

Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode *Fun Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas I SDN Pondok Cabe Ilir 01

Sekar Ayu Amelia¹, Khaerunnisa^{2,3}, Sri Irnaningsih³

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

³ SDN Pondok Cabe Ilir 01, Tangerang Selatan, Indonesia

E-mail : sekarayuamelia505@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran *fun learning* di kelas 1E, karena kelas 1 merupakan kelas penyesuaian dari tingkat Taman Kanak – kanak (TK) ke tingkat Sekolah Dasar (SD). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas, yang dilaksanakan dari bulan februari – bulan maret 2024. Peneliti menggunakan model Kemmis & McTaggart yang teridiri dari 4 tahapan, yaitu: 1.) Perencanaan, 2.) Tindakan, 3.) Pengamatan, 4.) Refleksi. Penelitian ini melibatkan 25 peserta didik kelas 1E SDN Pondok Cabe Ilir 01. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa di kelas 1 minat belajar peserta didik terhadap Pendidikan Pancasila masih sangat rendah karena penggunaan metode ceramah yang terkesan membosankan dan monoton, maka dari itu peneliti menggunakan metode *fun learning* yang mendapatkan hasil peningkatan minat belajar peserta didik. Pada siklus 1 presentase peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebesar 20% lalu pada siklus 2 mengalami pengurangan peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dengan presentase hanya 12%. Dapat disimpulkan bahwa untuk kelas 1 kegiatan belajar harus memiliki suasana yang menyenangkan dan nyaman agar peserta didik memiliki minat belajar yang baik.

Kata kunci: *Fun learning*, Minat Belajar

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu proses pengembangan diri individu yang dilakukan secara sadar dan penuh tanggung jawab, proses ini pun dilakukan sejak usia dini hingga usia tua nanti. Pendidikan pun sangat penting bagi suatu Negara agar tercipta nya Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik dan bisa berpikir secara rasional. Tetapi di Negara Indonesia sendiri untuk pendidikan masih dianggap remeh karena ada saja yang mempunyai pandangan bahwa menghasilkan duit secara cepat lebih baik dibandingkan dengan Pendidikan yang bisa merubah dan meningkatkan kualitas individu itu sendiri. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) untuk pendidikan masih banyak diminati oleh warga Indonesia karena pada tingkat ini rata – rata tidak mengeluarkan biaya bahkan Pemerintah mengadakan program wajib belajar hingga tingkat Sekolah Menengan Atas (SMA).

Menurut Lonto, Rattu & Wua (2023), Usia 7 hingga 11 atau 12 tahun merupakan usia remaja awal. Mereka ini umumnya sedang menjalani pendidikan pada jenjang sekolah dasar. Usia awal memasuki sekolah dasar bervariasi di banyak Negara. Mulai dari 5 tahun hingga 7

tahun. Bagi anak yang memasuki usia sekolah dasar pada usia 6 tahun dengan perjalanan yang normal dia akan menyelesaikan pendidikan jenjang ini pada usia 12 tahun. (h. 90)

Proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) sudah seharusnya diadakan secara interaktif, inspiratif, menantang, memotivasi dan tentunya menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya proses belajar yang menyenangkan maka diharapkan minat belajar peserta didik pun meningkat, karena minat belajar merupakan peranan penting dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Menurut Djamarah (Fauziah 2017: 49) menyatakan bahwa minat senantiasa berpindah-pindah namun demikian ia menghendaki keaktifan. Ia kerap kali mendasarkan kegiatan-kegiatannya atas pilihannya sendiri dan dapat lebih suka mengusahakan sesuatu tertentu dari pada yang lainnya. (Rahmayani Wina, 2023, h. 56)

Salah satu mata pelajaran yang penting di tingkat Sekolah Dasar (SD) yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, karena dengan adanya mata pelajaran ini peserta didik sejak dini diajarkan apa itu norma dan menumbuhkan rasa nasionalisme. Menurut kurikulum berbasis kompetensi, PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio – kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945. Dalam hal ini, PKn berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan warga Negara (*civic intelligence*), menumbuhkan partisipasi warga Negara (*civic participation*) dan mengembangkan tanggung jawab warga Negara untuk bela negara (*civic responsibility*). (Awiria, Latifah Nur, 2019, h. 1)

