



Jurnal Eduscience (JES)

Volume 9, No. 2

Agustus, Tahun 2022

Submit : 01 Juni 2022

Accepted : 15 Juli 2022

NILAI-NILAI *EDUPRENEURSHIP* PADA *FUN LEARNING* DALAM MEMBANGUN PENDIDIKAN ISLAM

AI SYAH AMALIA PUTRI¹, SUBIYANTORO²,

¹Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

amaliaputriaisyah@gmail.com

²Prodi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

subiyantoro@uin-suka.ac.id

087738369239

Abstract

The challenges of Islamic education today are the moral crisis and the loss of the spirit of creativity in educators and students. The urgency of Islamic Education is to build the character of a nation that is piety and has a noble character. The objectives of this study are; first, knowing the concepts of edupreneurship, fun learning, and Islamic education. Second, describe and analyze the values of edupreneurship in fun learning in building Islamic Education. This research uses the literature study method. The data used in this study uses secondary data in the form of several journals and books on the subject matter of the research that has been updated in the last 5 years, namely, 2017-2022. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. Data analysis in this study is in the form of data collection techniques, data reduction, data presentation, and relevant conclusions according to the research study. The results of the study explained that there are edupreneurship values in fun learning in building Islamic Education, among others; fostering independent character, building an innovative spirit, building the creativity of educators and learners, responsibility, never giving up, and thinking critically.

Keywords: *edupreneurship; fun learning; islamic education*

Abstrak

Tantangan pendidikan Islam saat ini yaitu krisis moral dan hilangnya jiwa kreativitas pada pendidik dan peserta didik. Urgensi dari Pendidikan Islam adalah membangun karakter bangsa yang bertakwa serta berakhlak mulia. Tujuan dalam penelitian ini yaitu; pertama, mengetahui konsep edupreneurship, fun learning, dan pendidikan Islam. Kedua, mendeskripsikan dan menganalisis nilai-nilai edupreneurship pada fun learning dalam membangun Pendidikan Islam. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan data sekunder berupa beberapa jurnal dan buku yang sesuai dengan pokok permasalahan penelitian yang terupdate 5 tahun terakhir yaitu, 2017-2022. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini berupa teknik koleksi data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan yang relevan sesuai kajian penelitian. Hasil penelitian menjelaskan bahwa adanya nilai-nilai edupreneurship pada fun learning dalam membangun Pendidikan Islam, antara lain; menumbuhkan karakter mandiri, membangun jiwa inovatif, membangun kreativitas pendidik dan peserta didik, tanggung jawab, pantang menyerah, dan berpikir kritis.

Keyword: edupreneurship; fun learning; pendidikan islam



PENDAHULUAN

Islam adalah agama fitrah; agama *rahmatan li al-‘ālamīn*. Ajarannya yang berkaitan dengan sosial (hubungan antarmanusia) sangat logis dan dapat diterima oleh setiap manusia. Apa yang dianggap baik oleh agama baik pula menurut akal manusia, begitupun yang buruk bagi agama, buruk pula bagi akal manusia, tergantung dari kemampuan akal pikiran manusia dalam memilih, menerima, dan atau menolak ajaran Islam untuk dijadikan petunjuk dalam berinteraksi sosial dengan masyarakat lainnya (Arsyad & Rama, 2019). Pendidikan Islam merupakan proses pembentukan individu berdasarkan ajaran Islam untuk mencapai derajat tinggi sehingga mampu menunaikan fungsi kekhalfahannya dan berhasil mewujudkan kebahagiaan di dunia dan akhirat (Nurhanifah, 2018). Melihat pentingnya pendidikan Islam bagi karakter bangsa membutuhkan konsep pembelajaran yang dinamis sebagai wujud keberhasilan pendidikan Islam. Baik dari segi kurikulum, strategi pembelajaran, materi, dan media pembelajaran. Namun, yang lebih utama dalam perbaikan suatu pendidikan terdapat para profesional dan seni pedagogik seorang guru (Hildani & Safitri, 2021). Karena kualitas seorang guru akan menentukan hasil dari potensi peserta didik tersebut.

