

Metode *Fun Creative Learning* dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Fase B

Rakha Ryanki Farhan¹⁾, Abas Mansur Tamam²⁾, Ulil Amri Syafri

Email: kakarrf@gmail.com, abas@uika-bogor.ac.id, ulilamri.syafri@uika-bogor.ac.id

^{1,2,3)} Universitas Ibn Khaldun Bogor, Jawa Barat, Indonesia

Abstract

The Fun Creative Learning method is a fun learning strategy to create an effective learning environment, designed in such a way as to provide an atmosphere that is full of fun and most importantly not saturating and boring. The fun creative learning method is an easy way to educate early childhood because it suits their needs and stage of development. This research aims to find out the fun creative learning method applied at the 4th grade level of Islamic Elementary School between SDIT Al-Hidayah Bogor and SDIT SUIS (Sekolah Unggulan Islam) Bogor. As well as formulating a Fun Creative Learning Method that is extracted from the main sources of Al-Qur'an and As-Sunnah, and will be enriched with the thoughts of experts on the method. This research is a type of qualitative and field research. This research is descriptive in nature by taking the object of study at SDIT Al-Hidayah Bogor and SDIT SUIS Bogor. The data collection techniques used in this research are documentation, informant interviews, observation, and focus group discussion (FGD). The results obtained from this research are a fun creative learning method according to educational experts which contains teaching techniques from each method given.

Keywords: *Fun Creative Learning, Islamic Religious Education, Elementary School.*

Abstrak

Metode *Fun Creative Learning* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana yang penuh keceriaan dan yang paling utama tidak menjenuhkan dan membosankan. Metode *fun creative learning* menjadi jalan kemudahan untuk menidik anak usia dini karena sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan mereka. Penelitian ini bertujuan mengetahui metode *fun creative learning* yang diterapkan pada jenjang kelas 4 Sekolah Dasar Islam antara SDIT Al-Hidayah Bogor dan SDIT SUIS (Sekolah Unggulan Islam) Bogor. Serta merumuskan sebuah Metode *Fun Creative Learning* yang digali dari sumber utama Al-Qur'an dan As-Sunnah, dan akan diperkaya dengan pemikiran pakar metode tersebut. Penelitian ini merupakan jenis kualitatif dan penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini bersifat deskriptif dengan mengambil obyek studi di SDIT Al-Hidayah Bogor dan SDIT SUIS Bogor. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara informan, observasi, dan *focus group discussion* (FGD). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah metode *fun creative learning* sesuai pakar pendidikan yang didalamnya memuat teknik pengajaran dari setiap metode yang diberikan.

Kata Kunci : *Fun Creative Learning, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar.*

Cara Mensitasi Artikel:(APA 6)

Farhan, R. R., & Tamam, A. M., & Syafri, U. A., (2022). Metode *Fun Creative Learning* dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Islam Fase B. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 142-158. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.578>

*Corresponding Author:

kakarrf@gmail.com

Editorial Address: Kampus Parit Enam, STAI Auliaurasyidin Tembilahan, Jl. Gerilya No. 12 Tembilahan Barat, Riau Indonesia 29213.

Histori Artikel:

Diterima : 00/00/2022
Direvisi : 00/00/2022
Diterbitkan : 00/00/2022

DOI: <https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.578>



This Work is Licensed under (CC-BY-SA)