Metode pembelajaran yang digunakan untuk kelas 1 yang di usia mereka merupakan peralihan dari tingkat Taman Kanak – kanak (TK) ke tingkat Sekolah Dasar (SD), maka Guru perlu menggunakan metode yang membuat peserta didik merasa tidak cepat bosan dan mengantuk. Maka dari itu dari hasil observasi peneliti pun menggunakan metode *Fun Learning* sebagai salah satu metode pembelajaran yang digunakan di kelas 1. Metode ini memiliki kelebihan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan meningkatkan daya kreatifitas peserta didik.

Metode *fun learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengutamakan penggunaan metode yang menyenangkan dan interaktif dalam mengajar sehingga peserta didik dapat merasa lebih aktif, kreatif, dan senang dalam belajar. Tujuan dari metode *fun learning* adalah untuk memotivasi peserta didik dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai informasi pembelajaran yang dipelajari. Metode *fun learning* ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar (Noril *et all*, 2023, h. 108).

Adapun karakteristik keberhasilan *fun learning* yaitu, dalam proses belajar akan memunculkan motivasi dan minat belajar yang tinggi, selain itu penerapannya akan di buat nyaman mungkin dalam suasana pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif, kreatif, aktif, dan menyenangkan. Di harapkan dengan di implementasikan metode *fun learning* dapat meningkatkan minat belajar (Pradana, 2022, h. 301).

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam pengajaran metode *fun learning* yakni :1.)Setiap tatap muka guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang

ingin dicapai dalam pelajaran, 2.)Guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari, 3.)Memperlihatkan dan memperjelaskan keterkaitan antara konsep metode fun learning pada pokok bahasan, 4.)Sebelum mengakhiri proses pelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode fun learning untuk dikerjakan di rumah (Annisa Kurnia & Itriyah, 2023, h. 435).

Penting nya menggunakan metode pembelajaran yang tidak membosankan dan membuat peserta didik mengantuk sangat berpengaruh terhadap minat mau pun hasil belajar peserta didik, terutama di kelas 1 yang masih terbawa suasana dari tingkat Taman Kanak – kanak. Namun berdasarkan hasil observasi pada bulan Februari yang ditemukan oleh peneliti pada proses pembelajaran yang terjadi dikelas 1 yaitu Guru hanya menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas yang ditulis di papan tulis. Sehingga suasana proses belajar mengajar terkesan membosankan atau mengurangi minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan yang ditemui oleh peneliti di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dalam suatu penelitian dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode *Fun Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 1 SDN Pondok Cabe Ilir 01”.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kurt Lewin (1946) dalam Kemmis dan Tenggart menyatakan bahwa Penelitian Tindakan merupakan proses pencarian dan penemuan yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok. Penelitian Tindakan Kelas dipengaruhi oleh rencana yang diubah – ubah, alasan – alasan utama untuk memutuskan sesuatu dalam latihan, serta sifat kritis terhadap informasi – informasi yang akan mengarahkan pada pengembangan dan mengevaluasi hasil dari strategi yang telah dicoba dalam praktek keseharian (Mawardi, 2021, h. 57 – 58).

Menurut Salim, Karo & Haidir (2019), Penelitian tindakan (*action research*) merupakan sebuah nama yang diberikan kepada suatu aliran dalam penelitian pendidikan. Untuk membedakannya dengan *action research* dalam bidang di luar pendidikan, para peneliti pendidikan sering menggunakan istilah *classroom action research* (ada juga yang menyebutnya dengan *classroom research*. (h. 5)

Tujuan utama PTK menurut Djajadi Muhammad (2019), ialah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan. PTK juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya. Tujuan khusus PTK adalah untuk mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Secara lebih rinci tujuan PTK antara lain:1.)Meningkatkan mutu isi, masukan, proses dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah, 2.)Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas, 3.)Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan, 4.)Penelitian Tindakan Kelas menumbuhkembangkan

budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan atau pembelajaran secara berkelanjutan. (h. 4 – 5)

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SDN Pondok Cabe Ilir 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di semester II, penelitian ini dilakukan pada bulan februari 2024 sampai dengan bulan maret 2024. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer serta pelaksana tindakan. Tahapan – tahapan pembelajaran setiap tindakan sudah di sesuaikan dengan tahapan – tahapan pembelajaran menggunakan metode *fun learning*.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu meningkatnya pemahaman belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya, dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sendiri mempunyai standar nilai KKM nya yaitu 75.

Dalam pelaksanaan penelitian ini dibagi atas tahap pra – siklus, siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan atau satu kali pembelajaran. Deskripsi pembelajaran untuk melihat hasil belajar menggunakan metode *fun learning* sebanyak 2 siklus dan perincian setiap siklus sebagai berikut.

Pra Siklus

Pada tahap pra – siklus peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap peserta didik kelas 1E di SDN Pondok Cabe Ilir 01 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai materi “Tetanggaku yang Baik”, selain itu peneliti pun membagikan lembar *Pre Test* kepada peserta didik. Peneliti membagikan kepada masing – masing peserta didik yang berjumlah 25 orang lalu mendapatkan hasil nilai pretest, dari 25 peserta didik terdapat 9 orang yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM.

Tabel 1. Data Hasil *Pre Test* kelas I SDN Pondok Cabe Ilir 01

Hasil Belajar	Hasil Pra Siklus	
	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Peserta didik yang memenuhi KKM	16 peserta didik	64%
Peserta didik yang belum memenuhi KKM	9 peserta didik	36%
Jumlah Nilai	1835	
Rata – rata Nilai	73	

Siklus I

Pada siklus I peneliti mulai menggunakan *metode fun learning*, dimulai dari membuat modul ajar dan menyiapkan video pembelajaran animasi berisi “bagaimana cara bertetangga yang baik”, karena sebelumnya peserta didik dikelas 1E dengan guru kelas nya hanya belajar dengan metode ceramah dan menulis soal – soal yang terasa bosan dan membosankan. Maka dari itu peneliti pun mencoba pada siklus 1 ini menggunakan video pembelajaran animasi yang tentunya terdapat visual dan audio yang jelas sehingga membuat peserta didik merasa kegiatan Transformasi Pembelajaran Digital Berbasis Pendidikan Karakter untuk Mewujudkan Pendidikan yang Bermutu dan Berakhlaqul Karimah | 2024

pembelajaran yang baru dan menyenangkan dari kegiatan pembelajaran sebelumnya Setelah video pembelajaran diputar peneliti pun mulai menjelaskan materi mengenai “Tetanggaku yang baik”, tidak lupa juga peneliti melibatkan peserta didik disetiap penjelasan dengan mencoba bertanya secara acak kepada peserta didik apa saja yang ia simak dari video pembelajaran tersebut dan mendapatkan respon atau timbal balik yang cukup baik dari peserta didik setelah sebelumnya pada tahapan Pra Siklus masih enggan atau malu – malu untuk menjawab apa yang peneliti tanyakan. Setelah itu peneliti pun membagikan LKPD kepada masing – masing peserta didik, dimana peneliti berkeliling didalam kelas untuk memantau bagaimana peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil dari tahapan siklus 1 ini didapatkan ada nya kemajuan dari peserta didik, pada akhir pembelajaran peneliti pun bertanya “bagaimana belajar hari ini? senang atau tidak bisa melihat video pembelajaran?”, lalu dengan kompak peserta didik menjawab “seru, baru pertama lihat video dilayar, jadi tidak bosan”. Dari 25 peserta didik didapati hasil belajar peserta didik didapati 20 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan presentase 80% dan 5 orang peserta didik yang belum tuntas atau nilai nya belum memenuhi KKM dengan presentase 20%.