Problematika pendidikan Islam yang terjadi saat ini yaitu masalah guru, seorang guru pada dasarnya adalah manusia biasa yang dalam kehidupan sehari-harinya tak luput dari masalah, baik masalah pribadi (keadaan jasmani, rohani dan profesionalisme guru), keluarga dan masyarakat, yang kemudian masalah tersebut terbawa dalam kegiatan pembelajaran. Terkait profesionalitas disini dimaksudkan guru yang biasanya hanya mengarahkan anak didik hanya kepada ranah kognitif dan minimnya kreativitas guru (Ammah, 2018). Kedua, masalah peserta didik. Sebagian besar peserta didik masih beranggapan dan memandang bahwa Pendidikan Islam hanya sebatas formalitas saja. Hanya sebatas disiplin ilmu yang diajarkan untuk mendapatkan standar nilai yang ditentukan. Hanya sebatas ritual dan segi-segi formalitas dalam agama, seolah-olah apa yang disebut agama adalah seperangkat gerakan dan bacaan-bacaan serta doa-doa dalam ritual sembahyang dan ibadah. Dalam agama Islam ritual itu terumuskan dalam rukun Islam (Wati, Harahap, & Safitri, 2022). Tentu saja pandangan seperti ini tidak salah secara mutlak tetapi jelas amat tidak memadai untuk menjadi pandangan yang baik, terutama terhadap Pendidikan Islam (Yunof Candra, 2019). Konsep pembelajaran pendidikan Islam yang demikian, akhirnya tidak membentuk akhlak. Bahkan yang terjadi, banyaknya peserta didik yang masih saja menyakini dengan sesuatu yang bersifat mistis. Selain itu, tingkat tawuran antar pelajar pun sering terjadi, perbuatan korupsi, kekerasan seksual, kurangnya toleransi antar agama, perbuatan curang, minimnya kejujuran dan amanah, serta faktor lainnya yang tidak sama sekali mencerminkan nilai agama.

Permasalahan di atas salah satu solusinya membutuhkan jiwa *edupreneurship* terhadap pendidik maupun peserta didik, bahkan tenaga pendidik sekalipun. *Edupreneurship* adalah terobosan perubahan dalam bidang pendidikan untuk tidak sekedar menghasilkan lulusan dalam kualitas yang begitu besar pada tiap periodenya, tetapi dapat menghasilkan lulusan yang baik, berkualitas, bermutu dan memiliki daya saing yang tinggi untuk memberikan kontribusi positif serta bermanfaat untuk banyak orang. *Edupreneurship* merupakan pendidikan yang mencetak peserta didik yang kreatif serta inovatif yang bisa menciptakan peluang handal dan berani melangkah



menyambut tantangan kehidupan. Dalam pola pikir mengenai kemandirian dan semangat yang komperatif bagian dari kewirausahaan yang di harapkan mampu menjadi nilai lebih dalam pendidikan (Afifandasari, 2022). Jiwa-jiwa *edupreneurship* tersebut yang memiliki nilai pejuang, kreatif, inovatif, dan unggul yang mampu mengasah kemampuan dan ketrampilan pada diri manusia. Sehingga Pendidikan Islam tidak dipandang sebelah mata yang masih terjerumus dalam pemikiran ortodoks. Besar harapan akan lahir para penerus bangsa yang mencetak lapangan kerja dengan ide kreatifnya, menyukai tantangan sehingga mudah memanfaatkan peluang. Layaknya negara maju saat ini, yang lebih unggul dalam perkembangan segala aspek. Seperti negara Jepang, Maroko, Singapura, dan contoh lainnya.

