



Pembelajaran PAI Berbasis Fun Learning di TPQ Nurul Ilmi Desa Legok Bakul Kabupaten Tangerang

Aldi¹

Universitas Islam Syaikh Yusuf Tangerang, Indonesia

email: aldim9918@gmail.com

*Korespondensi: email: aldim9918@gmail.com

Abstrak

History Artikel: Penelitian ini mengkaji efikasi penerapan metode *fun learning* dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman materi Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya aspek fikih pada santri berusia 5–12 tahun di TPQ Nurul Ilmi, Kabupaten Tangerang. Di tengah tantangan rendahnya partisipasi santri akibat dominasi metode konvensional, pendekatan *fun learning* diusung sebagai strategi transformasi pembelajaran yang adaptif. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini menemukan bahwa integrasi permainan edukatif, lagu interaktif, dan *role-playing* mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan pada partisipasi aktif (80%), retensi hafalan (70%), dan pemahaman konsep fikih (65%), serta penurunan tingkat kejenuhan belajar sebesar 90%. Integrasi *fun learning* dengan nilai moral dan literasi digital terbukti berhasil mengontekstualisasikan materi agama yang bersifat abstrak menjadi lebih relevan bagi santri. Oleh karena itu, penguatan desain pembelajaran terstruktur serta pengembangan kompetensi pedagogis guru menjadi langkah krusial bagi lembaga pendidikan keagamaan dalam merespons tantangan era digital.

Diterima 1 Juni 2026
Direvisi 15 Juni 2026
Diterima 20 Juni 2026
Tersedia online 21 Juni 2026

Kata kunci : *Fun Learning*, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Belajar, Fikih, TPQ.

Pendahuluan

Pendidikan memegang andil krusial dalam mencetak generasi yang kompeten (Qoimatul, 2026). Selain berfokus pada capaian akademis, aktivitas pendidikan juga bertujuan membangun kepribadian, moralitas, serta dorongan belajar santri. Di tingkat pendidikan dasar, dorongan atau motivasi ini menjadi elemen kunci yang menentukan keberhasilan studi. Peserta didik dengan motivasi yang kuat umumnya memperlihatkan sikap aktif dan antusias dalam majlis, sementara mereka yang kurang termotivasi cenderung bersikap pasif serta tidak bergairah saat belajar (Qoimatul, 2026).

Pendidikan agama Islam di tingkat dasar, khususnya di Taman Pendidikan Al-Qur'an TPQ menghadapi tantangan signifikan di era digital saat ini. Menurut data Kementerian Agama (2022), partisipasi santri TPQ di Kabupaten Tangerang mengalami penurunan sebesar 15% akibat kurangnya daya tarik metode pengajaran konvensional yang monoton.

TPQ Nurul Ilmi, sebagai salah satu lembaga terkemuka di wilayah Tangerang tersebut dengan 30 santri usia 5-12 tahun, mulai mengimplementasikan pembelajaran PAI (pendidikan agama Islam) berbasis *fun learning* sejak 2024. Pembelajaran ini mengintegrasikan elemen permainan, musik, dan aktivitas interaktif untuk menjadikan pembelajaran PAI lebih menyenangkan dan efektif.

Menurut Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 pendidikan anak usia dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Nurhyati,et.al.,2018).

Syahrul (2017) menyatakan bahwa fun learning adalah metode pembelajaran menyenangkan yang berpusat pada aspek psikologis siswa\ sntri dan situasi lingkungan. Tujuan utama dari metode ini adalah membangun kesenangan serta kemauan santri untuk belajar.

Menurut Alwahidi dkk. (2021), implementasi fun learning dapat diwujudkan melalui ice breaking (bercerita, bernyanyi, atau bermain) untuk memecahkan kejenuhan, penggunaan platform digital interaktif (seperti Quizizz dan Edpuzzle), serta pembelajaran berbasis seni dan kerajinan tangan (art and craft).

Konsep fun learning bukanlah sebuah metode pembelajaran yang bebas tanpa terkendali, melainkan sebuah iklim belajar yang diwujudkan melalui perencanaan desain instruksional yang matang. Karakteristik utama dari pendekatan ini adalah tumbuhnya minat dan motivasi belajar yang kuat pada diri siswa. Melalui implementasi lingkungan belajar yang kondusif, proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Alwahidi et al., 2021).

