



Global Journal Teaching Professional

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>

Volume 2, Nomor 4 November 2023

e-ISSN: 2830-0866

DOI.10.35458

Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Agnes Natalia Situlak¹, Nasaruddin², Arlin Datu Masuli³

¹ PGSD, UNM

Email: agnessitulak3@gmail.com

² PPL, UNM

Email: nasaruddin@unm.ac.id

³ PGSD, SDN 1 Rantepao

Email: arlindatumasuli@gmail.com

Artikel info

Received; 10-9-2023

Revised; 15-9-2023

Accepted; 25-11-2023

Published; 26-11-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 di SDN 1 Rantepao melalui penerapan metode pembelajaran Fun Learning. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK). PTK dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan dalam 4 (empat) tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut dilakukan dengan langkah-langkah yang sama dan difokuskan pada peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran sebagai tujuan dari penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2023 di SDN 1 Rantepao dengan subjek penelitian pada siswa kelas 1. Penelitian dilakukan dalam 1 (dua) siklus dan setiap siklus dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata minat belajar siswa pada siklus 1 sebesar 54,68% dan pada siklus 1 memiliki persentase rata-rata sebesar 94,16%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Fun Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran di kelas 1 SDN 1 Rantepao.

Key words:

Minat baca, metode pembelajaran fun learning

artikel global teacher professioanl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan juga adalah proses pengembangan diri individu dari kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh tanggung jawab untuk dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta nilai-nilai sehingga mampu menyesuaikan diri dengan

lingkungan. (Nurkholis, 2013) pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai proses dimana individu dapat mengeksplorasi dan mempelajari hal-hal baru yang tidak ia ketahui di lingkungan keluarga. Pendidikan ditempuh oleh seorang individu dimulai dari jenjang tingkatan sekolah dasar, kemudian akan menempuh proses pendidikan dimulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi. Saat menempuh pendidikan aspek yang mendorong seorang individu bisa memiliki kinerja yang baik dalam belajar ialah minat belajar siswa.

Minat belajar sangat berperan penting sebagai pendorong dalam meningkatkan perhatian siswa, perasaan senang dalam pembelajaran, serta ketertarikan yang tinggi terhadap pelajaran. Namun Sebaliknya, apabila seorang 1 individu mempunyai minat belajar yang rendah maka hal tersebut akan mengakibatkan individu tersebut akan kesulitan dalam memberikan perhatian dan keterlibatan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. (Irfan & Wiyani, 2014) Pembelajaran adalah aktivitas guru dalam mendidik dan mengarahkan siswa pada proses pendewasaan, artinya mendidik siswa tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, namun juga dapat mengambil dan menyampaikan nilai-nilai pada materi yang disampaikan agar bimbingan yang diberikan oleh guru bermanfaat untuk mendewasakan siswa. Adanya pembelajaran yang monoton akan mempengaruhi penurunan minat belajar siswa serta membuat siswa menjadi jenuh saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, sehingga akan berdampak pada kurangnya ketertarikan, perhatian pada pelajaran. Dengan kata lain, semakin menarik kegiatan belajar siswa maka minat belajarnya akan semakin meningkat. Sehingga, dalam melaksanakan proses pembelajaran seorang guru hendaknya mendesain pembelajaran yang menyenangkan, penuh keceriaan, tidak monoton, serta yang paling utama adalah tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dengan judul (Syukri, Bhakrie, Khaltsun, 2021), “Penerapan model pembelajaran fun learning dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa sekolah dasar”. Penelitian oleh (Alwahidi et al, 2021) “Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkareng,