PENDAHULUAN

Pada dunia pendidikan guru menempati posisi krusial, sebab gurulah yang memfasilitasi siswa belajar, memilihkan seni manajemen belajar yang sinkron dengan karakteristik peserta didik. Berhasil tidaknya pendidikan juga dipengaruhi oleh kontribusi guru dalam pembelajaran. Terkait menggunakan kiprah pengajar di dalam memfasilitasi peserta didik belajar, pengajar haruslah memiliki info yang relatif dan akurat tentang keterandalan suatu strategi pembelajaran yang akan dipilihnya. Penelitian ini mencoba melakukan observasi untuk mendapatkan metode tentang keefektifan pendekatan pembelajaran PAI dengan *fun learning*. Proses pendidikan yang dicoba oleh banyak pendidik saat ini lebih cenderung pada pencapaian sasaran modul kurikulum, lebih mementingkan penghafalan konsep bukan pada uraian belaka. Hal ini mampu dicermati dari aktivitas pendidikan di dalam kelas yang senantiasa didominasi oleh guru. pada penyampaian modul, biasanya guru menggunakan tata cara ceramah, pada mana partisipan didik hanya duduk, mencatat, serta mencermati apa yang disampaikan oleh pendidik dan sedikit kesempatan untuk partisipan didik untuk bertanya. dengan demikian, atmosfer pendidikan jadi tak kondusif sehingga siswa jadi pasif. Suasana belajar aktif perlu taktik dan konsepsinya menggunakan cara membentuk kiat-kiat tertentu, melalui kiprah pengajar yang kreatif.(Destri Anggaraini, 2017)

Agar proses pembelajaran berjalan secara lancar dan menaruh banyak rangsangan pada murid, maka pengajar hendaknya bukan hanya bisa mengetahui materi saja, namun yang paling krusial bagaimana guru bisa menentukan dan memakai pembelajaran yang menggunakan konteks materi mengandung kreativitas mengajar dalam memanfaatkan PAI. Secara lebih spesifik terdapat beberapa manfaat pada pembelajaran menyenangkan, yaitu penyampaian bahan ajar bisa diberikan sesuai kebutuhan usia anak-anak yang masih banyak bermain, proses pembelajaran demikian akan lebih kentara dan menarik, proses pembelajaran sebagai interaktif, menaikkan kualitas output belajar murid, dan memungkinkan proses belajar bisa dilakukan dimana saja dan

kan saja, bisa menumbuhkan sikap positif murid terhadap materi dan proses belajar, dan membarui kiprah pengajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Perubahan pendidikan Islam secara langsung akan mempengaruhi metode belajar mengajar, dengan adanya perubahan zaman, pembelajaran akan lebih kritis dan kreatif dan melibatkan pemecahan masalah, karena kehidupan manusia memerlukan kemampuan menganalisis, mencari solusinya, dan berupaya mencari solusi. Proses menciptakan produk baru seringkali merupakan proses coba-coba, dengan tujuan menciptakan produk yang efektif dan hemat biaya. Pendidik sebagai fasilitator, pembimbing, motivator, dan pendukung pembelajaran dialogis. Siswa dianggap peserta aktif, mitra belajar, dan individu yang memiliki pengalaman (Priyanto, 2020)

Maka dari hal ini peneliti penting membahas seputar *fun creative learning* dalam pengajaran pendidikan agama Islam yang berada pada jenjang sekolah dasar Islam

METODE

Penelitian ini merupakan jenis kualitatif dan penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini bersifat deskriptif dengan mengambil obyek studi di SDIT Al-Hidayah Bogor dan SDIT SUIB Bogor. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara informan, observasi, dan *focus group discussion* (FGD).

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah metode *fun creative learning* sesuai pakar pendidikan yang didalamnya memuat teknik pengajaran dari setiap metode yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Metode *Fun Creative Learning*

Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa metode adalah cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu, dengan kata lain metode yang dipilih masing-masing sama, namun menggunakan teknik yang berbeda-beda. (Hamzah B. Uno, 2011)

Bobbi De Porter menjelaskan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*Fun learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.

Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup bila proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.

Metode pembelajaran *fun learning* ini merupakan metode yang menyenangkan. Metode yang menyenangkan menjadi sebuah kemudahan untuk mendidik anak usia dini karena sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka. Metode *fun learning* juga bisa menciptakan suasana menyenangkan, tidak merasa terbebani dengan banyaknya materi, dan bisa diserap dengan baik dan mudah.

