



Implementasi Metode *Fun Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei di SMK Negeri 26 Jakarta)

Adella Fitri Fawwazah¹, Raihan²

Universitas Islam Jakarta^{1,2}

Email: adellafawwazah@gmail.com¹
raihan17@gmail.com²

P-ISSN : 2745-7796

E-ISSN : 2809-7459

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode fun learning berbasis permainan Qr Code dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMKN 26 Jakarta. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi hambatan serta faktor-faktor yang mendukung implementasi metode tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, tes, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X TBKR SMKN 26 Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode fun learning berbasis Qr Code dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Siswa menunjukkan menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi melalui aktivitas mencari dan memindai Qr Code berisi soal di berbagai lokasi strategis di lingkungan sekolah. Metode belajar ini juga mendorong kerja sama tim, meningkatkan rasa ingin tahu, serta memperdalam pemahaman terhadap materi ajar, terutama dalam pembahasan Syu'abul Iman. Guru menilai bahwa strategi ini sangat efektif karena mampu meningkatkan partisipasi siswa dan memanfaatkan teknologi secara tepat guna. Dengan demikian, metode ini menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang relevan di era digital.

Kata Kunci: Metode, *Fun*, *Qr*, PAI, Teknologi.

<http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujpsi>

DOI : <https://doi.org/10.55623>

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan berkarakter kuat. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pentingnya sistem pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, Pasal 40 Ayat (2) dalam undang-undang tersebut menyatakan

bahwa “Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Pendekatan inovatif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan peserta didik secara menyeluruh dalam proses pendidikan.

Implementasi Metode Fun Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei di SMK Negeri 26 Jakarta)

Adella Fitri Fawwazah, Raihan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter spiritual dan moral siswa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, penguatan kompetensi siswa dilakukan melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran guna menjawab tantangan era digital. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi, pembelajaran PAI masih kerap menggunakan metode konvensional yang kurang efektif (Adam, 2023). Salah satu tantangan utama adalah persepsi siswa bahwa materi PAI membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang cenderung berfokus pada hafalan dan teori, dengan minim eksplorasi terhadap aspek praktis ajaran Islam dalam konteks modern.

Kurikulum Merdeka memberikan perhatian besar terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21, yang mencakup empat kompetensi utama atau yang dikenal dengan istilah 4C, yaitu kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Pendekatan ini sangat relevan dengan gaya belajar siswa SMK, yang umumnya aktif, aplikatif, dan cenderung menyukai pembelajaran berbasis praktik. Selain itu, kurikulum ini juga menekankan pentingnya pembelajaran berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas permasalahan yang kompleks (Ilma'nun & Melinda, 2024).

Implementasi Kurikulum Merdeka memberikan tantangan tersendiri bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah, salah satunya adalah pelaksanaan dua kurikulum secara bersamaan dalam proses pembelajaran (Maemunah, 2024). Kondisi ini menuntut guru tidak hanya memahami secara mendalam esensi Kurikulum Merdeka, tetapi juga mampu mengelola transisi dari kurikulum sebelumnya secara bijak dan terstruktur. Oleh karena itu, suksesnya

penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran PAI sangat tergantung pada seberapa siap guru menghadapi perubahan, serta dukungan yang diberikan oleh sekolah dalam menyediakan fasilitas dan sumber daya yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, seperti penggunaan media digital, diskusi, atau permainan. Pendekatan ini dapat membuat pembelajaran agama lebih dinamis, menyenangkan, dan mudah diterima, sehingga siswa dapat merasakan kedalaman nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi salah satu solusi strategis di era digital. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan teknologi *Qr Code*. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Qr Code memberikan kemudahan akses dan interaktivitas dalam pembelajaran. Guru dapat menyisipkan soal, materi, atau petunjuk belajar dalam *Qr Code* yang dapat diakses siswa melalui perangkat mereka. Hal ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran secara kontekstual dan menarik. Menurut Hadi & Ulfah (2024), pengenalan metode pembelajaran yang interaktif dan relevan memungkinkan guru agama membangkitkan minat belajar siswa serta mendorong keterlibatan mereka dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang membahas implementasi pembelajaran berbasis permainan *Qr Code* dalam mata pelajaran PAI di SMKN 26 Jakarta. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi penerapan metode tersebut di kelas, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, serta menggali pengalaman siswa

