

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* TERHADAP
PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL SISWA**

SKRIPSI

OLEH

ULFIA LAILI ROHMAH

NIM: 20862081124



**UNIVERSITAS ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

**PENGARUH METODE FUN LEARNING TERHADAP
PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Inoversitas Islam Raden Rahmat Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana

OLEH

ULFIA LAILI ROHMAH

NIM: 20862081124



UNIVERSITAS ISLAM

RADEN RAHMAT

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU KEISLAMAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT

MEI 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* TERHADAP PERKEMBANGAN
NILAI AGAMA DAN MORAL SISWA**

SKRIPSI

Oleh

ULFIA LAILI ROHMAH

NIM: 20862081124

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 29 Mei 2024

Dosen Pembimbing



Dr. Saifuddin Malik, M.Pd

NIDN. 2103017601

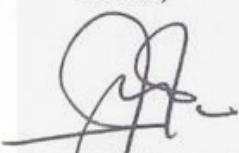
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari Rabu

Tanggal, 29 Mei 2024

Ketua,


Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd.
NIDN. 2103017601

Sekretaris,


Eko Yusuf Wahyudi, M.Pd
NIY. 2102450045

Penguji Utama


Dr. Ilma Fahmi Aziza, M.Pd.I.
NIDN. 0721059203

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman


Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd.
NIDN. 2103017601

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Dr. Siti Muawanatul Hasanah, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 2104058501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfia Laili Rohmah

NIM : 20862081124

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan
Nilai Agama dan Moral Siswa

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrifikasi baik Sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrifikasi, baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku

Malang. 29 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



Ulfia Laili Rohmah

NIM: 20862081124

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami, sehingga pada kesempatan kali ini kami dapat menyelesaikan proposal skripsi ini, sebagai salah satu tujuan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada beliau Nabi Akhiru Zaman Muhammad saw, keluarga serta para sahabatnya dengan harapan semoga kita kelakmendapatkan syafaatnya di hari akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini dapat diselesaikan, tidak lepas dari bimbingan, arahan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan yang tinggi dan ucapan terima kasih kepada semua pihak di antaranya:

1. Kepada Allah SWT yang telah meridhoi penulis sehingga bisa menyelesaikan tugas ini dengan lancar.
2. Kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliah menujuzaman ilmiah dengan adanya dinul islam wal iman.★★★
3. Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E, M.Si.
4. Bapak Dr. Saifuddin, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
5. Ibu Dr. Siti Muawanatul Hasanah, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam

Raden Rahmat Malang.

6. Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag, M. Pd. selau Dosen Pembimbing.
7. Kepala Sekolah RA Raden Bagus Talok, Kec. Turen Kab. Malang.
8. Guru dan staff RA Raden Bagus Talok, Kec. Turen Kab. Malang.
9. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan do'a, dukungan, waktu, nasihat, kasih sayang, dan motivasi serta materi dengan Ikhlas, tanpa pamrih.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Raden Rahmat Malang khususnya, Moh. Fuad Hasan, Khilda Izzatul Lutfiyah, Avi Salsabila, Naila Rohmah, Much. Akbar, Hamzah yang telah *support* dalam bentuk semangat dan motivasi belajar selama kurang lebih 4 tahun perkuliahan.
11. Rekan-rekan kerja di Elbaith Rif'a Learning & Care Center terkhusus Bunda Rif'a selaku ketua Yayasan Suster Irma dan Ustadzah Sofia yang sudah memberikan semangat dan support pada penulis.
12. Rekan-rekan satu kelompok bimbingan skripsi yang telah bersama-sama berjuang untuk menyelesaikan skripsi.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Semoga Allah SWT senantiasa ridho dan melimpahkan berkah kepada kita semua, sehingga apa yang telah kita lakukan bersama bermanfaat bagi kita semua Aamiin,