Fun learning merupakan pembelajaran yang dirancang secara menarik sesuai minat peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Strategi ini merupakan langkah yang menurut Meirer dalam Syahid, arti *fun* dalam kalimat *fun learning* dimaknai sebagai mendorong minat yang menghadirkan keterlibatan penuh dalam mewujudkan makna serta pemahaman yang membahagiakan peserta didik. Metode *fun learning* yaitu cara belajar mengasyikan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologis siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar. Konsep *fun learning* bukan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tak terkontrol, namun *fun learning* mengarah pada suasana pembelajaran yang diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana. Adapun karakteristiknya yakni, dalam proses

pembelajaran akan muncul minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Selain itu dalam penerapannya suasana mengajar akan dibuat menyenangkan untuk pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Adapun bentuk pembelajaran fun learning seperti pemberian ice breaking ketika pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan kebuntuan suasana, yang diupayakan melalui bernyanyi, bermain, bercerita, dan lain sebagainya. Kemudian pemanfaatan media berbasis teknologi maupun digitalisasi, sehingga era saat ini bermunculan platform pembelajaran, seperti kahoot, quiziz, edpuzzle, dan lain sebagainya. Kemudian, pemberian pembelajaran berbasis art and craft, seperti mengerjakan wroksheet, prakarya, dan lainnya(Putri, n.d.)

2. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

Mata pelajaran pendidikan agama Islam atau PAI pada setiap jenjang baik mulai SD sampai SMA memiliki bentuk yang berbeda, namun jika diparsialkan, siswa akan mempelajari mata pelajaran PAI sebagai berikut ;

a. Akidah

Dalam mempelajari agama Islam pertama kali yang harus diajarkan adalah pembelajaran Akidah, yang merupakan asas atau pondasi di dalam meyakini Allah . Islam mendudukan pendidikan akidah pada kedudukan yang paling utama mendasar terutama pada kehidupan anak usia dini, maka ilmu dasar akidah yang terus dipupuk pada diri anak agar setiap kehidupannya dalam koridor akidah. Dalam konsep tarbiyah usia dini yang sangat mendasar adalah rukun Iman, sebagaimana Rasulullah belajar iman bersama malaikat jibril

. فَأَخْبِرْنِي عَنِ الْإِيمَانِ، قَالَ: أَنْ تُؤْمِنَ بِاللَّهِ، وَمَلَائِكَتِهِ، وَكُتُبِهِ وَرُسُلِهِ، وَالْيَوْمِ
الْآخِرِ، وَتُؤْمِنَ بِالْقَدَرِ خَيْرِهِ وَشَرِّهِ

Iman itu adalah) Engkau beriman kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab kitab-Nya, rasul-rasul-Nya dan hari akhir serta engkau beriman kepada takdir baik dan buruk.”

Selain yang ditanamkan rukun iman yang enam kepada anak, adalah rukun Islam sebagai poros yang membedakan orang muslim dan kafir. Pada konsentrasi akidah walaupun masa usia dini belum bisa berfikir secara mendalam tentang semua hal tersebut, namun setidaknya anak telah memiliki pengetahuan dasar dari agamanya. (Aryani, 2015)

Pendidikan aqidah jangan sampai dipahami sebagai keyakinan rukun saja melainkan bagaimana seorang anak dapat menjadi salah satu hamba Allah ﷻ yang taat kepada-Nya dan menjauhi apa yang dilarang oleh Allah ﷻ. Ajaran akidah mengajak dan membina seorang muslim terutama menjadi insan yang berkualitas maka jelas dalam pemahaman ini, hasil dari anak yang lembaga cetak harus generasi IPTEK dan IMTAQ. (Ahmad Khaerudin, 2013)

b. Akhlak

Akhlak merupakan corak karakter seseorang didalam memiliki sifat dalam kehidupan sehari-hari, terlebih diperuntukkan seorang anak. Saat ini Indonesia masih dilanda dengan krisis akhlak disebabkan kurang efektifnya pendidikan akhlak dan adab baik di rumah terlebih di sekolah. Maka demikian pentingnya memberikan lembaga pendidikan kepada anak yang tepat, agar mereka belajar baik tentang akhlak yang mulia. Akhlak adalah sebagai alat timbang seseorang didalam bersifat, bahkan Rasulullah ﷺ diutus oleh Allah ﷻ sebagai orang yang memperbaiki dan menyempurnakan akhlak manusia, Allah jadikan Rasulullah ﷺ sebagai panutan bagi seluruh manusia yang mana Allah berfirman dalam surat al Ahzab [33] ayat 21.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ
وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

minimal dasar dari hukum tersebut, contoh misalnya seperti wudhu, atau sholat berjama'ah. Dan tidak kalah penting, bahwa seluruh ilmu fiqih bertujuan untuk meningkatkan rasa ketaatan seorang hamba kepada Allah.¹⁹ Hal ini Allah berfirman dalam surat at-Taubah [9] ayat 122 .

