

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Implementasi

Menurut Nurdin Usman, implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau hanya mekanisme suatu sistem. Implementasi tidak hanya sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana untuk mencapai tujuan kegiatan.

Implementasi merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disusun dengan cermat dan rinci. Implementasi ini tidak hanya aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang direncanakan atau dilaksanakan dengan serius, dan mengacu pada norma-norma tertentu mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, pelaksanaan tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya.

Tahapan-tahapan implementasi adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan rencana implementasi
- b. Melakukan kegiatan
- c. Tindak lanjut implementasi/ dikasih sumber¹²

2. Metode Fun Learning

a. Pengertian Metode Fun Learning

Dalam kamus bahasa Inggris kata “Fun” berarti kesenangan atau kegembiraan , sedangkan “learning” berarti pembelajaran. Jadi *Fun*

¹² Nurdin Usman. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) hal. 102

Learning adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara menyenangkan dan mengasyikan.¹³

Metode *Fun Learning* merupakan cara belajar yang mengasyikkan dan menyenangkan, karena berpusat pada kondisi psikologi peserta didik dan suasana lingkungan dalam kegiatan belajar mengajar. Metode *Fun Learning* adalah salah satu cara membuat suasana belajar mengajar menjadi nyaman, sehingga terciptalah rasa cinta dan keinginan peserta didik untuk belajar.¹⁴

Penyajian metode belajar yang bervariasi perlu diberikan kepada peserta didik, supaya tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Jika belajar dikemas dalam suasana fun, maka akan mendapat reaksi yang positif dari peserta didik. Kalau suasana belajar selalu fun, maka motivasi belajar peserta didik akan muncul dan bertambah.

Dengan demikian, kegiatan belajar akan berjalan dengan baik. Sehebat apapun sebuah metode, jika tidak didukung oleh suasana yang mengasyikkan, maka akan menyebabkan rasa malas bagi anak untuk diajak belajar. Seorang pendidik harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan, karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat.

¹³ Rahmat. *Proses Belajar Mengajar Peserta didik*; (Bandung: Bumi Aksara, 1995) hal. 82

¹⁴ Ilham Sanjaya, “ *Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah*” (Skripsi UNILA, Lampung, 2019), hal, 22

Dengan metode Fun Learning, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang asyik, gembira serta menyenangkan. Upaya memberikan motivasi sesuai dengan materi yang diajarkan dan pola pikir peserta didik, serta tidak lagi menggunakan perspektif pembelajaran dengan harga mati. Seorang pendidik bisa melakukannya dengan kerangka balik yaitu persepsi bahwa anak mempunyai perspektif yang sama dalam hal kesenangan.

Oleh sebab itu, pendidik perlu memberikan kepada mereka upaya-upaya kreatif sebagai strategi untuk menimbulkan efek senang, dengan harapan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh peserta didik, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik.¹⁵

Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat dua hal yang turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran, yakni pengaturan kelas dan model pengajaran itu sendiri. Menurut Ekomodyo, dengan adanya kondisi lingkungan yang menyenangkan, memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak, di antaranya:

- 1) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan unik.
- 2) Kemampuan untuk mentransformasikan gagasan lama ke dalam bentuk-bentuk yang baru.

¹⁵ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Diva Press 2016), hal 34

- 3) Kemampuan untuk membangun imajinasi dan fantasi yang baru dan terarah.
- 4) Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah.
- 5) Adanya rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.
- 6) Adanya kesenangan dan kepuasan diri dalam melakukan pekerjaan.

Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, factor motivasi juga merupakan kunci utama. Seorang pendidik harus mengetahui mengapa seorang peserta didik memiliki berbagai macam motif dalam belajar. Ada empat katagori yang perlu diketahui oleh seorang pendidik yang baik terkait dengan motivasi “mengapa peserta didik belajar”, yaitu

- 1) Motivasi intrinsik (peserta didik belajar karena tertarik dengan tugas yang diberikan).
- 2) Motivasi instrumental (peserta didik belajar karena akan menerima konsekuensi: reward atau punishment).
- 3) Motivasi sosial (peserta didik belajar karena ide dan gagasannya ingin dihargai).
- 4) Motivasi prestasi (peserta didik belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia mampu mengerjakan tugas yang diberikan pendidiknya). Sebagaimana dijelaskan dalam Undang - Undang Pendidik dan Dosen (UU

RI No. 14 tahun 2005) Pasal 1 yang berbunyi bahwa : Pendidik adalah pendidik profesional dengan tugas utama pendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah

b. Tujuan Metode *Fun Learning*

Berdasarkan temuan hasil penelitian, dalam ranah mengamati peserta didik dilatih untuk memahami materi ajar yang sedang dipelajari, selain itu kegiatan menanya dilakukan ketika proses kegiatan tanya jawab berlangsung saat proses pembelajaran berlangsung karena pendidik telah memberikan ruang waktu kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan menanya, pada tahap mencoba peserta didik melakukan percobaan sesuai mata pelajaran.

Dari hasil penelitian diketahui pendidik selalu memfasilitasi dan membimbing pada tahap mengumpulkan informasi pendidik membimbing peserta didik dengan cara membentuk kelompok memberikan penjelasan pokok permasalahan dan menyuruh peserta didik untuk menulis hasil diskusi yang diperoleh. Peserta didik mampu melakukan kegiatan diskusi, survei, dan menerapkan nilai kejujuran secara mandiri dengan tanpa pengawasan dari pendidik.

c. *Macam-macam Pembelajaran Fun Learning*

Ditinjau dari kegiatan peserta didik, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berani mencoba dan berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan berani mengemukakan pendapat. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar belajar yang menyenangkan dalam arti peserta didik tidak takut salah dalam mencoba/bereksperimen, peserta didik tidak khawatir ditertawakan kemampuannya, dan peserta didik tidak takut dianggap sepele. Berikut adalah macam-macam pembelajaran Fun Learning:

- 1) Bermain Belajar tidak selalu berurusan dengan hal-hal yang bersifat serius, kemampuan bermain merupakan unsur penting dalam banyak hal dan dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan.
- 2) Bercerita adalah sebuah cara untuk menyampaikan informasi/atau pengetahuan secara lisan.
- 3) Bernyanyi merupakan strategi yang paling gampang dalam proses transformasi ilmu kepada murid.
- 4) Humor, Suasana yang menarik bisa menghilangkan kejenuhan yang sering dialami oleh peserta didik.

5) Tebak-tebakan dapat melatih daya ingat dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran.

Bawalah suasana kelas yang menyenangkan peserta didik. Suasana yang menyenangkan dapat menimbulkan minat belajar.

d. Ciri-ciri Metode Fun Learning

Metode pembelajaran yang dilaksanakan dalam pendidikan Al-Qur'an Hadits menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan yang menuntut gurunya untuk imajinatif dan kreatif. Jadi pengalaman yang berkembang sepenuhnya menyenangkan. dalam pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Selain metodologi pembelajaran yang menyenangkan, guru pada umumnya mengatur kemajuan semenarik yang diharapkan.

Pendekatan yang dilakukan pada metode ini adalah pendekatan saintifik. Karena pendidik sangat menyukai berbagai macam permainan atau games sehingga dalam gaya mengajarnya pun punya kekhasan tersendiri keunikan yang dimiliki oleh pendidik diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kepribadian dari pendidik tersebut.

Media yang biasanya digunakan oleh pendidik yaitu disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, misalkan materi Khulafaur Rasyidin dalam metode pembelajaran dengan tema ini menggunakan

metode teka-teki silang dengan media atau bahan-bahan yang digunakan di antaranya karton, spidol dan lem.¹⁶

e. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Fun Learning*

Setiap metode tentunya memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya, demi kelancaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Metode Fun learning ini dimulai pada saat salah satu peserta didik maju ke depan untuk membaca soal yang sudah di sediakan. Peserta didik yang lain ikut menebak jawaban dari pertanyaan tersebut. Mereka juga mengingat letak jawaban dari pertanyaan yang berbeda-beda. Dengan begitu peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam menyampaikan jawabannya dan menemukan jawaban yang benar.

