

**PENGARUH METODE FUN LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR
BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS 4 SDN 1 SUMBER**

Citra Patricia

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Prima Bangsa, Cirebon, Indonesia

citrafatricia14@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional oleh banyak guru yang menyebabkan ketidakefektifan dalam proses pembelajaran serta minimnya partisipasi siswa. Akibatnya, minat belajar siswa menjadi minim. Oleh sebab itu, diperlukan metode pengajaran yang menjadikan siswa semakin antusias dan bersemangat. Strategi fun learning diharapkan dapat melihat siswa menjadi lebih aktif dalam partisipasi di dalam kelas, meningkatkan kekompakan, dan kerjasama antar siswa. Pada studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh metode fun learning terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 4 di SDN 1 Sumber. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain true experiment. Penelitian ini juga melibatkan siswa kelas 4A dan 4B sebagai subjek. Kelas 4B dijadikan sebagai kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional, sedangkan kelas 4A berperan sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran menyenangkan (fun learning). Pengumpulan data dilakukan pada penelitian ini melalui kuesioner, tes, dan observasi. Instrumen tes yang digunakan untuk penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Hasil penelitian menyajikan bahwa strategi pembelajaran fun learning secara keseluruhan berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas 4 di SDN 1 Sumber. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji T pada taraf signifikan 0,05 yang menunjukkan nilai $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$, lebih spesifiknya $2,349 \geq 1,691$. Penerapan metode fun learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar terbukti efektif meningkatkan minat belajar yang sebelumnya dianggap kurang menarik oleh siswa. Selain itu, metode ini juga meningkatkan kerjasama dan kekompakan antar siswa, yang jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam strategi pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Metode Fun Learning, Minat Belajar, Siswa, Sekolah Dasar, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This research is motivated by the use of conventional learning methods by many teachers which causes ineffectiveness in the learning process and minimal student participation. As a result, students' interest in learning is minimal. Therefore, a teaching method that makes students more enthusiastic and excited is needed. The fun learning strategy is expected to see students become more active in classroom participation, increase cohesiveness, and cooperation between students. This study aims to identify the

effect of fun learning method on the interest in learning Indonesian language among grade 4 students at SDN 1 Sumber. This study applied quantitative method with true experiment design. This study also involved grade 4A and 4B students as subjects. Class 4B served as the control group using the conventional approach, while class 4A served as the experimental group using the fun learning method. Data collection was conducted in this study through questionnaires, tests, and observations. The test instrument used for this study was a multiple choice test. The results of the study present that the fun learning strategy as a whole affects the learning interest of grade 4 students at SDN 1 Sumber. This is reinforced by the results of the T test at a significant level of 0.05 which shows the value of $t\text{-count} \geq t_{\text{table}}$, more specifically $2.349 \geq 1.691$. The application of the fun learning method in Indonesian language learning for elementary school students proved to be effective in increasing interest in learning which was previously considered less interesting by students. In addition, this method also improves cooperation and cohesiveness between students, which is rarely discussed in previous studies. This research provides a new contribution in a more interactive and fun approach strategy for elementary school student.

Keywords: Fun learning method, learning interest, elementary school, students, Indonesian language.

PENDAHULUAN / INTRODUCTION

Pendidikan ialah proses sistematis yang dirancang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan budaya yang diturunkan dari satu generasi untuk generasi berikutnya. Pendidikan yaitu usaha sadar siswa untuk menemukan kebenaran yang sejati secara kritis dan objektif (Hidayat, 2023). Menurut Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada bagian satu tentang Pengertian Umum Pasal 1 Ayat (1), pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan berbagai potensi diri mereka. Ini termasuk pengembangan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka dari itu, setiap individu berhak menerima pendidikan melalui pengajaran yang ada disekolah dengan melibatkan guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memastikan proses pembelajaran dapat berjalan diperlukan partisipasi aktif dari siswa yang didukung oleh perencanaan yang terstruktur oleh guru (Nurfitriana, 2016 (Eli, 2020)). Dengan ini, Guru perlu memiliki kemampuan untuk terus berkembang dalam merancang aktivitas belajar yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tentunya memerlukan metode untuk materi yang diajarkan, Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk menciptakan interaksi yang produktif antara guru dan siswa. Untuk mencapai tujuan ini, penting untuk memilih metode yang efektif guna meningkatkan minat belajar siswa secara optimal. Salah satu metode yang bisa diterapkan dalam proses

pembelajaran adalah fun learning, yang dirancang sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Metode Fun Learning adalah pendekatan dalam pembelajaran yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dengan memperhatikan aspek psikologis siswa selama kegiatan belajar mengajar. Metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung, sehingga siswa merasa lebih terdorong dan antusias dalam proses belajar. Mengingat minat juga motivasi siswa seringkali menurun, metode ini menjadi solusi yang efektif. Menurut teori Tolstoy, lingkungan belajar yang menyenangkan memiliki berperan penting karena dapat menolong siswa untuk lebih memahami materi, memotivasi mereka, serta memberikan kepuasan dalam belajar. (Eli Mufidah, 2020). Selain itu, metode ini juga mendukung proses pembelajaran dengan cara yang dapat meningkatkan minat siswa. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu kelebihan utamanya adalah kemampuannya menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih santai dan tidak merasa terbebani. Sedangkan kekurangan dari metode fun learning, yaitu tergantung pada keterampilan guru dalam menerapkannya. Jika guru tidak memiliki keterampilan yang dibutuhkan, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Memahami dengan baik proses pembelajaran merupakan kunci untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang optimal. Dorongan ketertarikan belajar dari peserta didik juga penting, karena minat tersebut adalah ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran tanpa adanya paksaan. Minat belajar dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, dan berkembang seiring waktu. Karena minat belajar berasal dari siswa sendiri, baik secara sadar maupun tidak sadar, minat belajar memegang peran penting dalam menentukan kesuksesan proses pembelajaran, yang mendorong mereka untuk bertindak. Melalui minat belajar, siswa dapat mengembangkan pemahaman diri untuk mengevaluasi kemajuan mereka dalam proses pembelajaran (Neni L, 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Kurikulum Merdeka menekankan penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek. Peserta didik diberikan tantangan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa mereka dengan cara yang relevan dan praktis dalam konteks kehidupan sehari-hari ini. Siswa dapat memperoleh pengetahuan lebih lanjut tentang Bahasa Indonesia dan keterampilan berpikir kritis dan kerja tim melalui proyek-proyek ini, yang dapat mencakup penulisan cerpen, artikel, pidato, atau bahkan pembuatan konten digital (Weti, 2023). Pemanfaatan rencana pendidikan Merdeka Belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan secara ideal dan belum sepenuhnya sesuai dengan aturan yang ditetapkan.

Hal ini menyebabkan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi semakin sulit untuk berkembang, karena tidak adanya perkembangan baru dalam mata Melihat luasnya permasalahan yang terjadi di lapangan, terdapat beberapa faktor penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam belajar. Minat belajar siswa dilihat dari berbagai aspek. Diantara aspek tersebut dibagi menjadi 2 yaitu: aspek dalam diri dan aspek dari luar (Sutrisno, 2021). Aspek yang ada dalam diri siswa, seperti bakat, perhatian, dan kesehatan. Sementara itu, aspek pengaruh dari luar siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan

masyarakat. Memahami aspek-aspek ini dengan jelas sangat penting untuk mengetahui apa yang mempengaruhi minat belajar siswa. Memang benar bahwa aspek- aspek tersebut dapat berdampak pada prestasi akademik. Pembelajaran akan berjalan lancar dengan mempertimbangkan hal-hal ini. Selain itu, mereka dapat memberikan umpan balik kepada guru untuk mempertimbangkan kembali atau memperbaiki pembelajaran yang telah diajarkan. Jika siswa tidak tertarik dan tidak memperhatikan apa yang diajarkan guru selama proses pembelajaran. Selain dapat memberi pendidikan, peran utama bagi orang tua yang bertanggung jawab untuk membuat lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Tentu saja, ini akan meningkatkan keinginan anak untuk belajar. (Trygu, 2021).

Masalah kerap ditemui disekolah adalah siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, dikarenakan masih sering menggunakan metode yang monoton sehingga mengakibatkan kurangnya minat pada belajar siswa. Situasi ini sejalan dengan fakta bahwa rendahnya motivasi dan sikap belajar siswa yang berdampak pada minat belajar yang minim. Rendahnya sikap belajar selama proses pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik dalam belajar, yang pada gilirannya membuat mereka merasa jenuh. Selain itu, penggunaan metode ceramah yang monoton juga menyebabkan kejenuhan siswa dalam proses belajar (Sutrisno, 2021: 38). Dalam konteks pembelajaran, hal ini mencakup interaksi antara siswa, pendidik, dan berbagai sumber belajar di lingkungan sekolah, di mana guru memberikan dukungan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, memahami konsep, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan yang positif. Dengan demikian, pembelajaran diartikan sebagai proses mendukung siswa dalam mempelajari materi dengan efektif. Pembelajaran merupakan proses yang berlangsung sepanjang hidup individu dan dapat terjadi kapan saja (Sutrisno, 2021: 40).

Berdasarkan uraian diatas peneliti berpendapat bahwa Ada banyak faktor penting yang mempengaruhi tingkat minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, antara lainnya ialah penerapan metode pembelajaran agar sesuai. Oleh sebab itu, peneliti ingin meneliti secara langsung pada siswa kelas 4 SDN 1 Sumber dengan berjudul “Pengaruh Metode Fun learning Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 4 SDN 1 Sumber”.

METODE / METHOD

Adapun penelitian yang dipilih dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif, proses pengambilan informasi digambarkan sebagai angka dan memutuskan data tentang apa yang ingin diketahui. Sugiyono (2012, hlm. 11). Penelitian ini menggunakan desain eksperimen nyata atau True Experimental. True Experimental Memiliki kemampuan untuk mengendalikan semua variabel eksternal yang mempengaruhi proses eksperimen, karakteristik utamanya adalah sampel yang digunakan pada kelompok eksperimen dan kontrol yang dipilih secara acak dari populasi tertentu. Penelitian ini menggunakan desain Randomized Pretest Posttest Control Group Design.

Penelitian tersebut akan dilakukan di SDN 1 SUMBER, yang terletak dikecamatan Sumber, kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45611. Penelitian dilakukan saat semester genap tahun ajaran 2024/2025. Waktu penelitian dilakukan selama kurang dari 2 minggu pada bulan Juni tahun ajaran 2024. Menurut Sugiyono (2015: 117), Populasi merujuk pada kelompok yang menjadi fokus penelitian, yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang akan diteliti untuk menarik kesimpulan. Dalam konteks penelitian ini, populasi adalah siswa kelas 4 di SDN 1 Sumber yang terdiri dari dua kelas, yaitu 4A dan 4B, dengan total 36 siswa.

Menurut Sugiyono (2015: 118) Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan ciri-ciri khusus yang dimilikinya, yang mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan. Ketika populasi terlalu besar untuk diteliti secara menyeluruh, peneliti dapat memilih sampel yang mewakili karakteristik dari populasi tersebut. Pengambilan sampel harus akurat, penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat disimpulkan secara luas. Dalam penelitian ini, salah satu teknik yang digunakan adalah pengambilan sampel secara acak atau random sampling. Teknik ini memastikan bahwa setiap individu pada populasi memiliki peluang yang setara untuk dipilih sebagai bagian dari sampel. Dalam studi ini, sampel terdiri dari 18 siswa dari kelas 4A dan 18 siswa dari kelas 4B, masing-masing kelompok kelas memiliki jumlah siswa yang sama.

Dalam penelitian ini, variasi informasi merupakan proses yang digunakan untuk mendapatkan data yang penting. Proses ini harus dapat dilakukan di tempat yang berbeda, dari sumber yang berbeda, dan dengan cara yang berbeda (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa prosedur untuk mengumpulkan data, yaitu: kuesioner, tes, dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN / RESULT AND DISCUSSION

Penelitian telah dilakukan di SDN 1 Sumber yang terletak dikecamatan Sumber, kabupaten Cirebon, Jawa Barat 45611.

Berikut hasil data Uji Validitas.