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي
الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.

d. Siroh

Mengetahui sejarah perjalanan Rasulullah merupakan hal yang penting di dalam kehidupan kaum muslim terutama anak-anak, yang pada sejak dini pengajar harus mengisahkan kehidupan beliau dari lahir hingga wafatnya, dengan tujuan timbulnya mahabbah (rasa cinta) kepada Rasulullah, sebagaimana Allah berfirman dalam surat Ali-Imran [3] ayat 31 yang menjelaskan tentang kecintaan seorang hamba Allah mesti mengikuti ajaran Rasulullah ﷺ.

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ وَاللَّهُ غَفُورٌ رَّحِيمٌ

Katakanlah: "Jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah aku, niscaya Allah mengasihi dan mengampuni dosa-dosamu". Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.

3. Perbedaan dan Ragam antara Metode *Fun Creative Learning* dan *Ice Breaking*

Perlu diketahui bahwa metode *fun creative learning* memiliki perbedaan dengan metode *ice breaking* walaupun didalamnya terdapat tujuan yang sama

yaitu menumbuhkan rasa semangat belajar dan menghilangkan rasa kejenuhan dalam pembelajaran berikut merupakan perbedaan, manfaat, keutamaan, dan ragam macam sajiannya.

a. *Ice Breaking*

Ice breaking atau “*refocus*”, sebagai teknik yang digunakan dalam suatu forum untuk memecahkan kebekuan dan kejenuhan yang terjadi dalam forum tersebut. Alasan penggunaannya, audien/siswa perlu dilibatkan dalam forum sehingga muncul *sense of belonging* dan kebersamaan, adanya kejenuhan bila suasana belajar dalam waktu yang relatif lama, keterbatasan konsentrasi tiap orang dalam menerima informasi, dan beragamnya kondisi (modalitas belajar) para siswa sebelum proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas, *ice breaking* dibutuhkan oleh guru dan siswa. Tujuan dari penggunaan *ice breaking* antara lain:

1. Mengarahkan otak agar berada pada kondisi gelombang alfa (8 s.d 12 Hz),
2. Membangun kembali suasana belajar agar serius, santai, dan menyenangkan,
3. Menjaga stabilitas kondisi fisik maupun psikis audien/siswa agar senantiasa *fresh* dan nyaman dalam menyerap informasi.

Adapun manfaat dari penggunaan *ice breaking* dalam pembelajaran di kelas adalah:

1. Terjadinya proses penyampaian dan penyerapan informasi secara optimal dan maksimal,
2. Tumbuhnya motivasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran,
3. Memperkuat hubungan antara guru dengan siswa

Ice breaking dalam konteks pembelajaran di kelas memang digunakan untuk mencairkan suasana, menjaga konsentrasi belajar, membina hubungan baik antar warga kelas, pun dapat digunakan untuk menajamkan ingatan dalam pelajaran. Penggunaan *ice breaking* bagi guru berguna mengangkat citra positif pembelajaran, sedangkan bagi siswa pembelajaran menjadi tidak menjemukan

tetapi menyenangkan.(Luthfi, 2014). Berikut merupakan contoh dari *ice breaking*;

1) *Mosque Puzzle*

Mosque puzzle adalah permainan dengan anak didik mencari gambar Masjid baik mencari di majalah maupun internet, kemudian cetak gambar tersebut, dan menyediakan karton untuk diberi garis tebal. Kemudian memotong gambar masjid tersebut menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk siap ditempel pada karton bergaris tersebut. Hal ini dapat dilakukan secara berkelompok 3-5 orang agar memudahkan dari permainan tersebut.