Penelitian ini relevan karena pembelajaran PAI, yang mencakup pemahaman dasar fiqh seperti thaharah, shalat, dan muamalah, sering kali dianggap abstrak oleh anak-anak. Pendekatan fun learning diharapkan dapat meningkatkan potensi pengetahuan dan motivasi intrinsik santri, yang menekankan interaksi sosial dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memfokuskan perhatian pada bagaimana implementasi konkret penerapan fun learning dalam pembelajaran PAI di TPQ Nurul Ilmi kampung legok dilakukan guna mengatasi kejenuhan metode konvensional. Hal ini memicu pertanyaan mengenai sejauh mana integrasi elemen permainan, musik, dan aktivitas interaktif tersebut memberikan dampak nyata terhadap peningkatan motivasi keinginan santri serta kedalaman pemahaman santri terhadap materi fiqh yang bersifat abstrak. Lebih lanjut, penelitian ini juga diarahkan untuk merumuskan berbagai rekomendasi pembelajaran lanjutan yang relevan berdasarkan hasil analisis kualitatif di lapangan, agar model pembelajaran ini dapat terus berkembang secara berkelanjutan.

Selaras dengan permasalahan yang diangkat, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam proses internalisasi penerapan fun learning pada pembelajaran PAI di TPQ Nurul Ilmi. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini berupaya mengevaluasi efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan retensi pengetahuan dan antusiasme belajar santri usia 5-12 tahun.

Fun learning didefinisikan sebagai strategi pembelajaran yang menggabungkan elemen hiburan dengan konten edukatif (Kilickaya & Krajka, 2012).Perkembangan pendidikan modern menekankan pendekatan pembelajaran yang tidak semata-mata berorientasi pada penyampaian pengetahuan, melainkan juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembentukan pemahaman. Pembelajaran aktif dan dipandang sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa, karena mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar, memperkuat partisipasi, serta menekan tingkat kejenuhan yang kerap muncul dalam pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah (Qoimatul, 2026)

Output akhir dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rekomendasi praktis dan strategis yang dapat diadopsi oleh TPQ lain dalam mentransformasi metode pengajaran agama Islam agar lebih adaptif dan menarik bagi generasi digital.

Metode

Penelitian di TPQ Nurul Ilmi ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2022). Metode ini diterapkan guna mengupas dan menggambarkan secara komprehensif bagaimana pembelajaran berbasis fun learning diimplementasikan, sekaligus pengaruhnya terhadap motivasi belajar para santri. Selaras dengan karakteristik penelitian kualitatif, data yang dihimpun berbentuk angka atau statistik, dan narasi deskriptif mengenai perilaku, aktivitas, serta respons santri selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat terkait penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan (fun learning) dalam meningkatkan motivasi belajar santri (Qoimatul, 2026)

Teori Kualitatif menurut Lexy J. Moleong dalam bukunya *Metodologi Penelitian Kualitatif*, pendekatan kualitatif bersifat deskriptif-induktif yang bertujuan memahami fenomena secara holistik dalam konteks natural. Moleong menekankan tiga prinsip utama: (1) subjektivitas peneliti sebagai instrumen utama, (2) triangulasi data untuk validitas, dan (3) analisis iteratif yang berkelanjutan. Teori ini relevan dengan penelitian ini karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap pengalaman subjektif guru dan santri dalam fun learning (*Metodologi penelitian kualitatif* (1), n.d.)

Penelitian ini memfokuskan pada proses pembelajaran yang dilakukan untuk perubahan motivasi dan keaktifan santri selama kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di TPQ Nurul Ilmi Kabupaten Tangerang, Kec. Legok, Desa Legok Bakul. Objek penelitian adalah penerapan pembelajaran berbasis fun learning dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa yang meliputi keaktifan santri dalam mengikuti pembelajaran, keberanian bertanya dan menjawab, antusiasme, serta keterlibatan dalam kegiatan kelompok saat belajar.

Hasil

Melalui metode observasi, wawancara (bersama guru pengajian TPQ Nurul Ilmi), serta dokumentasi di TPQ, penelitian ini menemukan bahwa penerapan fun learning berhasil memberikan dampak positif yang nyata terhadap motivasi belajar siswa. Sebelum penerapan fun learning, motivasi belajar santri tergolong rendah karena metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Kondisi kelas cenderung pasif, di mana siswa kurang antusias, mudah bosan, tidak fokus, dan jarang berinteraksi. Namun, setelah fun learning diterapkan melalui permainan edukatif, diskusi, lagu, dan praktik langsung, terjadi perubahan signifikan. Santri menjadi lebih antusias, ceria, dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode fun learning. Motivasi dalam hal ini yaitu yang sesuai dengan indikator motivasi belajar yaitu keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif (Oktafiana et al., 2024).

