pembentukan Karakter.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah yang berperan dalam membentuk karakter dan moral siswa. Namun, seringkali pembelajaran PAI di kelas kurang menarik, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Pendekatan tradisional yang dominan dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, yang mampu memotivasi siswa dan membentuk karakter mereka secara efektif (Kemendikbud, 2013).

Pendekatan *Fun Learning* menawarkan alternatif yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Pendekatan ini mengintegrasikan metode dalam kegiatan belajar yang menyenangkan, sehingga dapat merangsang minat dan motivasi siswa. Dengan demikian, penerapan *Fun Learning* diharapkan dapat membantu pembentukan karakter siswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi, yang sejalan dengan tujuan pendidikan karakter dalam kurikulum nasional (Slavin, 2006).

Dalam ajaran Islam, pentingnya pendidikan dan pembentukan karakter yang baik sangat ditekankan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Al-Mujadalah ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ
اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِيْنَ
اُوْتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ حٰبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya : "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat."(Al Mujaadalah: 11).

Ayat ini menunjukkan bahwa pendidikan dan pengetahuan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang beriman dan berkarakter mulia. Selain itu, Nabi Muhammad SAW juga bersabda,

الأخلاق مكارم لا تتم بعثت إنما

"Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia." (HR Al-Baihaqi) .

Hadis ini menegaskan bahwa salah satu tujuan utama pendidikan dalam Islam adalah membentuk akhlak atau karakter yang baik.

Menurut data survei yang dilakukan oleh Balitbang Kemendikbud pada tahun 2021, sekitar 68% siswa di tingkat SMP dan SMA menyatakan bahwa mata pelajaran PAI kurang menarik dibandingkan mata pelajaran lain. Dari jumlah tersebut, 72% mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI sering disampaikan secara monoton, dengan dominasi metode ceramah dan hafalan.

Penelitian ini mengambil ICM Primary School di Serpong Tangerang Selatan sebagai contoh sekolah berstandar internasional yang mempromosikan Kecerdasan Majemuk. Sekolah ini menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang unik dan inovatif, termasuk *Fun Learning*, implementasi strategi ini bertujuan untuk menggali potensi siswa dan membantu mereka berkembang secara holistik sesuai dengan gaya belajar dan berpikir mereka (Rasyid,2022).

Hasil wawancara pendahuluan dengan 15 siswa di ICM Primary School Bandung juga mendukung temuan ini. Sebanyak 10 siswa menyatakan bahwa mereka merasa bosan selama pembelajaran PAI di

kelas karena metode yang digunakan cenderung satu arah tanpa adanya aktivitas interaktif atau kreatif. Guru lebih banyak berbicara di depan kelas, sementara siswa hanya mendengarkan atau mencatat. Situasi ini membuat siswa merasa bahwa pembelajaran PAI menjadi rutinitas yang membosankan, alih-alih menjadi pengalaman yang menyenangkan dan membangun karakter mereka.

Permasalahan ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam strategi pembelajaran PAI. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *Fun Learning*, sebuah pendekatan yang menggabungkan metode interaktif, permainan edukatif, dan aktivitas kreatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fairus (2023), metode *Fun Learning* terbukti memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan di Raudlatul Athfal Al-Falah Kraksaan Probolinggo ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara penggunaan *Fun Learning* dengan motivasi belajar siswa, dengan hasil 0,642 yang lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% ($r_{\text{tabel}} = 0,361$) dan 1% ($r_{\text{tabel}} = 0,463$). Dengan kata lain, metode ini berkontribusi sebesar 41,20% terhadap peningkatan motivasi siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Semakin meningkat penggunaan metode *Fun Learning*, semakin besar pula dampaknya terhadap motivasi belajar siswa (Fairus, 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengambil judul penelitian "**Strategi *Fun Learning* untuk Pembentukan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI.
2. Pembelajaran PAI yang cenderung monoton dan kurang interaktif.
3. Belum optimalnya strategi pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter siswa.
4. Keterbatasan penerapan pendekatan *Fun Learning* dalam pembelajaran PAI.

C. Batasan Masalah

1. Strategi *Fun Learning* dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar (SD).
2. Karakter siswa yang diteliti meliputi kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran (mix-method).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan strategi *Fun Learning* dalam pembelajaran PAI pada ICM Primary School Serpong Tangerang Selatan tahun 2024?
2. Bagaimana pengaruh strategi *Fun Learning* terhadap pembentukan karakter siswa pada ICM Primary School Serpong Tangerang Selatan tahun 2024?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian:

1. Mendeskripsikan penerapan strategi *Fun Learning* dalam pembelajaran PAI.

2. Menganalisis efektivitas strategi tersebut dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa pada ICM Primary School Serpong Tangerang Selatan tahun 2024.
3. Menilai pengaruh strategi *Fun Learning* terhadap pembentukan karakter siswa pada ICM Primary School Serpong Tangerang Selatan tahun 2024.

Manfaat Penelitian:

1. **Teoretis:** Menambah wawasan dan literatur mengenai strategi pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan agama Islam.
2. **Praktis:** Memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam mengimplementasikan strategi *Fun Learning* untuk pembentukan karakter siswa.
3. **Sosial:** Mendukung upaya pembentukan generasi yang berkarakter dan bermoral melalui pendidikan agama yang menyenangkan dan efektif.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Strategi *Fun Learning*

a). Pengertian Strategi *Fun Learning*

Menurut Zainul Abidin (2016), *Fun Learning* adalah Sebuah cara belajar yang menyenangkan sangat diperlukan oleh peserta didik yang menuntut guru cerdas, dan inovatif dalam proses pembelajaran. *Fun* adalah bangkitnya minat, serta terciptanya makna, pemahaman, penguasaan, atas materi yang dikuasai, dan nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik.

Dalam Islam, pentingnya suasana belajar yang baik juga ditekankan, sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW:

فَرِّدُوا وَلَا تَعْصِرُوا وَلَا يَسْرُوا

"Permudahlah dan jangan dipersulit, berilah kabar gembira dan jangan membuat mereka lari." (HR. Bukhari dan Muslim).

Pada pembelajaran *Fun Learning* dapat menggunakan berbagai media *Fun Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada kenyamanan dan kesenangan siswa selama proses belajar. Tujuannya adalah meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini melibatkan berbagai metode kreatif, seperti permainan, simulasi, dan aktivitas kolaboratif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan *Fun Learning*, siswa diajak untuk belajar dalam suasana yang tidak membosankan, sehingga mereka lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran.

b). Tahapan Pelaksanaan Strategi *Fun Learning*

Meri Riza (2020) menjelaskan bahwa pelaksanaan strategi *Fun Learning* terdiri dari beberapa tahapan yang terstruktur untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1). Tahap Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap ini, guru merancang kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Rencana ini mencakup tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan materi yang relevan, serta metode dan media yang akan digunakan. Guru perlu menyesuaikan materi dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga pembelajaran tetap menyenangkan dan tidak membosankan. Pemilihan media yang bervariasi, seperti permainan edukatif, video, atau simulasi, sangat dianjurkan pada tahap ini untuk meningkatkan antusiasme siswa.

2). Tahap Pembukaan Pembelajaran

Di awal pembelajaran, guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan dengan kegiatan pembuka yang ringan namun menarik. Aktivitas seperti ice-breaking atau permainan singkat yang relevan dengan materi pembelajaran dapat membantu siswa merasa lebih rileks dan siap untuk belajar. Pembukaan ini bertujuan untuk membangkitkan minat siswa dan memberi gambaran tentang topik yang akan dibahas.

3). Tahap Penyampaian Materi (Inti)

Pada tahap ini, guru menyampaikan materi pembelajaran melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Menggunakan berbagai pendekatan kreatif seperti permainan peran, diskusi kelompok, atau kuis interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa. Siswa diajak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai pendengar, tetapi sebagai peserta yang aktif dalam proses pengajaran. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau berbagi pendapat mereka terkait materi yang sedang dibahas.

4). Tahap Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Evaluasi pada pembelajaran *Fun Learning* bisa berupa tes berbasis permainan, kuis interaktif, atau kegiatan lain yang menguji pemahaman siswa secara menyenangkan. Pada tahap ini, siswa tidak hanya diuji melalui ujian tertulis, tetapi juga diberi kesempatan untuk menunjukkan pengetahuan mereka dalam bentuk yang lebih kreatif dan menarik.

5). Tahap Penutupan Pembelajaran

Penutupan pembelajaran adalah saat di mana guru memberikan umpan balik kepada siswa. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi dan usaha siswa selama pembelajaran. Guru juga mengulang beberapa poin penting yang telah dibahas untuk memastikan siswa mengingat dan memahami materi dengan baik. Selain itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pengalaman mereka selama proses pembelajaran dan memberikan masukan terkait kegiatan yang telah dilakukan.

c). Macam-Macam Pembelajaran *Fun Learning*

Fun Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan yang menyenangkan dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, serta mendukung pengembangan berbagai keterampilan pada siswa, baik dari segi intelektual, sosial, emosional, maupun fisik. Beberapa bentuk kegiatan *Fun Learning* melibatkan permainan, bernyanyi, bercerita, humor, dan aktivitas lainnya yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai berbagai jenis pembelajaran yang menyenangkan menurut beberapa ahli:

1). *Game* atau Permainan

Bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai oleh anak-anak, terutama dalam konteks pendidikan. Menurut Erlis Nurhayati (2020), permainan memiliki dampak positif yang signifikan bagi perkembangan anak, baik dari sisi kognitif maupun sosial. Permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu manfaat utama permainan adalah kemampuan untuk merangsang berpikir logis dan analitis, karena banyak permainan yang membutuhkan siswa untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah dengan cara yang kreatif.

Permainan edukatif, seperti tebak kata, simulasi peran, atau permainan kelompok, tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dalam permainan kelompok, misalnya, siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan tugas secara kolektif. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu siswa mengontrol emosi mereka, karena dalam beberapa permainan, seperti permainan kompetitif, mereka perlu belajar untuk menerima kemenangan atau kekalahan dengan sportif.

Permainan juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, terutama dalam permainan yang menuntut mereka untuk membuat pilihan yang tepat dalam situasi tertentu. Simulasi peran adalah salah satu jenis permainan yang efektif untuk membantu siswa memahami dinamika sosial dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengambil keputusan berdasarkan situasi yang ada. Dalam simulasi peran, siswa bisa bermain sebagai karakter tertentu dalam suatu situasi yang dirancang untuk mencerminkan masalah dunia nyata, yang pada gilirannya membantu mereka belajar menyelesaikan masalah melalui percakapan dan interaksi sosial. Selain itu, pembelajaran melalui permainan memberi kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar mereka dengan cara yang

lebih praktis. Permainan yang melibatkan tantangan dan pengambilan keputusan dalam kelompok dapat mengasah keterampilan siswa dalam bekerja sama dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam berpartisipasi. Aktivitas ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri dan rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dalam permainan tersebut.