Salah satu strategi pembelajaran yang memiliki nilai *edupreneurship* untuk membangun kualitas pendidikan Islam adalah penggunaan strategi pembelajaran *fun learning*. Alasan penelliti memilih *fun learning* karena konsep pembelajaran *fun learning* berorientasi pada problem subjek didik. Apabila strategi pembelajaran ini diterapkan sejak dini, akan memunculkan peserta didik yang berkarakter mandiri. Pembelajaran demikian yang sangat dibutuhkan di era digitalisasi. Berdasarkan pengertian, *fun learning* merupakan metode pembelajaran dengan konsep menyesuaikan psikologi peserta didik dengan memberikan kenyamanan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan memberikan hasil belajar yang memuaskan (Syahrul, 2017). Penerapan strategi pembelajaran *fun learning* juga memiliki konsep yang dinamis dengan mengikuti perkembangan zaman. Tujuan dari strategi pembelajaran *fun learning* yakni agar meningkatkan ketrampilan peserta didik, mengasah kreativitas, kemampuan berkolaborasi antara guru dan temannya, serta membangun kemampuan *problem solving* (Alwahidi et al., 2021). Contoh pembelajaran dengan metode *fun learning* seperti, memanfaatkan pembelajaran berbasis digital yang di desain dengan platfrom menarik ataupun pembelajaran offline yang di dukung dengan media belajar yang variatif dan unik. Sebagai contoh, jika pembelajaran digital menggunakan *kahoot*, *quiziz*, *world.wall*, dan lain sebagainya. Sedangkan pembelajaran *offline* dengan bentuk media yang menarik berupa prakarya, puzzle origami, mading, dan lain sebagainya.

Adapun penelitian terdahulu mengenai strategi *fun learning* diantaranya; Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode *Fun Learning* pada Era *New Normal* di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur (2021). Pengaruh Model *Fun Learning* dengan Super Memori terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Mts Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari (2021). Pembelajaran *Fun Learning* Melalui Kegiatan Meronce Untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Nurya Bil Ilma Jember (2020). Pengaruh Media *Fun Learning* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun (2019). Pengaruh *Fun Book Learning* Terhadap Perkembangan Anak (2019). Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa (2017). Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat perbedaan dalam variabel penelitian. Sedangkan fokus penelitian yang ingin peneliti kaji adalah Nilai-Nilai *Edupreneurship* Pada *Fun Learning* Dalam Membangun Pendidikan Islam.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui, mendeskripsikan, dan menganalisis nilai-nilai *edupreneurship* pada *fun learning* dalam membangun Pendidikan Islam. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan membantu berbagai pihak baik bagi peneliti, bagi tenaga pendidik, maupun bagi masyarakat luas.



Bagi peneliti adanya penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam penelitian, menambah relasi, dan melatih potensi diri. Bagi tenaga pendidik, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan terhadap kegiatan pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Islam. Sedangkan bagi masyarakat luas, penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh aplikatif dalam upaya mengaplikasikan nilai-nilai *edupreneurship* pada *fun learning* dalam membangun Pendidikan Islam, sehingga dapat diterapkan dan dikembangkan dalam berbagai bentuk lingkungan pendidikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji dan mengambil judul penelitian, “Nilai-Nilai *Edupreneurship* Pada *Fun Learning* Dalam Membangun Pendidikan Islam.”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan pembahasan penelitian yang bersumber dari kajian literatur, baik berupa buku, jurnal, dokumen, dan lain sebagainya sehingga memunculkan data penelitian yang relevan. Data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan data sekunder berupa beberapa jurnal dan buku yang sesuai dengan pokok permasalahan penelitian yang terupdate 5 tahun terakhir yaitu, 2017-2022. Adapun literatur yang digunakan oleh peneliti sebanyak 6 jurnal dan 1 buku, sekumpulan jurnal dengan judul antara lain; “Implementasi Strategi Pembelajaran *Edupreneurship* Berbasis *Multiple Intelligences*.” Tahun 2018, “Pengembangan Jiwa *Edupreneurship* Melalui Kepemimpinan Yang Demokratis Di Lembaga Pendidikan.” Tahun 2022, “Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa.” Tahun 2017. “Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode *Fun Learning* pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur.” Tahun 2021, “Konsep Pembaharuan Pendidikan Islam Menurut Fazlurrahman.” Tahun 2020. “Pendidikan Islam dalam Era Revolusi Industri 4.0.” Tahun 2020. Adapun literatur bersumber dari buku yang berjudul, “Pendidikan Islam Unggul di Era Revolusi Industri 4.0 dan Merdeka Belajar.” Tahun 2021. Setelah data diperoleh, peneliti melakukan analisis kritis dengan mencari data dari literatur yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang relevan. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik koleksi data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep *edupreneurship*, *fun learning*, dan pendidikan Islam