- 1) Setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- 2) Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari.
- 3) Memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode Fun learning pada pokok bahasan.
- 4) Sebelum mengakhiri proses pembelajaran, peserta didik diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode Fun Learning untuk dikerjakan di rumah.

¹⁶ Leni Layyinah, *Menciptakan Pembelajaran Fun learning Based on Scientific Approach*, Tarbawy, Vol 4, Nomor 1, (2017) hal. 115

Menurut Muhaemin langkah-langkah metode Fun learning yaitu:

1). Bermain

Belajar tidak melulu dengan hal-hal yang serius, kemampuan bermain juga merupakan suatu unsur yang penting dan dapat menjadikan suasana yang lebih menarik.

2). Bercerita

Bercerita yaitu suatu cara untuk menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan secara lisan

3). Bernyanyi

Bernyanyi merupakan suatu strategi yang paling mudah dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik

4). Humor

Sering kali peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran untuk itu diperlukan suasana yang menarik agar peserta didik tidak cepat merasa bosan

5). Tebak-tebakan

Tebak-tebakan dapat meningkatkan atau melatih daya ingat peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.¹⁷

f. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Fun Learning*

¹⁷ Muhaemin, “*Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika* (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah : Jakarta, 2011), hal 23

Beberapa hal yang menjadi kelebihan pembelajaran kelompok dengan menggunakan metode Fun Learning di antaranya sebagai berikut:

- Peserta didik lebih siap dari segi mental dalam menerima materi yang akan disampaikan oleh pendidik, karena peserta didik telah memiliki informasi materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya buku, internet, guru dan orang yang ahli dibidang materi tersebut.
- Peserta didik mempunyai kepercayaan diri dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan tidak menegangkan
- Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran Hal itu terjadi dikarenakan peserta didik yang diberi panduan untuk mencari materi itu sendiri pada saat setelah atau sebelum pembelajaran dari berbagai sumber
- Peserta didik lebih mandiri dalam proses pembelajaran sangat besar karena peserta didik memperoleh informasi materi dengan lebih mudah.¹⁸

Selain memiliki kelebihan, metode Fun Learning juga memiliki kelemahan di antaranya sebagai berikut:

¹⁸ Afrilia Nurma, *"Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung* (Skripsi UIN Raden Intan : Lampung, 2021), hal 20.

- a. Literatur yang terbatas, namun hal ini dapat diantisipasi dengan menganjurkan peserta didik untuk membaca buku-buku yang relevan atau melalui internet.
- b. Jika peserta didik tidak rajin dalam mencari informasi maka teknik pembelajaran Fun Learning ini menjadi kurang efektif, namun hal ini dapat diantisipasi oleh guru dengan memberikan motivasi dan penghargaan pada peserta didik yang mendapatkan informasi materi pelajaran dari sumber mana saja.¹⁹

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa meskipun metode Fun Learning memiliki banyak kelebihan, tapi tidak menutup kemungkinan metode ini juga mempunyai kelemahan-kelemahan yang ada agar metode ini dapat membuat peserta didik tidak bosan dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Secara bahasa minat berarti “kecondongan hati pada suatu hal”, minat juga merupakan sifat yang relatif terdapat pada setiap orang, karena tanpa minat seseorang tidak akan melakukan sesuatu.²⁰

¹⁹ Nurfitriana, “*Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Ipa Bagi Peserta didik Kelas V Di Mi Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa*”. (Skripsi UIN ALAUDIN: Makasar, 2016), hal. 19.

²⁰ M. Sadirman A, *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. (Jakarta: CV Rajawali, 1988) hal. 28.