2). Bercerita

Bercerita adalah salah satu strategi pembelajaran yang sangat efektif untuk mendidik dan mengajarkan nilai-nilai moral kepada siswa. Menurut Zainul Abidin (2016), cerita memiliki kekuatan untuk merangsang imajinasi siswa, menghidupkan pembelajaran, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dalam bercerita, siswa tidak hanya mendengar kisah, tetapi juga diajak untuk berimajinasi, merenung, dan memahami makna yang terkandung di dalam cerita tersebut. Aktivitas ini sering kali menjadi cara yang menarik dan menyenangkan untuk menyampaikan pesan moral, nilai kehidupan, dan pelajaran penting yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Bercerita dapat dilakukan dalam berbagai format yang bervariasi, seperti mendongeng secara langsung, membaca cerita bersama, atau bahkan melibatkan siswa dalam penceritaan cerita secara bergiliran. Masing-masing format ini memiliki manfaat yang berbeda, tetapi semuanya bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam. Melalui cerita, siswa dapat belajar tentang konsep-konsep penting dalam kehidupan, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan nilai-nilai lainnya yang dapat membentuk karakter mereka.

Salah satu keunggulan dari bercerita adalah kemampuannya untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah diingat. Cerita yang menarik cenderung lebih melekat di ingatan siswa dibandingkan dengan konsep-konsep teoritis yang disampaikan secara abstrak. Hal

ini karena cerita mampu menciptakan hubungan emosional dengan siswa, yang memudahkan mereka untuk mengingat dan menerapkan pelajaran yang telah mereka terima dalam kehidupan nyata. Selain itu, bercerita juga merupakan sarana untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dengan mendengarkan cerita, siswa dapat lebih mudah terhubung dengan pelajaran dan diajak untuk berpikir lebih kritis tentang situasi dan masalah yang dihadapi dalam cerita tersebut. Sebagai contoh, setelah mendengarkan cerita, guru dapat mengajak siswa untuk berdiskusi tentang nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dan bagaimana siswa bisa mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Bercerita juga dapat melatih keterampilan sosial siswa, seperti mendengarkan, berbicara, dan berkolaborasi. Ketika siswa terlibat dalam kegiatan bercerita bersama, mereka belajar untuk mendengarkan dengan penuh perhatian, menyampaikan pendapat dengan jelas, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka. Aktivitas ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, yang sangat penting dalam perkembangan sosial mereka.

3). Bernyanyi

Bernyanyi merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai anak-anak karena memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri secara bebas dan penuh kegembiraan. Menurut Meri (2021), bernyanyi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki manfaat yang signifikan dalam perkembangan keterampilan vokal dan artikulasi siswa. Aktivitas bernyanyi dapat membantu siswa dalam memperbaiki cara mereka mengucapkan kata-kata dengan jelas, memperkaya kosakata mereka, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai konsep yang diajarkan.

Selain manfaat vokal dan artikulasi, bernyanyi juga memiliki kekuatan untuk meningkatkan daya ingat siswa. Ritme dan irama dalam lagu dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih

mudah dan menyenangkan. Sebagai contoh, banyak siswa yang dapat mengingat konsep-konsep matematika, bahasa, atau ilmu pengetahuan melalui lirik lagu yang mereka nyanyikan. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar menjadi lebih efektif ketika siswa dapat terlibat secara aktif melalui media yang mereka nikmati, seperti lagu.

Dalam pembelajaran, bernyanyi dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Lagu-lagu edukatif yang dikemas dengan baik dapat membantu siswa memahami pelajaran seperti kosakata baru dalam bahasa, urutan angka dalam matematika, atau konsep-konsep lainnya. Selain itu, bernyanyi juga dapat mempererat hubungan antara siswa dan guru, menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan dalam kelas. Ketika siswa dan guru bernyanyi bersama, tercipta ikatan emosional yang lebih kuat, yang pada gilirannya dapat mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa.

Aktivitas bernyanyi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, baik secara individu maupun kelompok. Bernyanyi bersama-sama dalam kelompok dapat meningkatkan kebersamaan di antara siswa dan memperkuat rasa kebersamaan dalam kelas. Selain itu, kegiatan ini dapat menjadi cara yang efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep baru kepada siswa dengan cara yang menyenangkan.

4) Humor

Humor dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengurangi ketegangan di kelas. Humor yang digunakan dengan tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memperbaiki daya ingat mereka terhadap materi pelajaran. Menggunakan humor dalam kelas juga dapat membuat siswa merasa lebih nyaman, yang berujung pada peningkatan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Humor dapat digunakan dalam bentuk cerita lucu atau kuis yang mengandung elemen humor untuk menguji pemahaman materi.

Humor dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi yang efektif untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan mengurangi ketegangan yang mungkin dirasakan siswa, terutama saat menghadapi materi yang sulit atau pelajaran yang memerlukan konsentrasi tinggi. Menurut berbagai penelitian, penggunaan humor yang tepat dapat memiliki dampak positif dalam pembelajaran, termasuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta memperbaiki daya ingat mereka. Humor memberikan jeda sejenak dari suasana formal dan menegangkan, sehingga siswa merasa lebih relaks dan lebih siap untuk menerima informasi.

Menggunakan humor dalam kelas tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga memiliki manfaat kognitif. Humor dapat membantu siswa lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan karena otak lebih cenderung mengingat kejadian atau materi yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan atau lucu. Hal ini dapat memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas pengajaran. Selain itu, humor juga berperan penting dalam menciptakan ikatan positif antara siswa dan guru, serta antara siswa itu sendiri. Suasana yang ringan dan penuh tawa akan membantu siswa merasa lebih nyaman dan lebih terbuka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Humor dalam kelas bisa digunakan dalam berbagai bentuk, seperti cerita lucu, kuis humoris, atau bahkan dalam penjelasan materi yang disampaikan dengan cara yang mengundang tawa. Kegiatan seperti ini membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton, sehingga siswa lebih mudah fokus dan terlibat. Selain itu, humor dapat membantu mengurangi rasa cemas atau stres yang sering dialami oleh siswa, terutama ketika mereka menghadapi ujian atau tugas yang menantang. Humor yang digunakan dengan bijak dapat menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar.

5) Tebak Kata

Tebak kata adalah salah satu permainan edukatif yang sangat efektif untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. Dalam permainan ini, siswa diberikan petunjuk tertentu dan mereka harus menebak kata yang sesuai dengan petunjuk tersebut. Menurut Meri Riza (2020), tebak kata bukan hanya melatih keterampilan bahasa siswa, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis. Aktivitas ini memaksa siswa untuk berpikir dengan cepat dan tepat, serta menggunakan pengetahuan mereka untuk menemukan jawaban yang benar.

Selain itu, tebak kata juga sangat berguna dalam melatih keterampilan sosial dan kerja sama, terutama jika permainan ini dilakukan dalam kelompok. Siswa perlu berkolaborasi dengan teman-temannya untuk mencari petunjuk dan memberikan jawaban yang tepat. Ini membantu siswa belajar untuk berkomunikasi dengan baik, mendengarkan ide orang lain, dan bekerja bersama dalam mencapai tujuan yang sama. Proses kolaborasi dalam permainan ini memperkuat hubungan sosial antar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Tebak kata juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Mereka harus mampu menghubungkan petunjuk yang diberikan dengan kata yang tepat, yang memerlukan imajinasi dan kemampuan untuk melihat hubungan antara berbagai konsep. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan menggunakan penalaran logis dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Sebagai tambahan, permainan ini juga dapat dilakukan dengan berbagai variasi, misalnya dengan menggunakan gambar, deskripsi, atau definisi, yang semakin meningkatkan variasi dan kesenangan dalam pembelajaran.

6) Tebak Gambar

Tebak gambar adalah permainan yang menggunakan gambar sebagai petunjuk untuk menebak suatu objek, kata, atau konsep. Aktivitas ini sangat berguna untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial siswa, serta meningkatkan kemampuan observasi dan pemahaman mereka terhadap hubungan antara gambar dan makna yang terkandung di dalamnya. Dalam pembelajaran, tebak gambar dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep baru dengan cara yang menyenangkan.

d). Faktor yang Mempengaruhi Strategi Fun Learning

Strategi *Fun Learning* dipengaruhi oleh beberapa aspek penting yang dapat mendukung keberhasilannya atau menjadi tantangan dalam pelaksanaannya. Menurut Meri Riza (2020), faktor utama yang memengaruhi Strategi *Fun Learning* adalah:

1. Kreativitas Pengajar

Guru memegang peran kunci dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan. Kemampuan guru untuk menciptakan metode pengajaran yang inovatif, menarik, dan relevan sangat menentukan efektivitas strategi *Fun Learning*.

2. Media dan Fasilitas Pembelajaran

Keberadaan media pendukung, seperti alat peraga, permainan edukatif, atau aplikasi interaktif, menjadi elemen penting dalam menerapkan metode ini. Fasilitas yang memadai dari sekolah akan mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan.

3. Karakteristik Peserta Didik

Perbedaan dalam usia, gaya belajar, kemampuan, dan minat siswa menjadi faktor yang harus dipertimbangkan. Menyesuaikan strategi dengan kebutuhan unik siswa akan membantu menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.

4. Dukungan Lingkungan Sekolah

Suasana yang mendukung, baik secara fisik maupun sosial, berperan besar dalam keberhasilan *Fun Learning*. Kelas yang nyaman dan interaksi positif antara siswa dan guru menciptakan lingkungan belajar yang ideal.

5. Penguasaan Teknologi

Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu elemen kunci dalam *Fun Learning*. Guru yang mampu menggunakan alat digital, seperti perangkat lunak edukasi atau platform online, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

e). Indikator Keberhasilan Strategi *Fun Learning*

Menurut Meri Riza (2020), indikator keberhasilan dalam penerapan strategi *Fun Learning* dapat dilihat dari beberapa aspek penting yang mencerminkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan kepuasan mereka terhadap proses pembelajaran. Indikator-indikator tersebut antara lain:

1). Tingkat Keterlibatan Siswa

Indikator pertama adalah tingkat keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas selama pembelajaran. Siswa yang terlibat aktif dalam diskusi, permainan, dan kegiatan kolaboratif menunjukkan bahwa mereka merasa nyaman dan termotivasi dalam belajar. Keterlibatan ini bisa dilihat dari seberapa banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, atau berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.

2) Peningkatan Pemahaman Materi

Keberhasilan *Fun Learning* juga terlihat dari sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan. Pemahaman ini dapat diukur melalui hasil evaluasi, seperti kuis, tes, atau tugas yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Jika siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks yang berbeda, ini menunjukkan bahwa mereka telah memahami materi dengan baik.

3) Kreativitas dalam Pembelajaran

Indikator berikutnya adalah tingkat kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Jika siswa dapat menghasilkan ide-ide baru atau mengaplikasikan pembelajaran mereka dengan cara yang kreatif, ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan. Misalnya, kreativitas siswa dapat terlihat dalam permainan peran, proyek kelompok, atau presentasi kreatif yang mereka lakukan.

4) Kepuasan Siswa terhadap Proses Pembelajaran

Indikator keberhasilan lainnya adalah kepuasan siswa terhadap pengalaman belajar mereka. Jika siswa merasa senang, tertarik, dan tidak terbebani selama proses pembelajaran, ini menjadi tanda bahwa strategi *Fun Learning* berhasil diterapkan dengan baik. Kepuasan siswa dapat diukur melalui umpan balik yang mereka berikan setelah pembelajaran selesai, apakah mereka merasa pembelajaran itu menyenangkan, menarik, dan bermanfaat.