Tabel 2. Data Hasil *Pre Test* kelas I SDN Pondok Cabe Ilir 01

Hasil Belajar	Hasil Pra Siklus	
	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Peserta didik yang memenuhi KKM	20 peserta didik	80%
Peserta didik yang belum memenuhi KKM	5 peserta didik	20%
Jumlah Nilai	1950	
Rata – rata Nilai	78	



Gambar 1. Presentase Ketuntasan Siklus 1

Siklus II

Dari tahapan siklus 1 masih terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai yang belum mencapai KKM, maka dari itu peneliti pun mencoba memperbaiki metode pembelajaran *fun learning* dengan belajar sambil bernyanyi dan tentu nya melihat video pembelajaran yang telah peneliti siapkan. Karena kelas I merupakan tahapan penyesuaian dari tingkat Taman Kanak – kanak maka peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan bernyanyi bersama yang di iringi musik dari Youtube lalu peneliti pun mulai memutar video pembelajaran, setelah peserta didik menyimak lalu peneliti mulai berkeliling sambil membawa *mic* dan *speaker* agar peserta didik lebih antusias dengan pembelajaran. Sambil menjelaskan kembali materi yang sebelum nya diputar didalam video, peneliti pun mulai bertanya menggunakan nada lagu anak – anak, seperti salah satunya “halo halo kelas 1E, siapa yang tahu siapa saja nama – nama yang ada di video?” (menggunakan nada lagu halo panda). Lalu dengan serempak peserta didik menjawab apa yang peneliti tanyakan dengan senyuman khas anak – anak yang merasa riang dan gembira karena peneliti pun tersenyum lebar. Setelah itu peneliti pun mulai membagikan LKPD kepada masing – masing peserta didik sebagai bahan evaluasi terhadap materi ini.

Berdasarkan hasil dari penilaian pada tahapan siklus 2 ini, peserta didik di kelas 1E mengalami perubahan yang sangat baik dari tahapan sebelumnya. Dari 25 peserta didik, didapati 22 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan presentase 88% dan 3 orang peserta didik masih belum mendapatkan nilai pas atau diatas KKM dengan presentase 12%.

Tabel 3. Data Hasil *Pre Test* kelas I SDN Pondok Cabe Ilir 01

Hasil Belajar	Hasil Pra Siklus	
	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Peserta didik yang memenuhi KKM	22 peserta didik	88%
Peserta didik yang belum memenuhi KKM	3 peserta didik	12%
Jumlah Nilai	2074	
Rata – rata	83	



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Siklus 2

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapati peningkatkam minat belajar peserta didik dari tahapan Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2. Karena sebelumnya kelas 1E SDN Pondok Cabe Ilir 01 belajar dengan metode ceramah saja maka dari hasil wawancara dengan peserta didik didapati mereka merasa bosan dan kurang minat dalam kegiatan belajar, setelah peneliti menggunakan metode *fun learning* peserta didik mulai ada peningkatan yang dapat dilihat dari hasil belajar mereka yang secara perlahan mulai ada peningkatan. Dari 25 peserta didik yang sebelumnya terdapat 9 orang peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM maka setelah peneliti melakukan peneliti ini menurun hanya terdapat 3 orang peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM, selain itu minat dan antusias peserta didik di kelas 1E dalam belajar pun ada peningkatan yang sangat baik.

Daftar Pustaka

- Awiria, & Latifah, N. (2019). *Pembelajaran PKn SD*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Itriyah, & Annisa, K. (2023). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 435.
- Lonto, A. L., Rattu, J., & Wua, T. D. (2023). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Sekolah* (1 ed.). Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- M. D. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intara.
- Mawardi. (2021). *Desain Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Noril et all. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Terhadap Hasil Belajar PKN Materi Hidup Rukun Kelas II SDN Telang 2. *ALENA - Journal of Elementary Education*, 108.
- Pradana, B. F. (2022). Pengenalan dan Penerapan Metode Fun Learning di Era New Normal untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MI di Desa Pasunggingan. *Prosiding Kampelmas*, 301.
- Rahmayani, W. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Swasta Kelas Tinggi Pada Mata Pelajar Matematika. *Simpati*, 56.
- Salim, Karo, I. R., & Haidir. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.