



Jurnal Inovasi Pendidikan

Inspiring Innovation in Education

JURNAL INOVASI PENDIDIKAN

Volume 1 Nomor 2 Tahun 2023, Halaman 173-186

E-ISSN: 2987-4696, P-ISSN: 2986-4925

<https://edukhasi.org/index.php/jip>

EVALUASI FUN LEARNING PEMBELAJARAN SKI PADA GENERASI ALPHA DI MI AL FITROH

Nafisah Izzatun Nihayah

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

email: izzanavs@gmail.com

Mohammad Sahlan

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

email: sahlan@uinkbas.ac.id

Sofyan Hadi

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

email: sofyanhadi@uinkbas.ac.id

Abstract

Keywords:

Learning
evaluation;
Fun Learning;
Alpha Generation.

Generation Alpha is a generation that is currently still classified as children, the highest age in the Alpha generation is still in elementary school. The Alpha generation also experienced when the world was hit by the Covid-19 wave when PSBB and PPKM were imposed by the government, making the Alpha generation stay in their respective homes, including learning online. Covid contributed to the Alpha generation to be more familiar with the digital world, the effect is that due to the lack of interaction with many people / the general public, many are very dependent on devices. The purpose of this study is to find an overview of the implementation of learning, efforts to provide fun learning methods and their evaluation by teachers in learning SKI in the Alpha Generation at MI Al Fitroh. Islamic cultural history stands alone as a subject that is part of Islamic religious education. The explanation obtained when the SKI lesson took place, many students were sleepy, bored or unfocused because the content of the material and the way the teacher delivered it were considered less than optimal. The research method used is descriptive qualitative, the final analysis uses SWOT. The findings in the field found that learning with the fun learning method was able to make Alpha generation students excited and enthusiastic in participating in SKI learning, but the evaluation stages carried out were too focused on the cognitive domain. Some things that must be considered in the future are field study learning, linking ibrah with evaluations that reach also emphasize the psychomotor and affective sides.

Abstrak

Kata Kunci: Evaluasi pembelajaran; Fun Learning; Generasi alpha.

Generasi Alpha adalah generasi yang saat ini masih tergolong anak-anak, usia paling tinggi pada generasi Alpha masih duduk di bangku MI. Generasi Alpha turut mengalami saat Dunia diterpa gelombang Covid-19 saat PSBB dan PPKM diberlakukan oleh pemerintah membuat generasi Alpha bertahan berada di rumah masing-masing, termasuk belajarpun dengan daring. Covid memberi andil pada generasi Alpha untuk lebih akrab dengan dunia digital, efeknya karena kurangnya interaksi dengan banyak orang/ khalayak ramai maka banyak sekali yang sangat tergantung kepada gawai. Tujuan penelitian ini adalah menemukan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran, upaya pemberian metode *fun learning* dan evaluasinya oleh guru dalam pembelajaran SKI pada Generasi Alpha di MI Al Fitroh. Sejarah kebudayaan Islam berdiri sendiri sebagai mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan agama Islam. Penjelasan yang didapat ketika pelajaran SKI berlangsung, siswa banyak yang mengantuk, bosan atau tidak fokus karena isi dari materi dan cara penyampaian guru yang dianggap kurang optimal. Metode penelitian yang dipakai adalah kualitatif deskriptif, analisis akhir menggunakan SWOT. Temuan di lapangan mendapati bahwa pembelajaran dengan metode *fun learning* sanggup membuat siswa generasi Alpha bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran SKI namun tahapan evaluasi yang dilakukan terlalu bertumpu pada ranah kognitif. Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk selanjutnya adalah pembelajaran studi lapang, mengaitkan ibrah dengan evaluasi yang menjangkau juga menekankan sisi psikomotorik dan afektif.

Dikirim: 9 Juli 2023; Diperbaiki: 18 Juli 2023; Diterima: 21 Juli 2023



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

© 2023 author(s)

✉ **Corresponding Author:**

Nafisah Izzatun Nihayah
 Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia
 Email: izzanavs@gmail.com

PENDAHULUAN

Generasi Alpha adalah sebutan bagi generasi yang termuda saat ini, yang lahir dari tahun 2011 keatas. Generasi Alpha sangat memahami teknologi namun sifat bossy, dominasi, dan gemar mengatur, tidak gemar memberi, tidak taat pada regulasi, bagian dari hidup mereka adalah tehnologi, dan bagi mereka tidak akan mengetahui dunia tanpa jejaring sosial, dan lebih nyaman berkomunikasi secara tidak langsung adalah ciri yang disematkan pada Generasi Alpha (Widodo & Rofiqoh, 2020). Bagi Generasi Alpha yang sudah duduk dibangku Madrasah Ibtidaiyah, mereka mayoritas tiap harinya banyak menghabiskan waktu untuk screentime demi untuk main game online, berinteraksi melalui media sosial, menonton youtube, atau hanya sekedar berselancar didunia maya. Generasi Alpha juga turut mengalami saat dunia diterpa gelombang Covid 19, dimana pemerintah menginstruksikan PSBB/ Pembatasan Sosial Berskala Besar dan PPKM/ Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat yang saat itu kurang lebih 2 tahun an

harus *stay at home* dan harus benar-benar meminimalisir aktivitas diluar rumah. Hal inilah yang menjadi pemicu kenapa Generasi Alpha sangat tergantung sekali pada gadget. Bagi mereka hape jauh lebih menarik dan sangat penting, diantaranya bahkan ada yang tidak mau berpisah dengan handphone walau hanya sekejap.

Di dalam Alqur'an Surat Albaqarah ayat 31 dijelaskan:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”.

Ayat tersebut di dalam tafsir Tahlili dipaparkan bahwa: Manusia memanglah bersifat *educable*/ makhluk yang dapat dididik, bahkan *educandus*/ harus dididik, sebab saat baru lahir bayi manusia tidak dapat berbuat apapun, anggota badan dan otak serta akalunya masih lemah. Tetapi setelah menjalani proses pendidikan, bayi manusia yang tidak bisa berbuat apapun itu kemudian berkembang dan melalui pendidikan yang baik akhirnya dapat melakukan apa saja (NU Online, 2023).