Malang, 29 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAK	x
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Hipotesis Penelitian	8
1.5 Kegunaan Penelitian	9
1.6 Definisi Operasional	9
1.7 Penelitian Terkait	11
1.8 Sistematika Penulisan	14
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 16
2.1 Metode Fun Learning	16
2.2 Perkembangan Nilai Agama dan Moral	23
2.3 Anak Usia Dini	30
 BAB III KAJIAN PUSTAKA	 34
3.1 Desain Penelitian	34
3.2 Populasi & Sample	36
3.3 Metode Fun Learning	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	41
3.5 Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN	47
4.1 Gambaran Obyek Penelitian.....	47
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	52
4.3 Analisis Data	56
4.4 Pembahasan	66
 BAB V PENUTUP	 70
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Saran	72
 DAFTAR PUSTAKA.....	 75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	96

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Penelitian Terkait	11
Tabel 3.3 Populasi dan Sampel.....	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	39
Tabel 4.1 Keadaan Siswa RA Raden Bagus.....	45
Tabel 4.2 Sarana & Prasarana RA Raden Bagus.....	50
Tabel 4.3 Pre Test & Post Test Nilai Agama Kelas Kontrol & Eksperimen.....	54
Tabel 4.4 Pre Test & Post Test Nilai Moral Kelas Kontrol & Eksperimen.....	55
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas.....	57
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	58
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Nilai Moral.....	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Nilai Agama.....	60
Tabel 4.9 Hasil Uji Paired Sample T-Test Moral Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.10 Hasil Uji Paired Sample T-Test Moral Kelas Eksperimen.....	62
Tabel 4.11 Hasil Uji Paired Sample T-Test Agama Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.12 Hasil Uji Paired Sample T-Test Agama Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.10 Hasil Uji Independent Sample T-Test Agama Kelas Kontrol.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Aspek Nilai Agama dan Moral	26
Gambar 3.1 Desain Variabel.....	34
Gambar 3.2 Desain Penelitian.....	35



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Rohmah Ulfia Laili. 2024. “Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Siswa” Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Pembimbing: Dr. Saifuddin Malik, M. Pd.

Kata Kunci : Metode *Fun Learning*, Perkembangan Nilai Agama dan Moral.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penemuan salah satu cara atau metode dalam sebuah pembelajaran, yaitu metode *Fun Learning*. Metode *Fun Learning* bisa di implementasikan dalam berbagai macam pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran anak usia dini pada aspek Nilai Agama dan Moral. Nilai Agama dan Moral sangat utama dan menjadi hal pokok dalam pendidikan anak usia dini, karena sebagai salah satu pondasi dalam kehidupannya. Jika anak usia dini tidak didasari oleh nilai-nilai keagamaan dan nilai moral, maka tidak di pungkiri jika anak tersebut dengan mudah diperngaruhi oleh lingkungan sekitar yang tidak baik.

Adalapun rumusan masalah yang peneliti gunakan adalah: 1) Bagaimana penerapan metode *Fun Learning* dalam Penanaman Nilai Agama siswa RA Raden Bagus?, 2) Bagaimana penerapan metode *Fun Learning* dalam Penanaman Nilai Moral RA Raden Bagus?, 3) Apakah ada Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Nilai Agama siswa RA Raden Bagus?, 4) Apakah ada Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Nilai Moral siswa RA Raden Bagus?

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan pendekatan kuantitatif. Adapaun desain penelitian yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random menggunakan *Non Enqueivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah menggunakan observasi, tes (*pre-test* dan *post-test*) dan dokumentasi. Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan *SPSS 2.60 Windows*.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah: 1) sebelum diterapkan metode *Fun Learning* pada nilai agama kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 57,5 dan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 48,5. 2) sebelum diterapkan metode *Fun Learning* pada nilai moral kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 62 dan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 76. 3) sesudah diterapkan metode *Fun Learning* pada nilai agama kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 70,5 dan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84. 4) sesudah diterapkan metode *Fun Learning* pada nilai moral kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 69,5 dan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,5. Kemudian dalam uji hipotesis *paired sample t-test* perkembangan nilai agama mengalami peningkatan rata-rata pada kelas kontrol 13,00 dan pada kelas eksperimen peningkatan rata-rata sebesar 35,00. Uji *paired sample t-test* pada perkembangan nilai moral juga mengalami peningkatan pada kelas kontrol terdapat peningkatan rata-rata sebesar 7,50 pada kelas eksperimen peningkatannya sebesar 23,00. Hal ini mebuktkikan adanya pengaruh metode *fun learning* terhadap pekembangan nilai agama dan moral sesuai hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu H_01 dan H_02 ditolak dan H_{a1} dan H_{a2} diterima.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi tanggung jawab bersama antara keluarga (orang tua), lembaga pendidikan (sekolah) dan masyarakat. Agar tujuan Pendidikan berhasil dengan baik, maka harus ada keselarasan antara ketiga lingkungan tersebut. Keselarasan ini menjadi hal yang sangat diperlukan, mengingat pendidikan adalah salah satu hal yang paling penting dalam perkembangan sebuah negara. Sebuah negara juga bergantung kepada generasi muda yang mana generasi muda akan meneruskan perjuangan setelahnya. Maka, tidak heran jika kebanyakan orang tua menginginkan anak-anaknya menjadi generasi yang lebih baik terutama bagi umat islam.