Implementasi Metode Fun Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei di SMK Negeri 26 Jakarta)

Adella Fitri Fawwazah, Raihan

selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam merancang pendekatan pembelajaran PAI yang lebih menarik, relevan, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode *fun learning* berbasis permainan *Qr Code* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas X TBKR SMKN 26 Jakarta pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Mei 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TBKR sebanyak 35 orang.

Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap kegiatan belajar mengajar, wawancara dengan guru, serta penyebaran kuesioner tertutup kepada siswa. Selain itu, dilakukan dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil kerja siswa, serta arsip pembelajaran. Tes berbasis *Qr Code* juga digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi Syu'abul Iman, dengan penilaian mencakup aspek ketepatan jawaban dan kecepatan pengumpulan.

Analisis data dilakukan melalui tahapan: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data secara naratif, penarikan kesimpulan, dan triangulasi. Validitas data diperkuat dengan membandingkan hasil dari berbagai teknik, seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan hasil tes. Penyajian hasil dilakukan secara deskriptif disertai kutipan dan narasi lapangan untuk memberikan gambaran yang utuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan perangkat *smartphone* salah satunya ditandai dengan hadirnya *Qr Code* sebagai alat bantu dalam proses belajar. Teknologi ini memungkinkan guru maupun siswa untuk menerapkan media pembelajaran secara

praktis karena berbagai informasi atau materi dapat dikemas ke dalam satu bentuk kode yang sederhana. *Qr Code* mampu menyimpan data dalam jumlah besar dan tetap mudah diakses. Pengguna hanya perlu memindainya menggunakan perangkat *smartphone*, sehingga proses membaca dan membuka konten menjadi lebih cepat dan efisien (Riandita et al., 2023).

Qr Code juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena tidak terbatas hanya pada teks buku, melainkan melibatkan elemen interaktif. Selain itu, penggunaannya mendukung model pembelajaran mandiri maupun kolaboratif, menjadikan proses belajar lebih fleksibel dan dinamis (Panduwinata et al., 2022)

Media *Qr Code* diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Syu'abul Iman di kelas X Teknik Bodi Kendaraan Ringan (TBKR) SMK Negeri 26 Jakarta, yang terdiri dari 35 peserta didik. Tahap awal dimulai dengan observasi langsung di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa suasana belajar tergolong kondusif, meskipun aktivitas siswa masih pasif. Guru menggunakan *PowerPoint* sebagai satu-satunya media bantu, dan kegiatan berlangsung satu arah tanpa banyak interaksi.

Pada tahap berikutnya berupa implementasi *Qr Code* dalam proses belajar. Seluruh peserta didik dibagi menjadi enam kelompok kecil, masing-masing terdiri dari lima hingga enam orang. Dua jenis *Qr Code* dibagikan kepada tiap kelompok: pertama, berisi tautan ke *Google Form* sebagai lembar jawaban; kedua, berisi petunjuk lokasi soal-soal yang telah disebar di berbagai titik lingkungan sekolah. Peserta didik menjalankan proses pembelajaran secara kolaboratif dengan mencari, memindai, membaca, dan menjawab soal berdasarkan petunjuk dari *Qr Code*. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan interaktif, dengan antusiasme tinggi dari siswa dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Implementasi Metode Fun Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei di SMK Negeri 26 Jakarta)