Di dalam Alqur'an Surat Thaha ayat 99 juga dijelaskan:

كَذَلِكَ نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ مَا قَدْ سَبَقَ وَقَدْ آتَيْنَكَ مِنْ لَدُنَّا ذِكْرًا

Artinya: Demikianlah Kami kisahkan kepadamu (Nabi Muhammad) sebagian kisah umat yang terdahulu dan sungguh, telah Kami anugerahkan kepadamu suatu peringatan (Al-Qur'an) dari sisi Kami.

Dari dua ayat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa Pendidikan sangat diperlukan untuk keberlangsungan kehidupan manusia yang ingin menggapai kata sempurna. Sejarah juga merupakan kajian yang penting dan merupakan salahsatu petunjuk dari Allah agar umat Islam dapat mengambil pelajaran dari kisah umat terdahulu. Beragam sisi positif yang dapat diambil dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, didalam keputusan menteri agama republik Indonesia menyatakan bahwa tujuan belajar Sejarah Kebudayaan Islam meliputi upaya meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari dasar-dasar, nilai dan norma Islam yang diperintahkan oleh Rosululloh SAW guna mengembangkan budaya dan peradaban Islam, meningkatkan kesadaran peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut akan pentingnya waktu dan tempat dalam proses masa yang telah berlalu, masa yang saat ini berlangsung dan masa yang akan datang. Ilmu SKI ini mengulas tentang proses waktu, fakta sejarah dengan dasar ilmiah akan membuat daya uji yang kritis pada peserta didik, peserta didik akan lebih menghargai sejarah dan warisan budaya dunia Islam, mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengambil pelajaran akan peristiwa sejarah Islam, meniru dan mengambil teladan para tokoh muslim, mencari keterkaitan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi serta untuk pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan lain sebagainya (Aslan & Suhari, 2018).

Namun pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Lembaga pendidikan acapkali membuat bosan (Aprilia dkk, 2020: 52) dan imbasnya dapat terlihat dari hasil assesmen pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kegelisahan rasa jemu saat pembelajaran SKI sering muncul serta dibahas dalam kelas-kelas kuliah dan itu indikasi bahwa hal ini bukanlah sebuah rumor belaka.

Penyebabnya bisa terjadi karena penggunaan metode pembelajaran yang dipilih oleh gurunya, atau dari segi kurikulum misalnya yang mana siswa hanya disuguhkan nama-nama tokoh, nama-nama tempat dan waktu tertentu yang harus dihafal tanpa bisa memahami lebih jauh. Tentunya ini tidak bisa didiamkan dan akan sangat menarik sekali untuk dikaji. Proses pembelajaran yang kurang inovatif dan kemasan yang kurang menarik akan membuat para siswa Generasi Alpha malas dan apatis terhadap pelajaran. Dengan kondisi seperti itulah akhirnya guru termotivasi untuk mencoba memberikan metode pembelajaran berbasis permainan kepada peserta didiknya.

Untuk mengetahui berhasil tidaknya metode ini maka diperlukan evaluasi. Evaluasi sebagai penilaian yang sistematis mengenai kegunaan atau manfaat suatu objek merupakan definisi evaluasi menurut Stufflebeam & Shinkfield yang tujuannya adalah untuk menakar pengaruh pembelajaran terhadap tujuan yang akan dicapai sebagai langkah pemberian kontribusi bagi pengambilan keputusan mengenai pembelajaran dan rencana peningkatan proses pembelajarannya dimasa yang akan datang (Ali & Sukardi, 2021: 161). Sedangkan menurut Departemen Pendidikan Nasional evaluasi merupakan kegiatan identifikasi tercapai tidaknya suatu program yang telah terencana, berharga atau tidaknya, efisiensi pelaksanaannya tampak atau tidak. Evaluasi sebagai suatu proses yang sistematis dalam menentukan atau membuat keputusan agar pencapaian peserta didik dalam tujuan pengajaran bisa diidentifikasi telah sampai di mana (Sana) (Priowuntato, 2016: 4-5). Termotivasi dari keadaan kompleks seperti itulah maka dianggap penting untuk melakukan kajian ini. Dengan tujuan berusaha menemukan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran, upaya pemberian metode *fun learning* dan evaluasinya oleh guru dalam pembelajaran SKI pada Generasi Alpha di MI Al Fitroh yang terletak di desa Baratan Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Manfaatnya agar bisa membantu guru untuk melakukan evaluasi pada pembelajaran SKI yang telah dilaksanakan selama ini dan dengan harapan proses transformasi keilmuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selanjutnya akan berjalan dengan baik serta akan memberikan kontribusi yang cukup signifikan pada keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di bidang Sejarah Kebudayaan Islam khususnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif serta metode deskriptif analisis dengan landasan teori berdasarkan pada acuan kajian pustaka. Wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah cara untuk memperoleh data. Tujuan penelitian kualitatif yakni untuk memahami keadaan suatu konteks dengan mengarahkan pada penjabaran secara rinci dan mendalam tentang suatu situasi dan kondisi dalam suatu lingkungan yang alami dan fakta yang terjadi di lapangan. Karakteristik penelitian kualitatif sifatnya deskriptif analitis menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data, memberikan penekanan penelitian kualitatif pada proses bukan hasil, sifatnya induktif lebih, dan mengutamakan makna (Mardawani, 2020: 10)

Penelitian ini dilaksanakan di madrasah ibtidaiyah Al Fitroh desa Baratan kecamatan Patrang kabupaten Jember pada tahun pelajaran 2022/2023, selama penelitian tersebut peneliti mengumpulkan data awal berupa latar belakang guru SKI, persiapan guru sebelum mengajar, pelaksanaan pembelajaran selanjutnya melihat hasil assessment formatif serta wawancara kepada siswa sebanyak 32 dengan jumlah siswa kelas 1 sebanyak 5 siswa, kelas 2 dengan 8 siswa, kelas 3 berjumlah 6 siswa, kelas 4 memiliki 3 siswa, kelas 5 terdapat 5 siswa dan kelas 6 sebanyak 5 siswa.