Islam merupakan agama yang menekankan pada umatnya mengenai berbagai aspek kehidupan. Salah satu ajarannya yaitu mewajibkan orang tua untuk bertanggung jawab dalam memberikan pendidikan serta mengajarkan kepada anak-anak mereka pentingnya pendidikan agama islam. Pentingnya pendidikan agama islam adalah untuk membimbing manusia menuju harapan dan cita, yaitu akan mendapatkan kebahagiaan di dunia dan di akhirat kelak.¹

Salah satu cara untuk membimbing dan membentuk pribadi yang lebih baik adalah dengan memberikan penanaman nilai-nilai agama sejak usia dini. Banyak

¹ Ihsan Dacholfany, *Pendidikan Anak Usia Dini menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018), hal. 1.

ahli menyebutnya masa tersebut sebagai *golden age*, yakni masa-masa keemasan yang dimiliki oleh setiap anak, atau masa di mana anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Pada usia ini 90% dari fisik otak anak sudah terbentuk.²

Secara umum, kualitas agama pada setiap individu juga dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pengalaman dan pendidikan yang di peroleh pada masa kecil. Seseorang yang tidak pernah menerima pendidikan agama selama masa kecilnya, cenderung kurang menyadari pentingnya hidup beragama dalam kehidupan. Sebaliknya, jika seseorang yang memiliki banyak pengalaman agama pada masa kecilnya, maka seseorang itu akan memiliki kecenderungan agama yang kuat dan dapat merasakan kebahagiaan hidup beragama. Jadi, masa pertumbuhan dan pendidikan atau penanaman nilai-nilai agama bagi anak usia dini sangat berpengaruh terhadap masa yang akan datang.³

Anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan di sekitar mereka, seperti keluarga, masyarakat dan pendidikan. Meskipun mereka lahir dalam keadaan baik, namun tumbuh di lingkungan yang tidak sesuai dapat memengaruhi keberagaman dan moralitas anak. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan keluarga, masyarakat dan pendidikan yang baik untuk anak usia dini.

Memilih lingkungan pendidikan atau sekolah yang baik akan menentukan proses pertumbuhan anak usia dini menjadi individu yang lebih berkarakter baik dan mempunyai *value* lebih tinggi. Meskipun pendidikan keluarga dan masyarakat

² Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009). hal. 30.

³ Sa'dun Akbar, *Pengembangan Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini*. (Bandung: Refika Aditama. 2019). hal. 9.

penting, tetapi peran pendidikan di lingkungan di sekolah juga tidak kalah penting. Maka dari itu memilih sekolah yang tepat dan pendidik yang sesuai dengan visi misi keluarga sangat di perlukan.