2) *Tebak Pasangan Malaikat*

Bentuk lain dari *metode fun creative learning* yang dapat dilakukan oleh anak didik adalah yang berkenaan tentang mengenal keimanan kepada malaikat dengan permainan ‘tebak pasangan malaikat’. Hal ini memudahkan guru untuk mengajarkan pendidikan agama Islam pada materi rukun iman yang enam baik nama-nama, tugasnya dan mengambil hikmah yang dapat diambil dari bentuk pengenalan kepada malaikat serta yang tidak kalah lebih penting adalah, mengenal perbedaan antara sifat manusia dan malaikat, hal ini tertuang dari firman Allah ﷻ pada surat Al-‘Anam [6] ayat 61.

وَهُوَ الْقَاهِرُ فَوْقَ عِبَادِهِ وَيُرْسِلُ عَلَيْكُمْ حَفَظَةً حَتَّىٰ إِذَا جَاءَ أَحَدَكُمْ الْمَوْتُ تَوَفَّتْهُ
رُسُلُنَا وَهُمْ لَا يُفَرِّطُونَ

Dan Dialah yang mempunyai kekuasaan tertinggi di atas semua hamba-Nya, dan diutus-Nya kepadamu malaikat-malaikat penjaga, sehingga apabila datang kematian kepada salah seorang di antara kamu, ia diwafatkan oleh malaikat-malaikat Kami, dan malaikat-malaikat Kami itu tidak melalaikan kewajibannya.

Secara teknis guru diminta untuk menyiapkan beberapa karton dan menggantinya menjadi 30 buah yang setiap kartu terdapat nama-nama malaikat, tugas dan ilustrasi yang mendeskripsikan tugas malaikat tersebut. Visual gambar dapat dicari di berbagai media baik cetak maupun elektronik yang kemudian dapat ditempelkan pada kartu tersebut

3) *Tebak Mukjizat Para Nabi dan Rasul*

Selain mengajarkan keimanan kepada para malaikat, anak didik dapat melakukan metode *fun creative learning* dalam bentuk ‘tebak mukjizat’. Hal ini mengajarkan kepada dalam mengenal keistimewaan para nabi dan rasul didalam menjalani tugas dakwah oleh Allah, bahwa mereka sesungguhnya didalam pertolongan Allah ﷺ didalam menunjukkan bahwa mereka merupakan utusan Allah yang membawa wahyu dan perintah kepada kaumnya agar beribadah kepada Allah ﷻ. Mukjizat ini tertuang pada firman Allah ﷻ pada surat Al-Isra [17] ayat 102.

قَالَ لَقَدْ عَلِمْتَ مَا أَنْزَلَ هَؤُلَاءِ إِلَّا رَبُّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ بَصَائِرَ وَإِنِّي لَأَظُنُّكَ
يُفِرُّ عَوْنٌ مُتَّبِئِرًا

Musa menjawab: "Sesungguhnya kamu telah mengetahui, bahwa tiada yang menurunkan mukjizat-mukjizat itu kecuali Tuhan Yang memelihara langit dan bumi sebagai bukti-bukti yang nyata; dan sesungguhnya aku mengira kamu, hai Fir'aun, seorang yang akan binasa".

Guru didalam pembelajaran ini menjelaskan ciri-ciri dari karakter sifat dari salah satu nabi dan rasul serta memberikan kata kunci-kunci yang dapat ditebak oleh para anak didik agar sedikit banyak mempermudah di dalam menjawabnya seperti mukjizat dari nabi Sulaiman dengan kata kunci orang yang bijaksana, mempunyai kerajaan, seorang anak nabi, namanya berawal dari huruf S, dan sebagainya. Dari siswa yang menjawab guru memberikan poin bagi yang dapat menebak nama nabi tersebut.