Informan diambil secara random. Teknik wawancara dilaksanakan secara *hybrid*, yaitu memadukan antara wawancara secara tatap muka dan wawancara melalui google form. Melaksanakan tahapan pengamatan saat pembelajaran di kelas yang dikelola oleh guru SKI dan memperhatikan apakah dalam mengajar sudah sesuai dengan RPP yang telah disusun selanjutnya melihat kecenderungan siswa yang berasal dari generasi Alpha saat mengikuti pembelajaran SKI lalu melihat dan membandingkan hasil assessment formatif sebelum dan setelah guru melaksanakan metode *fun learning* pada pembelajaran SKI. Analisis yang digunakan adalah deskriptif dan melalui pengumpulan data primer siswa dan guru seperti yang sudah disebutkan diatas, ada pula data sekunder yang diambil dari RPP, jurnal mengajar dan dokumentasi hasil assesment. Analisis akhir yaitu menggunakan SWOT, SWOT sebenarnya adalah sebuah akronim dari *Strength*, *Weakness*, *Opportunities* dan *Threats*. Merupakan salah satu metode analisis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*). (Fajar & Fatimah D, 2020: 7) Pendekatan pada analisis ini Berlandaskan pada rasio yang dapat memaksimalkan kekuatan dan peluang serta dapat meminimalisir kelemahan dan ancaman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Untuk pencapaian kompetensi dasar dalam standar isi yang berasal dari silabus, guru SKI menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Beberapa bahan ajar juga disiapkan berikut strategi atau model pembelajaran juga diperhatikan karena demi ketercapaian kompetensi yang diinginkan oleh guru SKI di MI Al Fitroh. Pada beberapa pertemuan dalam pelaksanaan pembelajarannya dikelas 6 setelah pembukaan, guru memberikan sedikit pertanyaan pemantik mengenai materi yang akan diajarkan, setelah itu murid diajak untuk menuliskan lirik lagu yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran SKI dan bernyanyi bersama dengan nada yang familiar. Setelah itu guru menjelaskan kepada siswa maksud dari pembelajaran pada hari itu. Ibrah tentang sejarah Wali Songo juga dijelaskan dengan terperinci bagaimana mereka menyebarkan Islam di tanah air, bagaimana silsilahnya, hambatan apa yang didapatkan serta apa saja yang dapat kita teladani. Selanjutnya siswa diberi pertanyaan lisan dan pembuatan PR oleh guru melalui lembar kerja yang telah disiapkan (Hartanti. A, 2022).

Siswa sangat antusias sekali ketika pembelajaran SKI, saat mengikuti lirik yang telah mereka tulis dan nada yang telah ditentukan oleh guru untuk menyanyi tentang Wali Songo. Dan tanpa mereka sadari akhirnya lagu itu mereka hafal dan di dalam lagu itu ternyata juga sarat dengan materi SKI, seperti nama asli dari Wali Songo itu siapa, bagaimana sepak terjangnya dan pada akhirnya merupakan keniscayaan jika SKI bisa menjadi mata pelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Bahkan jam SKI sangat ditunggu-tunggu karena berharap akan sebahagia itu dalam menghadapi pembelajaran SKI dengan suasana yang membuat nyaman, seperti bermain tetapi ternyata belajar (Hartanti. A, 2022). Walaupun ada kalanya saat pembelajaran SKI beberapa siswa merasa mengantuk saat diinstruksikan untuk membaca materi dari buku, ada beberapa yang izin ke kamar kecil dan menyengaja berlama-lama di sana atau sekedar bermain sendiri syukur-syukur jika tidak berlaku jahil kepada temannya. Assesment formatif yang dilaksanakan melalui tes lisan

dan pemberian pekerjaan rumah juga menunjukkan hasil diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (Astutik, 2022).

Dengan dokumentasi yang diambil oleh Guru melalui gawai saat siswa sedang bernyanyi dengan lirik yang sudah dihafal dan nantinya diunggah ke media sosial, membuat siswa yang memang akrab dengan teknologi sebagai ciri dari generasi Alpha semakin semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran SKI (Hartanti. A, 2022). Dan saat siswa pulang kerumah, siswa akan melihat dan dengan bahagianya menunjukkan hasil video pembelajaran mereka ke orangtua atau karib kerabatnya. Hal ini ternyata berdampak pula pada sosialisasi madrasah di media sosial dan jangkauan yang didapat pada masyarakat menjadi lebih luas, bahkan bagi yang tidak mengenal madrasah sekalipun. Jadi tidak hanya berdampak positif pada pembelajaran SKI saja. Vira salahsatu informan menyatakan: saya senang karena bisa belajar dengan mudah. Hal senada juga disampaikan oleh Alfin (Wulandari. V & Alfin. M dkk, 2022).

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan di suatu jam SKI lainnya dikelas 5 menunjukkan bahwa guru memberikan Assesment formatif berupa TTS (teka teki silang) yang menggunakan aplikasi *wordwall* yang merupakan games pembelajaran interaktif yang sebenarnya dapat diakses melalui gawai. Namun karena peraturan yang tidak membolehkan siswa membawa gawai maka tes menggunakan teka teki silang dilakukan manual dengan menuliskannya di papan tulis dan jika waktu tidak cukup maka link dibagikan untuk dikerjakan dirumah masing-masing (Hartanti. A, 2023). “Aku belajar tidak malu untuk maju didepan kelas untuk mengerjakan TTS karena aku majunya tidak sendirian tetapi bersama dengan teman-teman” ujar Hana (Azufa. H dkk, 2023). Dengan kreatifitas seperti itu ternyata siswa juga merasa tertantang dan semangat dalam mengerjakannya. Walau hasilnya tidak seluruh siswa mendapatkan nilai diatas KKM namun mampu membangkitkan gairah belajar siswa saja, merupakan kelebihan yang patut diapresiasi.