Adella Fitri Fawwazah, Raihan

Dalam proses pelaksanaannya, media *Qr Code* yang digunakan dalam pembelajaran dibuat oleh peneliti dengan bantuan aplikasi *Canva*, yaitu dengan menyisipkan tautan Google Form berisi soal atau materi ke dalam desain *Qr Code* yang menarik secara visual. *Qr Code* ini kemudian dicetak dan disebar di berbagai lokasi di sekitar lingkungan sekolah. Untuk memindai *Qr Code* tersebut, para siswa menggunakan aplikasi *Google Lens* yang tersedia di perangkat Android mereka, sehingga mereka dapat langsung mengakses konten pembelajaran secara digital tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan. Penggunaan *Canva* dan *Google Lens* dipilih karena keduanya mudah diakses, praktis, dan efisien untuk mendukung kegiatan fun learning di lapangan.

Tes pembelajaran dilakukan melalui tes kelompok yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Syu'abul Iman serta menilai efektivitas kerja sama dan manajemen waktu dalam menyelesaikan soal. Tes terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda yang dikerjakan secara berkelompok, dan hasil dikumpulkan melalui Google Form. Penilaian meliputi dua indikator utama, yaitu ketepatan jawaban dan kecepatan pengumpulan.

No.	Waktu Kirim	Kelompok	Benar	Salah	Skor
1.	11:00	1	9	1	90
2.	10:55	2	9	1	90
3.	11:02	3	7	3	70
4.	11:09	4	6	4	60
5.	11:10	5	8	2	80
6.	11:06	6	9	1	90
Rata-rata					80

Tabel 1. Hasil Tes Siswa

Dari hasil tes tersebut, kelompok tercepat dalam pengumpulan adalah kelompok 2, yaitu pada pukul 10:55, dengan

skor tinggi 90 dari 9 jawaban benar dan 1 jawaban salah. Hal ini menunjukkan ketepatan sekaligus kecepatan kerja kelompok. Sebaliknya, kelompok 4 menjadi yang paling lambat (11:09) dan memperoleh skor terendah, yaitu 60, dengan hanya 6 jawaban benar. Skor ini dapat mencerminkan kurangnya pemahaman materi, koordinasi tim, atau efisiensi waktu dalam pengerjaan.

Tiga kelompok dengan skor tertinggi (kelompok 1, 2, dan 6) menunjukkan konsistensi dalam menjawab soal secara tepat, serta kolaborasi yang baik. Kelompok 5 memperoleh skor 80 meskipun menjadi yang terakhir dalam pengumpulan (11:10), yang mengindikasikan pendekatan kerja yang lebih hati-hati meskipun tidak secepat kelompok lain. Rentang waktu pengerjaan berada antara pukul 10:55 hingga 11:10. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh kelompok mampu menyelesaikan tugas dalam waktu sekitar 15 menit, mencerminkan semangat kompetitif dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan.

Secara umum, hasil tes ini menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap pencapaian akademik siswa melalui kerja kelompok. Namun, terdapat variasi dalam capaian antar kelompok yang dapat menjadi indikator perlunya penguatan pemahaman materi dan pembinaan kerja sama tim pada kelompok tertentu. Nilai rata-rata keseluruhan adalah 80, yang menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok mampu memahami materi dengan baik meskipun masih terdapat beberapa kekurangan dalam ketepatan dan koordinasi.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, seluruh siswa diminta untuk mengisi kuesioner guna mengungkap pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Qr Code*. Berikut ini ditampilkan beberapa hasil data kuisisioner dari siswa kelas X TBKR terkait penggunaan media *Qr Code* dalam pembelajaran PAI. Data ini diambil dari 35 responden yang memberikan tanggapan terhadap pernyataan-pernyataan yang disusun dalam pie chart dengan pilihan: Sangat Setuju (SS), Setuju