Edupreneurship

Edupreneurship adalah bagian dari *enterpreneurship*, yang berkembang di dunia pendidikan. Oleh karena itu pengertian *enterpreneurship* berkembang sesuai dengan bidang yang dikembangkan. Di bidang sosial disebut dengan *sosiopreneurship*, di bidang pendidikan disebut dengan *edupreneurship*, di internal perusahaan sendiri disebut dengan *interpreneurship*, sedangkan di bidang teknologi disebut dengan *teknopreneurship* (Thayyibi & Subiyantoro, 2022).



Istilah *Edupreneurship* terdiri dari dua kata, yakni *Education* yang berarti pendidikan dan *enterpreneurship* yang bermakna kewirausahaan atau kewiraswastaan. Selain dari itu *enterpreneurship* juga berasal dari bahasa Perancis, *entreprenre* yang berarti wirausaha/kewirausahaan yang juga diartikan sebagai *entreprise* yang berarti menyambut tantangan (Sutrisno & Cokro, 2018).

Di dalam *enterpreneurship* mengandung tiga hal pokok yang dapat dipelajari, yaitu *creativity innovation* (pembaharuan daya cipta), *opportunity creation* (kesempatan berkreasi), dan *calculated risk talking* (perhitungan resiko yang diambil) (Sumiyati, 2017). Menurut Kementerian Pendidikan Nasional, *entrepreneur* dimaknai sebagai orang yang terampil memanfaatkan peluang dalam mengembangkan usahanya dengan tujuan untuk meningkatkan kehidupannya. Adapun *entrepreneurship* adalah sikap, jiwa, dan kemampuan untuk menciptakan hal baru yang sangat bernilai dan berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain (Faruq & Alnashr, 2018).

Fun Learning

Fun learning merupakan pembelajaran yang dirancang secara menarik sesuai minat peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Strategi ini merupakan langkah untuk menumbuhkan rasa cinta dan motivasi peserta didik untuk belajar (Syahrul, 2017). Menurut Meirer dalam Syahid, arti *fun* dalam kalimat *fun learning* dimaknai sebagai mendorong minat yang menghadirkan keterlibatan penuh dalam mewujudkan makna serta pemahaman yang membahagiakan peserta didik (N. Sari & Idrus, 2021).

Metode *fun learning* yaitu cara belajar mengasyikan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologis siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar (Syahrul, 2017). Konsep *fun learning* bukan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tak terkontrol, namun *fun learning* mengarah pada suasana pembelajaran yang diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana. Adapun karakteristiknya yakni, dalam proses pembelajaran akan muncul minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Selain itu dalam penerapannya suasana mengajar akan dibuat menyenangkan mungkin untuk pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Alwahidi et al., 2021). Adapun bentuk pembelajaran *fun learning* seperti pemberian *ice breaking* ketika pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan kebuntuan suasana, yang diupayakan melalui bernyanyi, bermain, bercerita, dan lain sebagainya. Kemudian pemanfaatan media berbasis teknologi maupun digitalisasi, sehingga era saat ini bermunculan platform pembelajaran, seperti *kahoot*, *quiziz*, *edpuzzle*, dan lain sebagainya. Kemudian, pemberian pembelajaran berbasis *art and craft*, seperti mengerjakan *wroksheet*, prakarya, dan lainnya (Alwahidi et al., 2021).

Bobbi De Porter berpendapat bahwa strategi pembelajaran menyenangkan (*Fun learning*) adalah strategi yang digunakan dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan dalam proses belajar yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Sofiyah, Widiatsih, & Kustiyowati, 2020). Model *fun learning* ini selain memiliki kelebihan positif yang efektif, bertujuan juga untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Muttaqin, Fadlulallah, & Rohma, 2021).



Pendidikan Islam

Muhammad Hamid An-Nashir dan Qullah Abdul Qadir Darwis mendefinisikan pendidikan Islam sebagai proses pengarahan perkembangan manusia pada sisi jasmani, akal, bahasa, tingkah laku, dan kehidupan sosial keagamaan yang diarahkan pada kebaikan menuju kesempurnaan (Muhroqib, 2009). Sementara itu Omar Muhammad At-Taumi Asy-Syaibani sebagaimana dikutip oleh M. Arifin, menyatakan bahwa pendidikan Islam adalah usaha mengubah tingkah laku individu dalam kehidupan pribadi atau kehidupan kemasyarakatan dan kehidupan di alam sekitarnya. Konsep Pendidikan Islam lebih berorientasi pada materi, kurikulum dan metode bagaimana seorang guru menyampaikan materi Pendidikan Islam kepada anak didik. (Priyatmoko, 2018).

Salah satu tujuan pendidikan Islam yaitu untuk mendidik manusia menjadi muslim yang haqiqi dengan iman yang benar, tunduk dan beribadah kepada Allah, sehingga mencapai derajat insan kamil dengan akhlak yang terpuji dan mulia dengan perwujudan sebagai khalifah Allah dimuka bumi ini (L. M. Sari, 2018). Menurut Fazlul Rahman, untuk mengembangkan manusia sedemikian rupa menjadikan semua pengetahuan yang diperolehnya menjadi organ pada keseluruhan pribadi yang kreatif yang memungkinkan manusia untuk memanfaatkan sumber alam untuk kebaikan (Saihu, 2020).

Berdasarkan pemaparan di atas, agar tercapainya tujuan pendidikan Islam diperlukan pembelajaran yang mengacu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta mengasah ketrampilan potensi peserta didik. Sehingga peserta didik mendapatkan kesejahteraan hidup dan kebermanfaatan di dunia dan akhirat.

Nilai-Nilai *Edupreneurship* pada *Fun Learning* dalam Membangun Pendidikan Islam

Dalam kurun waktu 10 tahun terakhir pendidikan Islam terus berkembang menjadi role model bagi pendidikan, ditandai dengan pertumbuhan lembaga, bermunculannya sekolah berbasis agama Islam seperti Sekolah Islam Terpadu, *Boarding School*, Sekolah Berbasis Pesantren Modern, Sekolah Tahfidz. Peralihan perguruan tinggi Islam dari STAIN menjadi IAIN atau dari IAIN menjadi UIN. Tidak hanya perubahan “wajah”, konten dan program unggulan juga di tawarkan seperti program pesantren *entrepreneurship* (Priyanto, 2020). Disamping itu, adanya peluang bagi pendidikan Islam di era saat ini yaitu memanfaatkan fungsi digitalisasi manufaktur serta teknologi yang mempengaruhi integrasi informasi dari berbagai sumber dan lokasi. Pemanfaatan informasi digitalisasi tersebut dilakukan untuk menggerakkan manufaktur dan distribusi fisik (Raza, Sabaruddin, & Komala, 2020). Pendidikan Islam pun dituntut untuk mendisrupsi diri. Mendisrupsi diri artinya menyesuaikan pembelajaran sesuai perkembangan zaman. Sebagaimana dalam sebuah hadits yang disabdakan oleh Rasulullah saw, yang artinya; “Didiklah anak-anakmu sesuai perkembangan zaman.”

Faktor perubahan dalam membangun pendidikan Islam dimulai dari komponen pembelajaran. Salah satunya pendidik dan peserta didik, karena keduanya merupakan subyek yang saling berinteraksi untuk menentukan suksesnya tujuan dalam pembelajaran. Hal utama yang terpenting adalah profesional dan kompetensi pedagogik guru. Sedangkan peserta didik sebagai output dari hasil pendidikan seorang guru.

Namun, kesalahan terbesar yang terjadi, banyaknya seorang guru pendidikan Islam belum memaknai



pendidikan sebagai pembentukan maupun pembiasaan perilaku yang baik dalam diri peserta didik. Pendidikan yang mereka pahami adalah pengajaran dengan sistem penyampaian materi ataupun *transfer of knowledge*. Sehingga hasil pembelajaran yang diterima peserta didik sekedar tau akan ilmu, bukan mempraktikkan ilmu yang mereka dapat. Selain itu, minimnya semangat kreativitas guru dalam merancang kegiatan belajar mengajar. Perlu diketahui, faktor-faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah kurikulum, materi, media, dan metode. Apabila faktor tersebut dikembangkan dengan kreativitas pendidik. Maka asas dari pendidikan Islam akan tercapai yang didasari oleh kebutuhan dan problematika peserta didik.

Kebutuhan nilai-nilai *edupreneurship* inilah yang menjadi pondasi untuk mendongkrak dan memberikan spirit kreativitas pendidik dan peserta didik. Meninjau kembali bahwa *edupreneurship* merupakan pendidikan untuk mencetak seseorang itu untuk menjadi pengusaha dan mengubah dunia melalui ide, inovasi dan usahanya (Afifandarsi, 2022). *Edupreneurship* memiliki unsur *enterpreneurship* dari salah satu kaidah bahasanya. Dapat disimpulkan, nilai-nilai dari *edupreneurship* yakni kreatif, inovatif, mandiri, pantang menyerah, tanggung jawab, berpikir kritis, serta disiplin. Apabila nilai-nilai *edupreneurship* tertanam pada kreativitas pendidik dalam mengelola pembelajaran pendidikan Islam untuk mendidik peserta didik. Tanpa diragukan, karakter peserta didik akan terbentuk.

Berdasarkan temuan teori di atas, strategi *fun learning* memiliki kesamaan karakteristik pada nilai-nilai *edupreneurship*, antara lain; (1) *fun learning* memiliki pembelajaran yang menyenangkan. Artinya konsep pembelajaran *fun learning* berdasarkan pada subyek peserta didik untuk menumbuhkan karakter mandiri. (2) proses pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning* dapat menumbuhkan jiwa inovatif serta membangun kreativitas pendidik dan peserta didik. Artinya metode *fun learning* memiliki nilai *edupreneurship* bagi pendidik dan peserta didik. (3) *fun learning* memiliki unsur kolaborasi selama pembelajaran berlangsung. Artinya bentuk interaksi antara pendidik dan peserta didik akan menumbuhkan nilai *edupreneurship* berupa tanggung jawab, pantang menyerah, dan berpikir kritis. (4) *fun learning* merupakan konsep pembelajaran yang menyenangkan untuk memotivasi peserta didik dengan memiliki aturan di dalamnya. Artinya, *fun learning* memiliki nilai disiplin dan mampu membentuk kerjasama dalam tim. (5) metode *fun learning* mampu menciptakan pembelajaran yang efektif. Artinya, peran pendidik memiliki tanggung jawab yang besar untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik.