5) Peningkatan Partisipasi dalam Kegiatan Pembelajaran

Salah satu indikator utama dalam strategi *Fun Learning* adalah peningkatan partisipasi siswa. Jika siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran, baik saat diskusi kelompok, permainan edukatif, atau saat mengerjakan tugas, ini menunjukkan bahwa mereka terlibat dengan baik dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Partisipasi yang tinggi mengindikasikan bahwa siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berkontribusi lebih banyak dalam pembelajaran.

2. Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran PAI

a). Pengertian Pembentukan Karakter

Kata “Pembentukan” dalam kamus Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu proses, cara, perbuatan membentuk. (KBBI Kemdikbud, 2024). Sedangkan menurut istilah kata Pembentukan diartikan sebagai usaha luar yang terarah kepada tujuan tertentu guna

membimbing faktor-faktor pembawaan hingga terwujud dalam suatu aktifitas rohani atau jasmani. Dalam hal ini adalah bagaimana seluruh komponen yang ada didalam sekolah menjadikan para siswa-siswinya berperilaku keagamaan sesuai dengan dengan yang diharapkan oleh sekolah. (Sumiati,2023)

Karakter kita terbentuk dari kebiasaan kita. Kebiasaan kita saat anak-anak biasanya bertahan sampai masa remaja. Orang tua bisa mempengaruhi baik atau buruk, pembentukan kebiasaan anak-anak mereka. Unsur terpenting dalam pembentukan karakter adalah pikiran karena pikiran yang di dalamnya terdapat seluruh program yang terbentuk dari pengalaman hidupnya, merupakan pelopor segalanya. Program ini kemudian membentuk system kepercayaan yang akhirnya dapat membentuk pola berpikir yang bisa mempengaruhi perilakunya. (Sumiati,2023)

Karakter adalah ciri khas perilaku seseorang yang membedakannya dengan orang lain. Karakter merupakan hasil interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Karakter yang melekat pada siswa tentu dipengaruhi oleh interaksi antara siswa satu dan lainnya, antara siswa dan guru, antara siswa dan lingkungan sekolah. saat ini, derasnya arus globalisasi bisa menggerus karakter masyarakat yang seharusnya baik menjadi bergeser ke arah negatif sehingga karakter perlu dibina sejak dini yakni sejak siswa duduk di bangku sekolah. (Bafirman, 2016)

Pembentukan karakter merupakan suatu hal yang penting untuk diterapkan di sekolah. Karena pendidikan karakter menjadi sebuah pijakan dalam setiap mata pelajaran dan bisa menjadi penentu bagi siswa untuk mengantarkan siswa menjadi insan kamil. Pertumbuhan dan perkembangan pendidikan karakter yang baik bisa menjadi dorongan bagi siswa untuk melakukan

hal positif dan memiliki tujuan hidup yang benar. Karakter dapat dibentuk melalui beberapa tahap, di antaranya:

- 1) Tahap pengetahuan. Pendidikan karakter dapat ditanamkan melalui pengetahuan, yaitu lewat setiap mata pelajaran yang diberikan kepada anak.
- 2) Tahap pelaksanaan. Pendidikan karakter bisa dilaksanakan di manapun dan dalam situasi apapun. Pendidikan karakter di lingkungan sekolah bisa dilaksanakan mulai dari sebelum proses belajar mengajar sampai pembelajaran usai.
- 3) Tahap pembiasaan. Karakter tidak hanya ditanamkan lewat pengetahuan dan pelaksanaan saja, tetapi harus dibiasakan. Karena orang yang memiliki pengetahuan belum tentu bisa bertindak dan berperilaku sesuai dengan ilmu yang ia miliki apabila tidak dibiasakan untuk melakukan kebaikan. (Sumiati,2023)

b). Tujuan Pembentukan Karakter

Tujuan utama pendidikan karakter adalah untuk menginspirasi siswa untuk hidup dengan prinsip-prinsip moral yang kuat, yang harus ditunjukkan dalam bagaimana mereka berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Faktor yang paling krusial juga adalah bagaimana prinsip-prinsip yang telah tertanam dalam diri siswa dapat diubah menjadi rutinitas positif yang mereka ikuti secara konsisten, dimana rutinitas positif tersebut dimanfaatkan untuk diikuti melalui pembiasaan di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat

Menurut (Sulistyowati, 2012), beberapa tujuan pendidikan karakter diantaranya :

- 1) Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.

Tujuan pertama dari pendidikan karakter adalah untuk mengembangkan potensi kalbu (nurani) atau afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Potensi afektif ini mencakup perasaan, emosi, dan nilai-nilai yang mengarahkan siswa untuk menjadi individu yang memiliki rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Melalui pengembangan aspek ini, diharapkan peserta didik dapat merasakan dan menghargai nilai-nilai budaya yang ada dalam masyarakat serta mencintai tanah air mereka. Hal ini juga berperan penting dalam membentuk rasa kebanggaan terhadap identitas budaya dan nasionalitas.

- 2) Mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal, dan tradisi budaya bangsa yang religius.

Tujuan kedua adalah mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal serta tradisi budaya bangsa yang religius. Pendidikan karakter tidak hanya sebatas mengajarkan teori, tetapi juga menanamkan kebiasaan sehari-hari yang mencerminkan perilaku baik. Siswa diharapkan untuk memahami dan mempraktikkan nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, kerja sama, dan rasa hormat terhadap orang lain.

Selain itu, pendidikan karakter juga menekankan nilai-nilai religius yang relevan dengan budaya bangsa, mengingat Indonesia adalah negara yang mayoritas penduduknya beragama. Kebiasaan baik yang diajarkan di sekolah ini diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

- 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan bertanggung jawab siswa sebagai generasi penerus bangsa.

Tujuan ketiga adalah menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab pada siswa sebagai generasi penerus bangsa. Pendidikan karakter berperan penting dalam membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memimpin dan bertanggung jawab atas keputusan serta tindakan mereka. Jiwa kepemimpinan ini tidak hanya terbatas pada posisi formal, tetapi lebih kepada kemampuan untuk memotivasi dan mengarahkan diri sendiri serta orang lain menuju tujuan yang lebih besar. Selain itu, rasa tanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban juga sangat ditekankan, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

- 4) Mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.

Tujuan keempat adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan. Pendidikan karakter mengarahkan siswa untuk mampu berdiri sendiri, berpikir kritis, dan berinovasi dalam menyelesaikan masalah. Dengan keterampilan ini, siswa akan menjadi individu yang tidak hanya bergantung pada orang lain, tetapi juga mampu berkontribusi secara aktif untuk kemajuan bangsa. Selain itu, pengembangan kreativitas siswa memungkinkan mereka untuk berpikir out of the box dan menemukan solusi-solusi baru yang lebih efektif. Wawasan kebangsaan di sini bertujuan untuk mengingatkan siswa akan pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang multikultural.

- 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi serta penuh kekuatan.

Tujuan terakhir adalah mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai tempat belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas, persahabatan, dan rasa kebangsaan yang tinggi. Lingkungan sekolah yang positif akan memberikan dampak yang besar bagi perkembangan karakter siswa. Dalam lingkungan seperti ini, siswa akan merasa nyaman untuk belajar, berkreasi, dan berinteraksi dengan sesama. Sekolah juga harus menjadi tempat yang aman bagi siswa untuk mengungkapkan ide-ide kreatif mereka tanpa rasa takut atau terbatas. Selain itu, membangun rasa persahabatan dan kebangsaan di sekolah juga sangat penting agar siswa bisa saling menghormati dan bekerja sama dalam membangun harmoni sosial.

Sedangkan tujuan pendidikan karakter dalam pengaturan sekolah adalah sebagai berikut :

- 1) Memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian/kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan.

Tujuan pertama pendidikan karakter adalah untuk memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu oleh masyarakat, sehingga nilai-nilai tersebut menjadi bagian integral dari kepribadian peserta didik. Proses ini bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik sesuai dengan standar moral dan etika yang berlaku di lingkungan sekolah, masyarakat, dan bangsa. Sebagai contoh, nilai-nilai seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, empati, dan toleransi yang diperkenalkan dalam pendidikan karakter diharapkan dapat menjadi bagian dari kebiasaan dan perilaku sehari-hari siswa. Nilai-nilai ini tidak hanya mengarah pada pencapaian prestasi akademik, tetapi juga

pada pembentukan individu yang memiliki integritas, karakter moral yang kuat, dan mampu bertanggung jawab atas tindakan dan keputusan mereka.

- 2) Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan disekolah.

Tujuan kedua adalah mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang telah dikembangkan di sekolah. Dalam konteks ini, pendidikan karakter berperan sebagai alat untuk mendeteksi dan memperbaiki perilaku siswa yang mungkin bertentangan dengan norma dan nilai-nilai yang diharapkan di lingkungan sekolah. Misalnya, siswa yang menunjukkan perilaku tidak jujur, kurang disiplin, atau tidak menghargai perbedaan dapat dibimbing untuk memperbaiki sikap mereka melalui pendekatan yang konstruktif, seperti bimbingan, diskusi, serta kegiatan yang mendorong refleksi diri. Tujuan ini juga mencakup pembentukan kesadaran diri peserta didik tentang pentingnya memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai positif dan norma sosial yang berlaku.

- 3) Membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama.

Tujuan ketiga adalah membangun koneksi yang harmonis antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama. Pendidikan karakter tidak hanya tanggung jawab sekolah, tetapi juga merupakan usaha bersama antara pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk membangun hubungan yang baik dan kolaboratif antara ketiga pihak ini. Keluarga berperan dalam mendukung dan melanjutkan pembentukan karakter di rumah, sementara masyarakat dapat menyediakan lingkungan yang mendukung

nilai-nilai moral yang diajarkan di sekolah. Melalui kerja sama yang erat ini, pendidikan karakter dapat diterapkan secara konsisten dalam berbagai konteks kehidupan siswa, baik di sekolah, rumah, maupun dalam interaksi sosial mereka di masyarakat. Dengan adanya sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, peserta didik dapat merasa didukung dalam pengembangan karakter mereka secara menyeluruh. (Wiyani, 2013)

c. Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran PAI

Pembentukan karakter siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Menurut Wiyani (2013), berikut adalah faktor yang memengaruhi proses tersebut:

1. **Keteladanan Guru**

Guru PAI tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai panutan. Keteladanan dalam ucapan, tindakan, dan sikap guru menjadi cerminan nilai-nilai agama yang dapat diadopsi oleh siswa.

2. **Kurikulum dan Materi Pembelajaran**

Isi kurikulum yang menekankan pada nilai-nilai moral dan etika sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Kurikulum yang relevan dan disampaikan secara menarik dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi ajaran agama.

3. **Metode Pengajaran yang Digunakan**

Metode yang interaktif, seperti diskusi kelompok, simulasi, dan permainan edukatif berbasis nilai agama, dapat memperkuat pembentukan karakter siswa. Strategi seperti *Fun Learning* membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sambil menanamkan nilai-nilai agama.

4. Lingkungan Sekolah

Budaya sekolah yang religius, seperti kebiasaan membaca doa, salat berjamaah, atau kegiatan keagamaan lainnya, berkontribusi dalam membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai PAI.