Sedangkan pengertian minat secara istilah adalah sudah banyak dikemukakan oleh beberapa sumber yaitu di antaranya:

- Menurut Mahfudz Shalahudin, minat ialah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan.
- Sedangkan menurut Crew dan Crow, minat bisa berhubungan dengan daya tarik yang mendorong kita merasa tertarik pada sesuatu.

Minat merupakan suatu ketertarikan terhadap sesuatu, semakin individu tersebut mempunyai ketertarikan maka semakin kuat juga rasa untuk memilikinya, begitu juga dengan minat belajar semakin tinggi rasa penasaran atau rasa ingin mengetahuinya dalam hal pembelajaran maka semakin individu tersebut terdorong untuk semakin bersemangat dalam belajarnya. Akan tetapi minat belajar harus didasari dengan kemampuan dari dalam diri individu tersebut, maka dari kemampuanlah seorang individu akan mempertimbangkan minatnya atau perminatannya terhadap sesuatu yang bertujuan untuk kemajuan dirinya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Minat adalah salah satu hal penting dalam mendorong untuk terus bersemangat dalam belajar, sehingga tentu minat belajar tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi ada beberapa faktor yang mempengaruhinya antara lain :

1) Motivasi

Motivasi ialah dorongan diri baik dari dalam atau luar untuk terus melakukan kegiatan yang ingin dicapainya dengan tujuan tertentu. Motivasi tentu sangat erat hubungannya dengan minat. Minat itu sendiri timbul karena adanya motivasi yang sangat kuat, seseorang yang sangat ingin menginginkan sesuatu maka akan timbul sifat peminatan atau ketertarikan untuk terus melakukan aktivitas tersebut sehingga sangat termotivasi dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

2) Belajar

Belajar menjadi faktor penting dalam timbulnya minat belajar, dengan adanya belajar maka individu akan memahami sesuatu yang sedang diminati. Semakin banyak pembelajaran atau belajar semakin banyak juga informasi yang didapatkan dan semakin tumbuh juga minat belajar.

3) Bakat

Bakat ialah kemampuan individu yang sudah dibawa sejak lahir atau yang baru timbul, yang sangat perlu dilatih atau dikembangkan untuk memperoleh suatu keterampilan yang memuaskan bagi individu tersebut. Bakat juga faktor yang mempengaruhi minat karena semakin seorang individu tersebut mengetahui kemampuan dan bakatnya maka ia akan otomatis terdorong untuk terus mengembangkan kemampuannya. Atas dasar bakatnya itulah ia akan menentukan masa depannya.

c. Indikator minat belajar

indikator minat belajar antara lain perasaan senang, ketertarikan, penerimaan dan keterlibatan peserta didik. Dari pemaparan mengenai indikator di atas, maka dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan antara lain :

1) Perasaan senang

Apabila seorang peserta didik merasa bahwa dirinya senang, nyaman maka tidak akan ada rasa terpaksa dalam proses pembelajaran. Contohnya : tidak ada rasa bosan saat pelajaran, selalu hadir saat pelajaran.

2) Perhatian

Perhatian yakni konsentrasi peserta didik terhadap pengertian dan pengamatan. Peserta didik memiliki minat pada suatu objek. Maka secara tidak sadar peserta didik tersebut akan selalu mengamati, memperhatikan objek tersebut. Contohnya : mendengarkan penjelasan gurudan mencatat materi pelajaran.

3) Ketertarikan

Ketertarikan yakni suatu keadaan dimana peserta didik memiliki daya dorong terhadap suatu benda, orang, pengalaman dan kegiatan. Contohnya : tidak menunda tugas dari guru, antusias mengikuti pelajaran.