Memasuki era 4.0, Pendidikan Islam saat ini membutuhkan karakteristik yang membangun agar nilai-nilai dan tujuan Pendidikan Islam tetap eksis sesuai perkembangan zaman. Mengenai hal tersebut, Drijvers, Boon, and Van Reeuwijk berpendapat, diperlukan tiga fungsi didaktik dari teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam, diantaranya: (1) *Technology for doing*, berguna sebagai alat pengganti media kertas dan pensil dalam proses pembelajaran. (2) *Technology for practicing skills*, berguna untuk lingkungan belajar sebagai upaya mengasah keterampilan, (3) *Technology for developing conceptual understanding*, berguna untuk lingkungan belajar sebagai wujud mengembangkan pemahaman konseptual. Jika teknologi dikelola dengan baik ke dalam pembelajaran, akan berdampak pada pola pembelajaran yang inovatif, mutakhir, dan menyenangkan (Priyanto, 2020). Analisis



karakteristik Pendidikan Islam di atas, sangat sesuai dengan nilai-nilai *edupreneurship* pada *fun learning* sebagai upaya membangun Pendidikan Islam berbasis dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Karenanya, Pendidikan Islam yang baik yaitu berorientasi pada masalah subyek didik. Sebagai contoh, hasil penelitian terhadap subjek didik ditemukan persoalan-persoalan seperti kewajiban agama belum dilaksanakan dengan baik. Terjadinya kenakalan remaja, tawuran, pergaulan bebas, dan hilangnya faktor kritis dan kreatif. Menurut Rahman dalam Sutrisno, hakekatnya agama untuk menyelesaikan problematika umat manusia. Ia mengajukan metode gerakan ganda yakni, gerakan pertama berangkat dari masalah umat, dan gerakan kedua problem umat dicarikan solusinya dari ajaran agama (Sutrisno, Prastowo, & Suyadi, 2021).

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil dan pembahasan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *edupreneurship* yakni pendidikan yang bermakna kewirausahaan dengan mengandung nilai kreativitas, inovatif, problem solver, dan menyukai tantangan. Adapun *fun learning* yaitu metode pembelajaran yang dirancang dengan nyaman, kreatif, inovatif, dan efektif dengan disesuaikan minat dan psikologi peserta didik untuk mencapai hasil pembelajaran yang menarik dan optimal. Dalam pembelajaran *fun learning*, terdapat unsur-unsur nilai *edupreneurship*, antara lain; menumbuhkan karakter mandiri, membangun jiwa inovatif, membangun kreativitas pendidik dan peserta didik, tanggung jawab, pantang menyerah, dan berpikir kritis. Berdasarkan nilai-nilai *fun learning* tersebut, mampu membangun tujuan Pendidikan Islam yang mengembangkan manusia sedemikian rupa sehingga semua pengetahuan yang diperolehnya menjadi organ pada keseluruhan pribadi yang kreatif yang memungkinkan manusia untuk memanfaatkan sumber alam untuk kebaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifandasari, T. (2022). Pengembangan jiwa *edupreneurship* melalui kepemimpinan yang demokratis di lembaga pendidikan. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(1), 283.
- Alwahidi, A. A., Sani, M. I., Dewi, A. M., Darmawangsa, S. S., Alawiyah, T. N. A., Rohimah, S., ... Sukenti, K. (2021). Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i2.682>
- Amma, T. (2018). Problematika Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 71. <https://doi.org/10.30599/jpia.v5i2.516>
- Arsyad, M., & Rama, B. (2019). Urgensi Pendidikan Islam dalam Interaksi Sosial Masyarakat Soppeng: Upaya Mewujudkan Masyarakat Madani. *Al-Musannif: Journal of Islamic Education and Teacher Training*, 1(1), 5.
- Faruq, A., & Alnashr, M. S. (2018). Implementasi Strategi Pembelajaran *Edupreneurship* Berbasis Multiple Intelligences. *Islamic Review: Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 6(2), 198. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v6i2.129>
- Harahap, R.D. (2018). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Mengajar Guru Di SMP N 2 Sigambal. *JURNAL EDUSCIENCE (JES)*
DOI: <https://doi.org/10.36987/jes.v5i1.892>