5. Peran Orang Tua dan Lingkungan Keluarga

Penguatan karakter siswa tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga di rumah. Orang tua yang aktif menanamkan nilai-nilai agama dan menjadi teladan positif dapat memperkuat pembelajaran PAI yang diterima siswa di sekolah.

d. Indikator Pembentukan Karakter

Menurut Santrock (2019), indikator pembentukan karakter antara lain adalah sebagai berikut:

1). Pengembangan Nilai-Nilai Kejujuran

Kejujuran adalah salah satu nilai karakter yang penting dalam perkembangan sosial dan moral remaja. Kejujuran mengacu pada kemampuan untuk berbicara dan bertindak sesuai dengan kebenaran, serta menghindari kebohongan atau penipuan. Dalam konteks pendidikan, kejujuran sangat penting dalam membangun hubungan yang saling percaya antara siswa, guru, dan teman sebaya. Kejujuran juga membantu siswa untuk bertindak secara konsisten dan setia pada nilai-nilai moral yang benar, yang merupakan dasar bagi pengambilan keputusan yang etis.

2). Tanggung Jawab

Tanggung jawab tidak hanya mencakup kemampuan untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu, tetapi juga untuk mengakui dan menerima akibat dari keputusan yang diambil. Dalam konteks pendidikan, tanggung jawab

merupakan kualitas yang sangat penting untuk mengembangkan kedisiplinan dan kemandirian pada siswa.

3). Toleransi di Kalangan Siswa

Toleransi adalah sikap saling menghargai perbedaan dan menerima keberagaman di lingkungan sosial. Toleransi merupakan salah satu nilai sosial yang sangat penting dalam perkembangan remaja. Toleransi mengajarkan siswa untuk menghormati orang lain yang memiliki pandangan, keyakinan, dan budaya yang berbeda, serta untuk menjalin hubungan yang damai dalam keberagaman.

Secara keseluruhan, kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi adalah nilai-nilai yang membantu anak-anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang baik, saling menghormati, dan bisa bekerja sama dengan orang lain.

d. Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran PAI

Pembentukan karakter melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting dalam mengembangkan aspek spiritual, moral, dan kepribadian peserta didik. Dalam PAI, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan agama, tetapi juga nilai-nilai moral yang tercermin dalam Al-Qur'an dan Sunnah, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa empati. Sumiati (2023) menegaskan bahwa pikiran adalah unsur utama dalam pembentukan karakter, yang menjadi pendorong bagi semua perilaku individu. Oleh karena itu, peran guru sebagai teladan sangat krusial; sikap dan perilaku guru yang sesuai dengan nilai-nilai agama akan menjadi contoh bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Pentingnya menerapkan pembelajaran PAI di luar lingkungan kelas juga tidak boleh diabaikan. Praktik keagamaan seperti

shalat berjamaah dan keterlibatan dalam kegiatan sosial membantu siswa memahami bahwa nilai-nilai agama harus terwujud dalam tindakan sehari-hari mereka. Selain itu, tujuan dari pembelajaran PAI adalah mengembangkan kemandirian dan kreativitas siswa. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas yang memerlukan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, mereka diajarkan untuk berpikir kritis dan berinovasi. Lingkungan sekolah yang mendukung sangat berperan dalam pembentukan karakter, di mana nilai-nilai agama diintegrasikan dalam berbagai kegiatan, baik yang bersifat akademis maupun non-akademis. Pembiasaan perilaku baik, seperti saling menghargai dan menolong, harus ditekankan agar siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut (Bafirman, 2016).

Kerjasama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat juga merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter. Kolaborasi ini membantu memperkuat nilai-nilai yang diajarkan di sekolah, sehingga dapat diterapkan di rumah dan dalam masyarakat. Oleh karena itu, pembentukan karakter melalui PAI harus dilakukan secara menyeluruh dan terintegrasi. Dengan dukungan dan komitmen dari semua pihak, siswa tidak hanya akan tumbuh menjadi individu yang berakhlak baik, tetapi juga warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Hal ini akan mempersiapkan mereka untuk menjadi insan kamil yang sesuai dengan nilai-nilai Islam yang diharapkan (Sulistiyowati, 2012).

Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan penting dalam pembentukan karakter siswa, mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi. Melalui PAI, siswa diajarkan untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Strategi pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan ini, dan pendekatan *Fun*

Learning berbasis ilmiah diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pembentukan karakter siswa.

يُنَبِّئِي أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَيَّ
مَا أَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ ﴿١٧﴾

Artinya : "Dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu Termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah)".

Dalam Al-Qur'an, Surah Luqman ayat 17 mengajarkan pentingnya mengajak kepada kebaikan, sabar dalam menghadapi ujian, dan menjauhi perbuatan keji dan mungkar sebagai bagian dari pembentukan karakter yang baik. Pendekatan *Fun Learning* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan akademis tetapi juga membantu siswa mengembangkan karakter yang baik. Strategi ini dapat mengubah paradigma pembelajaran yang membosankan menjadi lebih dinamis dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan mereka.

3. Pelaksanaan *Fun Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di ICM Primary School Serpong Tangerang Selatan

Di ICM Primary School, strategi *Fun Learning* diterapkan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan tujuan menjadikan proses belajar lebih interaktif, menarik, dan penuh makna, terutama dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan. Strategi ini mencakup

materi inti yang mendukung pembentukan karakter siswa, seperti tata cara salat dan pengenalan Asmaul Husna. Berikut penjelasan penerapan, cara pengorganisasian, dan evaluasi efektivitas *Fun Learning* dalam membentuk karakter siswa dibandingkan metode lain.

a) Materi Pembelajaran

1) Tata Cara Salat dan Bacaannya

Pembelajaran mengenai tata cara salat memberikan pemahaman mengenai urutan gerakan dalam salat, seperti takbir, rukuk, sujud, hingga tahiyat akhir. Setiap bacaan dan gerakan dipelajari secara rinci untuk memastikan siswa dapat melaksanakannya dengan benar, yang kemudian berfungsi sebagai dasar pemahaman ibadah dan kedisiplinan dalam menjalankan salat.

2) Asmaul Husna

Siswa juga diperkenalkan pada beberapa nama Allah, seperti Al-Quddus (Yang Maha Suci), As-Salam (Yang Maha Memberi Kedamaian), dan Al-Khaliq (Yang Maha Pencipta). Pembelajaran ini bertujuan agar siswa memahami sifat-sifat Allah yang dapat menjadi teladan bagi mereka, seperti kesucian, kedamaian, dan kreativitas, serta diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

b) Pengorganisasian Pembelajaran

Pelaksanaan *Fun Learning* ini diatur secara sistematis dalam beberapa tahapan, yaitu:

1. Pendahuluan

Setiap pertemuan dimulai dengan doa bersama, salam, dan kegiatan pembuka seperti *ice-breaking* atau permainan singkat untuk menarik perhatian siswa. Langkah ini berfungsi sebagai pengantar agar siswa

merasa nyaman dan siap untuk belajar, membantu mereka fokus pada materi yang akan diajarkan.

2. Eksplorasi dan Penyajian Materi

Materi disampaikan menggunakan metode yang interaktif, seperti memutar video yang menampilkan tata cara gerakan salat atau bacaan Asmaul Husna.



Gambar 2.1 Penyajian materi dengan video

Hal ini memberikan pengalaman visual yang membantu siswa lebih memahami konsep dengan melihat contohnya secara langsung. Guru juga memberi kesempatan siswa untuk mengamati, berdiskusi, dan bertanya, membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar

3. Latihan Praktik dan Kolaborasi

Setelah siswa mendapatkan penjelasan, mereka berlatih dalam kelompok kecil, dipandu oleh guru untuk memastikan setiap gerakan dan bacaan salat dilakukan dengan benar. Pembagian kelompok

disesuaikan dengan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong kerja sama dan membantu siswa belajar dari teman-teman sebayanya. Pendekatan ini tidak hanya melatih keterampilan ibadah, tetapi juga mengembangkan nilai kerjasama, tanggung jawab, dan disiplin

4. Refleksi dan Penilaian Akhir

Pada akhir setiap sesi, siswa diminta untuk merangkum pelajaran yang telah diterima, seperti manfaat salat yang benar atau makna dari Asmaul Husna. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menyampaikan tanggapan mereka. Tahap ini penting untuk memperkuat pemahaman siswa dan membangun kebiasaan refleksi diri.

c) Efektivitas *Fun Learning* dalam Pembentukan Karakter Siswa

Metode *Fun Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan membentuk karakter dibandingkan metode konvensional, karena alasan berikut:

1. Interaktivitas yang Meningkatkan Partisipasi Aktif

Penggunaan visual dan praktik langsung membuat siswa lebih tertarik dan aktif, berbeda dengan metode ceramah yang lebih pasif. Dengan begitu, siswa tidak hanya memahami materi secara teoretis tetapi juga mempraktikkannya, seperti menjalankan salat dengan tertib dan benar.

2. Kerja Sama Kelompok yang Mengembangkan Kemampuan Sosial

Dalam aktivitas kolaboratif, siswa belajar untuk saling membantu dan berinteraksi, yang membangun rasa tanggung jawab, empati, dan kedisiplinan. Pembelajaran kelompok juga mendorong siswa untuk berlatih keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan karakter.

3. Pembelajaran Berbasis Pengalaman untuk Menginternalisasi Nilai-Nilai Karakter

Dibandingkan metode pembelajaran yang hanya bersifat teoretis, *Fun Learning* memfasilitasi pengalaman langsung di mana siswa dapat memahami dan merasakan nilai-nilai karakter yang diajarkan, seperti ketaatan melalui praktik salat atau rasa syukur dengan mempelajari Asmaul Husna. Pendekatan ini terbukti lebih efektif dalam mengembangkan karakter siswa secara alami.

Dengan demikian, *Fun Learning* merupakan strategi yang mendukung keberhasilan pembelajaran PAI di ICM Primary School, tidak hanya untuk memahami materi agama tetapi juga untuk membentuk karakter siswa, seperti disiplin, kerja sama, dan rasa tanggung jawab, yang penting dalam pembentukan diri mereka secara menyeluruh.

d) Pelaksanaan *Fun Learning* dalam Pembentukan Karakter

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar Insan Cendekia Madani (ICM) menerapkan pendekatan *Fun Learning* untuk memupuk pemahaman nilai-nilai Islami melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Pendekatan ini bertujuan mengembangkan karakter siswa dengan nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi melalui beragam kegiatan yang mengasah kepedulian sosial dan semangat kebersamaan.

1. Pengembangan Nilai Kejujuran dan Empati

Pada Sekolah Dasar Insan Cendekia Madani, pengembangan nilai kejujuran dan empati dilakukan melalui kegiatan *infaq* dan acara Maulid Nabi yang dirancang agar siswa dapat merasakan langsung pentingnya berbagi dan menunjukkan kepedulian terhadap orang lain.

a. Kegiatan Infaq

sekolah mengadakan kegiatan *infaq* di mana siswa secara sukarela menyisihkan sebagian uang saku mereka untuk membantu mereka yang membutuhkan. Sebelum mulai, guru-guru menjelaskan kepada siswa tentang pentingnya niat ikhlas dan bahwa kejujuran dalam memberi, meskipun jumlahnya kecil, sangatlah bernilai di sisi Allah. Proses infaq dilakukan dengan cara mengantri, di mana setiap siswa menaruh sumbangan mereka ke kotak infaq yang disediakan. Melalui mengantri, siswa belajar untuk bersabar, disiplin, dan saling menghormati satu sama lain. Kegiatan ini juga memperkenalkan konsep berbagi dengan empati, di mana siswa diajak untuk memahami bahwa tidak semua orang memiliki keberuntungan yang sama, sehingga penting untuk membantu mereka yang kurang beruntung. Setelah kegiatan selesai, guru menjelaskan bagaimana dana infaq akan disalurkan, memberikan gambaran konkret tentang dampak positif dari kepedulian mereka.



