

PENGARUH PENGGUNAAN METODE FUN LEARNING UNTUK MENUMBUHKAN SEMANGAT SISWA KELAS III SDN 23 GRESIK

Rafidatul Hidayah¹, Afakhrul Masub Bakhtiar²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

E-mail: rafidatulhidayah014@gmail.com

Article History:

Submitted : 20-11-2023

Received : 20-11-2023

Revised : 30-11-2023

Accepted : 03-12-2023

Published : 20-12-2023

The quality of student learning outcomes is caused by two factors, namely internal and external factors. Experienced internal factors and factors that influence student learning processes and internalized outcomes include, attitudes towards learning, interest and motivation to learn, learning concentration, while external factors include things such as, teachers as learning coaches, infrastructure and learning facilities. Less effective and inadequate learning, the quality and knowledge of UPT SDN 23 Gresik students also become not smart and capable. To overcome these problems, the development of the fun learning method was implemented at UPT SDN 23 Gresik. With the fun learning method, students play while learning to create a fun and not boring atmosphere. Aims to increase the taste and intelligence at UPT SDN 23 Gresik on an ongoing basis. The result is that students become more excited to go to school, students become happy and interested in teaching and learning activities because the fun learning method is not boring.

Keywords: 3-6 word

Fun Learning, Learning Effect, Enthusiasm

Abstrak : Kualitas hasil belajar siswa disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang berpengalaman dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa dan hasil yang diinternalisasi meliputi, sikap terhadap belajar, minat dan motivasi belajar, konsentrasi belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi hal-hal seperti, guru sebagai pelatih belajar, infrastruktur dan fasilitas belajar. Pembelajaran yang kurang efektif serta tidak memadai, kualitas dan pengetahuan siswa UPT SDN 23 Gresik juga menjadi tidak pandai dan cakap. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan metode pembelajaran fun learning diimplementasikan di UPT SDN 23 Gresik. Dengan metode fun learning siswa bermain sekaligus belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Bertujuan untuk menambah kecapan serta kepandaian di UPT SDN 23 Gresik secara berkelanjutan. Hasilnya yaitu, siswa menjadi lebih bersemangat untuk pergi ke sekolah, siswa menjadi senang dan tertarik dengan kegiatan belajar mengajar karena metode fun learning yang tidak membosankan.

Kata Kunci : 3-6 kata

Fun Learning , Pengaruh Pembelajaran, Semangat

PENDAHULUAN

Pengetahuan ialah kunci dalam menentukan masa depan bangsa yang lebih baik lagi, dan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam tujuan pendidikan. Pendidikan yang bermutu dapat ditentukan dengan banyak hal salah satunya dengan proses pembelajaran dan hasil belajarnya. Tentunya dengan adanya hasil belajar maka siswa dan pendidik dapat mengetahui dengan jelas mengenai hasil belajar yang telah di dapat selama pelaksanaan pembelajaran. Hasil belajar yang dihasilkan siswa pun tentunya muncul karena beberapa faktor, meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disini ialah yang terjadi pada diri siswa sendiri atau dari dalam individu seperti jasmani, psikologi siswa (minat siswa bakat siswa, intelegensi siswa). Sedangkan faktor eksternal ialah muncul karena orang lain atau dorongan dari luar seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Untuk mencapai suatu kesuksesan dalam meraih suatu hasil yang baik tentunya tidak ada yang secara tiba-tiba.