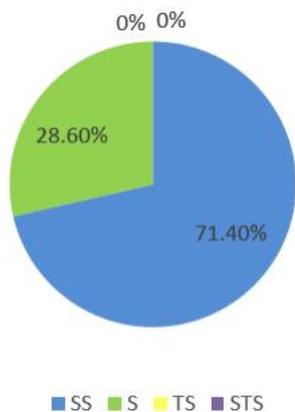
Implementasi Metode Fun Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei di SMK Negeri 26 Jakarta)

Adella Fitri Fawwazah, Raihan

(S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Pernyataan yang dikaji adalah:

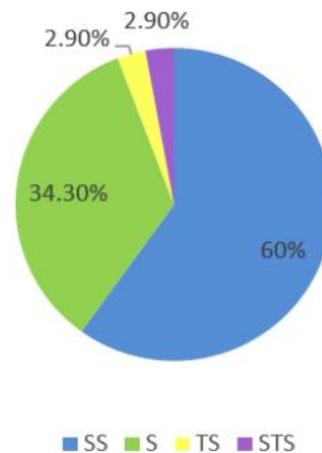
“Pembelajaran yang berlangsung terasa kreatif karena menggunakan pendekatan dan media yang bervariasi.” Pernyataan ini bertujuan mengukur sejauh mana siswa merasakan adanya kreativitas dalam proses pembelajaran akibat penerapan metode serta media yang beragam, seperti pemanfaatan *Qr Code* dalam penyampaian materi.



Gambar 1. Diagram Respon Siswa Terhadap Kreativitas Pembelajaran

Hasil menunjukkan bahwa 71,4% responden menyatakan Sangat Setuju dan 28,6% menyatakan Setuju. Tidak terdapat responden yang memilih Tidak Setuju maupun Sangat Tidak Setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa memandang pembelajaran yang berlangsung sebagai proses yang kreatif, didorong oleh variasi pendekatan dan media yang digunakan. Dengan demikian, penggunaan media *Qr Code* terbukti efektif dalam membangun suasana belajar yang inovatif dan tidak monoton.

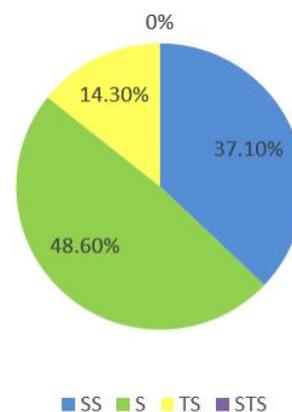
Pernyataan berikutnya yang diajukan kepada siswa adalah: “Kegiatan belajar dengan mencari *Qr Code* membuat saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.” Pernyataan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana metode fun learning melalui pencarian *Qr Code* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar Pendidikan Agama Islam.



Gambar 2. Diagram Respon Siswa Terhadap Keaktifan dalam Belajar

Berdasarkan hasil yang diperoleh, sebanyak 60% responden menyatakan Sangat Setuju dan 34,3% menyatakan Setuju. Sementara itu, sebanyak 2,9% menyatakan Tidak Setuju dan 2,9% lainnya menyatakan Sangat Tidak Setuju. Mayoritas siswa merasa bahwa metode pencarian *Qr Code* mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan eksplorasi dan interaksi langsung dengan media digital memberikan dorongan positif terhadap partisipasi siswa di kelas.

Pernyataan selanjutnya mengukur tingkat antusiasme siswa terhadap penyajian materi melalui media *Qr Code*, yaitu: “Saya merasa lebih semangat belajar ketika soal atau materi disajikan melalui *Qr Code*.” Pernyataan ini berfokus pada respon afektif siswa dalam menanggapi inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.