Kecamatan Praya Timur. Penelitian oleh (Asmawadi, 2021) “Fun Learning melalui Media Whatsapp pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 2 Sekolah Dasar”. Ketiga hasil akhir dari ketiga penelitian tersebut berpendapat bahwa menggunakan metode pembelajaran Fun Learning dalam proses pembelajaran mengalami dampak yang positif terdapat siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada kelas 2 di SDN 1 Rantepao, diketahui minat belajar siswa sangat kurang. Hal ini nampak saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa yang merasa jenuh mulai melakukan hal-hal lain, misalnya mengganggu teman, bercerita bersama teman sebangku, bertanya kapan akan istirahat dan kapan waktu akan pulang, serta ada juga yang tidak fokus disebabkan oleh mainan yang dibawa dari rumah kemudian dimainkan di atas meja belajar. Kejenuhan siswa adalah dampak dari pembelajaran yang bersifat monoton yaitu menggunakan metode ceramah dan penugasan. Hal ini juga berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari masalah-masalah di atas, usaha yang bisa diterapkan adalah dengan mendesain proses belajar mengajar yang menyenangkan dan penuh keceriaan, sehingga siswa lebih antusias, tidak bosan, dan dapat menyerap materi pembelajaran dengan baik. Berdasarkan masalah, maka observer berinisiatif untuk menerapkan metode pembelajaran yang menarik yaitu metode Fun Learning (pembelajaran yang menyenangkan). Dengan adanya metode yang menyenangkan menjadi sebuah kemudahan untuk mendidik siswa kelas rendah karena sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas didefinisikan sebagai penelitian masalah pembelajaran kelas melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan berbagai Tindakan terencana dalam situasi kehidupan nyata dan menganalisa setiap efek perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Rantepao Kabupaten Toraja Utara. Subjek penelitian kelas 2 dengan jumlah siswa 32 orang tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini berlangsung 2 siklus, dimana dalam satu siklus terdapat dua pertemuan dan dalam siklusnya meliputi empat langkah (Arikunto, 2012): merencanakan, melaksanakan, mengamati, refleksi dan rencana tindak lanjut. apabila siklus satu belum mencapai KKM maka akan dilanjutkan ke siklus 2. Yang menjadi fokus penelitian adalah: Faktor proses, yaitu melihat aktivitas pembelajaran peserta didik dan aktivitas mengajar guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran *Fun Learning*. Faktor hasil, yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa setelah diterapkan

proses pembelajaran dengan penggunaan metode *Fun Learning* pada peserta didik kelas 2 di SDN 1 Rantepao. Teknik pengumpulan data dengan Teknik observasi, angket, wawancara dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran peneliti bertindak sebagai guru. Tahap-tahap pembelajaran Setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran yang berdasarkan pada belajar dengan menggunakan metode *Fun learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adapun rincian setiap pembelajaran adalah sebagai berikut, pertama tahap perencanaan: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran *Fun Learning*, menyiapkan media atau alat pembelajaran yang dapat digunakan dalam metode pembelajaran *Fun Learning* agar siswa merasa senang saat belajar, membuat lembar observasi guru dan siswa, membuat angket untuk siswa, membuat lembar wawancara guru dan siswa, menentukan observer dan dokumentasi. Kedua tahap pelaksanaan: Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Siklus ini dilaksanakan pada Rabu, 18 mei 2023 di kelas 2 dengan jumlah 32 siswa.

Dalam pelaksanaan penelitian siklus 1 ini yang bertindak sebagai pengajar adalah peneliti sendiri dan dengan mengambil gambar atau dokumentasi adalah teman peneliti yang menempatkan diri dengan menyesuaikan posisi guru dan bertindak juga sebagai observer. Pelaksanaan pembelajaran untuk siklus 1 berlangsung selama tiga hari yaitu pertemuan pertama pada tanggal 18 mei, pertemuan kedua pada tanggal 19 mei dan pertemuan ketiga pada tanggal 20 mei 2023, serta pertemuan tersebut masing-masing dilakukan selama 120 menit dengan indikator minat belajar siswa dalam materi yang dipelajari. Adapun kegiatan dibagi menjadi tiga tahap yaitu dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Siklus 1 pertemuan pertama, sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti memberikan lembar observasi kepada observer yang nantinya akan melihat bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran ini terdiri atas tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Siklus 1 pertemuan kedua, Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 19 mei 2023 yang dihadiri oleh 28 siswa dengan materi rasa syukur sebagai bentuk perilaku sila pertama Pancasila dan juga materi tentang permintaan maaf. Sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti memberikan lembar observasi kepada observer yang nantinya akan melihat bagaimana proses

pembelajaran berlangsung. Siklus 1 pertemuan ketiga Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 20 mei 2023 yang dihadiri oleh 30 siswa dengan materi permintaan maaf dan alat ukur panjang.

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi terdiri atas dua, yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai observer adalah guru kelas 2 pada lembar observasi guru dan teman sejawat pada lembar observasi siswa. Pada lembar aktivitas guru siklus 1 pertemuan 1, terdapat 19 indikator yang direncanakan semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 37 dan skor maksimal 76 dengan hasil 48,68%, dengan kualifikasi cukup. Kemudian lembar aktivitas siswa siklus 1 pertemuan 1, terdapat 19 indikator yang direncanakan semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 36 dan skor maksimal 76 dengan hasil 47,36%, dengan kualifikasi cukup.

Pada lembar aktivitas guru siklus 1 pertemuan 2, terdapat 19 indikator yang direncanakan, semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 43 dan skor maksimal 76 dengan hasil 56, 57% dengan kualifikasi cukup. kemudian lembar aktivitas siswa siklus 1 pertemuan 2, terdapat 19 indikator yang semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 41 dan skor maksimal 76 dengan hasil 53,94%, dengan kualifikasi cukup. Pada lembar aktivitas guru siklus 1 pertemuan 3, terdapat 19 indikator yang direncanakan semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 45 dan skor maksimal 76 dengan hasil 59, 21% dengan kualifikasi cukup. Kemudian lembar aktivitas siswa siklus 1 pertemuan 3, terdapat 19 indikator yang direncanakan semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 43 dan skor maksimal 76 dengan hasil 56,57%, dengan kualifikasi cukup.

Tabel hasil observasi guru siklus 1

Komponen	Siklus I		
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
Jumlah skor perolehan	37	43	45
Skor maksimal	76	76	76
Persentase skor	48,68%	56,57%	59,21%

Tabel hasil observasi siswa siklus 1

Komponen	Siklus I		
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
Jumlah skor perolehan	36	41	43
Skor maksimal	76	76	76
Persentase skor	47,36%	53,94%	56,57%

Berdasarkan data hasil observasi guru siklus I pertemuan I adapun kekurangan-kekurangan yang dilakukan guru saat mengajar adalah: Guru masih kurang dalam menarik perhatian siswa, Guru masih kurang dalam melaksanakan indikator yaitu dengan sabar mengoreksi pengucapan/ pelafalan guru saat bernyanyi, Guru masih kurang dalam mempraktikkan cara mengukur dengan menggunakan penggaris. Adapun perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan guru pada siklus 1 pertemuan 1 yaitu: Guru harus menarik perhatian siswa, Guru harus dengan sabar mengoreksi pengucapan/pelafalan siswa saat bernyanyi, Guru harus mampu mempraktikkan cara mengukur dengan menggunakan penggaris dengan baik.

Berdasarkan data hasil observasi guru siklus 1 pertemuan 2 adapun kekurangan yang dilakukan guru saat mengajar adalah guru masih kurang dalam mengajukan pertanyaan seputar materi untuk mengukur apakah siswa sudah dapat menghafal dan menguasai lagu yang dinyanyikan. Adapun perbaikan yang harus dilakukan pada siklus pertemuan 1 adalah guru hendaknya mengajukan pertanyaan seputar materi untuk mengukur apakah siswa sudah dapat menghafal dan menguasai lagu yang dinyanyikan dengan maksimal.

Berdasarkan data hasil observasi guru siklus 1 pertemuan 3 adapun kekurangan yang dilakukan guru adalah guru masih kurang dalam mengarahkan beberapa siswa untuk maju dan memperhatikan cara mengukur benda dengan menggunakan penggaris atau meteran. Adapun perbaikan yang harus dilakukan siswa pada siklus 1 pertemuan 3 adalah guru hendaknya mengarahkan beberapa siswa untuk maju dan memperhatikan cara mengukur benda dengan menggunakan penggaris atau meteran dengan cara yang maksimal. Berdasarkan data hasil

observasi guru siklus 1 pertemuan 3 adapun kekurangan yang dilakukan siswa adalah masih kurang dalam mendengarkan dan memperhatikan cara mengukur benda dengan menggunakan penggaris atau meteran. Adapun perbaikan yang harus dilakukan siswa pada siklus 1 pertemuan tiga adalah siswa hendaknya maju mempraktikkan cara mengukur benda dengan menggunakan penggaris atau meteran.

Menyikapi kekurangan yang ada, peneliti berupaya untuk berbenah diri agar mampu melakukan perbaikan-perbaikan yang lebih baik pada siklus berikutnya

Minat belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Rantepao juga dapat dilihat dari hasil angket yang dilaksanakan pada siklus 1 dan 2 dengan menggunakan kategori tidak berminat, kurang berminat, cukup berminat, berminat, dan sangat berminat. Pada hasil angket siklus 1, ada 12 siswa atau 37,5% yang mendapat nilai 57,89 dengan kualifikasi “kurang berminat”, 3 siswa atau 9,37% mendapat nilai 50 dengan kualifikasi “cukup berminat”. Kemudian 7 siswa atau 21,87% memperoleh nilai 55,26 dengan kualifikasi “cukup berminat”, 9 siswa atau 28,12% memperoleh nilai 52,63 dengan kualifikasi “cukup berminat” serta 1 atau 3,12% mendapat nilai 44,73 dengan kualifikasi “kurang berminat”. Pada siklus 1 nampak bahwa siswa masih berada pada kurang dan cukup berminat.

Siklus 2 dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan dalam setiap pertemuan terjadi kegiatan awal inti dan penutup. Pada lembar aktivitas guru siklus 1 pertemuan 1, terdapat 19 indikator yang direncanakan, semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 56 dan skor maksimal 76 dengan hasil 73,68%, dengan kualifikasi “baik”. Kemudian pada lembar aktivitas siswa siklus 1 pertemuan 1, terdapat 19 indikator yang direncanakan, semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 54 dan skor maksimal 76 dengan hasil 71,05%, dengan kualifikasi “baik”. Pada lembar aktivitas guru siklus 1 pertemuan 2, terdapat 19 indikator yang direncanakan, semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 63 dan skor maksimal 76 dengan hasil 82,89% dengan kualifikasi “baik”. Kemudian pada lembar aktivitas siswa siklus 1 pertemuan 2, terdapat 19 indikator yang direncanakan, semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 61 dan skor maksimal 76 dengan hasil 80,26%, dengan kualifikasi “baik”. Pada lembar aktivitas guru siklus 1 pertemuan 3, terdapat 19 indikator yang direncanakan, semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 68 dan skor maksimal 76 dengan hasil 89,47% dengan kualifikasi “sangat baik”. Kemudian pada lembar aktivitas siswa siklus 1 pertemuan 3, terdapat 19 indikator yang direncanakan, semuanya terlaksana. Dengan skor perolehan 66 dan skor maksimal 76 dengan hasil 86,84%, dengan kualifikasi “sangat baik”.

Tabel hasil observasi guru siklus 2

Komponen	Siklus II		
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
Jumlah skor perolehan	56	63	68
Skor maksimal	76	76	76
Persentase skor	73,68%	82,89%	89,47%

Tabel hasil observasi siswa siklus 2

Komponen	Siklus II		
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
Jumlah skor perolehan	54	61	66
Skor maksimal	76	76	76
Persentase skor	71,05%	80,26%	86,84%

Berdasarkan observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus II, pada observasi aktivitas guru sudah mencapai 89,47% dikategorikan sangat baik, dan pada observasi aktivitas siswa sudah mencapai 86,84% berada pada kategori sangat baik. Setelah melihat hasil angket dari siklus II, dapat dikatakan bahwa pada siklus II sudah mengalami peningkatan dimana ada 11 siswa atau 34,37% yang mendapatkan nilai 97,36% dengan kualifikasi sangat berminat. 10 siswa atau 31,25% mendapatkan nilai angket 94,73%, 5 siswa atau 15,62% mendapat nilai 92,10%, kemudian 5 siswa atau 15,62% mendapat nilai 89,47%, serta 1 orang siswa atau 3,12% mendapat nilai 86,84% dengan kualifikasi sangat berminat. 92,10%, kemudian 5 siswa atau

15,62% mendapat nilai 89,47%, serta 1 orang siswa atau 3,12% mendapat nilai 86,84% dengan kualifikasi sangat berminat.

Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus I, pada pelaksanaan angket siklus 2 dimana ada 11 siswa atau 34,37% yang mendapatkan nilai 97,36% dengan kualifikasi sangat berminat. 10 siswa atau 31,25% mendapatkan nilai angket 94,73%, 5 siswa atau 15,62% mendapat nilai 89,47%, serta 1 orang siswa atau 3,12% mendapat nilai 86,84% dengan kualifikasi sangat berminat.

Peneliti juga mengadakan wawancara pada guru kelas 2 di SDN 1 Rantepao' tentang penggunaan metode *Fun Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Menurut guru kelas 2 yang telah diwawancarai, pembelajaran *Fun Learning* sangat berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa karena pembelajaran *Fun Learning* dapat menghilangkan kejenuhan siswa sehingga siswa lebih aktif kembali dalam belajar. Kemudian saat ditanya apakah siswa mengalami kejenuhan/kebosanan dalam pembelajaran setelah menerapkan metode *Fun Learning*, dan jawaban guru adalah tidak, karena dalam proses pembelajaran disertai dengan bernyanyi sehingga siswa lebih fokus dan tertarik pada pembelajaran. Dari hasil wawancara siswa yang dilakukan, peneliti mengadakan wawancara di kelas 2 SDN 1 Rantepao setelah melakukan proses pembelajaran pada pertemuan tiga siklus 2.

Adapun respon dari siswa diantaranya mereka merasa suka, merasa senang, tidak bosan, menyenangkan, memiliki lagu yang bagus, mereka lebih semangat, sehingga mereka sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan ini. Ada juga jawaban siswa yang mengatakan mereka sesekali melanggar peraturan saat pembelajaran berlangsung namun hanya sesekali. Namun, ada juga yang mengatakan bahwa saat pembelajaran berlangsung mereka tidak melanggar peraturan. Sehingga mereka lebih suka dengan penerapan metode pembelajaran *Fun Learning*.

Pembahasan

Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 di SDN 1 Rantepao

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Fun Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Rantepao. Peningkatan minat belajar pada kelas 2 di SDN 1 Rantepao di dipengaruhi penggunaan metode *Fun Learning* yang disesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan metode *Fun Learning* sehingga membuat Siswa memiliki minat untuk mengikuti proses pembelajaran terutama siswa mampu menunjukkan peningkatan

melalui indikator perasaan senang, perhatian, dan ketertarikan.

Adapun langkah-langkah penggunaan *Fun Learning* yaitu: 1) Guru menyampaikan garis-garis besar tentang materi pelajaran, 2) guru menuliskan lagu yang berisi materi pelajaran di papan tulis, 3) guru mengarahkan siswa untuk menulis lagu berisi materi pelajaran. 4) guru memperhatikan lagu yang berisi materi pelajaran dengan cara bernyanyi, 5) guru mengajak siswa untuk menyanyikan secara bersama-sama dan dilakukan secara berulang-ulang, 6) guru mengalahkannya siswa untuk menyanyikan lagu dengan diikuti gerak tubuh yang sesuai, 7) guru dengan sabar dan teliti mengoreksi ucapan/pelafalan siswa, 8) guru menjelaskan lagu yang telah dinyanyikan, 9) guru mengajukan pertanyaan seputar materi untuk mengukur apakah siswa sudah dapat menghafal dan menguasai lagu yang setelah dinyanyikan, 10) guru memperhatikan cara menggunakan alat yang berkaitan dengan materi pembelajaran, 11) guru menyuruh beberapa siswa untuk maju mempraktikkan hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Dalam penggunaan metode *Fun Learning* siswa melaksanakan pembelajaran di dalam kelas yang membuat mereka merasakan kenyamanan dan mereka akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Metode yang menyenangkan menjadi sebuah kemudahan untuk menjadi siswa karena sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka metode *Fun Learning* juga bisa menciptakan suasana menyenangkan tidak merasa terbebani dengan banyak materi dan bisa diserap dengan baik dan mudah (Nurtiani & Sheilisa, 2017). Metode *Fun Learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan dan menghasilkan pada proses pembelajaran metode ini juga dapat diartikan sebagai cara atau alat yang dipakai untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang nyaman sehingga dapat menciptakan keinginan untuk belajar bagi peserta didik (Mulyani, 2017).

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus 1 terdapat kendala yang menyebabkan minat belajar pada kategori cukup yaitu: siswa kurang dalam mendengarkan koreksi dari guru tentang ucapan atau pelafalan saat bernyanyi, siswa juga masih kurang dalam mendengarkan dan mengamati tentang cara menggunakan penggaris, serta siswa masih kurang dalam menulis tentang tugas yang akan dikerjakan di rumah siswa kurang dalam menjawab pertanyaan dan mempraktikkan ungkapan minta maaf di depan kelas dengan santun. Dan Pada siklus kedua tampak lebih kondusif Hal ini dikarenakan siswa telah mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan siklus 1 karena telah mencapai target indikator keberhasilan.

Berdasarkan tingkat keterlaksanaannya pembelajaran dengan metode *Fun Learning* Pada siklus 2 pertemuan 1 dari observasi guru mencapai kategori baik, Kemudian pada pertemuan dua juga memperoleh kualifikasi baik serta pada pertemuan ketiga memperoleh kualifikasi sangat baik. Dapat dilihat bahwa hasil observasi guru dan siswa sudah memenuhi taraf keberhasilan yaitu minimal 60% -79% atau dengan keterangan minimal berminat. Menurut (Nirbita dkk., 2017) kelebihan metode *Fun Learning* adalah sebagai berikut: 1) menciptakan sesuatu yang unik dan baru, 2) mentransformasikan gagasan lama kedalam gagasan baru, 3) melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, 4) membangun fantasi dan imajinasi yang baru dan terarah, 5) rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, 6) adanya kesenangan dan kepuasan diri melakukan sesuatu. Dalam penerapan penelitian saya, ada beberapa kelebihan yang saya temukan yang sesuai dengan kelebihan yang telah diuraikan diatas, diantaranya: 1) Menciptakan sesuatu yang baru dan unik, 2) Mentransformasikan gagasan lama kedalam gagasan baru, 3) Membangun fantasi dan imajinasi yang baru dan terarah, 4) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam.

Adanya kesenangan dan kepuasan diri saat melakukan sesuatu. Namun saya tidak menemukan kelebihan yang ketiga yaitu melihat berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. (Nurfitriana, 2016) Selain memiliki kelebihan, metode *Fun Learning* juga memiliki kelemahan diantaranya sebagai berikut: 1) Literatur yang terbatas, namun hal ini dapat diantisipasi dengan menganjurkan siswa untuk membaca buku-buku yang relevan atau melalui internet, dan 2) Siswa 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 siswa yang mendapatkan informasi materi pelajaran dari sumber mana saja. 3) Dalam penerapan penelitian saya, ada beberapa kelemahan yang saya temukan yang sesuai dengan kelebihan yang telah diuraikan diatas, diantaranya: Literatur yang terbatas, namun hal ini dapat diantisipasi dengan menganjurkan siswa untuk membaca buku-buku yang relevan atau melalui internet, 4) Siswa 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 siswa yang mendapatkan informasi materi pelajaran dari sumber mana saja. 4) Pada penelitian yang salah satu kelemahan *Fun Learning* adalah siswa menjadi kurang tertarik dalam menulis pada saat pembelajaran. Namun, hal ini dapat diantisipasi dengan memberikan dorongan atau motivasi kepada siswa untuk menulis lagu yang berisi materi pelajaran.

Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas 2 Di SDN 1 Rantepao

Minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan, penentuan minat belajar siswa bisa ditemukan pada lembar observasi guru, siswa dan angket minat belajar yang terdiri dari 6 indikator, indikator yang digunakan dalam melihat minat belajar siswa yaitu : perasaan senang, keterlibatan ,ketertarikan, perhatian, mengerjakan tugas dan menaati peraturan.

Penerapan metode *Fun Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Rantepao. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus 1 yang terdiri dari tiga pertemuan dan siklus 2 yang terdiri dari tiga pertemuan, dengan menggunakan kategori sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Hasil observasi siswa pada siklus 1 pertemuan 1 memperoleh skor 36, dengan skor maksimal 76, dengan persentase skor 47, 36% dengan kualifikasi “cukup”. Pada pertemuan dua siklus 1 pada hasil observasi siswa memperoleh skor 41 dengan skor maksimal 76, serta persentase skor 53,94% dengan kualifikasi “cukup”. Pada pertemuan ketiga siklus 1 hasil observasi siswa memperoleh skor 43 dengan skor maksimal 76 dengan persentase 56,557% dengan kualifikasi “cukup”.

Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus I, pada siklus 2 pertemuan pertama hasil observasi siswa memperoleh skor 54 dengan skor maksimal 76 dan persentase skor 71,05% dengan kualifikasi “baik”. Pada pertemuan dua jumlah skor perolehan 61 dengan skor maksimal 76 dengan persentase skor 70,26% dengan kualifikasi “baik”. Pertemuan 3 memperoleh skor 66 dengan skor maksimal 76 serta persentase skor 86,84% dengan kualifikasi “sangat baik”.

Peningkatan minat belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Rantepao juga dapat dilihat dari hasil angket jangnan dilaksanakan pada siklus 1 dan 2 dengan menggunakan kategori tidak berminat, kurang berminat, cukup berminat, berminat, dan sangat berminat. Pada hasil angket siklus 1, ada 12 siswa atau 37,5% yang mendapat nilai 57,89 dengan kualifikasi “kurang berminat”, 3 siswa atau 9,37% mendapat nilai 50 dengan kualifikasi “cukup berminat”. Kemudian 7 siswa atau 21,87% memperoleh nilai 55,26 dengan kualifikasi “cukup berminat”, 9 siswa atau 28,12% memperoleh nilai 52,63 dengan kualifikasi “cukup berminat” serta 1 atau 3,12% mendapat nilai 44,73 dengan kualifikasi “kurang berminat”. Pada siklus 1 nampak bahwa siswa masih berada pada kurang dan cukup berminat.

Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus I, pada pelaksanaan angket siklus 2 dimana ada 11 siswa atau 34,37% yang mendapatkan nilai 97,36% dengan kualifikasi sangat berminat. 10 siswa atau 31,25% mendapatkan nilai angket 94,73%, 5 siswa atau 15,62% mendapat nilai 92,10%, kemudian 5 siswa atau 15,62% mendapat nilai 89,47%, serta 1 orang siswa atau 3,12% mendapat nilai 86,84% dengan kualifikasi sangat berminat. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara siswa yang mengatakan bahwa mereka menyukai metode pembelajaran *Fun Learning*, disertai alasan yaitu senang, seru, serta semangat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama penulisan, penulis banyak memperoleh dorongan dari pihak yang peduli sehingga jurnal ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ibunda tercinta Elis Dualembang dan saudari saya Febtriensi Irna Situlak, S. Pd, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan baik moril dan materil.
2. Kepala sekolah SDN 1 Rantepao, Ibu Ratnawati, S. Pd, SD, atas ketulusan hati serta arahan dan bimbingannya selama PPL II.
3. Guru kelas II, Ibu Arlin Datu Masuli', S. Pd., Gr, atas dukungan dan bantuannya dalam proses penelitian selama PPL II
4. Siswa kelas II SDN 1 Rantepao, atas waktu dan partisipasinya menjelang penelitian

Para Guru SDN 1 Rantepao yang telah menerima saya sebagai keluarga dan memberikan dukungan.

PENUTUP

Simpulan

Metode pembelajaran *Fun Learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan dan mengasyikan pada proses pembelajaran. Metode ini juga dapat diartikan sebagai cara atau alat yang dipakai untuk mewujudkan suasana belajar mengajar yang nyaman sehingga dapat menciptakan keinginan untuk belajar bagi peserta didik (Mulyani, 2017). Menurut Slameto dalam Darmadi (2017) beberapa indikator minat belajar yaitu: keinginan, perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, mengerjakan tugas, menaati peraturan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *Fun Learning* minat belajar siswa pada pembelajaran di kelas II SDN 1 Rantepao. Hal ini dibuktikan dengan hasil peningkatan minat belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Rantepao juga dapat dilihat dari hasil angket yang dilaksanakan pada siklus 1 dan 2 dengan menggunakan

kategori tidak berminat, kurang berminat, cukup berminat, berminat, dan sangat berminat. Pada hasil angket siklus 1, ada 12 siswa atau 37,5% yang mendapat nilai 57,89 dengan kualifikasi “kurang berminat”, 3 siswa atau 9,37% mendapat nilai 50 dengan kualifikasi “cukup berminat”. Kemudian 7 siswa atau 21,87% memperoleh nilai 55,26 dengan kualifikasi “cukup berminat”, 9 siswa atau 28,12% memperoleh nilai 52,63 dengan kualifikasi “cukup berminat” serta 1 atau 3,12% mendapat 44,73 dengan kualifikasi “kurang berminat”. Pada siklus 1 nampak bahwa siswa masih berada pada kurang dan cukup berminat. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus I, pada pelaksanaan angket siklus 2 dimana ada 11 siswa atau 34,37% yang mendapatkan nilai 97,36% dengan kualifikasi sangat berminat. 10 siswa atau 31,25% mendapatkan nilai angket 94,73%, 5 siswa atau 15,62% mendapat nilai 92,10%, kemudian 5 siswa atau 15,62% mendapat nilai 89,47%, serta 1 orang siswa atau 3,12% mendapat nilai 86,84% dengan kualifikasi sangat berminat. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara siswa yang mengatakan bahwa mereka menyukai metode pembelajaran *Fun Learning*, disertai alasan yaitu senang, seru, serta semangat sebagaimana dinyatakan dalam bab "Pendahuluan" yang akhirnya dapat menghasilkan bab "Hasil dan Pembahasan" sehingga ada kompatibilitas. Selain itu, dapat juga ditambahkan prospek pengembangan hasil penelitian dan prospek aplikasi penelitian selanjutnya ke depan (berdasarkan hasil dan pembahasan).

Saran

Bagi guru sekolah dasar, agar menerapkan metode pembelajaran *Fun Learning* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar siswa

Bagi siswa, agar dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran

Bagi peneliti selanjutnya, kiranya dapat menjadi sumber referensi dan mengkaji lebih banyak tentang masalah ini karena penulis merasa masih banyak kekurangan dalam penelitian yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwahidi, A. A., Sani, M. I., Dewi, A. M., Darmawangsa, S. S., Nur, T., Rohimah, S., Imtiyan, Z., Hasmiati, W., Mustapida, H., & Sukenti, K. (2021). *Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur*. 2–5.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmawandi, A. (2021). Fun Learning Melalui Media WhatsApp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 4.
- Irfan, M., & Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyani, S. (2017). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Materi Mengenal Anggota Tubuh Dan Kegunaannya Dengan Menerapkan Metode Fun Learning. *Jurnal Indonesia Journal on Education And Research*, 2(4).
- Nirbita, B. (2017). *Fun Learning Sebagai Solusi Dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar*. Malang: Seminar Nasional Pendidikan.
- Nurfitriana. (2016). *Pengaruh Penerapan Metode Fun Learning Terhadap Minat Belajar Ipa Bagi Siswa Kelas V di Mi Bahrul Ulum Pallangga Kabupaten Gowa*. Skripsi. Gowa: PGMI UIN Alauddin Makassar.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Syukri, R. A., Bahri, A., & Khalitsum, U. (2022). Penerapan model pembelajaran fun learning dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. 1(1), 51–60.