Gambar 2.2 Infaq - Belajar Berempati

b. Acara Maulid Nabi dan Penampilan Shalawat Per Kelas

Dalam rangka memperingati Maulid Nabi Muhammad saw., setiap kelas menyiapkan penampilan shalawat yang dipersembahkan di depan seluruh siswa dan guru. Sebelum acara dimulai, guru menceritakan sejarah dan teladan akhlak mulia Rasulullah saw., menekankan sifat-sifat kejujuran dan empati beliau. Para siswa kemudian mempersiapkan diri dengan latihan shalawat, di mana setiap kelas memilih lagu atau irama tertentu yang mereka nyanyikan bersama. Dalam proses persiapan, siswa belajar bekerja sama dan saling menghargai peran masing-masing, menumbuhkan rasa kebersamaan dan kekompakan.



Gambar 2.3 Acara Maulid Nabi dengan penampilan Shalawat per kelas

Saat penampilan, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan apresiasi terhadap Nabi Muhammad saw. melalui ekspresi mereka sendiri, baik dalam bentuk nyanyian maupun puisi pendek. Acara ini tidak hanya menumbuhkan kecintaan terhadap Rasulullah, tetapi juga mengajak siswa untuk mencontoh sikap empati dan kejujuran yang dicontohkan beliau. Di akhir acara, guru kembali mengulas pesan-pesan moral dari kegiatan tersebut dan mengajak siswa untuk menerapkan nilai-nilai yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai kejujuran dan empati diperkenalkan melalui kegiatan *infaq* di mana siswa belajar berbagi sambil berempati terhadap orang lain. Saat infaq, siswa mengantri untuk berpartisipasi, yang juga mengajarkan kesabaran dan kedisiplinan. Selain itu, pada acara Maulid Nabi, setiap kelas mempersembahkan penampilan shalawat, yang menumbuhkan kebersamaan dan mengajak siswa lebih mengenal sosok Rasulullah saw. melalui ekspresi yang positif.

2. Pengembangan Nilai Tanggung Jawab

Pengembangan nilai tanggung jawab di Sekolah Insan Cendekia Madani dilakukan melalui berbagai kegiatan ibadah dan perlombaan yang memungkinkan siswa untuk mempraktikkan kewajiban beragama serta menanamkan rasa disiplin dalam beribadah dan kegiatan keagamaan lainnya. Berikut adalah rincian kegiatan yang mendukung penguatan nilai tanggung jawab:

a. Praktek Wudhu dan Shalat Dhuha Bersama-sama

Dalam kegiatan ini, siswa diajarkan tata cara wudhu yang benar dengan bimbingan guru yang menjelaskan urutan dan makna setiap langkahnya. Siswa belajar bahwa wudhu adalah bagian penting dari persiapan sebelum shalat, yang mengajarkan pentingnya kebersihan dan kesucian diri sebelum menghadap Allah.



Gambar 2.4 Praktek Wudhu

Setelah itu, siswa melaksanakan shalat Dhuha bersama-sama, mengikuti gerakan dan bacaan yang benar sesuai tuntunan agama. Melalui pembiasaan ini, siswa didorong untuk bertanggung jawab dalam menjaga kesucian diri serta disiplin dalam melaksanakan ibadah secara rutin. Kegiatan ini juga mengajarkan mereka bahwa ibadah adalah kewajiban pribadi yang memerlukan komitmen.



Gambar 2.5 Shalat Dhuha Bersama sama

b. Karantina Qur'an

Dalam program *Karantina Qur'an*, siswa diberikan kesempatan untuk fokus menghafal ayat-ayat Al-Qur'an dalam suasana yang tenang dan teratur. Setiap siswa memiliki target hafalan tertentu yang harus dicapai dalam periode karantina, yang dipantau langsung oleh guru pembimbing. Proses menghafal Al-Qur'an ini memerlukan konsentrasi, komitmen, dan kesungguhan, sehingga siswa belajar bertanggung jawab untuk mencapai target hafalan mereka. Dengan cara ini, siswa tidak hanya meningkatkan hafalan Al-Qur'an mereka, tetapi juga belajar untuk disiplin dan fokus dalam mencapai tujuan yang ditetapkan.



Gambar 2.6 Karantina Qur'an

c. Lomba-lomba Keislaman (Contoh: Lomba Adzan)

Lomba adzan menjadi salah satu bentuk kegiatan yang menantang siswa untuk menampilkan kemampuan mereka dalam mengumandangkan panggilan shalat. Sebelum lomba dimulai, siswa mempelajari tata cara dan intonasi yang benar dalam adzan, dengan perhatian pada makna dan kesakralannya. Saat lomba, siswa harus tampil di depan teman-teman mereka dan mengumandangkan adzan dengan penuh percaya diri dan sesuai aturan. Kegiatan ini mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab terhadap persiapan dan penampilan mereka sendiri serta memupuk keberanian untuk tampil di depan orang lain.



Gambar 2.7 Lomba Adzan

Nilai tanggung jawab diperkuat melalui praktik ibadah secara langsung. Siswa diajarkan praktek wudhu dan shalat dhuha bersama-sama sebagai bagian dari pembiasaan beribadah yang benar. Dalam kegiatan “Karantina Qur’an,” siswa menjalani proses menghafal dan memahami Al-Qur’an dengan fokus dan disiplin, sehingga mereka belajar bertanggung jawab atas target hafalan yang diberikan. Selain itu, kegiatan lomba-lomba keislaman seperti lomba adzan mengasah keberanian dan memupuk rasa tanggung jawab siswa untuk tampil sesuai tata cara yang baik dan benar.

3. Pengembangan Nilai Toleransi dan Kesadaran Sosial

Pengembangan nilai toleransi dan kesadaran sosial di Sekolah Insan Cendekia Madani dilakukan melalui kegiatan interaktif yang mendorong pemahaman, penghargaan terhadap perbedaan, dan penguatan hubungan sosial antar siswa. Berikut adalah rincian kegiatan yang mendukung pembentukan nilai-nilai tersebut:

a. Halaqah Keputrian (Pembelajaran Fiqh Wanita)

Dalam kegiatan halaqah keputrian, para siswi berkumpul untuk mempelajari *fiqh* yang berfokus pada masalah-masalah khusus wanita dalam Islam. Dalam suasana diskusi yang santai, mereka diajak untuk

berdiskusi mengenai topik-topik yang terkait dengan kebersihan diri, peran wanita dalam Islam, serta pemahaman mengenai hak dan tanggung jawab sebagai seorang Muslimah. Selama diskusi, siswi didorong untuk berbagi pandangan dan mendengarkan pengalaman satu sama lain, yang mengajarkan mereka untuk menghargai sudut pandang yang berbeda. Kegiatan ini memperkuat rasa saling menghargai, empati, dan toleransi terhadap berbagai perbedaan pemahaman, latar belakang, dan pengalaman.



Gambar 2.8 Halaqah Keputrian

b. Tadabbur Alam (Belajar di Luar Kelas)

Kegiatan *tadabbur alam* dilakukan dengan membawa siswa ke luar kelas, misalnya ke alam terbuka, untuk mengamati dan merenungkan kebesaran ciptaan Allah. Siswa diajak berjalan bersama, menikmati keindahan alam, dan belajar tentang keanekaragaman yang ada di sekitar mereka. Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk mengapresiasi lingkungan sebagai ciptaan Allah yang perlu dijaga dan dipelihara. Selain itu, kegiatan ini juga mempererat hubungan sosial antar siswa karena mereka berinteraksi dan berkolaborasi satu sama lain di luar konteks kelas formal, sehingga menciptakan hubungan yang lebih erat dan harmonis antar siswa.



Gambar 2.9 Tadabbur Alam (Belajar di Luar Kelas)

c. Perayaan Isra Mi'raj (Pembelajaran Sirah Nabawiyah)

Pada perayaan Isra Mi'raj, siswa diajak untuk mendalami *sirah nabawiyah*, khususnya tentang perjalanan spiritual Nabi Muhammad saw. yang penuh dengan keteladanan dan nilai-nilai mulia. Kegiatan ini mencakup pemutaran kisah perjalanan Isra Mi'raj dan diskusi mengenai pelajaran moral yang dapat diambil dari peristiwa tersebut. Siswa diajarkan tentang pentingnya kesabaran, keteguhan hati, dan akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Melalui perayaan ini,

mereka juga belajar untuk menghargai nilai-nilai keagamaan dan budaya Islam yang memperkuat kesadaran sosial dan toleransi dalam berinteraksi dengan sesama.



Gambar 2.10 Perayaan Isra Mi'raj (Pembelajaran Sirah Nabawiyah)

Melalui kegiatan halaqah keputrian, tadabbur alam, dan perayaan Isra Mi'raj, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman keagamaan yang lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan kesadaran sosial dan sikap toleransi yang tinggi. Kegiatan ini menanamkan rasa empati, menghargai perbedaan, serta membangun solidaritas antar siswa, yang pada akhirnya memperkuat ikatan sosial dan kerukunan di lingkungan sekolah. Toleransi dan kesadaran sosial diajarkan melalui diskusi kelompok dan kegiatan kolaboratif. Dalam *halaqah keputrian*,

misalnya, para siswi mendalami fiqh wanita sambil belajar menghargai pandangan dan pengalaman satu sama lain. Kegiatan belajar di luar kelas seperti *tadabbur alam* juga mengajarkan siswa untuk mengagumi dan memahami ciptaan Allah, sekaligus mempererat hubungan sosial antar siswa. Dalam perayaan Isra Mi'raj, siswa diajak belajar tentang sirah nabawiyah, memahami perjalanan spiritual Nabi Muhammad saw., dan mendapatkan contoh teladan mengenai akhlak mulia dan kesabaran.

Dengan pendekatan *Fun Learning* ini, pembelajaran PAI di ICM tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga mencakup pembentukan karakter agar siswa mampu menerapkan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari. Program ini dirancang untuk membentuk pribadi yang jujur, bertanggung jawab, dan toleran, sehingga siswa dapat membawa kebaikan tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga di tengah masyarakat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2019) dengan judul "Penerapan Strategi *Fun Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar," mengeksplorasi penerapan metode permainan edukatif sebagai pendekatan utama dalam strategi *Fun Learning* di pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan edukatif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode ini membuat siswa merasa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa strategi *Fun Learning* berkontribusi pada pembentukan karakter siswa, terutama dalam mengembangkan nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Siswa yang terlibat dalam kegiatan berbasis *Fun Learning* cenderung lebih mudah untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, yang berperan dalam pembentukan karakter mereka.