- Harahap, R. D., & Nazliah, R. (2019). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Biologi Kurikulum 2013 Kelas X Semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017 di MAS Islamiyah Gunting Saga Kualuh Selatan Kabupaten Labuhanbatu Utara. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(2), 194-200.
- Hildani, T., & Safitri, I. (2021). Implementation of JSIT Curriculum-Based Mathematics Learning in Forming Students Character. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 9(1), 66–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jdm.v9i1.19374>
- Muhroqib. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: LKiS.
- Muttaqin, A. I., Fadlulallah, M. E., & Rohma, P. S. (2021). Pengaruh Model Fun Learning dengan Super Memori terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Al- Qur'an Hadist di Mts Mamba'ul Huda Krasak Tegalsari. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5(2), 146.
- Nurhanifah. (2018). Urgensi Pendidikan Islam Dalam Keluarga (Apa dan Bagaimana Penerapannya). *At-Tafkir*, XI(1), 130.
- Priyanto, A. (2020). Pendidikan Islam dalam Era Revolusi Industri 4.0. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 84. <https://doi.org/10.18860/jpai.v6i2.9072>
- Priyatmoko, S. (2018). Memperkuat Eksistensipendidikan Islamdi Era 4.0. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 229–230.
- Raza, E., Sabaruddin, L. O., & Komala, A. L. (2020). Manfaat dan Dampak Digitalisasi Logistik di Era Industri 4.0. *Jurnal Logistik Indonesia*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.31334/logistik.v4i1.873>
- Saihu. (2020). Konsep Pembaharuan Pendidikan Islam Menurut Fazlurrahman. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 85. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v2i1.76>
- Sari, L. M. (2018). EVALUASI DALAM PENDIDIKAN ISLAM PENDAHULUAN Pendidikan islam merupakan jenis pendidikan yang memiliki pengaruh baik bagi perilaku siswa , karena ajaran dalam pendidikan islam berlandaskan unsur-unsur nilai yang terkandung dalam ajaran Islam (Nata , 2010. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 212.
- Sari, N., & Idrus, A. Al. (2021). Pengembangan Yayasan Rumah Ilmu Melalui Penambahan Program Pembelajaran Dan Pengaplikasian Metode Pembelajaran Fun Learning di Desa Nijang. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i1.589>
- Sofiyah, N., Widiatsih, A., & Kustiyowati. (2020). Pembelajaran Fun Learning Melalui Kegiatan Meronce Untuk Melatih Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Nurya Bil Ilma Jember. *JETI: Journal of Education Technology and Inovation*, 3(2), 52. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jeti.v2i2.580>
- Sumiyati, S. (2017). Membangun Mental Kewirausahaan melalui Edupreneurship bagi Pendidik PAUD. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i2.12>
- Sutrisno, W., & Cokro, S. (2018). Analisis Pengaruh Edupreneurship Dan Mentoring Terhadap Peningkatan Daya Saing Lulusan Perguruan Tinggi. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 116. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3392>
- Sutrisno, Prastowo, A., & Suyadi. (2021). *Pendidikan Islam Unggul di Era Revolusi Industri 4.0 dan Merdeka Belajar*. Jakarta: Kencana.



- 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), 64. <https://doi.org/10.26618/jk.v3i1.385>
- Thayyibi, M. I., & Subiyantoro. (2022). Konsep Edupreneurship dan Urgensinya Bagi Lulusan Perguruan Tinggi. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(1), 82.
- Wati, E., Harahap, R. D., & Safitri, I. (2022). Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5994–6004. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2953>
- Yunof Candra, B. (2019). Problematika Pendidikan Agama Islam. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 144. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.21>