Didalam sekolah yang berkualitas, tentunya tidak lepas dari peran seorang guru. Sebagai seorang guru yang professional guru tidak hanya menjalankan tugas dan fungsinya sebagai seorang ahli ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*). Akan tetapi guru juga berfungsi untuk bisa menanamkan nilai (*value*) serta bisa membangun karakter (*character building*) peserta didik secara berkelanjutan dan berkesinambungan.⁴Salah satu peran guru adalah sebagai

Guru sebagai fasilitator yaitu guru sangat berperan dan memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan perilaku serta mendorong motivasi belajar di sekolah. Guru sebagai *role mode* harus menjadi contoh teladan yang baik kepada peserta didik serta guru dapat membentuk kepribadian peserta didik yang lebih baik. Membentuk kepribadian peserta didik salah satu contohnya yaitu dengan menanamkan nilai agama dan moral yang menjadi bagian integral dari pendidikan di sekolah.

Guru juga harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, terlebih dengan mengajar anak usia dini yang memiliki tantangan tersendiri. Namun dengan adanya strategi pembelajaran yang tepat, sebagai seorang guru akan dapat menyampaikan tujuan pembelajaran serta dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi secara optimal.

⁴ Arfandi Mohamad, *Peran Guru Profesional sebagai Fasilitator dan Komunikator dalam Kegiatan Belajar Mengajar*: Edupedia. Vo. 5 No. 2 Tahun 2021. hal. 125

Strategi pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian strategi pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar⁵.

Strategi pembelajaran atau metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting yang harus dikuasai oleh pendidik, karena berhasil atau tidaknya pembelajaran dipengaruhi oleh bagaimana strategi atau metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Ada berbagai metode yang bisa digunakan oleh guru dalam proses menanamkan nilai-nilai agama kepada peserta didik agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Metode adalah salah satu cara atau teknik penyampaian pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran, baik secara individual atau kelompok. Metode pembelajaran juga memegang peranan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga ketepatan dalam pemilihan metode sangat penting dilakukan. Pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran bagi peserta didik.

Bagi guru, metode pembelajaran sangat penting untuk merencanakan bahan ajar. Ada berbagai metode pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru untuk membantu peserta didik dapat berfikir secara kreatif dan inovatif. Salah satu contoh yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah metode *fun learning*.

⁵ Muhammad Yaumi, Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran. (Jakarta: Kencana, 2013). hal. 145.

Metode *fun learning* merupakan cara belajar mengasyikan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini adalah cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar.⁶

Metode *fun learning* bisa menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk pendidikan anak usia dini karena, pada hakikatnya anak usia dini tidak bisa menggunakan satu metode sebagai acuan misalnya hanya menggunakan metode pembelajaran dengan pendekatan kooperatif, atau pendekatan komunikatif bahkan menggunakan pendekatan informatif.

Dalam pembelajaran *fun learning* menciptakan suasana belajar dengan keadaan yang riang dan gembira bukan berarti membuat suasana belajar semakin ramai dan huru-hara. Tetapi, kegembiraan dan kesenangan disini berarti tumbuhnya minat belajar dan adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi guru peserta didik.

Belajar dengan menyenangkan dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan penuh makna dan memberikan motivasi kepada peserta didik. Karena dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan peserta didik tidak akan merasa terbebani dan tidak merasa dipaksa untuk belajar. Dengan menggunakan metode *fun learning* akan membuat siswa lebih percaya diri, memberanikan diri untuk bertanya dan berani mencoba hal baru serta mengemukakan pendapat.

⁶ Nina Yulinda, "Penerapan Metode Fun Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas 1B SDN 017 Panduan Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar", *Educhild* Vo. 6 No. 2 Tahun 2017. hlm. 128

Karena pada hakikatnya dunia anak-anak adalah bermain, jadi sudah tepat jika menggunakan metode *fun learning* untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral bagi anak usia dini. Yang mana Pendidikan agama dan moral itu sangat penting ditanamkan sejak usia dini, dengan tujuan agar anak dapat menjadi generasi penerus yang lebih baik dari waktu ke waktu.

Penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Isnaini Kalinda dengan Judul “Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan *fun learning* pada Anak Usia Dini di TPQ Masjid Jami’ Babussalam Kota Bengkulu”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: terdapat pengaruh Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan *fun learning* pada Anak Usia Dini di TPQ Masjid Jami’ Babussalam Kota Bengkulu. Rata-rata skor kelas eksperimen meningkat secara drastis lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan selisih nilai rata-rata sebesar 17,65, dan diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rachelia Melina dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Pertiwi Teladan Metro”. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh sangat signifikan dalam Penggunaan Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Pertiwi Teladan Metro. Ditunjukkan dengan *pre-test* sebelum proses pembelajaran diketahui rata-rata nilai *pre-test* kelas kontrol 69,72 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 69,2. Setelah kedua kelas melaksanakan proses pembelajaran dan dilakukan *post-test* terlihat perbedaan yang

signifikan yaitu kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 75,4 sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 80,2.

Peserta didik, terlebih bagi anak usia dini memang sangat diharapkan mempunyai semangat belajar lebih dalam penanaman nilai agama dan moral, serta dapat mengimplementasikan kedalam kehidupan nyata sesuai dengan tujuan pembelajaran. Akan tetapi, berbeda dengan keadaan dilapangan dalam observasi penelitian di RA Raden Bagus implementasi nilai agama dan moral masih rendah ditunjukkan oleh beberapa sikap kurangnya sopan santun kepada guru, kurangnya kepekaan terhadap perasaan teman sebayanya, kurangnya rasa tanggung jawab, dan kerjasama. Hal ini disebabkan oleh peserta didik yang kurang dalam memahami bagaimana hakikat nilai agama dan moral dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk menerapkan metode *fun learning* pada penanaman nilai-nilai agama terhadap perkembangan nilai agama dan moral untuk anak usia dini. Hal inilah yang menjadi alasan pokok peneliti untuk menyusun “Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Siswa RA Raden Bagus.” Sebagai judul penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Penanaman Nilai Agama siswa RA Raden Bagus?

1.2.2 Bagaimana Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Penanaman Moral siswa RA Raden Bagus?

1.2.3 Apakah ada Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Nilai Agama siswa RA Raden Bagus?

1.2.4 Apakah ada Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Moral siswa RA Raden Bagus?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Untuk mengetahui Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Penanaman Nilai Agama pada siswa RA Raden Bagus.

1.3.2 Untuk mengetahui Penerapan Metode *Fun Learning* dalam Penanaman Moral pada siswa RA Raden Bagus.

1.3.3 Untuk membuktikan adanya Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Nilai Agama pada siswa RA Raden Bagus.

1.3.4 Untuk membuktikan adanya Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Nilai Agama pada siswa RA Raden Bagus.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang berfokus pada “Pengaruh Metode *Fun learning* terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral siswa RA Raden Bagus adalah untuk mengeksplorasi bagaimana metode *Fun Learning* mempengaruhi Perkembangan Dari rumusan diatas, hipotesis penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

Ho 1 = Tidak ada hubungan antara Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Nilai Agama siswa RA Raden Bagus.

Ho 2 = Tidak ada hubungan antara Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Moral siswa RA Raden Bagus.

Ha 1 = Terdapat hubungan antara Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Nilai Agama siswa RA Raden Bagus.

Ha 2 = Terdapat hubungan antara Pengaruh Metode *Fun Learning* terhadap Perkembangan Moral siswa RA Raden Bagus.

1.5 Variabel Penelitian

1.5.1 Variabel Independen

1.5.1.1 Metode *Fun Learning*

Metode *Fun Learning* adalah salah metode pembelajaran yang menyenangkan yang bertujuan untuk memberikan motivasi lebih terhadap siswa, sehingga pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan mudah diterima dengan baik.

1.5.2 Variabel Dependen

1.5.2.1 Perkembangan Nilai Agama

Perkembangan Nilai Agama adalah pengetahuan mendasar yang mencakup ajaran-ajaran yang bersumber dari Tuhan Yang Maha Esa (Tuhan YME). Nilai-nilai agama melibatkan pikiran, keyakinan, dan segala sesuatu yang berorientasi pada implementasi dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.2.2 Perkembangan Moral

Perkembangan Moral adalah perubahan-perubahan perilaku yang akan terjadi dalam kehidupan manusia yang berkenaan dengan tata cara, kebiasaan, adat, atau lingkungan sosial yang harus dipatuhi dan ditaati dalam berinteraksi dengan orang lain.