Dalam proses belajar tentunya siswa harus mampu berfikir positif agar mampu mendorong semangat untuk terus belajar. Proses pencapaian hasil belajar siswa juga perlu adanya dorongan dari luar agar siswa dapat berfikir secara baik dan positif dalam proses pembelajarannya. Karena dengan adanya pandangan atau fikiran yang positif dalam pembelajaran maka siswa dapat atau mampu mengkonsep dirinya sesuai kondisi dan situasi yang dialami dan menjadikan siswa dapat mencapai hasil yang maksimal dalam belajarnya. Motivasi atau semangat belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan diri kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan – kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai (Mutaqin, et al., 2020). Oleh karena itu siswa untuk mencapai suatu prestasi dalam proses pembelajaran harus adanya suatu dorongan semangat dari seseorang ataupun lingkungan terdekat. Selain itu juga seorang siswa biasanya juga mendapatkan dorongan semangat dari seorang guru. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran tentunya memerlukan metode atau strategi dalam belajar, agar siswa dapat memahami dan menerima pembelajaran yang sedang dilaksanakan serta guru dapat menciptakan multi interaksi yang baik dalam proses pembelajaran. Penerapan metode yang tepat akan mendorong siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode fun learning. Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan aalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Fun learning yakni dua kata yang berbeda arti yang dipadukan. Fun berarti kegembiraan, kesenangan, sedangkan learn berarti belajar atau mempelajari. Fun learning ialah metode yang menyenangkan, dapat menjadikan hangat suasana kelas dan efektif dalam pelaksanaan pembelajaran. Serta memudahkan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik mengalami perbaikan. Beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran menggunakan metode fun learning, kelebihanannya suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan membuat siswa tidak merasa terbebani atau terpaksa dalam belajar, siswa akan lebih aktif baik sebelum atau sesudah pembelajaran, siswa akan lebih siap dalam menghadapi materi karena siswa telah memiliki informasi

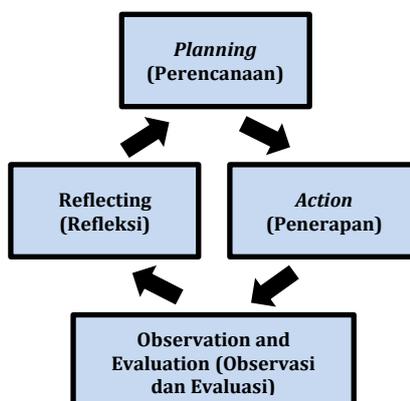
materi yang akan dipelajari melalui berbagai sumber diantaranya guru, orangtua, internet. Sedangkan fun learning juga memiliki kekurangan yaitu kemampuan guru dalam menerapkan fun learning, jika guru tidak memiliki kemampuan tersebut. Maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

Sesuai dengan artinya metode fun learning adalah metode yang dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya perubahan tingkah laku individu. Suasana yang dirasa hangat, akrab tersebut kemudian memungkinkan terciptanya suatu bentuk proses pembelajaran yang efektif dan partisipatif. Menyenangkan, yang maksudnya dalam “Fun Learning” adalah apapun yang diajarkan oleh tenaga pendidikan mudah diterima dengan senang hati oleh peserta didik dan ketika sesuatu pemahaman itu mudah diterima maka seorang peserta didik akan mudah melakukan suatu perubahan yang tujuannya untuk kemajuan. Hal ini juga dapat menambah daya semangat dalam proses belajar siswa.

Dari penjelasan diatas, dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang di bahas dalam penelitian ini ialah apakah ada pengaruh penggunaan metode Fun Learning untuk menumbuhkan semangat siswa kelas III UPT SDN 23 Gresik? Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode Fun Learning untuk menumbuhkan semangat siswa kelas III UPT SDN 23 Gresik

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa. Secara singkat, penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. Sehingga penelitian tindakan kelas dapat dikatakan sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat refleksi partisipatif, kolaboratif, dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi dan situasi. Dalam penelitian tindakan kelas ini diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.



Gambar 1. Desain Penelitian

Dari hasil keseluruhan itulah akan diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode Fun Learning untuk menumbuhkan semangat siswa kelas III UPT SDN 23 Gresik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kelas I UPT SDN 23 Gresik yang terletak di Jl. Kedayang Ngipik, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan observasi terlebih dahulu terhadap proses pembelajaran di kelas III UPT SDN 23 Gresik. Selain observasi, peneliti juga mengadakan wawancara terhadap guru kelas III UPT SDN 23 Gresik tentang bagaimana permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas III.

Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III dan observasi terhadap pembelajaran di kelas III UPT SDN 23 Gresik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, diketahui bahwa ada beberapa permasalahan terkait dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwa media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar membuat para siswa sering mengalami rasa jenuh dan menimbulkan malas. Karena selama ini pembelajaran hanya didominasi dengan ceramah, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya bahkan rasa semangat hilang.

Pada tahap pertama yaitu tahap perencanaan (*planning*). Tahap ini dilakukan hal-hal sebagai berikut, pertama mengkaji masalah yang telah ditemukan di kelas yaitu tentang mengapa siswa tidak semangat dalam proses pembelajaran dan mencari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning*. Kedua melakukan komunikasi dengan guru melalui tatap muka untuk membahas solusi yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning*. Selanjutnya peneliti menyampaikan seluk beluk metode pembelajaran tersebut dan langkah – langkahnya apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Ketiga membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan membuat rancangan program pembelajaran. Keempat menyiapkan media pembelajaran yang mendukung keberhasilan tujuan pembelajaran yang nyaman dan membuat siswa menjadi senang dalam pembelajaran atau tidak merasa bosan.

Setelah melaksanakan tahap perencanaan, maka tahap selanjutnya adalah penerapan (*action*). *Fun Learning* mengarah pada suasana proses belajar dan mengajar yang sengaja diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana (Mutaqin et al, 2020). Mendesain lingkungan belajar yang ‘fun’ di sekolah dasar pada intinya sama saja dengan ketika mendesain pembelajaran pada umumnya, yaitu desain materi, desain kompetensi/tujuan, desain metode/strategi, desain evaluasi. Pada tahap ini metode *fun learning* sebagai program yang sudah direncanakan mulai dilaksanakan. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang ‘fun’ dapat dilakukan dengan merangsang kinerja otak kanan dengan menyebarkan semangat kepada siswa. Dalam pelaksanaannya, untuk mewujudkan kesuksesan program, ada beberapa hal yang harus dilakukan dan diperhatikan diantaranya, menumbuhkan rasa senang belajar, memberikan kebebasan kepada siswa untuk melakukan segala hal, memilih materi dan metode yang menarik, memberi waktu untuk istirahat dan memberikan penghargaan atas usaha belajar.

Kegiatan pertama yang dilakukan untuk menciptakan *Fun Learning* adalah menumbuhkan rasa senang belajar. Cara yang dipilih oleh peneliti untuk menumbuhkan rasa senang belajar siswa adalah dengan bermain game. Dengan cara bermain game ini

dipilih, karena atas dasar usia siswa, yang dimana anak SD rata-rata masih menyukai permainan. Sehingga kemungkinan besar permainan akan membuat mereka merasa senang dan tidak cepat bosan. Dalam permainan kali ini peneliti juga berusaha untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan, jadi bukan hanya permainan saja, melainkan ada pengetahuan yang terselip di dalamnya. Permainannya, dapat memicu siswa merasakan kegembiraan dan menikmati kegiatan belajar sehingga nantinya mereka akan dengan mudah untuk mengingat materi yang disampaikan.

Kedua yaitu memberikan kebebasan kepada siswa hal untuk melakukan segala. Siswa tidak dapat belajar hanya dengan mendengarkan saja atau menulis saja atau berbicara saja namun seluruh kegiatan yang mengarah penggunaan seluruh indera dan potensi belajar siswa harus digali dan dioptimalkan. Pengoptimalkan ini dapat dilakukan dengan cara memberikan kebebasan kepada siswa untuk melakukan segala hal. (Kosasih dalam Syahid, 2019:4). Pada kegiatan kali ini guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih dan memilih kegiatan yang menyenangkan dan ingin dilakukan. Salah satunya adalah dengan menyanyikan lagu anak-anak disertai dengan penggunaan body language.

Kegiatan ini dapat mengarah pada penggunaan Indra siswa dari mulai pendengaran penglihatan dan juga perabaan. melalui lagu yang dinyanyikan peserta mengoptimalkan fungsi indera pendengaran, dari body language yang dilakukan siswa dapat mengoptimalkan kinerja indera penglihatan, sementara indera peraba dapat dioptimalkan dengan body language yang juga dilakukan. Selain kegiatan bernyayi sambil menari, olahraga menjadi kegiatan lain yang dilaksanakan guna mengoptimalkan kemampuan indera siswa. Olahraga juga mempunyai segudang manfaat yang baik bagi tubuh, dengan berolahraga tubuh akan senantiasa bugar dan sehat.

Sementara itu, berkaitan dengan metode dan media yang menarik, guru wajib menggunakan poster yang berisikan huruf dan angka agar dapat menarik minat belajar siswa. Penggunaan poster ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah mengingat bentuk dan nama dari setiap huruf dan angka melalui beragam warna. Selain penggunaan poster, mahasiswa menggunakan metode menyambungkan titik-titik untuk membuat angka dan huruf, metode seperti ini sangat disukai siswa dan memudahkan mereka dalam menulis huruf dan angka yang belum mereka kenal.

Pada dasarnya setiap sekolah memiliki waktu istirahatnya masing-masing. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan dengan kegiatan belajar mengajar yang monoton. Istirahat juga menjadi waktu yang tepat untuk mengumpulkan kembali semangat yang sudah menyusut seiring berjalannya waktu. Biasanya siswa akan membuka bekal mereka atau pergi ke kantin untuk membeli makanan yang dapat memuaskan rasa haus dan lapar yang muncul akibat kegiatan belajar. Berhubung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar hanya berlangsung selama 120 menit dalam sehari, maka sekolah hanya memberi waktu 15 menit untuk siswa beristirahat.

Abraham Maslow dalam Syahid (2019) menyatakan bahwa secara psikologi peningkatan minat dan motivasi siswa terjadi jika diberi pujian. Hal ini dikarenakan pujian adalah salah satu kebutuhan hidup manusia yang meliputi kebutuhan untuk dihargai (*belongingness needs*) dan kebutuhan akan aktualisasi diri (*self actualization*). Memberikan penghargaan kepada siswa usia sekolah dasar merupakan stimulus dalam meningkatkan percaya diri (*self esteem*). (Syahid, 2019:4)

Tidak heran semasa sekolah di tingkat dasar siswa yang berprestasi di kelas mendapatkan apresiasi berupa sebuah piala sebagai wujud penghargaan atas hasil belajarnya. Oleh karenanya, dalam mengajar kali ini guru berusaha untuk memaksimalkan tingkat apresiasi terhadap siswa yang berprestasi. Untuk mewujudkan apresiasi ini, mahasiswa menyiapkan beberapa pertanyaan terkait materi yang sudah disampaikan, kemudian mengadakan kuis di akhir kegiatan belajar mengajar. Bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapatkan hadiah yang sudah disiapkan, adapun hadiah berupa makanan dan uang saku. Hadiah ini diharapkan dapat memacu semangat belajar dan meningkatkan kepercayaan diri sekaligus memotivasi siswa agar belajar lebih giat lagi.

Dalam tahap observasi dan evaluasi (*observation and evaluation*), lembar observasi dan evaluasi guru dalam proses belajar mengajar digunakan untuk mengetahui proses pengajaran. Tahap observasi dan evaluasi aktivitas siswa dalam pembelajaran digunakan untuk mengamati interaksi pembelajaran di kelas III UPT SDN 23 Gresik. Lembar observasi dan evaluasi aktivitas pembelajaran digunakan untuk mengetahui proses interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas III UPT SDN 23 Gresik.

Terakhir yaitu tahap refleksi (*reflecting*), Guru memberi pujian atas usaha yang telah dilakukan siswa selama proses pembelajaran. "Anak-anak tadi kalian sudah belajar dengan sungguh-sungguh, kalian semua hebat. Dirumah jangan lupa dipelajari lagi apa yang sudah didapat hari ini. Selain itu juga guru dapat memberikan penghargaan.

KESIMPULAN

Berlandaskan pada pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi pada siswa dan siswa UPT SDN 23 Gresik, bersumber dari sekolah dengan metode pembelajaran yang kurang efektif dan pihak keluarga dalam memotivasi anak-anak untuk giat belajar. Dengan menerapkan metode pembelajaran fun learning siswa menjadi lebih aktif, giat, semangat, serta senang dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Karena dengan metode tersebut siswa tidak diharuskan untuk selalu belajar tetapi diselingi oleh kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana,
- Jamal Makmur, Asmani. (2016). *Tips Efektif Kooperatif Learning*. Yogyakarta : Diva Press,
- Mutaqin, E. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (Sfae) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Sd Muhammadiyah 5. *Bale Aksara*, 1(2).
- Mutaqin, E. J., Asyari, L., Gunawan, D., & Nugraha, W. S. (2020). Alternative Learning Design During The New Habit Adaptation Period (Akab) In Elementary School. *Journal Pekemas*, 3(2), 1-6.
- Narbita, Betania dkk. (2017) *Fun Learning Sebagai Solusi Dalam Penerapan FullDay School Pada Jenjang Sekolah Dasar*. Malang: Seminar Nasional Pendidikan.,
- Paialuddin, Ermalinda, 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Syahid, A. A. (2019). Gembira bersekolah: *Memaknai fun learning di sekolah dasar* . 1 (1), 7.