Pembahasan

Generasi Alpha di MI Al Fitroh

Pada generasi manusia saat ini, Generasi Alpha adalah generasi yang sangat terpelajar menurut pendapat para pakar. Karena itulah mereka memiliki karakter yang perlu diperhatikan oleh guru dan orang tua dalam memberi bimbingan dan arahan agar mampu menggunakan media teknologi informasi lebih bermanfaat dan bijak. Karena ternyata anak yang sudah lihai memakai gawai itu belum tentu bisa memanfaatkan fasilitas yang mereka miliki dengan baik. Jadi sangat penting untuk memperhatikan mereka berinteraksi dan mengakses gawai itu untuk apa tujuannya. Penyajian pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan memberi motivasi pendidikan dengan nilai karakter positif itu akan sesuai dengan karakteristik mereka dan itu pasti akan diminati oleh mereka karena sudah hidup di zaman yang berbeda dengan zaman kita kecil dulu. Sesuai dengan ungkapan Sahabat Ali Bin Abi Thalib “Didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup bukan di zamanmu” (Daroini, 2018).

Generasi Alpha mayoritas sudah difasilitasi gawai sendiri yang kapan pun internet dapat mereka akses sesuka hati. Disamping fungsinya yang bisa dijadikan media pembelajaran dan pendidikan, bisa menjadi media informasi untuk menyelesaikan masalah, kesempatan berpartisipasi di sektor ekonomi, dan percepatan pembelajaran teknologi informasi dan

komunikasi. Namun pemakaian media digital bagaikan dua sisi mata pisau, beberapa resiko juga bisa berpeluang masuk dan mempengaruhi generasi Alpha seperti berita palsu atau hoax, konten seksual, konten tidak sarat edukasi, konten berbahaya dan lain-lain. Maka tidak heran jika sepatutnya aktivitas mengoperasikan gawai diberi aturan main oleh orang tua, jadi sebaiknya orang tua menguasai cara mengoperasikan gawai, memberi batasan waktu akses, pendampingan saat pengoperasian gawai, pemberian pemahaman mana konten yang seharusnya dihindari untuk dilihat dan mana yang boleh untuk ditonton, memberi batasan waktu agar seimbang antara bermain yang melatih fisik dan bermain gawai, ada waktu tanpa dari gawai, dan sepatutnya juga menerapkan di manakah mereka boleh bermain gadget (Purnama & Sunan, 2018 : 493-502). Kelebihan gen Alpha dalam penguasaan teknologi bisa berpotensi membawa pembaruan, mereka memiliki pemikiran dan opini yang kuat, tidak suka dibatasi oleh aturan, terus berubah, dan senang akan inovasi (Andriani, 2022: 61).

Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 10 jadi 4 kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional maka kita harus beradaptasi dengan pergantian kurikulum dan dengan menyesuaikan yang terjadi di dunia pendidikan saat ini, objek pembelajaran kita itu seperti apa harus benar-benar diperhatikan jika ingin memperoleh hasil yang maksimal seperti yang dicita-citakan. Latar belakang psikologis dan sosiologis harusnya tak luput dari perhatian seorang guru.

Sesuai dengan pemaparan teori pada pembahasan sebelumnya bahwa ternyata siswa Al Fitroh dengan latar belakang dari Generasi Alpha mayoritas sudah berselancar dengan dunia maya, tidak hanya mengakses youtube namun juga media sosial seperti tiktok, instagram ataupun facebook sudah biasa mereka akses. Setiap harinya beberapa siswa bahkan sudah tidak pernah absen untuk mengakses whatsapp layaknya orang yang sudah dewasa (Wulandari. V & Alfin. M dkk, 2022). Maka sangat penting bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas dan mengarahkan kecenderungan siswa tersebut ke hal-hal positif yang memiliki muatan pembelajaran. Para guru yang berasal dari generasi X, Y dan Z harus kreatif dan penguasaan terhadap teknologi termasuk mengoperasikan aplikasi yang familiar bagi generasi Alpha menjadi salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru zaman *now*. Maka memanfaatkan perkembangan teknologi dalam memberikan layanan pembelajaran untuk para siswa saat ini menjadi hal mutlak yang harus diaplikasikan mengingat pola hidup masyarakat yang semula konvensional menjadi inkonvensional, terlebih saat kita menilik pertumbuhan teknologi mau tidak mau masyarakat dituntut untuk berevolusi.

Strategi *Fun Learning* pada pembelajaran SKI

Dengan melibatkan sumber belajar dengan aktivitas belajar antara guru dan siswa disebut dengan pembelajaran. Ada tiga bidang pada keilmuan dalam Islam yang pertama adalah Islam ilmu normatif, sumbernya adalah teks-teks agama Islam contohnya seperti hadis, tafsir, fiqih dan sebagainya. Yang kedua adalah ilmu Islam Historis yang menjadikan fenomena sosial sebagai sasaran kajian kebudayaan Islam, sejarah kebudayaan Islam, antropologi, psikologi, ilmu hukum, politik dan sebagainya. Yang ketiga adalah ilmu Islam multidisipliner jadi tidak cenderung ke disiplin ilmu saja namun juga didekati dengan yang lain dengan disiplin ilmu yang lain (Amril, M, 2019: 5(1)). Disinilah letak pentingnya Sejarah Kebudayaan Islam yang berasal dari rumpun pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jika manusia memaksimalkan kemampuan akal maka ia

akan mampu menjadi maju baik dalam bidang peradaban ataupun kebudayaan bahkan ia akan mampu untuk menguasai dunia dan planet lainnya.