1.6 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian dibagi menjadi dua garis besar, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat membangun pengetahuan peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar dengan menggunakan metode *fun learning* dapat membantu mengembangkan pemahaman yang lebih holistik tentang Nilai Agama dan Moral. Pembelajaran yang menyenangkan juga akan menarik perhatian serta motivasi belajar peserta didik, sehingga rasa ingin tahu semakin tinggi serta merasa senang melakukannya. Dalam hal ini akan menimbulkan sikap positif terhadap nilai agama dan moral setiap peserta didik

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta Didik

Penelitian dengan menggunakan metode *Fun Learning* ini diharapkan dapat menjadikan situasi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Peserta didik lebih antusias dan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran

1.6.2.2 Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik. Metode ini juga memungkinkan variasi dalam pembelajaran serta dapat memperkuat pemahaman peserta didik

1.6.2.3 Bagi Penulis

Penelitian tentang metode *Fun Learning* dapat memberikan kontribusi bagi dunia Pendidikan dan membuka penelitian lebih lanjut serta dapat digunakan oleh

penulis sebagai bahan atau bekal kedepannya untuk menjadi guru yang baik, kreatif, dan inovatif.

1.7 Definisi Operasional

1.7.1 Metode *Fun Learning*

Metode *Fun Learning* adalah cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar.⁷

1.7.2 Perkembangan Nilai Agama

Perkembangan nilai agama pada anak usia dini merupakan pondasi yang pokok dan sangat penting sehingga perlu ditanamkan sejak dini. Apabila nilai keagamaan tidak diberikan sejak dini akan menghambat perkembangan nilai agama anak dalam keberlangsungan kehidupan selanjutnya. Pendidikan keagamaan merupakan awal yang baik bagi pendidikan anak untuk menjalani kehidupan selanjutnya⁸.

1.7.3 Perkembangan Moral

Perkembangan Moral Pengembangan moral agama sangat erat kaitannya dengan budi pekerti, sikap sopan santun, dan kemauan melaksanakan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan nilai-nilai moral dan agama adalah

⁷ Nina Yulinda, *Penerapan Metode Fun Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas I B SDN 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar*. Jurnal Educhild Vol. 6 No. 2. 2017. hal. 128.

⁸ Dimiyati, Ardiansari. Identifikasi Nilai Agama Islam pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vo. 6, No. 1. hal 420-429.

kemampuan anak untuk bersikap dan bertinglah laku. Islam telah mengajarkan nilai-nilai positif yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat.

1.7.4 Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah adalah anak dalam usia 0 sampai 6 tahun yang merupakan masa keemasan (*golden age*). Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan aspek nilai agama-moral, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional bahasa dan seni.⁹

1.8 Penelitian Terkait

Tabel 1.1 Penelitian Terkait

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Isnani Kalinda. Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan <i>Fun learning</i> pada Anak Usia Dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu. 2021. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Skripsi.	Isi yang di ambil dari skripsi yang berjudul "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan <i>Fun learning</i> pada Anak Usia Dini di TPQ Masjid Jami' Babussalam Kota Bengkulu" Membahas mengenai "pengaruh	Penelitian Isnani Kalinda, Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan <i>Fun learning</i> . Penelitian ini pengaruh metode <i>Fun learning</i> terhadap Nilai Agama dan Moral.	Penelitian Isnani Kalinda memilih populasi dan sampel pada siswa anak usia dini di TPQ. Sedangkan penelitian ini memilih populasi dan sampel pada anak usia dini di TK.