b. *Fun Creative Learning*

Sebagaimana yang telah dijelaskan pengertian dari *fun creative learning* diatas yaitu metode yang menyenangkan agar dapat membangun minat belajar dan terhindar dari kejenuhan serta kebosanan. Perbedaan dari *ice breaking* adalah bahwa *Fun Creative Learning* merupakan suatu metode yang telah melewati hasil riset pakar pendidikan diantaranya adalah

1) *Artikulasi*

Model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya siswa dituntut untuk bisa berperan sebagai penerima pesan sekaligus berperan sebagai penyampai pesan. Sedangkan menurut Suprijono, model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi pasangan yang masing-masing siswa dalam pasangan tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman pasangannya tentang materi yang baru dibahas. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran dimana untuk menyampaikan materi yang diperoleh dari guru kepada pasangannya secara bergiliran. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk bisa berperan sebagai “penyampai pesan” sekaligus sebagai “penerima pesan.” Dengan demikian, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menjadi pendengar saja, tetapi juga diwajibkan untuk menyampaikan kembali materi yang didengarnya tersebut kepada teman pasangannya. (Agus Miftakus Surur et al., 2020)

2) *Mind Mapping*

Metode *Mind Mapping* dimulai dengan satu ide atau tema yang memiliki banyak pemikiran terkait yang dapat dimanfaatkan siswa untuk menghasilkan banyak ide tentang satu konsep atau tema. Ini menyederhanakan topik yang kompleks menjadi pola sederhana yang menarik dan mudah dipahami. Dalam membuat peta pikiran atau mengungkapkan ide, menanamkan kemampuan unik pada siswa. Proses pengembangan ide juga mendorong pengembangan

kemampuan untuk menggabungkan ide, yang mengarah pada penciptaan sesuatu yang baru. Setelah itu, siswa mempresentasikan bentuk peta pikiran yang berwarna-warni dan unik di depan kelas untuk mengajarkan siswa bagaimana memahami peta pikiran yang mereka buat sendiri dan mengekspresikan ide-ide mereka secara jelas di depan kelas. (Darusman, 2014)

3) *Student Facilitator Explaining*

Metode *Student Facilitator and Explaining* adalah metode bagi siswa untuk menyampaikan ide atau pendapat kepada siswa lain. Metode *Student Facilitator and Explaining* merupakan model pembelajaran kolaboratif yang menggunakan kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa berdasarkan heterogenitas kemampuan akademik, keragaman gender, dan latar belakang sosial ekonomi. Pendekatan pembelajaran kolaboratif tipe ini akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan jika siswa terlibat aktif dalam merancang materi pembelajaran yang akan disajikan. Dengan cara ini siswa memahami dan mampu memahami mengungkapkan ide-ide. Selain itu, guru dapat mengajak siswa untuk mengembangkan potensinya dalam mengungkapkan ide atau pendapat secara mandiri. (Muslim, n.d.)

4. Penerapan Metode *Fun Creative Learning* di SDIT Al-Hidayah Bogor dan SDIT SUIS (Sekolah Unggulan Islam) Bogor

Berikut merupakan tabel perbandingan dari metode *creative fun learning* terhadap dua sekolah tersebut ;

NO	Mata Pelajaran	SDIT Al-Hidayah	SDIT SUIS	HASIL
1	Akidah	1. Tanya Jawab 2. Diskusi kelompok 3. Presentasi materi	<i>Ice Breaking</i>	Pada dasarnya metode ini sama, butuh adanya pengembangan didalam metode pembelajaran keduanya.

NO	Mata Pelajaran	SDIT Al-Hidayah	SDIT SUIS	HASIL
2	Al-Qur'an	<ol style="list-style-type: none"> <i>Environment interactive</i> (belajar di lapangan, taman, dsb) Artikulasi 	<ol style="list-style-type: none"> Permainan harta karun surat dan ayat (<i>Ice Breaking</i>) Artikulasi (pada pembelajaran tahfidz dan tahsin Al-Qur'an) 	Keduanya memiliki metode tersendiri, namun dengan tujuan yang sama yaitu siswa agar dekat dengan dunia luar dan dapat mengeksplor ruang lingkup lingkungan sekolah ketika membaca dan menghafal Al-Qur'an serta mentadabburi isi kandungan surat dan ayat
3.	Fiqh	<ol style="list-style-type: none"> <i>Picture and Picture</i> <i>Mind Mapping</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Ilustrasi Gambar (sebagai alat bantu menunjukkan tata cara gerakannya yang baik dan benar 	Kedua Sekolah menerapkan metode yang sama yaitu memberikan deskripsi tata cara bersuci dan sholat yang benar.
4.	Akhlak	<ol style="list-style-type: none"> <i>Everyone is a Teacher here</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Bina akhlak sebagai arahan 	Kedua Sekolah memiliki cara