Di sisi lain, Anwar (2020) dalam penelitiannya berjudul "Efektivitas Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah" menganalisis pengaruh pendekatan ilmiah terhadap pembelajaran PAI, dengan fokus pada peningkatan pemahaman konsep dan pembentukan karakter kritis serta analitis siswa. Dalam penelitian ini, Anwar menggunakan metode eksperimen untuk mengukur efektivitas pendekatan ilmiah dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ilmiah lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam PAI. Selain itu, pendekatan ini juga berhasil mengembangkan karakter siswa menjadi lebih kritis dan analitis dalam memecahkan masalah yang dihadapi, baik dalam konteks pelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Yusof (2021), dalam studi berjudul "Pengaruh *Fun Learning* Berbasis Pendekatan Ilmiah terhadap Pembentukan Karakter Siswa," menyelidiki efek dari *Fun Learning* yang mengintegrasikan pendekatan ilmiah terhadap pembentukan karakter siswa di tingkat sekolah menengah pertama. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Fun Learning* berbasis pendekatan ilmiah tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti toleransi dan tanggung jawab. Dengan menggunakan desain studi kasus dan analisis kualitatif, Yusof menemukan bahwa penerapan *Fun Learning* berbasis ilmiah membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran, tetapi juga membentuk sikap-sikap positif seperti kerjasama dan rasa saling menghargai di antara siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sabrina (2021) berjudul Keefektifan Metode *Fun Learning* Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Tema Cuaca Kelas III SD Negeri Palebon 03 Semarang, Penelitian ini dilakukan oleh Sabrina pada tahun 2021 dengan tujuan untuk mengukur efektivitas metode *Fun Learning* dalam membentuk karakter disiplin siswa

pada tema cuaca untuk kelas III di SD Negeri Palebon 03, Semarang. Metode *Fun Learning* yang diterapkan dalam pembelajaran tema cuaca dirancang untuk membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan disiplin selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian, metode ini terbukti meningkatkan karakter disiplin siswa secara signifikan. Hal ini tercermin dalam peningkatan kedisiplinan siswa saat mengikuti aturan kelas, ketepatan waktu, dan keaktifan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Hasil penelitian ini mendukung penerapan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran, khususnya dalam upaya pembentukan karakter disiplin pada siswa sekolah dasar.

Lestari, N., & Dwi Arisona, R. (2023). Dengan penelitiannya yang berjudul Pengaruh Metode *Fun Learning* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *Fun Learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar IPS terpadu kelas VIII SMPN 2 Ponorogo. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Dwi Arisona pada tahun 2023, tujuan utamanya adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Fun Learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII di SMPN 2 Ponorogo. Penelitian ini mengungkapkan adanya pengaruh yang signifikan antara metode *Fun Learning* dan tingkat minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Dengan menerapkan metode *Fun Learning*, siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika siswa merasa tertarik dan memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran, metode *Fun Learning* mampu memberikan dampak yang lebih positif terhadap hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPS terpadu. Hasil penelitian ini merekomendasikan integrasi metode *Fun Learning* sebagai salah satu pendekatan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS di tingkat SMP.

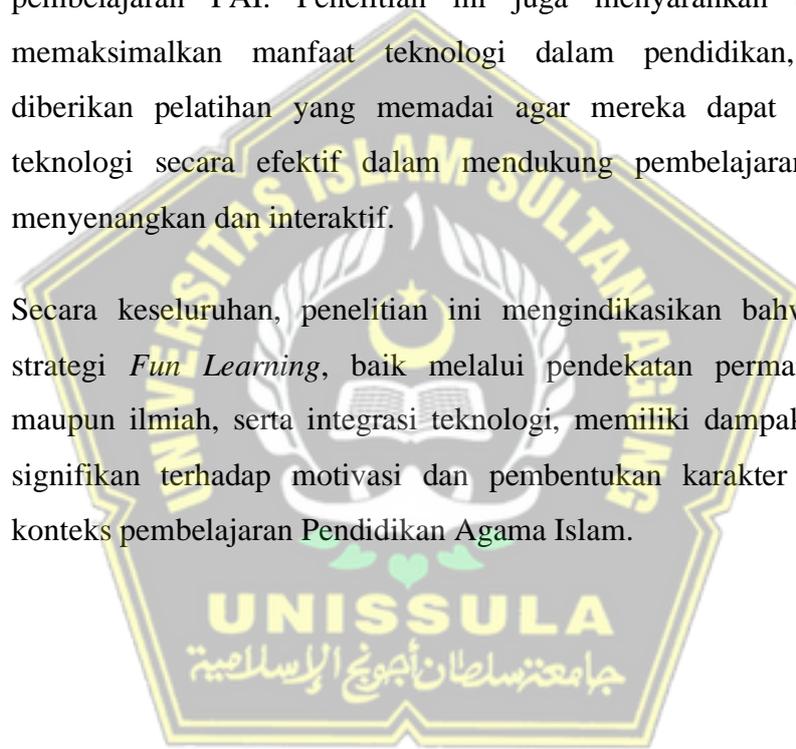
Nur Azifah, Sutoyo, & Muhamad Jalil. (2023). Dengan penelitiannya yang berjudul Pembelajaran Berbasis Science Fun Di Mi Islamiyah Syafiiyah

Gandrirojo Sedan Rembang Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Science Fun menggunakan eksperimen dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar kognitif siswa kelas V MI Islamiyah Syafiiyah Gandrirojo Sedan Rembang. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Azifah, Sutoyo, dan Muhamad Jalil pada tahun 2023 di MI Islamiyah Syafiiyah Gandrirojo, Sedan, Rembang. Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran berbasis *science fun* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas V. Dalam model ini, siswa diajak untuk terlibat langsung dalam eksperimen dan kegiatan sains yang menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *science fun* berbasis eksperimen efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengeksplorasi dan melakukan percobaan, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar kognitif mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran sains yang dikemas secara menarik dan melibatkan eksperimen dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep sains pada siswa MI, terutama pada aspek kognitif mereka.

Terakhir, penelitian oleh Nuraeni (2022) berjudul "Dampak Integrasi Teknologi dalam Strategi *Fun Learning* pada Pembelajaran PAI" berfokus pada pengaruh penggunaan teknologi dalam strategi *Fun Learning* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur efektivitas aplikasi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pembelajaran PAI menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar karena penggunaan aplikasi pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis teknologi. Hal ini menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya pelatihan bagi guru dalam

menggunakan teknologi secara efektif. Guru yang terlatih dalam memanfaatkan aplikasi dan platform digital dapat lebih maksimal dalam menerapkan strategi *Fun Learning*, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pelatihan ini menjadi salah satu faktor kunci dalam memastikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI dapat berlangsung dengan optimal. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan teknologi dalam strategi *Fun Learning* dapat membawa dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini juga menyarankan bahwa untuk memaksimalkan manfaat teknologi dalam pendidikan, guru perlu diberikan pelatihan yang memadai agar mereka dapat menggunakan teknologi secara efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan strategi *Fun Learning*, baik melalui pendekatan permainan edukatif maupun ilmiah, serta integrasi teknologi, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan pembentukan karakter siswa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif karena mencari pengaruh antar variabel dalam penelitian yaitu variabel bebas (dependent) terhadap variabel terikat (independent). Menurut Sugiyono (2020), pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numeric atau angka yang diperoleh dengan metode statistik serta dilakukan pada penelitian inferensial atau dalam rangka pengujian hipotesis sehingga diperoleh signifikansi hubungan antara variabel yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei untuk mengkaji efektivitas strategi *Fun Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan pengaruhnya terhadap pembentukan karakter siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih untuk memperoleh data yang terukur dan dapat dianalisis secara statistik, sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang lebih objektif mengenai hubungan antara strategi pembelajaran dan karakter siswa.

B. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2020) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 di ICM Primary School sebanyak 78 orang siswa. Pemilihan populasi ini didasarkan pada penerapan strategi *Fun Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut.

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2019). Jika populasi diatas 100 maka diambil 10%-25%, dan jika populasi di bawah 100 maka diambil semua untuk diteliti. Sebagaimana populasi yang ada, maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 78 siswa atau disebut juga dengan penelitian populasi

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

1. Variabel bebas (*independent variable*), yaitu Strategi *Fun Learning* (X) yaitu Tingkat Keterlibatan Siswa, Peningkatan Pemahaman Materi, Kreativitas dalam Pembelajaran, Kepuasan Siswa terhadap Proses Pembelajaran dan Peningkatan Partisipasi dalam Kegiatan Pembelajaran
2. Variabel terikat (*dependent variable*) yaitu Pembentukan Karakter yaitu Pengembangan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi di kalangan siswa.

D. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di ICM Primary School Serpong Tangerang Selatan, yang terletak di Jl. Ciater Raya, Ciater, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten. Sekolah ini dipilih karena telah menerapkan metode pembelajaran inovatif, termasuk strategi *Fun Learning* dalam pembelajaran PAI.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2020). Kuesioner dalam penelitian ini merupakan pertanyaan atau pernyataan tertutup yang berbentuk kuesioner. Data dalam penelitian

ini akan diolah menggunakan aplikasi *software* IBM SPSS 26 *for windows*.

Skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini ialah skala *likert*, skala *likert* sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini setiap instrumen dari indikator variabel diberi skala poin dengan interval yang sama.

F. Teknik Analisis Data

1. Teknik Uji Instrumen

Terdapat dua uji instrumen yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji instrumen dilakukan dengan menggunakan *software* IBM SPSS 26 *for windows*

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui keabsahan/ketepatan/kecermatan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti (Sugiyono, 2020). Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment*, yaitu mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor total. Skor total adalah skor yang diperoleh dari penjumlahan skor item untuk instrumen tersebut.

Menurut Ghozali (2018) pengukuran validitas instrumen dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Bila r hitung $>$ r tabel dan nilai positif, maka instrumen dikatakan valid.
- 2) Bila r hitung $<$ r tabel dan nilainya negatif, maka instrumen dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kehandalan (tingkat kepercayaan) suatu item item pertanyaan dalam

mengukur variabel instrumen (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini uji reliabilitas yang digunakan adalah dengan metode *Alpha Cronbach*, untuk dapat dinyatakan reliabel, nilai hasil dari *cronbach alpha* harus sama dengan atau lebih besar dari 0,60

G. Metode Analisis Data

a. Uji Asumsi Klasik

Hipotesis memerlukan uji asumsi klasik, karena model analisis yang dipakai adalah regresi linier berganda, asumsi klasik yang dimaksud terdiri dari:

1). Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018) tujuan uji normalitas adalah ingin mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Uji normalitas ini memiliki dua cara untuk menguji apakah distribusi normal apa tidak, yaitu melalui pendekatan histogram dan pendekatan grafik. Pada pendekatan histogram berdistribusi normal apabila distribusi data tersebut tidak menceng ke kiri atau menceng ke kanan. Pada pendekatan grafik, data berdistribusi normal apabila titik mengikuti data sepanjang garis diagonal.

2). Uji Multikolinearitas

Menurut Ariawaty & Evita (2018) uji multikolinearitas adalah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antara variabel-variabel bebas (*independent*) dalam suatu model regresi linear berganda. Jika ada korelasi yang tinggi diantara variabel-variabel bebasnya, maka hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikatnya menjadi terganggu. Jika terjadi gejala multikolonieritas yang tinggi, standar eror koefisien regresi akan semakin besar dan mengakibatkan confidenceinterval kemungkinan terjadi kekeliruan, menerima hipotesis yang salah. Uji asumsi klasik multikolonieritas dapat dilakukan dengan jalan meregresi model analisis dan melakukan uji korelasi antara

independen *variable* dengan menggunakan *variance inflation factor* (VIF). Batas lebih VIF adalah 10 dan nilai *tolerance value* adalah 0,1. Jika nilai VIF lebih besar dari 10 dan nilai *tolerance value* kurang dari 0,1 maka terjadi multikolonierlitas.

3). Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ariawaty & Evita (2018) uji heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu ke pengamatan yang lain. Model regresi yang memenuhi persyaratan adalah dimana terdapat kesamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap. Dasar analisa yang dapat digunakan untuk menentukan heteroskedastisitas antara lain :

- 1) Jika pola tertentu seperti titik yang membentuk pola tersebut yang teratur (bergelombang melebar kemudian menyempit), maka telah terjadi heteroskedastisitas.
- 2) Jika tidak ada pola yang jelas seperti titik menyebar diatas atau bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas atau homokedastisitas.

3. Uji Regresi Linier

Menurut Ariawaty & Evita (2018). uji regresi linier memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut model analisis linier sebagai berikut :

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan :

Y = Pembentukan Karakter

a = Nilai Konstanta

X = Strategi *Fun Learning*

e = epsilon (pengaruh faktor lain)

b = koefisien regresi

4. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur besarnya kemampuan model regresi dalam menjelaskan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi atau adjusted R^2 antara nol dan satu. Nilai koefisien determinasi atau adjusted R^2 yang mendekati satu, yang artinya menunjukkan adanya pengaruh variabel bebas (X) yaitu Influencer Marketing (X1) dan Kualitas Produk (X2) yang besar terhadap variabel terikat (Y) yaitu Keputusan Pembelian. Sebaliknya jika nilai koefisien determinasi atau adjusted R^2 semakin kecil atau mendekati nol, maka dapat dikatakan pengaruh variabel bebas (X) adalah kecil terhadap variabel terikat (Y)

5. Uji Hipotesis

Menurut Ghozali (2018) Uji parsial atau uji t dilakukan untuk mengetahui secara terpisah atau parsial variabel bebas berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variabel terikat. Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Kriteria pengujian yang digunakan sebagai berikut:

1. Bila probabilitas $< 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.
2. Bila probabilitas $> 0,05$, maka H_1 ditolak dan H_0 diterima, variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Data

1. Gambaran Umum ICM Primary School Serpong Tangerang Selatan

a. Sejarah Berdirinya ICM Primary School Serpong Tangerang Selatan

Sekolah Insan Cendekia Madani adalah sekolah Islam yang berlokasi di Serpong, Banten. Didirikan pada tahun 2010, dengan penerimaan murid pertamanya pada tahun 2011. Awalnya, ICM menawarkan program pendidikan untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan format *boarding*. Mengikuti permintaan dari publik, ICM kemudian memutuskan untuk melayani masyarakat dengan lebih banyak program akademik yang dijalankan dalam format *full-day* untuk Program Pendidikan Anak Usia Dini pada tahun 2015 dan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2014.

Memiliki tujuan utama untuk mengembangkan keunikan siswa dalam upaya menciptakan pemimpin masa depan yang memiliki karakter Islami dan mengambil bagian dalam mewujudkan masyarakat madani. Sekolah Insan Cendekia Madani menggunakan Kurikulum Madani yang mengintegrasikan Kurikulum Nasional, Kurikulum Cambridge untuk Matematika, Bahasa Inggris, Sains (Fisika, Kimia, dan Biologi), atau Sosial (Ekonomi, Geografi, dan Sosiologi), dan pelajaran Islam dan Al-Qur'an. *Active learning* menjadi metodologi yang digunakan di ICM. Program pengajaran dan pembelajaran mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep komprehensif, menempatkan masing-masing siswa sebagai pusat proses. Perencanaan, pengajaran, dan penilaian berfokus kepada tujuan pendidikan jangka panjang, dengan refleksi dan komunikasi berkala antara sekolah, siswa, dan orang tua. Murid Sekolah Insan Cendekia Madani juga aktif dalam mengikuti berbagai kegiatan ekstrakurikuler.

Sekolah Insan Cendekia Madani didirikan berdasarkan rasa peduli setelah melihat populasi Muslim Indonesia yang sangat besar akan tetapi belum didukung oleh lembaga pendidikan yang representatif. Berkomitmen untuk dapat membantu membimbing siswa sebagai bagian masyarakat yang membanggakan, ICM lahir pada tanggal 22 November 2010, bertepatan dengan tanggal 16 Dzulhijjah 1431 H.

Untuk mewujudkan visi yang telah ditentukan, ICM terus melakukan langkah-langkah besar, bertindak dengan tekad, menjalin kerja sama yang intens dengan berbagai pihak, dan melakukan perencanaan yang matang. Secara fisik, ICM mulai berdiri dengan pembangunan gedung dan fasilitas pendidikan di lahan seluas 8 hektar. Fasilitas ini kemudian terus berkembang dan menawarkan berbagai program, antara lain Program Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), beserta berbagai fasilitas unggulan lainnya.

b. Visi Misi

Visi Kami

Menjadi sekolah terdepan yang mengembangkan keunikan siswa untuk menghasilkan pemimpin berkarakter Islami dan turut bertanggung jawab atas terwujudnya masyarakat madani.

Misi Kami

- 1) Membentuk siswa berkarakter pemimpin Islami yang memberikan manfaat untuk orang lain serta lingkungannya.
- 2) Membentuk siswa yang mampu membaca, menghafal, memahami, beribadah, dan berakhlak sesuai Al Quran dan Sunnah.
- 3) Membentuk siswa yang mampu mengembangkan dan memanfaatkan keunikan/potensi khasnya masing-masing.
- 4) Menyelenggarakan sekolah berstandar global yang mampu membentuk siswa berpikir ilmiah, kreatif, inovatif dan solutif.
- 5) Menjadikan civitas akademika sebagai perwujudan budaya masyarakat madani.

2. Analisis Deskriptif

Deskripsi data menyajikan informasi nilai maksimum, nilai minimum, modus, median serta mean. Deskripsi data juga dilengkapi dengan distribusi frekuensi dari masing-masing variabel yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Statistik Strategi *Fun Learning* (X)

Statistics		
Fun_Learning		
N	Valid	78
	Missing	0
Mean		46.7375
Median		47.0000
Mode		47.00
Minimum		40.00
Maximum		50.00
Sum		3739.00

Berdasarkan table 4.1 diatas diketahui bahwa Hasil jawaban untuk Strategi *Fun Learning* (X) berjumlah 78, dengan hasil nilai maksimum sebesar 50, nilai minimum sebesar 40, modus sebesar 47, median sebesar 47 dan mean sebesar 46.73. Perolehan skor terhadap pendidikan karakter tersebut kemudian ditetapkan jumlah kelas interval sebanyak 4 kategori, kemudian dimasukkan dalam rumus penentuan interval berikut ini:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{4}$$

$$\text{Interval} = \frac{50.00 - 40.00}{4} = 2.5$$

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi X

No	Interval	F	%	Kategori
1	47.51 - 50.00	22	28.21	Sangat Tinggi
2	45.01 - 47.50	27	34.62	Tinggi
3	42.51 - 45.00	18	23.08	Sedang
4	40.00 - 42.50	11	14.10	Rendah
Jumlah		78	100 %	

Berdasarkan data distribusi frekuensi menunjukkan jika skor strategi *Fun Learning* terdiri dari 78 responden terdapat 22 (28.21%) responden pada kategori sangat tinggi, 27 (34.62%) responden pada kategori tinggi, 18 (23.08%) responden pada kategori sedang dan terdapat 11 (14.10%) responden pada kategori rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Pembentukan Karakter (Y)



Statistics		
Pembentukan_Karakter		
N	Valid	78
	Missing	0
Mean		28.0000
Median		28.0000
Mode		27.00
Minimum		23.00
Maximum		30.00
Sum		2240.00

Berdasarkan table 4.3 diatas diketahui bahwa Hasil jawaban untuk Pembentukan Karakter (Y) berjumlah 78, dengan hasil nilai maksimum sebesar 30, nilai minimum sebesar 23, modus sebesar 27, median sebesar 28 dan mean sebesar 28. Perolehan skor terhadap pendidikan karakter tersebut kemudian ditetapkan jumlah kelas interval sebanyak 4 kategori, kemudian dimasukkan dalam rumus penentuan interval berikut ini:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{Nilai terendah}}{4}$$

$$\text{Interval} = \frac{30 - 23}{4} = 1.75$$

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Y

No	Interval	F	%	Kategori
1	28.26 - 30.00	40	51.28	Sangat Tinggi
2	26.51 - 28.25	30	38.46	Tinggi
3	24.76 - 26.50	6	7.69	Sedang
4	23.00 - 24.75	2	2.56	Rendah
Jumlah		78	100 %	

Berdasarkan data distribusi frekuensi menunjukkan jika skor pembentukan karakter (Y) terdiri dari 78 responden terdapat 40 (51.28%) responden pada kategori sangat tinggi, 30 (38.46%) responden pada kategori tinggi, 6 (7.69%) responden pada kategori sedang dan terdapat 2 (2.56%) responden pada kategori rendah.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Dalam rangkaian penelitian ini, dilakukan pengujian normalitas terhadap variabel independen dan variabel dependen. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk menguji apakah kedua variabel tersebut memiliki distribusi yang mengikuti pola normal. Uji normalitas bisa diketahui menggunakan hasil uji kolmogrovsmirnov. Sebagaimana tabel berikut.

4.5 Tabel Uji Kolmogrov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		78	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0132881	
	Std. Deviation	1.36208124	
Most Extreme Differences	Absolute	.116	
	Positive	.116	
	Negative	-.093	
Test Statistic		.116	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.112	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.113	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.007
		Upper Bound	.012

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan pengujian one-sampel Kolmogrov-Smirnov test diperoleh nilai p-value sebesar 0,112 ($> 0,05$) sehingga bisa disimpulkan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normalnya.

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dimanfaatkan untuk mengidentifikasi apakah terdapat atau tidak pelanggaran terhadap asumsi klasik multikolinearitas, yang menunjukkan adanya keterkaitan linear antara variabel independen dalam model regresi. Persyaratan penting dalam regresi adalah absennya multikolinearitas. Menurut Ghozali, umumnya jika nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) melebihi 10, maka variabel tersebut menghadapi masalah multikolinearitas dengan variabel independen lainnya. Hasil uji multikolinearitas dapat dilihat sebagaimana table berikut.