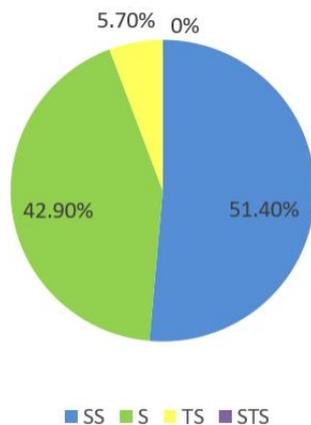
Implementasi Metode Fun Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei di SMK Negeri 26 Jakarta)

Adella Fitri Fawwazah, Raihan

Gambar 3. Diagram Respon Siswa Terhadap Semangat Belajar

Hasilnya menunjukkan bahwa 37,1% responden menyatakan Sangat Setuju dan 48,6% Setuju, sementara 14,3% menyatakan Tidak Setuju, dan tidak ada yang memilih Sangat Tidak Setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons positif penggunaan *Qr Code* dalam pembelajaran, karena memberikan nuansa baru yang mampu menumbuhkan semangat belajar.

Pernyataan berikutnya dalam instrumen ini menggambarkan persepsi siswa terhadap suasana pembelajaran yang berlangsung ketika menggunakan media *Qr Code*. Adapun pernyataan yang diajukan adalah: "Pembelajaran dengan media *Qr Code* terasa lebih menyenangkan dibanding cara belajar biasa".



Gambar 4. Diagram Respon Siswa Terhadap Pembelajaran *Qr Code* yang Lebih Menyenangkan

Dari total 35 responden, sebanyak 51,4% menyatakan Sangat Setuju, 42,9% menyatakan Setuju, sementara 5,7% menyatakan Tidak Setuju, dan tidak ada responden yang memilih Sangat Tidak Setuju. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan peningkatan suasana belajar yang lebih menyenangkan ketika materi disampaikan melalui *Qr Code*. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa suasana belajar yang menyenangkan menjadi salah satu elemen penting dalam meningkatkan minat

dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil penyebaran angket terhadap 35 responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penerapan media *Qr Code* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini terlihat dari dominasi persentase pada kategori Sangat Setuju dan Setuju dalam setiap pernyataan yang diajukan. Mulai dari aspek kreativitas pembelajaran, keaktifan siswa, peningkatan semangat belajar, hingga kesan menyenangkan selama proses belajar, seluruhnya menunjukkan kecenderungan positif. Temuan kualitatif ini menjadi pijakan awal untuk melihat secara lebih dalam bagaimana pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran berbasis *Qr Code* dan bagaimana metode ini berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran, sebagaimana akan dibahas pada bagian berikutnya.



Gambar 5. Potret Para Siswa Sedang Menjawab Soal *Qr Code*

Untuk memperkuat data tersebut, wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru Pendidikan Agama Islam kelas X TBKR di SMKN 26 Jakarta, Bapak Bahrul Ulum, M.Pd., baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan penelitian. Wawancara awal dilakukan pada Rabu, 21 Mei 2025, dengan tujuan mengetahui metode dan media pembelajaran yang biasa digunakan, khususnya pada materi *Syuhabul Iman*. Selanjutnya, wawancara lanjutan dilaksanakan pada Selasa, 27 Mei 2025, guna

mengetahui tanggapan guru terhadap penggunaan media *Qr Code* dan efektivitas pendekatan *fun learning* dalam proses pembelajaran.

a. Wawancara Sebelum Penelitian

Pertama, Apa metode yang paling sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas? Jawaban: *"Saya biasanya memakai metode ceramah. Baik itu di depan, di pertengahan, ataupun di akhir pembelajaran. Lalu diselingi dengan diskusi, karena murid-murid SMK cenderung aktif. Saya juga mengajak mereka untuk menanya atau tanya jawab kepada salah satu dari mereka. Jadi saling membuka tanya jawab seperti itu."*

Kedua, Media apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam? Jawaban: *"Media yang sering saya gunakan itu, saya pakai yang umum yang ada di sekolah, yaitu adalah powerpoint atau video. Kadang juga pepantulis, ya kalau pepantulis sebetulnya itu media yang lama. Ya tapi saya sering gunakan juga, walaupun ada powerpointnya, ada videonya. Tapi yang namanya menulis dalam pepantulis itu enggak saya tinggalkan."*