4) Keterlibatan peserta didik

Keterlibatan peserta didik yakni akibat muncul dari rasa ketertarikan peserta didik terhadap sesuatu. Contohnya : aktif dalam diskusi, aktif menjawab pertanyaan guru, aktif bertanya.²¹

d. Fungsi Minat

Dalam kehidupan peserta didik , minat mempunyai fungsi diantaranya adalah:

- Minat sebagai pendorong yang kuat, minat peserta didik untuk menguasai pelajaran akan mendorong peserta didik untuk rajin belajar dan belajar kelompok.
- Minat seseorang meskipun diajar oleh pendidik yang sama dan pelajaran, tetapi antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Minat yang terbentuk sejak kecil atau kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan. Hubungannya dengan perhatian, minat mempunyai peran dalam melahirkan perhatian serta merta memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar.²²
- Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating Force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar.

²¹ Slameto. “*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*”. (Jakarta: Rineka Cipta. 2013) hal. 180

²² Liang Gie. *Cara Belajar yang Baik Bagi Mahapeserta didik*: (Yogyakarta: Gajah Mada Press, 2004), hal: 67

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Guna mendukung penelitian lebih komperhensif, seperti beberapa hal yang telah disampaikan di latar belakang masalah, maka penulis berusaha melakukan kajian awal terhadap beberapa karya terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap topik yang sedang diteliti.

Adapun skripsi yang dijadikan sebagai perbandingan adalah sebagai berikut:

1. Menurut Nurma Afrilia dalam skripsinya yang berjudul IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SKI DI MADRASAH TSANAWIYAH AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG, menjelaskan tentang metode Fun Learning dalam meningkatkan hasil belajar.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penulisan skripsi bahwa usaha yang dilakukan oleh MTs Al-Hikmah Bandar Lampung untuk meningkatkan kualitas belajar Mata Pelajaran SKI dengan menerapkan metode fun learning mendapatkan hasil yang cukup signifikan, dengan kemampuan yang dimiliki guru dalam menyampaikan materi, ditambah sarana dan prasarana yang memadai.²³

²³ Afrilia, Nurma. *Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung*. (Lampung.: Skripsi UIN Raden Intan.2021). hal: 35

2. Menurut Nur Fitriana dalam skripsi yang berjudul “PENGARUH PENERAPAN METODE FUN LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR IPA BAGI PESERTA DIDIK KELAS V DI MI BAHRUL ULUM PALLANGGA KABUPATEN GOWA” juga menyampaikan tentang dampak positif dari metode fun learning terhadap minat belajar bagi peserta didik kelas 5. Dalam skripsi menjelaskan keberhasilan metode fun learning terhadap minat belajar peserta didik di kelas V MI Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa pada materi tentang fungsi organ tubuh manusia dan hewan dari siklus I ke siklus II, maka dari itu kami mengambil beberapa referensi untuk melengkapi dari penelitian kami.²⁴
3. Menurut Herlina Oktavia dalam skripsi yang berjudul “PENGUNAAN METODE FUN TEACHING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN SUMBEREJO KOTAGAJAH TAHUN PELAJARAN 2016/2017” juga menyampaikan bahwasannya hasil dari pembelajaran dengan menerapkan metode Fun Teaching berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Sumberrejo Kotagajah. Penerapan metode Fun Teaching membuat peserta didik lebih aktif, lebih mudah memahami materi pelajaran dan interaksi dengan guru tidak

²⁴ Nurma Afrilia. *“Implementasi Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ski Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung.* (Lampung.: Skripsi UIN Raden Intan, 2021)

kaku. Peningkatan hasil belajar ini ditandai dengan peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yang tuntas pada siklus I yaitu 75% dan yang belum tuntas sebesar 25% dari jumlah keseluruhan 24 peserta didik. Sedangkan hasil belajar peserta didik yang tuntas pada siklus II yaitu 95% dan yang belum tuntas sebesar 4% dari jumlah keseluruhan 24 peserta didik dan dinyatakan berhasil secara klasikal.²⁵

C. Fokus Penelitian

Dalam penelitian difokuskan pada bagaimana implementasi metode fun learning pada kegiatan pembelajaran Qur'an Hadits di MTs Ma'arif NU 09 Kutawis.

²⁵ Herlina Oktavia. *"Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ips Di Sdn Sumberejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017"* (Metro.: Skripsi IAIN Metro, 2017) hal. 8.