Tabel 4. 6 Uji Multikolinearitas

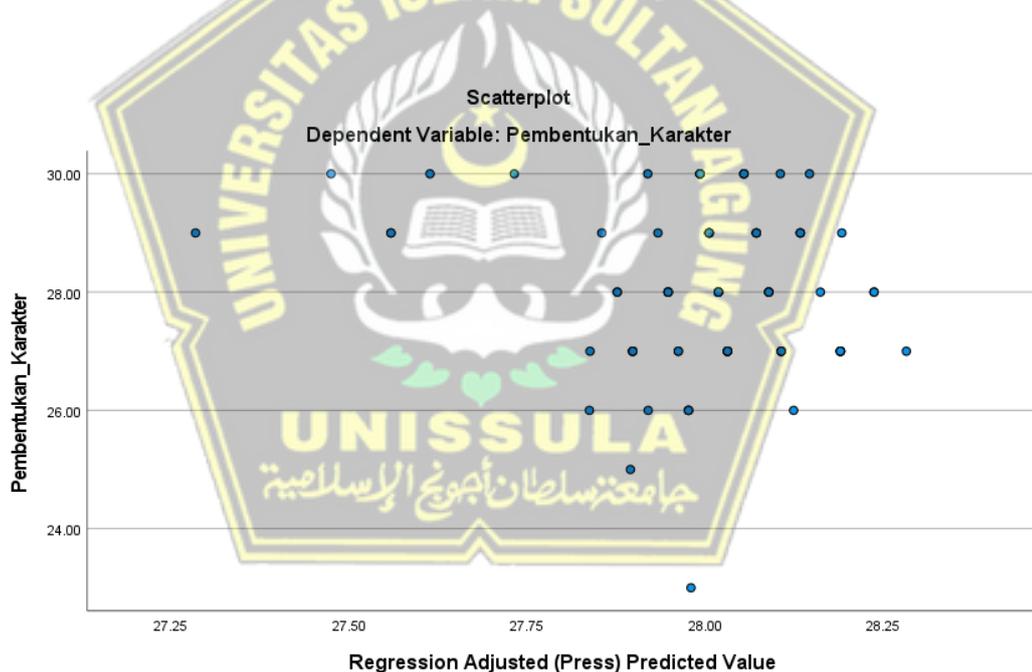
Model	Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1 (Constant)	4.753	3.471		1.369	.000		
Fun_Learning	.169	.074	.105	2.284	.002	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Pembentukan_Karakter

Berdasarkan table 4.6 diatas diketahui bahwa VIF variabel bebas yaitu Dun Learning sebesar 1,000 yang artinya lebih kecil dari 10. Jadi dapat disimpulkan bahwa antar variabel bebas tidak terjadi persoalan multikolinearitas

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedasitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya penyimpangan asumsi klasik heteroskedasitas, yaitu adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedasita. Untuk mengetahui Uji heteroskedasitas ini dengan melihat grafik plot. Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik menyebar dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedasitas. Hasil uji heteroskedasitas dapat dilihat sebgaimana grafik berikut.



Gambar 4. 1 Hasil Uji Heteroskedasitas

Berdasarkan Gambar 4.1 tersebut dapat diketahui bahwa titik titik menyebar secara acak, tidak membentuk suatu pola tertentu yang jelas serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka nol (0), sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi, yang artinya hoskedastisitas.

B. Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model regresi sederhana dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan program spss windows 26.

1. Analisis Regresi Linier

Tabel 4.7 Analisis Regresi Linier antara Strategi *Fun Learning* (X) Terhadap Pembentukan Karakter (Y)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.753	3.471		1.369	.000
	Fun_Learning	.169	.074	.105	2.284	.002

a. Dependent Variable: Pembentukan_Karakter

Persamaan regresi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$Y=4.753+0.169X+et$$

Penjelasan:

a = 4.753 Konstanta (*Intercept*) Ini adalah nilai Y ketika X (*Fun Learning*) sama dengan 0.

FFun Learning (X) = 0.169. Ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu point dalam strategi *Fun Learning* akan meningkatkan pendidikan karakter sebesar 0.169 point.

2. Koefisien Determinasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka diperoleh Koefisien Determinasi *Fun Learning* (X) dengan Variabel Pembentukan karakter (Y) adalah sebagai berikut

Tabel 4.8 Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.842 ^a	.709	.705	1.37902

a. Predictors: (Constant), Fun_Learning

b. Dependent Variable: Pembentukan_Karakter

Berdasarkan table 4.8 tentang koefisien determinasi di atas diperoleh angka Adjusted R 0.705. Dari table tersebut diperoleh data bahwa 0.705 atau 70.5 % yang menunjukkan bahwa persentase sumbangan efektif pengaruh variabel independent strategi *Fun Learning* terhadap variabel Pembentukan Karakter adalah sebesar 70.5 %. Sedangkan sisanya 29.5 % dipengaruhi variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

3. Uji Hipotesis (Uji t)

Tabel 4.9. Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.753	3.471		1.369	.000
	Fun_Learning	.169	.074	.105	2.284	.002

a. Dependent Variable: Pembentukan_Karakter

Berdasarkan hasil Uji t didapat nilai $t_{hitung} = 2.284$. Apabila dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan yaitu 1.664, maka $t_{hitung} = 2,284 > t_{tabel} = 1,664$, sehingga dapat disimpulkan bahwa; Hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh antara Strategi *Fun Learning* terhadap Pembentukan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diterima.

C. Pembahasan

Strategi *Fun Learning* terdiri dari 78 responden terdapat 22 (27.50%) responden pada kategori sangat tinggi, 29 (36.25%) responden pada kategori tinggi, 18 (22.5%) responden pada kategori sedang dan terdapat 11 (13.75%) responden pada kategori rendah.

Hipotesis penelitian ini yaitu terdapat Strategi *Fun Learning* terhadap Pembentukan Karakter Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan nilai t Hitung 2.284 lebih besar dari t table 1.664. Temuan ini menyatakan terdapat pengaruh Strategi *Fun Learning* Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada ICM Primary School Serpong Tangerang Selatan

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2019) dengan judul "Penerapan Strategi *Fun Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar," yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh Strategi *Fun Learning* Terhadap Pembentukan Karakter Siswa. Selain itu, Penelitian Yusof (2021), dalam studi berjudul "Pengaruh *Fun Learning* terhadap Pembentukan Karakter Siswa," yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh Strategi *Fun Learning* Terhadap Pembentukan Karakter Siswa

Strategi *Fun Learning* diyakini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan nilai-nilai karakter. Misalnya, dalam pembelajaran PAI, guru dapat menggunakan permainan edukatif, simulasi, atau cerita interaktif untuk mengajarkan konsep kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi. Metode ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga membantu mereka menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan wawancara dengan guru di ICM Primary School, salah satu aktivitas *Fun Learning* yang dilakukan adalah simulasi cerita yang melibatkan siswa secara langsung. Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk memerankan tokoh-tokoh dalam cerita, sehingga mereka memahami dan merasakan nilai-nilai seperti kejujuran dan kesabaran secara mendalam. Guru juga menggunakan

permainan kolaboratif untuk meningkatkan rasa saling menghargai dan kepedulian antarsiswa.

Keberhasilan strategi ini tidak terlepas dari kemampuan guru untuk merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, namun tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. penerapan strategi *Fun Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di ICM Primary School terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pembentukan karakter siswa. Hal ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam mencapai tujuan pendidikan karakter yang dicanangkan dalam kurikulum nasional, yaitu membentuk individu yang beriman, bertanggung jawab, dan memiliki akhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh strategi *fun learning* terhadap pembentukan karakter siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di siswa kelas 2 ICM Primary School Serpong, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Strategi *fun learning* diterapkan dengan baik di siswa kelas 2 ICM Primary School melalui metode yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif dan diskusi kelompok terbukti efektif meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar PAI.
2. Hasil analisis menunjukkan bahwa strategi *fun learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter siswa, terutama dalam menginternalisasi nilai-nilai agama Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dengan menunjukkan bahwa strategi *Fun Learning* tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga dalam membentuk karakter siswa. Hasil penelitian ini memperkuat teori-teori yang ada mengenai pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, serta membangun karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai agama.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan wawasan kepada pendidik, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, untuk dapat mengimplementasikan

strategi *Fun Learning* dalam pembelajaran di sekolah-sekolah. Dengan menggunakan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, di mana siswa tidak hanya belajar tentang materi PAI, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral dan agama. Selain itu, orang tua dan pihak sekolah dapat lebih mendukung penerapan strategi ini untuk memaksimalkan pengembangan karakter siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis penelitian, dimungkinkan adanya kekurangan dan dipandang kurang maksimal. Hal ini bukanlah factor yang disengaja, namun karena keterbatasan dalam melakukan penelitian. Hal itu dikarenakan adanya keterbatasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan keilmuan dan pandangan yang dimiliki oleh peneliti, sehingga diperlukan masukan dari berbagai pihak.
2. Keterbatasan tenaga dan waktu yang dimiliki oleh peneliti, sehingga diperlukan untuk bisa dilakukan penelitian yang serupa ditempat dan waktu yang berbeda agar bisa menghasilkan output yang lebih komprehensif.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Disarankan agar guru lebih kreatif dalam mengimplementasikan strategi *Fun Learning*, dengan menggabungkan berbagai metode yang dapat menarik minat siswa, seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan penggunaan media digital yang interaktif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengembangan karakter siswa secara menyeluruh.
2. Sekolah sebaiknya terus mengembangkan program-program yang berbasis *Fun Learning* dalam berbagai mata pelajaran, terutama Pendidikan Agama Islam. Dukungan fasilitas yang memadai dan pelatihan bagi guru dalam penerapan metode ini sangat penting untuk menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. (2020). *Efektivitas pendekatan ilmiah dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah menengah*. *Journal of Educational Studies*.
- Ariawaty, R. N., & Evita, S. N. (2018). *Metode Kuantitatif Praktis*. Bandung: Bima Pratama Sejahtera. Hal. 32-45.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 56-70.
- Bafirman. (2016). *Pembentukan karakter siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group. Hal. 102-120.
- Erlis Nurhayati (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Paedagogy*, Vol. 9, No. 3, Hal. 45-58.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Hal. 80-95.
- Hadits. (n.d.). Riwayat Bukhari, Muslim, dan Ahmad.
- Kementerian Agama RI. (2019). *Al-Qur'an Terjemah & Asbabun Nuzul*. Urakarta: Al-Hanan. Hal. 15-20.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter: Konsep dan Pedoman*. Jakarta: Kemendikbud. Hal. 3-8.
- Lestari, N., & Dwi Arisona, R. (2023). Pengaruh Metode Fun Learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, Vol. 3, No. 1, Hal. 12-25.
- Meri Riza (2020). *Fun Learning Edisi 1*. Banyumas: Omera Pustaka. Hal. 45-60.
- Nuraeni, L. (2022). Dampak Integrasi Teknologi dalam Strategi Fun Learning pada Pembelajaran PAI. *Journal of Technology in Education*, Hal. 20-35.
- Nur Azifah, Sutoyo, & Muhamad Jalil. (2023). Pembelajaran Berbasis Science Fun di MI Islamiyah Syafiiyah Gandrirojo Sedan Rembang untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, Vol. 4, No. 2, Hal. 111-124.
- Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Teori, Metode, dan Praktek*. Kediri: IAIN Kediri Press. Hal. 130-145.

- Sabrina, R. P., Agustini, F., & Ardiyanto, A. (2021). Keefektifan Metode Fun Learning Terhadap Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Tema Cuaca Kelas III SD Negeri Palebon 03 Semarang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 4, Hal. 722-730.
- Santrock, J. W. (2019). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hal. 87-105.
- Setiawan, A. (2019). Penerapan Strategi Fun Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Education Research*, Hal. 25-38.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education. Hal. 45-70.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 75-120.
- Sulistiyowati, E. (2012). *Implementasi Kurikulum Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Citra Aji Parama. Hal. 150-180.
- Sumiati. (2023). Pembentukan Karakter Religius Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 62 Kendari (Tesis). IAIN Kendari. Hal. 45-60.
- Wiyani, N. (2013). *Membumikan Pendidikan Karakter di SD*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA. Hal. 125-135.
- Yusof, Z. (2021). Pengaruh Fun Learning Berbasis Pendekatan Ilmiah terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Journal of Islamic Education and Character Development*, Hal. 60-85.
- Zainul Abidin. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, Vol. 1, No. 1, Hal. 10-15.