Ketiga, Apakah Bapak pernah menggunakan media berbasis teknologi sebelumnya dalam pembelajaran? Jawaban: *"Saya pernah, seperti video YouTube, ataupun kadang Google Form. Google Form ini biasanya digunakan biasa untuk evaluasi. Tapi memang enggak terlalu sering. Kadang diskusi, kadang juga tanya jawab, yang biasa digunakan untuk pembelajaran yang saya kerjain."*

Keempat, Apakah Bapak mengetahui media *Qr Code*? Jawaban: *"Ya yang saya tahu media *Qr Code* ini, barcode ini biasanya untuk penjualan belian."*

Kelima, Apakah Bapak pernah menggunakan media *Qr Code* sebagai media pembelajaran? Jawaban: *"Belum pernah, kalau untuk pembelajaran saya memang belum pernah menggunakan media *Qr Code*. Nanti akan saya coba, biar lebih menarik*

untuk memaksimalkan pembelajaran anak-anak."

b. Wawancara Setelah Penelitian

Pertama, Apa Bapak merasa bahwa penggunaan *Qr Code* dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang menyenangkan? Jawaban: *"Kalau menurut saya, setiap yang baru pastilah akan lebih semangat. Apalagi untuk pembelajaran seperti ini, kalau kita lihat yang tadinya ini metode biasa digunakan untuk dagang atau transaksi. Tapi ketika untuk digunakan pembelajaran, pasti itu anak-anak akan lebih aktif dan semangat. Karena memang yang namanya untuk pembelajaran ini perlu adanya yang namanya variasi."*

Kedua, Adakah perbedaan yang Bapak lihat saat menggunakan media pembelajaran sebelumnya dengan saat menggunakan *Qr Code*? Jawaban: *"Pasti ada perbedaannya, kalau untuk pembelajaran seperti biasa, anak-anak akan lebih umum, seperti itu. Ketika ada yang baru, pasti lebih semangat. Itu biasanya pembelajaran seperti itu, suasana belajarnya mungkin lebih aktif, lebih kreatif. Itu yang saya lihat pasti seperti itu."*

Ketiga, Apakah media *Qr Code* dapat digunakan menjadi salah satu media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam secara umum? Jawaban: *"Menurut saya sih sangat bisa. Jangankan pembelajaran agama, pembelajaran yang lain pun pasti bisa. Karena yang namanya metode, ini kan metode ini cuma sebagai alat. Alat untuk menyampaikan kepada anak-anak. Kalau seandainya memang pembelajaran menggunakan alat ini bisa, artinya lebih efektif."*

Keempat, Apakah Bapak tertarik menggunakan kembali media *Qr Code* dalam materi Pendidikan Agama Islam lainnya? Jawaban: *"Insyaa Allah, saya sangat tertarik. Karena apa, menggunakan media ini, anak-anak itu bisa terbuka, bisa jadi efektif, lebih semangat. Insyaa Allah, saya akan mencoba menggunakan metode *Qr Code*."*

Penggunaan media *Qr Code* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Pendekatan ini menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional, karena siswa terlibat langsung dalam pencarian materi atau soal yang dikemas secara interaktif. Keterlibatan fisik dan mental dalam kegiatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Hal ini sejalan dengan konsep *fun learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan aspek menyenangkan dan kenyamanan dalam proses belajar. Metode ini tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga memperhatikan kondisi psikologis siswa serta lingkungan belajar yang mendukung. Tujuannya adalah menciptakan suasana yang kondusif agar peserta didik dapat tumbuh rasa cinta terhadap proses belajar serta memiliki motivasi untuk terus menggali ilmu pengetahuan (Zaeni, 2021). Ketika siswa merasa nyaman secara psikologis, keinginan mereka untuk belajar pun meningkat secara alami. Pendekatan ini menekankan pentingnya suasana yang mendukung, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan merasa termotivasi untuk mengeksplorasi pengetahuan baru.

