

## ABSTRAK

**NUR ATI AZIZAH**, *Penerapan metode fun learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran qur'an dan hadis (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas II MI Al-Hidayah Kota Bandung)*

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran al-Qur'an dan Hadis di kelas II MI Al-Hidayah. Hal ini dapat terjadi karena proses pembelajaran yang jarang menggunakan metode modern dan selalu memakai metode konvensional yang tidak melibatkan siswa secara aktif pada proses pembelajaran. Karakteristik siswa yang berbeda sehingga metode tidak cocok dan mengakibatkan hasil belajar siswa tidak mencapai batas maksimal.

Berdasarkan hal tersebut dilaksanakanlah penelitian dengan model Penelitian Tindakan Kelas, Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran Qur'an dan Hadis sebelum menggunakan metode *fun learning* 2) Untuk mengetahui hasil pembelajaran Qur'an dan Hadis sebelum menggunakan metode *fun learning* 3) Untuk mengetahui proses penerapan metode *fun learning* pada mata pelajaran Qur'an Hadis 4) Untuk mengetahui hasil pembelajaran Qur'an Hadis setelah menggunakan metode *fun learning*

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian ini terdiri dari 2 siklus, yang pada masing-masing siklusnya terdiri dari 2 tindakan, setiap tindakan terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan tes, dengan instrument seperti RPP, lembar observasi kegiatan siswa dan guru, serta lembar evaluasi. Analisis data kuantitatif menggunakan pendekatan statistik dan data kualitatif.

Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode *fun learning* masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperolehnya yaitu 49,5 dan ketuntasan belajar klasikalnya hanya 15%. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning* terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I diperoleh sebesar 64,3% dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata persentase sebesar 85,27%. Begitu juga dengan aktivitas guru pada siklus I diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 55,5% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata persentase aktivitas guru 83,5%. Adapun hasil belajar siswa sesudah diterapkannya metode *fun learning* pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 67,50 dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 80,75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *fun learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## ABSTRACT

**NUR ATI AZIZAH**, The application of fun learning methods to improve student learning outcomes in quran and hadith subjects (Class Action Research in Class II of Al-Hidayah MI, Bandung City)

The main problem in this study is how to increase student learning outcomes in learning the Qur'an and Hadith in class II MI Al-Hidayah. This can occur because the learning process rarely uses modern methods and always uses conventional methods that do not actively involve students in the learning process. The characteristics of students are different so the method is not suitable and results in student learning outcomes not reaching the maximum limit.

Based on this, research was carried out with the Classroom Action Research model. The objectives of this study were: 1) To find out the implementation of Qur'an and Hadith learning before using the fun learning method 2) To find out the results of learning Qur'an and Hadith before using fun learning method 3 ) To find out the process of applying the fun learning method in the subjects of the Qur'an Hadith 4) To find out the results of the Qur'anic learning of Hadith after using the fun learning method

Based on this study using the class action research method (CAR). The design of this study consists of 2 cycles, which in each cycle consists of 2 actions, each action consists of 4 stages, namely the stages of planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques used in this study were observation and tests, with instruments such as RPP, student and teacher activity observation sheets, and evaluation sheets. Quantitative data analysis uses a statistical and qualitative data approach.

Based on the results of data analysis, it was concluded that student learning outcomes before using the fun learning method were still low. This can be seen from the average value obtained is 49.5 and the classical learning completeness is only 15%. The learning process using the fun learning method is well implemented. This can be seen from the average value of the percentage of student activity in the first cycle obtained by 64.3% and increased in the second cycle with an average value of 85.27%. Likewise with the activities of teachers in the first cycle obtained an average value of 55.5% and increased in the second cycle with an average percentage of teacher activity 83.5%. The student learning outcomes after the implementation of the fun learning method in the first cycle obtained an average value of 67.50 and increased in the second cycle with an average value of 80.75. So that it can be concluded that by using the fun learning method can improve student learning outcomes.