NO	Mata Pelajaran	SDIT Al-Hidayah	SDIT SUIS	HASIL
		2. <i>The Power of Two</i>	saat sesi terakhir kegiatan pembelajaran	yang sama, namun di SDIT Al-Hidayah lebih cenderung <i>friendship</i> daripada sekedar membina akhlak secara monoton
5.	Siroh	1. Berkisah menceritakan keteladan para Nabi dan Rasul 2. Diskusi kelompok 3. Artikulasi	1. Berkisah menceritakan keteladan para Nabi dan Rasul 2. Diskusi kelompok 3. Artikulasi	Kedua Sekolah memiliki metode yang sama, yaitu dengan tujuan memberikan konsep keteladan yang dapat diambil dari perjalanan kehidupan para Nabi dan Rasul Allah ﷺ

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis peneliti pada metode *fun creative learning* dalam pengajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar Islam, inginnya peneliti memberikan saran masukan kepada lembaga sekolah dan guru PAI.

1. Lembaga Sekolah, agar senantiasa mengembangkan terus metode *fun creative learning* dalam pengajaran PAI agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman yang semakin modern, dan senantiasa mengevaluasi dari kekurangan metode yang telah diajarkan kepada peserta didik.

2. Guru PAI, agar senantiasa memperbarui wawasan dalam menerapkan metode ini agar dapat memiliki ide-ide, gagasan-gagasan yang kreatif demi menghasilkan peserta didik yang sholih, kreatif, dan berakhlak mulia.
3. Kepada peneliti setelahnya, tidak ada kata kesempurnaan dalam penulisan ini kecuali ilmu Allah ﷻ maka jangan menjadikan penelitian ini sebagai sumber primer dan harus diikuti oleh tulisan Ilmiah yang berkualitas.

REFERENSI

- Agus Miftakus Surur, Moch. Erwin Wahyudi, & M Anggi Mahendra. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Metode Artikulasi Sebagai Perangsang Timbulnya Kompetensi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 2(2), 141–156. https://doi.org/10.30762/factor_m.v2i2.2282
- Ahmad Khaerudin. (2013). *Penerapan Pembelajaran Biologi Berbasis Nilai Imtaq Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Konsep Pencemaran Lingkungan Kelas X Di Sman 5 Cirebon* [IAIN Syekh Nurjati]. <http://repository.syekhnurjati.ac.id/1726/>
- Aryani, N. (2015). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. 1(2).
- Darusman, R. (2014). *Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP*. *Infinity Journal*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.22460/infinity.v3i2.61>
- Destri Anggaraini. (2017). *Nilai-Nilai Pendidikan Islam Yang Terkandung Dalam Kisah Nabi Nuh As. Uin Raden Intan Lampung*.
- Hamzah B. Uno, N. M. (2011). *Belajara dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, dan Menarik* (Oktober, Vol. 1). Bumi Aksara.
- Luthfi, M. F. (2014). *Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice Breaking*. 1.
- Muslim, S. R. (n.d.). *Pengaruh penggunaan metode student facilitator and explaining dalam pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa SMK di Kota Tasikmalaya*.

Priyanto, A. (2020). Pendidikan Islam dalam Era Revolusi Industri 4.0. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2).
<https://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9072>

Putri, A. A. (n.d.). *Nilai-Nilai Edupreneurship Pada Fun Learning Dalam Membangun Pendidikan Islam*.

Ruwaida, H. (2019). *Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas*. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.35931/am.v4i1.168>