Syaripudin (2024) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu proses penyampaian materi yang dirancang untuk memastikan bahwa peserta didik merasa nyaman dan senang selama mengikuti kegiatan belajar. Dalam konteks ini, suasana yang santai dan berkesan berperan sebagai elemen penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif.

Suskha (2023) menekankan bahwa tidak ada satu pun strategi pembelajaran yang dapat dianggap universal dan sesuai untuk semua situasi pada peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu memiliki kemampuan

untuk memilih dan menyesuaikan strategi yang relevan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Selain itu, ia juga menyoroti bahwa kemajuan dalam teknologi dan tren Pendidikan online saat ini menciptakan peluang yang besar untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Dalam hal ini, Asep Syaripudin (2024) menyatakan bahwa keberhasilan suatu strategi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh cara penyampaian materi, melainkan juga dari efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran itu sendiri. Ketiga aspek ini memiliki peranan krusial dalam membentuk pengalaman belajar yang tidak hanya bermakna secara akademik, tetapi juga bermanfaat dalam kehidupan peserta didik ke depan.

Menurut Syahrul (2017), metode *fun learning* mengacu pada pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Fokus utamanya mencakup kondisi psikologis peserta didik serta suasana lingkungan belajar yang kondusif. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar secara lebih efektif dan menyenangkan.

Yulinda (2017) juga menjelaskan bahwa metode ini berfokus pada kondisi psikologis siswa selama proses belajar mengajar. Dengan menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan jauh dari tekanan, metode ini memberi ruang bagi siswa untuk tumbuh dan belajar dengan lebih maksimal. Ketika siswa merasa nyaman secara psikologis, keinginan mereka untuk belajar pun meningkat secara alami. Pendekatan ini menekankan pentingnya suasana yang mendukung, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan merasa termotivasi untuk mengeksplorasi pengetahuan baru.

Sementara itu, Nusantara (2024) menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak seharusnya dianggap

sekadar sebagai bentuk hiburan, melainkan sebuah pendekatan strategis yang efektif dalam menggali dan mengembangkan potensi peserta didik melalui pengalaman belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga bermakna, sehingga mampu membangkitkan semangat mereka dalam belajar.

Pendekatan ini tidak hanya menciptakan kenyamanan dalam proses belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini juga berperan penting dalam mendorong pengembangan keterampilan-keterampilan penting abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, dan komunikasi yang relevan dengan tantangan dunia modern. Dengan demikian, *fun learning* berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif.

Selain itu, strategi pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Rasyid dkk (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif merupakan proses yang mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, mereka tidak hanya berfungsi sebagai pendengar pasif, melainkan sebagai pelaku utama dalam proses tersebut. Ketika peserta didik berpartisipasi secara aktif melalui diskusi, eksplorasi, atau tanya jawab, mereka akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Salah satu tantangan fundamental dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital adalah rendahnya kemampuan literasi digital di kalangan pendidik dan peserta didik. Banyak guru PAI yang belum terbiasa memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran, yang disebabkan oleh minimnya pelatihan dalam mengintegrasikan alat digital ke dalam pengajaran. Sebagai hasilnya, metode pengajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi yang tersedia (Prayetno, 2025). Hal ini

menegaskan pentingnya bahwa transformasi kurikulum harus disertai dengan peningkatan kapasitas pendidik. Tanpa adanya kesiapan sumber daya manusia yang cukup, perubahan dalam sistem pendidikan tidak akan menghasilkan hasil yang maksimal.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dengan tepat. Di tengah arus informasi yang cepat, guru tidak hanya perlu menguasai materi keagamaan, tetapi juga mampu menyampaikannya melalui media yang relevan dan menarik bagi siswa. Ini menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital menjadi hal yang penting untuk diperhatikan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berupa pelatihan, kebijakan yang responsif, dan pengembangan sumber daya digital yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan langkah-langkah tersebut, nilai-nilai keislaman dapat disampaikan dengan lebih efektif. Hal ini berkontribusi pada peningkatan daya tarik proses pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Maka, seorang pendidik perlu memiliki pemahaman yang komprehensif terhadap karakter peserta didik serta kemampuan dalam mengaplikasikan teknologi dan pendekatan kreatif. Hal ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Penerapan strategi yang tepat tidak hanya mempermudah siswa dalam menguasai materi, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan strategi *fun learning* harus disesuaikan secara dinamis dengan kebutuhan peserta didik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif mereka sepanjang proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penerapan metode *fun learning* berbasis permainan dengan media *Qr Code* dalam

Implementasi Metode Fun Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei di SMK Negeri 26 Jakarta)

Adella Fitri Fawwazah, Raihan

pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas X TBKR SMKN 26 Jakarta terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang inovatif dan bermakna.

Hasil observasi, tes kelompok, serta kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *Qr Code*. Mereka merasa lebih termotivasi, semangat belajar meningkat, dan materi lebih mudah dipahami karena dikemas secara interaktif dan menantang.

Melalui kolaborasi dalam kelompok, siswa terlibat secara fisik dan mental, sehingga memperkuat pemahaman materi serta membentuk keterampilan kerja sama dan manajemen waktu. Skor 80 rata-rata kelompok yang tergolong baik menunjukkan bahwa metode ini berdampak positif terhadap pencapaian akademik.

Pembelajaran berbasis *Qr Code* sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21, yang menekankan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, pendekatan ini dinilai relevan untuk mengatasi tantangan pembelajaran PAI yang selama ini dianggap membosankan dan kurang kontekstual oleh siswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru PAI memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media *Qr Code*, karena dinilai mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup serta interaktif. Guru juga menyatakan ketertarikan untuk kembali menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Amanah Ilmu*, 3(1).
- Hadi, F. N., & Ulfah, M. (2024). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Memotivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 194 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 5(6), 222.
- Ilma'nun, L., & Melinda, Y. (2024). Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka. PT Nafal Global Nusantara.
- Maemunah. (2024). Analisis Kesulitan Guru pada Proses Peralihan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka di SMA Batara Gowa. *Jurnal Governance and Politics*, 4(2).
- Nusantara, R. B. (2024). Menghadirkan Pembelajaran Menyenangkan. *Elementa Media Literasi*. <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>
- Panduwinata, L. F., Rosy, B., Rahmawati, F., & Kusdiyanti, H. (2022). Pelatihan Penyusunan Lembar Kersja Siswa (LKS) Berbasis Qr-Code Bagi Guru MGMP OTKP Kota Surabaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 1088–1095.
- Prayetno, I. (2025). Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran PAI di Era Digital. *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan*, 2(3), 616–622. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jkis/index>
- Rasyid, R. E., Yusrianti, Hartati, & Firman. (2023). Strategi Pembelajaran. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. (2023). Implementasi Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Salafiyah Pekalongan. *Mozaic: Islam Nusantara*, 9(1), 15–28. <https://doi.org/10.47776/moza>
- Suskha, F. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif. PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Syahrul, S. (2017). Penerapan Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Konfiks: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 63–70.
- Syaripudin, A. (2024). Ragam Strategi Pembelajaran. PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Yulinda, N. (2017). “Penerapan metode fun learning dapat meningkatkan hasil Belajar tematik kelas IB SDN 017 Pandau Jaya

Implementasi Metode Fun Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Survei di SMK Negeri 26 Jakarta)

Adella Fitri Fawwazah, Raihan

kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar.”
Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial,
6(2), 127–135.
<https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/download/4490/4286>

Zaeni, A. (2021). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. In SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam (Vol. 2, Issue 3). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiy a>