Suasana lingkungan belajar penuh kebahagiaan, ketenangan, rasa aman dan nyaman serta saling mempercayai antara satu dengan yang lain untuk saling menjadi *support system* dalam mencapai target pembelajaran adalah ciri khas dari *fun learning*. Pembatasan makna fun adalah menggugah minat untuk berpartisipasi penuh dan menciptakan tujuan untuk memahami atau menguasai materi dan nilai-nilai yang menyenangkan siswa, jadi mengarah pada suatu proses pembelajaran yang sengaja diciptakan melalui desain yang direncanakan. Dalam *fun learning* kreativitas dan aktivitas pembelajaran yang membuat siswa tergugah dan akhirnya membuat seluruh siswa mengerahkan kemampuannya untuk belajar merupakan efek dari strategi tersebut. Saat siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat yang berhubungan dengan materi pelajaran pasti akan sangat senang dan jika ada siswa yang bisa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya maka itu kemajuan yang sangat signifikan, itu indikasi bahwasanya komunikasi antara siswa dan guru sudah terjalin. Tentunya fasilitas pendukung dalam lingkungan belajar *fun learning* yang turut menjadi pertimbangan adalah aspek psikologi belajar dan psikologi perkembangan.

Kunci yang memiliki pengaruh yang sangat besar pada keberhasilan penerapan dari desain pembelajaran ini adalah kemampuan guru dalam mengajar dan mampu atau tidaknya untuk menyajikan pembelajaran yang menyenangkan. Ketika mengajar juga menggunakan beraneka strategi, teknik dan metode agar kemungkinan tercapainya kompetensi/ hasil belajar itu tercapai. *Full student center method*, minat dan motivasi dalam pembelajaran akan sangat mempengaruhi pula. Jadi selain siswa aktif terlibat, antara guru dan siswa mencari, menemukan dan menciptakan *chemistry*, menyatukan tujuan serta rasa butuh akan tujuan yang hendak dicapai itu juga perlu diperhatikan. Satu kesatuan dalam *fun learning* yaitu interaksi yang bermakna dan siswa yang memiliki kemampuan dengan konten pembelajarannya dengan perencanaan guru yang matang, aktif dan berkolaborasi dengan baik. (Syahid, A. A, 2019: Vol. 1, No. 1, p. 006)



Gambar 1. Proses Pengambilan dokumentasi saat menyanyikan lagu *Walisongo*

Setelah melakukan penelitian di lapangan, kami menemukan bahwa strategi *fun learning* yang dilaksanakan dengan cara bernyanyi bersama lagu tentang *walisongo* ternyata cukup efisien untuk menciptakan suasana belajar yang dapat menggugah semangat siswa. Guru menjadi puas akan hasil assesment yang telah diberikan karena sesuai dengan harapan yang merupakan indikator keberhasilan pembelajaran (Hartanti. A, 2022). Siswa senang karena apa yang mereka lakukan seperti hanya bersenda gurau dan ternyata ada *hidden target* berupa transformasi ilmu yang sudah dicapai. Kepercayaan diri mulai tumbuh walau terkadang saat pengambilan video bernyanyi bersama, beberapa siswa masih enggan menghadap kamera (Azufa. H dkk, 2023).

Interaksi yang dinamis antara siswa dan guru adalah karakteristik dari *fun learning*, jadi keduanya harus aktif. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan diawali menyapa siswa dengan ramah dan semangat, lingkungan kelas diciptakan semenarik mungkin, siswa dimotivasi, memakai metode yang bervariasi. Sikap yang harus diperhatikan adalah terbuka dan mendengarkan pendapat siswa, saling mendengarkan saat berbicara walau lawan bicaranya siswa, perbedaan pendapat harus dihargai, ketika ada siswa yang salah maka harus diberi toleransi dan dimotivasi agar diperbaiki dilain hari, rasa percaya diri dalam diri siswa, harus ditumbuhkan umpan balik atas hasil kerja siswa, harus juga dan dihargai hasil karya siswa serta tidak pelit untuk memuji hasil karya siswa meskipun kurang berkualitas dan jauh dari target yang diimpikan guru, tidak boleh ditertawakan, memotivasi siswa agar berani berspekulasi terhadap kesalahan dan berani bertanggung jawab atas resiko pada semua tindakan yang dilakukan harus ditanamkan kepada siswa (Layyinah, L, 2017: 1-9).

Strategi *fun learning* dalam pembelajaran akan membuat siswa memiliki konsentrasi yang cukup tinggi, peningkatan minat dan semangat belajar siswa bisa membuat suasana belajar yang efektif, lebih aktif dan membahagiakan. Keinginan guru untuk meningkatkan profesionalitasnya membuat berbagai macam cara yang dilakukan, baik pengembangan dalam hal metodenya dalam mengajar maupun strateginya. Berbicara mengenai *fun learning* sangat erat kaitannya dengan permainan walaupun tidak semua *fun learning* itu berupa permainan atau tidak semua permainan itu bermuatan pembelajaran.

Dalam tiap tahap perkembangan manusia akan menunjukkan ciri-ciri fisik dan psikologis yang berbeda. Puncak kreativitas adalah saat masa kanak-kanak dan itu harus dipelihara dan dikembangkan melalui lingkungan yang dapat memberikan apresiasi pada kreativitas yang dilakukan yakni melalui permainan dan seluruh perkembangan potensi kecerdasan yang dimiliki bisa optimal dengan sentuhan emosional bukan hanya teori akademik saja namun juga interaksi pedagogik yang akan menimbulkan kegiatan belajar yang efektif melalui permainan. Hakikat metode pembelajaran bermain mengutamakan adanya kelompok-kelompok dengan berbagai macam perbedaan latar belakang, tinggi badan dan gender namun siswa dapat menerima berbagai perbedaan tersebut. Bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak adalah permainan, sesuatu yang mutlak ada pada diri anak.

Tradisi disekitar umumnya masih memberikan jurang pemisah antara aktivitas main dan belajar namun dalam tataran keilmuannya banyak pendapat yang menyatakan bahwasanya hubungan antara bermain dan belajar itu berjalan sangat sinergis, tidak ada dikotomi pada keduanya. Salah satu efek samping dari kelas yang dalam lingkupnya memiliki suasana hening, tegang, serius dan penuh konsentrasi terhadap siswa adalah akan membuat siswa merasa lelah, bosan, capek, ingin cepat istirahat, reaksi butuh refreshing dan lain sebagainya. Saraf-saraf yang kencang jadi kendor, rasa tegang yang besar bisa dihindari, lelah bisa hilang, semua memiliki manfaat bagi siswa pada keberlangsungan dan kelancaran aktivitas pembelajaran. Permainan pada anak itu merupakan tempat penyaluran tenaga yang berlebih dan dapat terhindar dari hal-hal buruk, salah satu contoh akibat dari kelebihan tenaga yang tidak tersalurkan dengan baik adalah timbulnya perkelahian antar pelajar.

Bermain merupakan sebuah kebutuhan bagi anak, jadi bisa menjadi bentuk kegiatan untuk memperoleh kebahagiaan sekaligus menjadi media pendidikan yang bermuatan pendidikan yang bisa bermanfaat untuk perkembangan diri siswa. Bermain adalah suatu proses yang dibutuhkan

baik oleh anak atau sekalipun orang dewasa, proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, anggapan, konsep, fisik yang lihai di bidang sosial dan tujuannya adalah mengajarkan pengertian atau konsep menanamkan nilai dan solusi masalah di samping itu pula bisa menumbuhkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Darmadi, 2018: 32)

Permainan sebuah aktivitas bermain yang benar-benar mencari kesenangan terlepas mencari menang atau kalah atau diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kebahagiaan menang atau kalah. Namun yang dimaksud permainan adalah permainan yang sarat dengan edukasi atau bermain yang bermakna. Dapat bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Terdapat beberapa penyebutan dalam permainan atau *games* ada yang menyebutnya *Ice Breaker* atau pemanasan/ penyegaran, ada pula yang menyebut *energizer*. Manfaat permainan dalam proses pembelajaran adalah untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis, *on fire* dan menciptakan rasa antusias. Harus diakui bahwa permainan juga bisa menghilangkan kebosanan, dapat memberikan tantangan untuk memecahkan masalah/ mencari solusi dalam suasana bahagia, dapat menimbulkan semangat belajar sekaligus menciptakan suasana persaingan yang sehat, membantu siswa yang lambat belajar dan rendah motivasi belajarnya serta memotivasi guru untuk selalu kreatif. (Darmadi, 2018: 32). Pembelajaran menyenangkan disebut juga dengan *Joyfull learning* yang dalam interaksinya tidak ada perasaan terpaksa atau tertekan atau *not under pressure*. Atmosfer lingkungan pembelajaran sangat menarik dan kondisi psikologi siswa akan terjaga dengan adanya *fun learning*.

Evaluasi Pembelajaran SKI



Gambar 2. Proses Assesment formatif menggunakan TTS/ Teka Teki Silang

Evaluasi dalam ruang lingkup kognitif oleh guru SKI di MI Al Fitroh salah satu caranya dilakukan dengan memberikan PR/ Pekerjaan Rumah, pemberian latihan tes tulis contohnya berupa TTS atau teka-teki silang dan pemberian tes lisan (Hartanti. A, 2023). Seharusnya pelaksanaan evaluasi menyeluruh mencakup dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik karena nilai yang munculpun tidak hanya nilai pengetahuan, namun juga nilai sikap dan nilai keterampilan di akhir pembelajaran sesuai dengan salahsatu fungsi evaluasi yaitu sebagai materi utama laporan hasil belajar pada wali murid. Namun sayangnya evaluasi dalam lingkup afektif dan psikomotorik belum tampak terlihat dengan baik.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut mari kita *review* kembali mengenai fungsi evaluasi selain untuk alat untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai pengetahuan, nilai dan keterampilan yang disampaikan oleh guru, untuk memahami kelemahan siswa dalam

pembelajaran, mengerti tingkat ketercapaian siswa dalam kegiatan pembelajaran, sebagai media umpan balik yang berasal dari siswa, selanjutnya sebagai alat untuk mengerti perkembangan belajar dan sebagai materi utama laporan hasil belajar pada wali murid. Sedangkan fungsi evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui seberapa maju dan berkembang peserta didik, memahami tingkat keberhasilan program pengajaran, untuk kepentingan bimbingan dan konseling, untuk menjadikan acuan berbagai kepentingan pengembangan, dan perbaikan kurikulum sekolah (Febriana R, 2019 : 11,12)

Berdasarkan dari penelitian dari tes lisan yang telah dilaksanakan, baik guru yang bertanya kepada siswa atau pertanyaan yang diajukan kepada sesama siswa maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasilnya cukup menggembirakan. Banyak kisah yang berkaitan dengan nilai positif yang sudah diceritakan kepada siswa dalam menangkal arus era globalisasi ini tetapi sejarah masih belum mampu membuat siswa merasa bahagia apabila guru menceritakan tentang isi dari mata pelajaran SKI tersebut sampai dikiaskan seperti hembusan moral di tengah padang pasir tanpa penghuni sehingga nilai dari cerita masih belum tergapai dengan baik. Seperti yang telah disampaikan oleh M. Hanafi tentang mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang sangat membosankan. Sebab sejarah menceritakan masa yang telah terlewati, sehingga tidak diperlukan lagi pengulangan keberadaannya, sampai anak-anak yang mengikuti mata pelajaran sejarah ini selalu diidentikkan dengan “menguap dan mengantuk”. Untuk mengingat sejarah, akhirnya guru menerapkan metode hafalan kepada siswa. Namun karena kemasannya menarik, hafalanpun terasa ringan dan mudah diingat.