⁹ Anwar Zain, *Strategi Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini*, (Cirebon: Insanua, 2021). hal.10.

		implementasi pembelajaran PAI dengan pendekatan <i>fun learning</i> ”		
2.	Rachelia Melina. Pengaruh Penggunaan Metode <i>Fun learning</i> Terhadap Hasil Belajar di SD Pertiwi Teladan Metro. 2022. IAIN Metro. Skripsi.	Isi yang di ambil dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode <i>Fun learning</i> Terhadap Hasil Belajar di SD Pertiwi Teladan Metro” Membahas mengenai “ pengaruh penggunaan metode <i>fun learning</i> terhadap hasil belajar siswa SD ”.	Penelitian Rachelia Melina, pada variabel Y nya menggunakan “Pengaruh Metode <i>Fun learning</i> .” Penelitian ini juga menggunakan “Pengaruh Metode <i>Fun learning</i> ” pada variabel Y.	Penelitian Rachelia Melina, memilih populasi pada siswa SD dan variabel X adalah “Hasil Belajar.” Sedangkan penelitian ini memilih populasi pada anak usia dini di TK dan variabel X adalah “Perkembangan Nilai Agama dan Moral.”
3.	Dwi Hastuti. Penanaman Nilai-Nilai Agama pada Anak Usia Dini di RA Tahfidz Al-Qur’an Jamilurrahman Bnguntapan Bantul. 2015. UIN Sunan Kalijaga. Tesis.	Isi yang di ambil dari Tesis yang berjudul “Penanaman Nilai-Nilai Agama pada Anak Usia Dini di RA Tahfidz Al-Qur’an Jamilurrahman Bnguntapan Bantul.”	Penelitian Dwi Hastuti, pada variabel X adalah “Penanaman Nilai Agama pada Anak Usia Dini” Sedangkan Penelitian Ini juga Menggunakan “Penanaman	

		Membahas mengenai “dampak psikologis penanaman nilai-nilai agama bagi peserta didik”	Nilai Agama dan Moral Terhadap Anak Usia Dini Di TK” pada variabel X nya.	
4.	Euis Siti Badriah. Pengembangan Aplikasi Do’a Harian Anak (ADHA) untuk meningkatkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. 2023. UIN Sunan Kalijaga. Tesis.	Isi yang di ambil dari Tesis yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Do’a Harian Anak (ADHA) untuk meningkatkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini.” Membahas mengenai “bentuk pengembangan dan efektifitas penggunaan aplikasi do’a harian (ADHA) ”.	Penelitian Euis Siti Badriah, pada variabel X adalah “Meningkatkan nilai agama dan moral anak usia dini.” Sedangkan penelitian ini juga variabel X juga menggunakan “Perkembangan nilai agama dan moral.”	Penelitian Euis Siti Badriah, variabel Y menggunakan “Pengembangan aplikasi do’a harian.” Sedangkan penelitian ini 3 variabel Y menggunakan “Pengaruh metode <i>fun learning</i> ”

1.8 Sistematika Penulisan

Agar dalam pembahasan skripsi ini mudah untuk dipahami, maka peneliti perlu memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang pembahasan skripsi ini yang menjadi lima bab sebagaimana berikut:

Bab I pendahuluan yang mencakup (1) Latar Belakang Masalah, (1) Rumusan Masalah, (3) Tujuan Penelitian, (4) Hipotesis Penelitian, (5) Kegunaan Penelitian, (6) Definisi Operasional, (7) Penelitian Terkait Dan (8) Sistematika Penulisan. Bab

pendahuluan ini diletakkan pada Bab pertama karena apa yang dikemukakan ialah untuk memberikan arah yang jelas untuk memahami skripsi ini.

Bab II adalah Kajian Pustaka yang terdiri dari (1) Metode Fun Learning, (2) Perkembangan Nilai Agama dan Moral, (3) Anak Usia Dini

Bab III adalah Metodologi Penelitian yang mencakup (1) Desain Penelitian, (2) Populasi dan Sampel, (3) Instrumen Penelitian, (4) Teknik Pengumpulan Data dan (5) Analisis Data.

Bab IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan. Memuat tentang hasil yang diperoleh selama melakukan penelitian yang berisikan mengenai (1) Gambaran Obyek Penelitian, (2) Penyajian Data, (3) Analisis Data dan (4) Pembahasan.

Bab V adalah bagian akhir dari skripsi. Di Bab V ini hanya ada dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran. Selanjutnya adalah bagian akhir, bagian akhir ini memiliki bagian tersendiri dan tidak termasuk dalam bab V. Di bagian akhir ini biasanya mencakup daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat peneliti.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT