

**PENERAPAN METODE FUN LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS III SDN 6 KESU'**

Marselina¹, Trivena², Theresyam Kabanga³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Kristen Indonesia Toraja

marselina4799@gmail.com¹, trivena@ukitoraja.ac.id², theresyam@ukitoraja.ac.id³

Abstrak: Marselina (2024) mengatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas 3 di SDN 6 Kesu dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian Tindak Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah di kelas. Penelitian ini termasuk dalam jenis PTK ini. Empat tahap membentuk proses penelitian: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan cara yang serupa dan berfokus pada meningkatkan minat siswa dalam belajar. Studi ini dilakukan di SDN 6 Kesu, di mana siswa berada di kelas 3. Ini mencakup dua siklus dengan tiga pertemuan setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat setiap siklus. Persentase minat belajar rata-rata siswa sebesar 54,68% pada siklus pertama dan naik menjadi 80,72% pada siklus kedua. Singkatnya, metode pembelajaran menyenangkan terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam matematika di kelas 3 SDN 6 Kesu.

Kata Kunci: *Fun Learning; Minat Belajar Matematika*

Abstract: Marselina (2024) in her thesis titled *Application of the Fun Learning Method to Increase Interest in Learning Mathematics for Grade 3 Students at SDN 6 Kesu'* explores how the Fun Learning method can enhance the learning interest of third-grade students at SDN 6 Kesu'. The study employs Classroom Action Research (CAR) as its methodology, which is designed to address classroom challenges. The research was conducted in four stages: planning, action implementation, observation, and reflection, all aimed at boosting students' engagement in learning. The study, conducted at SDN 6 Kesu' with third-grade students as the subjects, was executed over two cycles, with each cycle comprising three sessions. The findings reveal a noticeable increase in students' interest across cycles, with the average interest percentage rising from 54.68% in the first cycle to 80.72% in the second cycle. This indicates that the Fun Learning method effectively improves third-grade students' interest in learning mathematics at SDN 6 Kesu'.

Keywords: *Fun Learning; Interest in Learning Mathematics*

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dan masyarakat secara penuh. Fokusnya mencakup pembentukan kesadaran, kepribadian, serta transfer ilmu dan keahlian, yang membantu suatu bangsa mewariskan nilai-nilai kepada generasi berikutnya (Nurkholis, 2013). Pembelajaran bertujuan mengarahkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Belajar, menurut Susanto (2015), adalah proses perubahan perilaku akibat pengalaman, yang memerlukan metode pembelajaran yang sesuai. Djamarah (2008) menyatakan bahwa metode yang bervariasi membantu siswa lebih giat belajar. Salah satu metode yang efektif adalah Fun Learning, yang menciptakan lingkungan belajar menyenangkan dan meningkatkan prestasi siswa (De Porter dalam Darmasyah, 2011).

Fun Learning menjadi penting dalam pendidikan anak usia dini karena sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Metode ini dapat mengurangi beban materi dan mempermudah pemahaman siswa (Nurtiani & Sheilisa, 2017). Terutama dalam pembelajaran matematika, metode ini membantu meningkatkan minat belajar siswa yang sering terpengaruh oleh berbagai faktor seperti pengalaman belajar, metode pengajaran, dan lingkungan (Slameto, 2017).

Observasi di SDN 6 Kesu' menunjukkan minat belajar matematika siswa kelas 3 rendah, yang terlihat dari perilaku jemu selama pelajaran berlangsung. Megayanti (2016) menyebutkan bahwa kejemuhan ini adalah hasil dari pembelajaran yang monoton. Penerapan metode Fun Learning dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena pendekatan ini memungkinkan peneliti terhubung langsung dengan objek penelitian dan memperoleh data secara langsung. Data yang dihasilkan berupa deskriptif kata-kata atau perilaku yang diamati. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang menurut Kemdikbud (2015) bertujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan berulang hingga informasi yang diperoleh matang. PTK juga merupakan refleksi diri guru untuk meningkatkan kinerja mengajarnya, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Menurut Sanjaya (2013), PTK mengkaji masalah pembelajaran di kelas melalui refleksi diri untuk memecahkan masalah melalui tindakan yang direncanakan dan dianalisis. Penelitian ini bertujuan mengatasi permasalahan pembelajaran serta memberikan solusi tindakan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 SDN 6 Kesu' Kabupaten Toraja Utara, dengan fokus pada proses aktivitas siswa dan guru serta hasil peningkatan minat belajar matematika siswa melalui metode Fun Learning. Penelitian dilakukan di sekolah ini karena masih menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran.
2. Angket diberikan kepada siswa untuk menilai minat belajar.
3. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk memberikan masukan mengenai metode Fun Learning.
4. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa gambar atau video aktivitas pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai penerapan metode Fun Learning untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SDN 6 Kesu'. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan enam pertemuan dalam setiap siklus. Setiap pertemuan mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Peneliti pertama kali mengunjungi sekolah pada 21 Juni 2024 untuk meminta izin kepada kepala sekolah dan melakukan observasi awal. Observasi dimulai pada 8 Juli 2024 saat siswa mulai aktif belajar. Setelah berdiskusi dengan wali kelas 3, peneliti menemukan bahwa masalah utama adalah rendahnya minat belajar siswa, khususnya dalam matematika. Pada 15 Juli 2024, peneliti kembali ke sekolah untuk mendapat izin melakukan penelitian di kelas 3, dengan fokus pada peningkatan minat belajar matematika melalui metode Fun Learning. Kepala sekolah menyarankan peneliti berdiskusi dengan wali kelas 3, di mana peneliti menjelaskan metode yang akan digunakan. Akhirnya, disepakati bahwa penelitian akan dimulai pada 15-27 Juli 2024 untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan metode Fun Learning.

- a. Data pelaksanaan tindakan Siklus I: Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru. Setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran yang menggunakan metode Fun Learning untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar matematika.

Rincian pelaksanaan belajar pada Siklus I adalah sebagai berikut:

Tahap perencanaan:

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (Modul Ajar Kurikulum Merdeka) yang sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran yang menyenangkan.
2. Menyediakan media atau alat pembelajaran yang mendukung metode Fun Learning agar siswa merasa senang saat belajar.
3. Membuat lembar observasi untuk guru dan siswa.
4. Membuat angket untuk siswa.
5. Wawancara dengan guru dan siswa.
6. Memilih pengamat dan dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada siklus 1, tindakan dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu pada tanggal 15 Juli 2024, 17 Juli 2024, dan 19 Juli 2024, dengan masing-masing pertemuan berlangsung selama 105 menit. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 dengan 20 siswa, dan peneliti berperan sebagai pengajar, sementara teman peneliti bertugas sebagai observer dan dokumentator. Pembelajaran siklus 1 mencakup tiga tahap: kegiatan awal, inti, dan akhir.

1. Siklus 1, Pertemuan 1

Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti memberikan lembar observasi kepada orang yang melihat untuk melihat bagaimana proses pembelajaran berjalan. Kegiatan awal, inti, dan akhir membentuk proses ini. Rinciannya seperti berikut:

Kegiatan Awal (± 15 Menit)

Pada tahap ini, guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka, lalu meminta siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran. Setelah itu, kehadiran siswa diperiksa melalui absensi, dan diakhiri dengan bernyanyi bersama sebagai bentuk motivasi untuk memulai kelas.

Kegitan Inti (± 75 menit)

Pada tahap kegiatan inti, langkah pertama yang dilakukan guru adalah menyampaikan garis-garis besar materi yang akan dipelajari yaitu tentang Bilangan Dan Lambing Bilangan Cacah Sampai 1.000, alat ukur, dan tekanan pada lagu, namun pada tahap ini siswa masih kurang perhatian terhadap apa yang disampaikan guru hanya ada beberapa siswa yang memusatkan perhatiannya pada guru. Pada tahap ini guru menuliskan lagu dipapan kemudian akan kembali ditulis oleh siswa, “**Bernyanyi**” pada tahap ini masih ada beberapa siswa yang memiliki kegiatan lain, contohnya bercerita dengan teman, dan asik sendiri dengan mainan yang di bawanya. Akan tetapi sudah ada juga beberapa siswa yang telah memusatkan perhatiannya ke papan dan menulis lagu. Pada langkah selanjutnya guru terlebih dahulu meminta perhatian siswa agar mengarahkan pandangannya pada guru, setelah mendapat perhatian siswa guru kemudian mulai menyanyikan lagu “angka bilangan cacah” dan didengarkan oleh siswa. Langkah selanjutnya adalah guru akan mengajak siswa menyanyikan secara bersama-sama lagu “angka bilangan cacah” dengan cara siswa melihat lagu yang telah mereka tulis, dan mulai perlahan-lahan menyanyikannya secara bersama-sama. Namun, ada juga siswa yang tidak melihat buku mereka tetapi melihat pengucapan langsung dari guru.

Langkah selanjutnya yaitu guru akan mengarahkan siswa untuk menyanyikan lagu “angka bilangan cacah” kemudian diikuti dengan gerak tubuh yang sesuai. Kemudian guru akan dengan sabar mengoreksi ucapan atau pelafalan siswa saat bernyanyi, contohnya jika ada kata yang salah maka guru akan memperbaiki dengan cara memberitahu secara langsung kata yang salah diucapkan oleh siswa dan memberitahukan kata yang benar.

Selanjutnya setelah guru dan siswa menyanyikan lagu tersebut diikuti dengan gerak tubuh yang sesuai dan setelah guru mengoreksi ucapan atau pelafalan siswa guru akan menjelaskan tentang lagu yang telah dinyanyikan, dalam hal ini lagu yang telah

dinyanyikan akan dijelaskan yaitu materi-materi yang sudah dirangkum dalam lagu tersebut.

Selanjutnya guru dapat menuliskan bagaimana lambang , dan akan dilihat oleh siswa bilangan dan lambang bilangan yang benar. Setelah itu guru akan mengajukan pertanyaan seputar materi bilangan dan lambang bilangan apakah siswa dapat menghafal dan menguasai lagu yang telah dinyanyikan. Kemudian guru dan siswa secara bersama-sama diarahkan untuk menyanyikan lagu sesuai yang tersedia pada bacaan atau buku. Langkah selanjutnya untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami lagu yang telah dijelaskan maka guru menyuruh beberapa siswa untuk mempraktikkan dengan benar di depan kelas.

Setelah mempraktikkannya guru akan mengajukan pertanyaan seputar materi untuk mengukur apakah siswa sudah dapat menghafal dan menguasai lagu yang dinyanyikan.

Kegiatan Akhir (± 15 Menit)

Pada kegiatan akhir kegiatan yang dilakukan guru adalah guru memberikan penjelasan singkat mengenai pelajaran hari ini guru memberikan tugas yang akan dikerjakan di rumah mengenai pelajaran hari ini, Serta guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama yang akan dipimpin oleh seorang siswa.

1) Siklus 1 pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu 17 Juli 2024 yang dihadiri oleh 18 siswa dengan materi nilai tempat bilangan cacah sampai 1000.

Sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti memberikan lembar observasi kepada observer yang nantinya akan melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang akan diuraikan sebagai berikut:

Kegiatan Awal(± 15 Menit)

Kegiatan awal yang dilakukan oleh guru adalah Memberi salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memimpin dalam doa untuk memulai pembelajaran, setelah itu guru akan melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa, dan kegiatan selanjutnya adalah guru memotivasi dengan cara bernyanyi bersama dengan lagu “Garuda Pancasila”.

Kegiatan Inti(± 75 Menit)

Langkah pertama, yaitu guru menyampaikan materi hari ini yaitu nilai tempat bilangan cacah sampai 1000. Langkah selanjutnya adalah guru akan menuliskan lagu “Nilai Tempat Bilangan” dipapan tulis, kemudian guru mengarahkan siswa untuk menulis lagu “Nilai Tempat Bilangan”, kemudian setelah siswa menulis lagu tersebut guru mempraktikkan lagu “bernyanyi”. Langkah selanjutnya adalah guru mengajak siswa untuk menyanyikan secara bersama-sama lagu “Nilai Tempat Bilangan” dan akan dilakukan secara berulang-ulang.

Guru kemudian meminta beberapa siswa untuk menyanyikan lagu nilai tempat bilangan. Ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa memahami lagu dan materi yang diajarkan.

Kegiatan Akhir(±15 Menit)

Pada akhir kegiatan, guru memberikan penjelasan singkat tentang materi pelajaran hari ini dan memberikan tugas untuk dilakukan di rumah. Guru kemudian menutup pelajaran dengan doa bersama, dipimpin oleh seorang siswa. 2) Pertemuan ketiga dari Siklus 1 Pertemuan 3 diadakan pada hari Jumat, 19 Juli 2024, dan dihadiri oleh 20 siswa. Materi pertemuan adalah Membandingkan dan Mengurutkan Bilangan Cacah Sampai 1000. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti memberi orang yang melihat lembar observasi. Pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut adalah rinciannya:

Kegiatan Awal(±15 Menit)

Kegiatan awal yang dilakukan pada pertemuan ini diawali dengan guru Memberi salam dan menanyakan kabar siswa, kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdoa, guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa, serta guru memotivasi siswa untuk bernyanyi lagu “Besyukur kepada Tuhan”.

Kegiatan Inti(±75 Menit)

Pada kegiatan inti, langkah pertama guru menyampaikan materi hari ini, Membandingkan Dan Mengurutkan Bilangan Cacah Sampai 1000. Kemudian, dia menulis lagu "Membandingkan Bilangan" di papan tulis dan mengarahkan siswa untuk menulisnya. Setelah mempraktikkan lagu, guru mengajak siswa untuk menyanyikannya. Setelah itu, guru dengan sabar dan teliti mengoreksi ucapan atau pelafalan siswa saat mereka bernyanyi. Setelah itu, guru memberikan penjelasan tentang lagu yang dinyanyikan. Selanjutnya, guru mengajarkan siswa cara mengukur dengan penggaris dan meteran. Pada langkah berikutnya, guru bertanya tentang materi untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat menghafal dan menguasai lagu yang diajarkan.

Kegiatan akhir(±15 Menit)

Kegiatan akhir pembelajaran yang dilakukan guru yaitu guru akan memberikan penjelasan singkat mengenai pelajaran hari ini, kemudian memberikan tugas yang akan dikerjakan di rumah, serta menutup pembelajaran dengan berdoa bersama yang akan dipimpin oleh salah seorang siswa.

c. Pengamatan\ Observasi

Dua jenis lembar observasi digunakan untuk melakukan observasi selama proses pembelajaran: lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Dalam penelitian ini, lembar observasi guru diisi oleh guru kelas 3, dan lembar observasi siswa diisi oleh rekan peneliti.

Pada pertemuan pertama Siklus 1, lembar aktivitas guru menunjukkan bahwa 19 indikator yang direncanakan semuanya terpenuhi, dengan skor 37 dari skor maksimal 76, menghasilkan persentase 48,68% dan dinilai cukup. Pada pertemuan kedua, lembar aktivitas siswa menunjukkan bahwa 19 indikator yang direncanakan semuanya

terpenuhi, dengan skor 36 dari skor maksimal 76, menghasilkan persentase 47,36% dan juga dinilai cukup.

Pada Pertemuan 2 Siklus 1, lembar aktivitas guru menunjukkan bahwa semua 19 indikator terpenuhi dengan skor 43 dari 76, menghasilkan 56,57% dan dinilai cukup. Lembar aktivitas siswa menunjukkan bahwa semua 19 indikator yang direncanakan terpenuhi dengan skor 41 dari 76, menghasilkan 53,94% dan juga dinilai cukup.

Pada **Siklus 1, Pertemuan 3**, lembar aktivitas guru menunjukkan bahwa seluruh 19 indikator terlaksana dengan skor 45 dari 76, mencapai 59,21% dan dikategorikan cukup. Lembar aktivitas siswa untuk pertemuan ini juga menunjukkan bahwa semua 19 indikator terlaksana dengan skor 43 dari 76, menghasilkan 56,57% dan juga dinilai cukup.

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%

Sumber : Lampiran 2,5 & 8

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%

Sumber : Lampiran 3,6 & 9

Deskripsi Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus 1: Data minat belajar siswa siklus 1 diperoleh melalui angket dengan 14 pernyataan, yang merujuk pada indikator minat belajar matematika menurut Uno. Angket diberikan kepada 20 siswa kelas 3 setelah penerapan metode Fun Learning. Hasilnya, minat belajar siswa berada pada kategori sedang, dengan 5 siswa berada pada kategori baik, 10 siswa kategori cukup, dan 5 siswa kategori kurang. Siswa dalam kategori cukup menunjukkan perilaku cepat bosan dan enggan bertanya saat menghadapi kesulitan. Sedangkan siswa kategori kurang cenderung cepat bosan, menyerah, dan kurang termotivasi untuk meningkatkan prestasi. Berdasarkan tabel 4.3, rata-rata minat belajar siswa sebesar 50,089%, dengan 5

siswa dalam kategori baik (61%-80%), 10 siswa kategori cukup (41%-60%), dan 5 siswa kategori kurang (21%-40%).

Refleksi Siklus 1: Berdasarkan hasil observasi guru selama siklus 1, ditemukan beberapa kekurangan dalam pengajaran, seperti kurang menarik perhatian siswa, kurang sabar dalam mengoreksi pelafalan saat bernyanyi, dan kurang mengarahkan siswa dalam membandingkan bilangan cacah. Perbaikan yang harus dilakukan meliputi peningkatan cara menarik perhatian siswa, memperbaiki pelafalan saat bernyanyi, serta membimbing siswa lebih baik dalam memahami bilangan cacah. Siswa juga perlu lebih aktif dalam mendengarkan dan mempraktikkan materi yang diajarkan.

Paparan Data Siklus 2: Pada siklus 2, perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan modul ajar, media pembelajaran, dan lembar observasi guru dan siswa, serta menyiapkan angket dan wawancara untuk guru dan siswa. Selama pelaksanaan siklus 2, pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap: kegiatan awal, inti, dan akhir. Pada setiap pertemuan, guru melakukan pengajaran yang lebih terstruktur, mengajukan pertanyaan untuk memastikan pemahaman siswa, dan memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah.

Pengamatan:

Pada siklus 1 pertemuan 1, aktivitas guru dan siswa mencapai skor yang baik dengan kualifikasi 73,68% untuk guru dan 71,05% untuk siswa. Pada pertemuan 2, skor meningkat dengan kualifikasi 82,89% untuk guru dan 80,26% untuk siswa. Di pertemuan 3, kualifikasi sangat baik dicapai dengan skor 89,47% untuk guru dan 86,84% untuk siswa.

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%

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%
-----------------	--------	--------	--------

Deskripsi Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus 2: Setelah pembelajaran pada siklus II, angket dibagikan kepada 20 siswa untuk menilai peningkatan minat belajar. Berdasarkan hasil angket, minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan 11 siswa dalam kategori baik dan 9 siswa mencapai kategori sangat tinggi. Siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi memperhatikan materi dengan baik menggunakan metode fun learning, berusaha menyelesaikan tugas, dan memiliki niat untuk meningkatkan prestasi. Berdasarkan tabel 4.8, rata-rata skor minat belajar siswa adalah 8.072,95%, dengan 9 siswa mencapai kategori sangat tinggi (81%-100%) dan 11 siswa dalam kategori baik (61%-80%).

Tingkat Keberhasilan Minat Belajar Siswa

Tingkat Persentase Motivasi Belajar	Kategori
81%-100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
< 20	Sangat Kurang

Parafrasa dan Ringkasan:

Refleksi Siklus 2: Berdasarkan hasil penilaian aktivitas guru dan siswa selama siklus kedua, aktivitas guru mencapai 89,47% dan dikategorikan sangat baik, sementara aktivitas siswa mencapai 86,84% dan dikategorikan sangat baik. Hasil penilaian siklus kedua menunjukkan peningkatan, dengan 8 siswa (12,45%) memperoleh nilai 97,36% dengan kualifikasi sangat berminat, 5 siswa (31,25%) memperoleh nilai 94,73%, 4 siswa (15,62%) memperoleh nilai 92,10%, dan 2 siswa

Deskripsi Hasil Wawancara:

- a. Wawancara Guru: Dilakukan dengan wali kelas 3 SDN 6 Kesu' setelah siklus II. Guru memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa metode fun learning efektif menarik minat siswa melalui lagu yang mampu menarik perhatian mereka.
- b. Wawancara Siswa: Dilakukan dengan beberapa siswa kelas 3 setelah siklus II. Tanggapan siswa juga positif, mereka merasa tidak bosan dan lebih memahami pelajaran dengan metode fun learning yang menyenangkan.

Pembahasan:

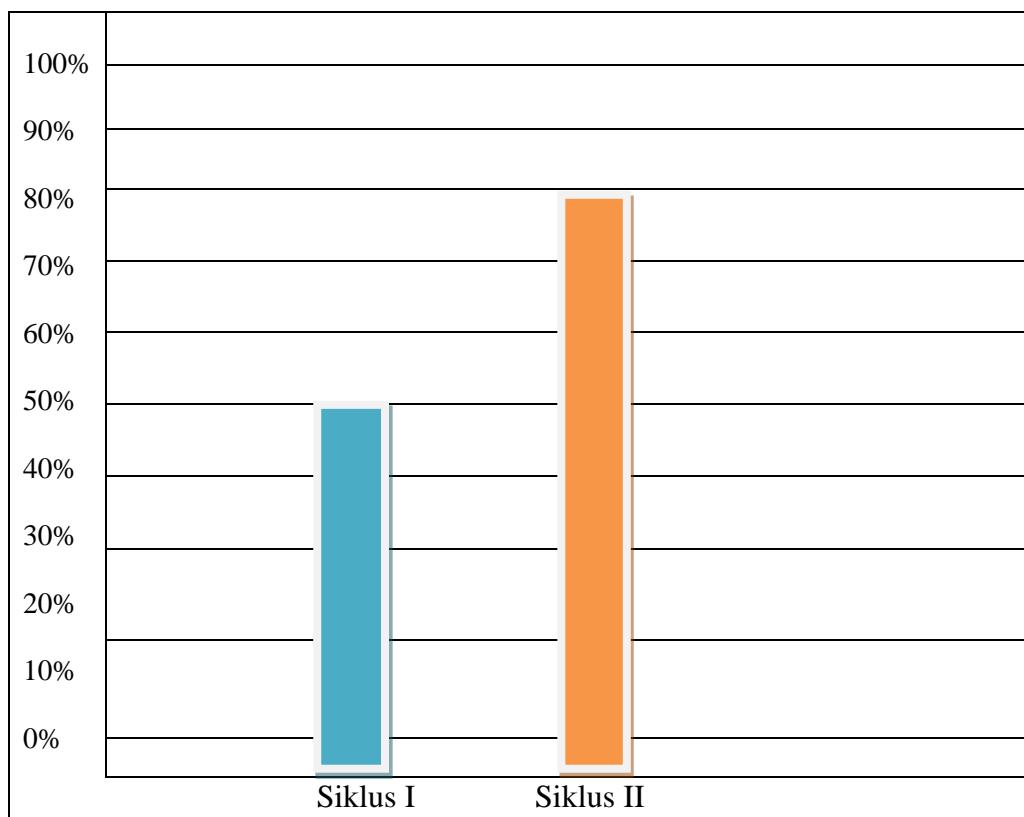
Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3, penelitian ini dilakukan dari 15 hingga 27 Juli 2024 di SDN 6 Kesu. Metode belajar yang menyenangkan digunakan. Angket minat belajar dan lembar observasi guru dan siswa digunakan untuk mendapatkan data. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dan

menunjukkan bahwa baik aktivitas guru maupun siswa telah meningkat. Guru berhasil memperbaiki kesalahan yang terjadi pada siklus pertama, terutama dengan mengajarkan siswa untuk lebih siap untuk belajar.

Hasil Observasi Guru Tiap Siklus

Siklus	Jumlah Rata-Rata	Kategori
I	59,21%	Baik
II	89,47%	Sangat Baik

perbandingan hasil persentase hasil observasi guru tiap siklus



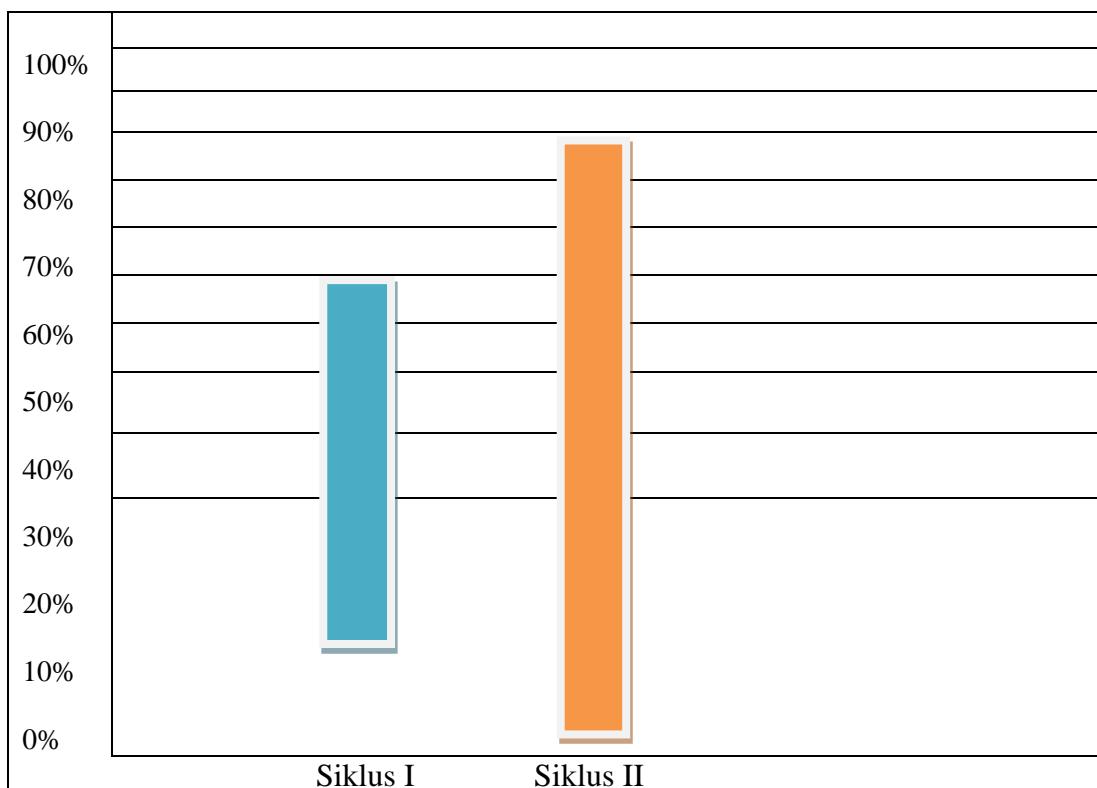
Berdasarkan tabel nilai rata-rata skor hasil observasi, aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, meskipun proses pembelajaran dengan metode fun learning sudah sangat baik, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Pada siklus II, semua aspek yang dinilai meningkat karena perbaikan dari hasil refleksi siklus sebelumnya, menunjukkan bahwa aktivitas guru dengan metode fun learning mengalami peningkatan.

Metode adalah cara teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan. Ini adalah cara kerja yang sistematis untuk mempermudah suatu kegiatan dan seni dalam mengajar.

Aktivitas Siswa: Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terlihat pada tabel perbandingan nilai aktivitas siswa antara siklus I dan II.

Hasil Observasi Siswa Tiap Siklus

Siklus	Jumlah Rata-Rata	Kategori
I	56,57%	Cukup
II	86,84%	Baik



Berdasarkan tabel, jumlah hasil observasi aktivitas belajar siswa meningkat. Pada siklus I, proses pembelajaran dengan metode fun learning masih dikategorikan cukup, dengan rata-rata aktivitas siswa sebesar 56,57%. Pada siklus II, terjadi peningkatan dengan rata-rata aktivitas siswa mencapai 86,84%, dikategorikan baik. Peningkatan ini disebabkan oleh perhatian terhadap kesiapan siswa sebelum belajar, komunikasi yang lebih baik, dan memberikan peluang bagi siswa untuk menyampaikan pendapat.

Minat belajar siswa: Minat adalah perhatian dan keinginan untuk mempelajari atau membuktikan sesuatu. Minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan, seperti yang terukur melalui lembar observasi guru, siswa, dan angket minat belajar siswa, yang mencakup perasaan senang, keterlibatan, perhatian, penggerjaan tugas, dan kepuasan terhadap peraturan. Minat adalah kondisi psikologis yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu (Djamarah dalam Sujatmika, 2023). Minat belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa yang memotivasi mereka untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar (Sujatmika, 2023). Minat, baik dari dorongan internal maupun eksternal, dapat meningkatkan semangat dan kemauan siswa untuk belajar serta membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

Rata-Rata Persentase Minat Belajar Setiap Siklus

Siklus	Rata-Rata	Kategori
I	50,08%	Sedang
II	80,72%	Tinggi

Dari tabel, terlihat bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, minat siswa berada pada kategori sedang, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Di siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan semangat belajar, lebih aktif, dan tenang selama pembelajaran, yang berkontribusi pada proses pembelajaran yang optimal. Persentase motivasi meningkat dengan skor rata-rata 80,72%. Ini sesuai dengan pendapat Hamzah Uno dalam Kalsum (2019) yang menyatakan bahwa minat belajar berasal dari faktor intrinsik, seperti hasrat dan keinginan untuk berhasil, serta faktor ekstrinsik seperti penghargaan dan lingkungan yang kondusif. Minat adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk melakukan perubahan tingkah laku (Hidayah dalam Rahman, 2021).

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SDN 6 kesu'. Hal dapat dinilai dari jumlah rata-rata minat belajar siswa pada siklus I yakni 50,089% dengan kategori sedang. Pada siklus II mencapai jumlah rata-rata 8,07% dengan kategori tinggi. Minat belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 15,39%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat dibuat:

1. Guru sekolah dasar harus menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sebagai salah satu opsi untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Siswa harus memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami.
3. Sekolah: Hasil penelitian ini harus menjadi dasar bagi sekolah untuk lebih memfokuskan perhatian mereka pada minat belajar siswa.
4. Penulis percaya bahwa masih ada kekurangan dalam penelitian yang dilakukan, sehingga peneliti selanjutnya harus melakukan penelitian tambahan tentang masalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmadi, A. P. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
2. Aisah, I. (2016). *Effect Of Fun Teaching Methods Using Flash Card On Metivation And Learning Mathematics*. 1(1), 4.

2. Alwahidi, A. A., Sani, M. I., Dewi, A. M., Darmawangsa, S. S., Nur, T., Rohimah, S., Imtihan, Z., Hasmiatyi, 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.
3. Amalia, L. R., & Setyawan, A. (2022). *Upaya meningkatkan hasil belajar menggunakan metode fun teaching pada mata pelajaran matematika kelas III SDN Gampengrejo*. 1(6), 613–627.
4. Annisa, A., Ridwan, F. D., & Paujiah, E. (2021). *Implementasi Metode Fun Learning untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa SDN Curug 03*. 46(Desember).
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.
6. Darmansyah. (2011). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor. Jakarta: Bumi Aksara.
7. Irfan, M., & Wiyani, N. A. (2014). Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
8. Muhamimin. (2011). Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. Skripsi. Jakarta: UIN Sharif Hidayatullah.
9. 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).
10. Nirbita, B. (2017). Fun Learning Sebagai Solusi Dalam Penerapan Full Day School Pada Jenjang Sekolah Dasar. Malang: Seminar Nasional Pendidikan.
11. 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.
12. Nurkholis, N. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Kependidikan*, 1(1), 24–44.
13. Oktavia, H. (2017). Penggunaan Metode Fun Teaching dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS DI SDN I Sumberrejo kotagajah tahun pelajaran 2016/2017. Skripsi. Kotagajah. PGMI Universitas Agama Islam Negeri Medro.
14. Reski Aulyah Syukri. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Menulis Karangan Narasi Pada Murid Kelas V UPT SPF SD INPRES PARANG KOTA MAKASSAR. Skripsi: Makassar: Pgsd Universitas Muhammadiyah Makassar.
15. Ridwan. (2011). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
16. Ridwan & Awaluddin, A. F. 2019. Penerapan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Raodhatulathfal. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 13(1)
17. Safitri, M. D. (2021). Penerapan Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Online Siswa Kelas I Di Sd Negeri I Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas. Skripsi. Puwokerto: PGMI UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Puworkerto.
18. Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

19. Slameto. (2017). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
20. Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta. 33–43.
- Suprihatiningrum, J. (2014). Strategi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi.Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.
21. Syukri, R. A., Bahri, A., & Khaltsum, U. (2022). Penerapan model pembelajaran fun learning dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. 1(1), 51–60.
22. Yulinda, N. (2017). Penerapan Metode Fun Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas I B Sdn 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. 6(2), 127–135.