Tuntutan guru SKI adalah selayaknya bisa mengemas dengan baik apa yang mereka sampaikan kepada siswa, jadi mutlak harus memahami terlebih dahulu sebelum mengajarkannya. Secara sistematis SKI sudah dirancang dan ruang lingkungannya sudah berdasarkan peristiwa dan periode sejarah yang ada. Dari sekian banyak metode yang digunakan oleh guru pada pelajaran SKI di MI, mayoritas menerapkan metode ceramah dan satu hal yang perlu disadari adalah untuk melaksanakan metode cerita terkadang anak-anak sukar dalam memahami unsur-unsur secara intrinsik yang terdapat di dalam sebuah cerita, jadi memang guru harus menjelaskan secara gamblang seperti hikmah apa saja yang dapat diambil dari sebuah kisah dan lain sebagainya. Metode ceramah sudah mulai banyak dikurangi porsi oleh guru SKI di MI Al Fitroh karena mayoritas hal itulah yang menjadi asal muasal pembelajaran SKI tampak membosankan. Karena hasil evaluasi akan memuaskan jika pelaksanaan pembelajaran juga berjalan dengan optimal.

Berdasarkan uraian dalam halaman-halaman sebelumnya maka hasil analisis pada Strategi *Fun Learning* Pembelajaran SKI ini adalah Memotivasi siswa untuk berpikir kritis, pemahaman konsep bisa lebih kuat, keterampilan sosial dan kinerja tim bisa lebih meningkat, peningkatan keterlibatan dan minat bisa lebih tinggi lagi, perspektif dan pemahaman perbedaan bisa lebih luas dan yang terakhir adalah membuat pembelajaran lebih berkesan merupakan sisi *Strength/ Kekuatannya*. Sedangkan *Weakness/ Kelemahannya* adalah terlalu fokus pada hiburan, materi SKI yang dipelajari adakalanya kurang bisa dipahami dengan mendalam, kurang fokus pada sisi akademik/ terkadang hanya fokus pada permainan saja dan ada kalanya membiaskan tujuan pembelajarannya, jadi tidak bisa disamaratakan pada semua pembelajaran bisa menggunakan *fun learning* untuk semua materi dan ini memerlukan perencanaan yang matang untuk pelaksanaannya. Dari sisi *Opportunity/ Peluang* pada *fun learning* adalah mengurangi stres dan kecemasan, dapat meningkatkan kreativitas, meningkatkan kolaborasi dalam kerja tim, memfasilitasi pembelajaran

secara aktif, meningkatkan keterlibatan semua siswa tanpa terkecuali, dan meningkatkan motivasi belajar. Keterbatasan sumber daya manusia entah itu motivasi belajarnya, keterbatasan literatur atau akses jaringan dan lain sebagainya, rencana dan persiapan yang cukup menyita banyak waktu, evaluasi dan penilaian pada mata pelajaran SKI pun menjadi tantangan karena membutuhkan ide yang kreatif, penyampaian materi SKI cukup sulit karena prinsipnya harus selalu menyenangkan, ada batasan waktu dan kurikulum, yang terakhir ada perbedaan gaya belajar karena pasti ada anak-anak yang tidak begitu suka untuk bermain atau bersenda gurau, ada pula siswa yang lebih suka pembelajaran yang serius dan lain sebagainya adalah *Threats/ Hambatan pada fun learning* tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Al Fitroh Desa Baratan Kecamatan Patrang Kabupaten Jember dengan menggunakan metode fun learning memberikan nuansa yang dapat menggugah motivasi belajar siswa, hal ini sesuai dengan hipotesa awal yang menjelaskan bahwasannya Guru yang berhadapan dengan siswa dari Generasi Alpha seharusnya kreatif dan dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam memberikan pembelajaran bagi siswa. Namun tidak sejalan dengan ungkapan bahwa sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang membosankan dan membuat siswa mengantuk. Pembelajaran dengan metode fun learning yang dibungkus dengan berbagai kemasan seperti menyanyikan lagu Wali Songo, memberikan assesmen formatif berupa teka-teki silang ternyata cukup dapat membuat siswa antusias dan semangat untuk mengikuti pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Namun karena terbentur dengan keterbatasan waktu, maka penelitian ini terbatas hanya saat peneliti mengamati pada waktu tersebut dan hal ini tidak menutup kemungkinan bisa berubah seiring beralihnya waktu. Selain itu informan yang digunakan belum mewakili dari pihak wali murid, temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau landasan penelitian selanjutnya untuk memberikan pembelajaran SKI yang efektif kepada siswa dan bisa lebih memperhatikan lagi poin-poin mengenai evaluasi yang akan dilaksanakan pada setiap pembelajaran utamanya pada mata pelajaran SKI.

Langkah-langkah penyusunan evaluasi seharusnya menentukan tujuan terlebih dahulu, menyusun kisi-kisi, menelaah, review dan revisi soal, melakukan uji coba, menyusun soal, memberikan tes, scoring, selanjutnya pengolahan hasil tes, pelaporan hasil tes dan yang terakhir pemanfaatan hasil tes. Ada beberapa langkah yang terlompati sehingga hasil evaluasi berjalan kurang optimal seperti review dan revisi soal serta melakukan uji coba kerap kali guru setelah menyusun kisi-kisi langsung menyusun soal dan seterusnya hingga selesai. Sesuai dengan latar belakang, media yang mendukung untuk pelaksanaan evaluasi pada Generasi Alpha adalah Zoom, Google meet, Skype, Google Drive, Google classroom, Edmodo, Ruang guru, Rumah belajar, Quipper, Kelas kita, Brainly, Kelas pintar atau platform digital lainnya diluar kebiasaan siswa. Karena seiring berjalannya waktu dan mau ataupun tidak, digitalisasi pendidikan akan sangat akrab dengan kita. Dan ada kalanya studi lapang seperti berkunjung ke sebuah masjid atau pondok pesantren sangat diperlukan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang unik dan akan terekam baik di memorinya.

Untuk evaluasi pada ranah afektif seharusnya bisa dilaksanakan dengan mengamati fenomena yang terjadi saat ini dan mengaitkan dengan Ibrah sejarah Islam di masa lalu sekaligus

mencari solusinya (misalnya fenomena Pondok Pesantren Al Zaitun dikaitkan dengan sejarah wali songo bagaimana menyikapi syekh Siti Jenar, mencari solusi bagaimana seharusnya sikap kita sebagai pelajar dalam menghadapi hal tersebut). Atau evaluasi afektif bisa dilaksanakan dengan pemberian rubrik oleh guru untuk penilaian diri sendiri atau sesama siswa. Untuk psikomotorik guru dapat meminta siswa untuk membuat peta wilayah dakwah Walisongo atau membuat replika miniatur masjid yang didirikan oleh Wali Songo.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. K., & Sukardi, S. (2021). Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah Kejuruan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 161
- Andriani, Awaludin, Muzakki dkk, (2022). *Pendidikan Agama Islam Di Era Disrupsi*. Makassar: Tohar media
- Amril, M. (2019). Islam Normatif Dan Historis (Faktual): Ziarah Epistemologi Integratif-Interkonektif dalam Pendidikan. *POTENSLA: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(1).
- Anwar F (2020). Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya. *Jurnal At-Taujih*, 5 (2).
- Aprilia, I., Nelson, N., Rahmaningsih, S., & Warsah, I. (2020). Implementasi Metode Pembelajaran Bervariasi pada Materi SKI di Madrasah Ibtidaiyyah. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 6(1), 52-72. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i1.6026>
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran* (Vol. 8). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aslan & Suhari, (2018), *Sejarah Kebudayaan Islam*, Pontianak: Pustaka Razka
- Asrul, A., Saragih, A. H., & Mukhtar, M. (2022). *Evaluasi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing
- Astutik, (2022). diwawancarai oleh Nihayah N.I, *Hasil Wawancara Pribadi*: 30 September. MI Al Fitroh.
- Azufa. H dkk, diwawancarai oleh Nihayah N.I, (2023). *Hasil Wawancara Hybrid*: 10 Maret. MI Al Fitroh.
- Darmadi, H., & MM, M. (2018). *Asyiknya belajar sambil bermain*. Bogor: Guepedia.
- Daroini, T. S. A. (2018). *Strategi guru akidah akhlak dalam mengajarkan kesabaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Fahrudiin I (2020). Analisis Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 5 (2).
- Fatimah, F. N. A. D. (2016). *Teknik analisis SWOT*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Febriana R, (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara 11 12
- Hartanti. A, (2022). *Hasil Observasi* : 30 September. MI Al Fitroh.
- Hartanti. A, (2023). *Hasil Observasi* : 10 Maret. MI Al Fitroh.

- Hartanti, A. (2022). Diwawancarai oleh Nihayah N.I, *Hasil Wawancara Pribadi*: 10 Oktober. MI Al Fitroh.
- Khairunnisa F, (2021). *Analisis pengelolaan dana zakat, infaq dan sedekah dalam upaya penanggulangan pandemi covid 19 di Kota Semarang*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. https://eprints.walisongo.ac.id/16512/1/Skripsi_1805026075_Fidya_Khoirun_Nisa.pdf
- Layyinah, L. (2017). Menciptakan pembelajaran fun learning based on scientific approach dalam pembentukan karakter peserta didik pada pembelajaran PAI. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 4(1), 1-9.) <https://doi.org/10.17509/t.v4i1.6987>
- Mardawani, (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori dasar dan Analisis Data dalam perspektif Kualitatif*, Yogyakarta: Deepublish
- Matondang, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran*. Medan: Unimed.
- Mulyani, F. (2017). Konsep Kompetensi Guru Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 3(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.52434/jp.v3i1.16>
- Mustopa (2017). Kebudayaan dalam Islam: mencari makna dan hakekat Kebudayaan Islam. *Jurnal Tamaddun*, 5 (2)
- Novianti, R., Hukmi, H., & Maria, I. (2019). Generasi Alpha–Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. *Jurnal Educubild: Pendidikan Dan Sosial*, 8(2), 65-70.
- Prijowuntato, S. W. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Purnama, S., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2018). Pengasuhan digital untuk anak generasi alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 493-502.
- Pujriyanto (2021). Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19. *Jurnal Epistema*, 2 (1). <https://doi.org/10.21831/ep.v2i1.40129>
- Rukajat A, (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya, I. (2019). *Pengaruh metode Fun learning pada pembelajaran gamolan terhadap hasil belajar peserta didik SD Negeri 2 sulusuban Lampung Tengah* [Skripsi, Universitas Bandar Lampung]
- Syahid, A. A. (2019). Gembira bersekolah: memaknai fun learning di sekolah dasar. *In Current Research in Education: Conference Series Journal* (Vol. 1, No. 1, p. 006).
- Syahrul S (2016). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Jurnal Konfiks*, 3 (1). <https://doi.org/10.26618/konfiks.v3i1.385>
- Widodo, G. S., & Rofiqoh, K. S. (2020). Pengembangan Guru Profesional Menghadapi Generasi Alpha. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i1.67>
- Wulandari. V & Alfin. M dkk, (2022). diwawancarai oleh Nihayah N.I, *Hasil Wawancara Pribadi* : 4 November. MI Al Fitroh.
- Yulinda N (2017). Penerapan metode fun learning dapat meningkatkan hasil Belajar tematik kelas I B SDN 017 Pandau Jaya kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Jurnal educubild*, 6 (2). <http://dx.doi.org/10.33578/jpsbe.v6i2.4490>