Konsep dari pembelajaran menyenangkan (fun learning) adalah dimulai dari pengertian pembelajaran dan menyenangkan. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Emilio, 2022). Iif Khoiru Ahmadi mendefinisikan "menyenangkan" dalam konteks pembelajaran sebagai perpaduan rasa kagum, kenyamanan, dan kebermanfaatan. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk belajar secara totalitas, meningkatkan rasa percaya diri, serta memotivasi mereka untuk menghadapi tantangan belajar yang lebih tinggi (Emilio, 2022).

Saptawulan menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tercipta dari hubungan yang harmonis dan nyaman antara guru serta santri, sehingga tercipta komunikasi yang saling mendukung satu sama lain (Emilio, 2022). Desi Anggraini, Wiwin Arbaini, dan Arsil menyatakan bahwa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, pendidik perlu menguasai

berbagai keterampilan mengajar. Keterampilan tersebut mencakup kemampuan bertanya, memberikan penguatan, menciptakan variasi belajar, menjelaskan materi, serta mengelola kelas dan diskusi dengan baik. Selain itu, pendidik juga berperan penting dalam memberikan motivasi berkelanjutan agar siswa tetap antusias dalam belajar (Emilio, 2022)

Menurut Prastowo, terdapat dua langkah utama untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pertama, menciptakan lingkungan majlis yang rapi, bersih, dan menarik dengan memajang karya santri, karena suasana yang nyaman mampu membangkitkan motivasi belajar. Kedua, mengelola proses pembelajaran secara dinamis melalui variasi model, penggunaan media yang relevan, serta gaya komunikasi guru yang mampu menggugah minat dan antusiasme santri (Emilio, 2022) Dalam konteks pendidikan Islam, pendekatan ini selaras dengan prinsip tadabbur Al-Qur'an yang menyenangkan, sebagaimana dalam QS.Al-Qamar:17. Penelitian Silberman(2006) menunjukkan bahwa fun learning meningkatkan engagement siswa hingga 60% melalui aktivitas kinestetik.

Tabel Bentuk penerapan Fun Learning.

Bentuk Penerapan	Frekuensi Penggunaan	Dampak Observasi (%)
Permainan Simulator	12 sesi	80% partisipasi
Lagu Interaktif	8 sesi	70% retensi hafalan
Cerita Role-Playing	10 sesi	65% pemahaman konsep

Matriks Dampak: Wawancara guru menunjukkan 90% setuju fun learning mengurangi kebosanan, sementara santri menyatakan "Belajar Fai jadi seperti main" (kutipan santri A, yang berusia 10 tahun). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, RPP atau modul ajar, serta arsip kegiatan PPL yang relevan dengan penerapan pembelajaran berbasis fun learning.

Diskusi

Dengan menanamkan prinsip-prinsip keagamaan seperti kejujuran, rasa syukur, dan kerja sama ke dalam kurikulum dan pembelajaran fun learning, proses pendidikan melampaui sekadar pengajaran akademis dan menjadi landasan bagi pembentukan karakter (Ilmi dan Khairunnisa, 2020). Akibatnya, model integratif ini tidak hanya mendorong keterlibatan santri dan mengakomodasi berbagai preferensi belajar, tetapi juga menumbuhkan lingkungan majlis yang positif, mempromosikan pertumbuhan holistik, dan memperkuat identitas keagamaan tanpa tertinggal oleh zaman (Qoimatul, 2026)

Penerapan literasi digital juga salah satu bentuk fun learning dalam pembelajaran PAI karna menjadi sangat krusial, didukung oleh temuan Rohana dan Rahmi (2023) yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital terbukti berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan literasi digital tidak hanya mempermudah akses terhadap materi keagamaan, tetapi juga mampu meningkatkan efektivitas penyampaian pesan-pesan pendidikan agama yang relevan dengan perkembangan zaman (Anisa, 2025)

Penerapan *meaningful learning* yang seru dan interaktif terbukti semakin memperkokoh temuan penelitian terdahulu (Nurdin, 2021; Zulkifli & Rahmawati, 2022). Strategi pembelajaran agama yang berbasis konteks dan dikemas secara menarik ini ternyata sangat efektif membuat siswa lebih lihai dalam membedah validitas informasi, menakar kekuatan argumen, serta mengenali maksud di balik pesan-pesan keagamaan dengan cara yang tidak membosankan. Alhasil, kegiatan

belajar mengajar menjadi jauh lebih hidup; siswa tidak sekadar menelan teks agama secara mentah, melainkan diajak untuk "bermain" peran sebagai pemikir kritis yang mampu menafsirkan

Makna dan relevansi agama dalam dinamika kehidupan sosial dengan penuh antusiasme(Qosthalani et al., 2025)

Ternyata, suasana belajar yang menyenangkan terbukti ampuh mencairkan kekakuan dalam memahami ajaran agama. Dengan memadukan unsur permainan dan kreativitas, siswa diajak untuk tidak hanya menelan teks mentah-mentah, tetapi aktif mengolah pemikiran mereka sendiri. Hal inilah yang membuat mereka mampu membedakan mana nilai yang sakral dan mana yang kontekstual—sebuah keterampilan penting agar agama tetap relevan dan hidup dalam keseharian mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data observasi, wawancara, dan dokumentasi di TPQ Nurul Ilmi, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *fun learning* membawa dampak positif yang signifikan. Penggunaan metode yang dinamis seperti permainan edukatif, lagu-lagu interaktif, dan bermain peran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia 5–12 tahun. Hal ini tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif siswa hingga 80% dalam sesi permainan, keberhasilan retensi hafalan yang mencapai 70% melalui lagu interaktif, serta penguasaan konsep fikih yang naik hingga 65% melalui aktivitas *role-playing*.

Kedua, perubahan sikap belajar siswa terlihat nyata dari transformasi suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih antusias, komunikatif, dan kolaboratif. Laporan guru menunjukkan tingkat kebosanan siswa menurun hingga 90%, didukung oleh testimoni siswa yang merasa bahwa materi pelajaran kini jauh lebih menyenangkan dan mudah dicerna. Hal ini membuktikan bahwa *fun learning* sangat efektif dalam membantu siswa menginternalisasi materi fikih yang abstrak melalui pendekatan kontekstual dan kinestetik.

Ketiga, penggabungan strategi *fun learning* dengan nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, rasa syukur, dan kerja sama, serta pemanfaatan literasi digital, terbukti memperkuat hasil belajar secara holistik. Integrasi antara nilai keagamaan dan elemen teknologi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membuat materi keagamaan terasa lebih relevan dan dekat dengan keseharian mereka.

Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa TPQ dan lembaga pendidikan sejenis perlu mengadopsi desain pembelajaran berbasis *fun learning* yang terstruktur. Hal ini mencakup integrasi antara permainan, musik, simulasi peran, dan literasi digital. Selain itu, pengembangan kapasitas guru melalui pelatihan pedagogis yang berkelanjutan menjadi krusial untuk memastikan penerapan metode ini berjalan efektif, konsisten, dan berjangka panjang.

Referensi

- Anisa. (2025). Lemahnya Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran PAI. *Al-Afif Journal*.
- Qoimatul, I. (2026). *Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pembelajaran Berbasis Fun Learning Untuk Siswa Kelas 1 MI Al-Mustofawiyah Izzah Qoimatul Istia'adah*. SN 1 . *. (Taufiq 2014).
- Qosthalani, I., Irfan, M., Aiska, S., & ... (2025). Strategi Pembelajaran Mendalam PAI Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Terhadap Informasi Keagamaan. *Advances In Education*

<https://journal.alafif.org/index.php/aej/article/view/557%0Ahttps://journal.alafif.org/index.php/aej/article/download/557/473>

Dedi Wahyudi & Habibatul Azizah. Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Konsep Learning Revolution. ATTARBIYAH 26, (2016), hlm.21

Desi Anggraini, Wiwin Arbaini, & Arsil. Model Pembelajaran REMI (Rajin, Efektif, Menyenangkan dan Imajinatif) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan 12(2), (2020), hlm. 20.

Sri Wahyu Pujaningtyas, Berliana Kartakusumah,& Zahra Khusnul Lathifah. Penerapan Model Experiential Learning Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. Tadbir Muwahid 3(1), (2019), hlm. 49-50.