Uji validitas digunakan untuk melihat apakah pernyataan pada kuesioner dapat dianggap valid atau tidak. Menurut standar validitas, suatu pertanyaan akan dianggap valid jika nilai r hitung \geq atau sama dengan nilai r tabel yang ditentukan. Dalam konteks ini, dengan menggunakan 40 responden dan level signifikansi $\alpha = 0,05$, nilai r tabel adalah 0,312. Berdasarkan analisis dari tabel perhitungan SPSS, diperoleh bahwa untuk item pernyataan nomor 1 hingga 21, serta nomor 25 dan 27 hingga 40, nilai r hitung $\leq r$ tabel yaitu 0,396 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan-pernyataan tersebut valid dan cocok untuk digunakan dalam penelitian. Namun, untuk item nomor 22, 23, 24, dan 26, nilai r hitung $\geq r$ tabel yaitu 0,312, yang berarti bahwa pernyataan-pernyataan ini tidak memenuhi kriteria validitas yang diinginkan dan tidak dapat dipakai saat pengambilan data dalam penelitian.

Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk menilai seberapa konsisten pernyataan-pernyataan dalam mengukur hasil belajar siswa. Metode yang dipilih adalah Alpha-Cronbach, yang dapat memberikan gambaran tentang keandalan instrumen penelitian.

Nilai Alpha-Cronbach kesimpulan dari perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel yang terlampir untuk menentukan sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya dalam perhitungan yang dilakukan.

Tabel 1. Reliabilitas Statistik

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.889	40

Berdasarkan tabel 1 yang diperoleh dari analisis menggunakan SPSS, dapat disimpulkan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kuesioner dikategorikan sebagai reliabel. Hal ini didasarkan pada nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh sebesar 0,88, melebihi nilai kriteria minimum Cronbach's Alpha yaitu 0,60. Oleh karena itu, dapat dianggap bahwa kuesioner ini dikatakan reliabel dan baik dalam mengukur variabel yang diteliti.

Kemudian, Uji normalitas dipilih untuk mengetahui data dari kelas eksperimen dan control apakah berdistribusi normal. Sebelum melakukan analisis statistik parametrik, penting untuk melakukan uji normalitas yang menggunakan aplikasi SPSS. Kriteria pengujianya adalah jika nilai signifikansi yang diperoleh dari uji normalitas \geq atau sama dengan $\alpha = 0,05$, maka data dapat dianggap mengikuti distribusi normal. Namun, jika nilai signifikansi \leq dari $\alpha = 0,05$, maka data dianggap tidak mengikuti distribusi normal. Ada dua jenis tes normalitas berdasarkan kriterianya. Menurut Iman (1994) menyatakan bahwa tes normalitas Kolmogorov-Smirnov sangat berguna ketika ingin membandingkan dua distribusi sampel; namun, disarankan untuk ukuran sampel besar, yaitu >100 , pada tes Shapiro-Wilk, di sisi lain, lebih akurat untuk pengujian normalitas spesifik karena berfokus pada sampel kecil, yaitu <100 .

Berikut adalah hasil uji normalitas yang diperoleh pada tabel 2 :

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
asil H (Kontrol)	Pre test	6	.19	.919	18	.126	
	Post test	6	.19	.919	18	.126	
	Pre test A	7	.16	.956	18	.527	
	Post test A	4	.12	.958	18	.558	

Melihat data uji normalitas yang didapat pada Tabel 2 dengan menggunakan uji Saphiro Wilk, pengaturan uji ini jika nilai signifikansi $\geq \alpha = 0,05$, maka informasi tersebut berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen nilai signifikansi pretest sebesar $0,527 \geq \alpha = 0,05$ juga nilai signifikansi pretest pada kelas kontrol sebesar $0,126 \geq \alpha = 0,05$ sehingga

dapat disimpulkan bahwa informasi yang mendasari pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terdistribusi normal.

Kemudian pada ketentuan pengujian, jika nilai signifikansi $\geq \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen posttest bernilai signifikansi $\text{sig } 0,558 \geq \alpha = 0,05$ dan pada posttest kelas kontrol nilai signifikansi $\text{sig } 0,126 \geq \alpha = 0,05$ artinya data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya dapat dilakukan uji homogenitas.

Sebelum melakukan uji sampel penelitian, kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji homogenitas untuk menjamin bahwa keduanya homogen. Uji ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS dengan aturan bahwa informasi dianggap homogen dengan asumsi hasil menunjukkan $P \geq \alpha = 5\%$ atau probabilitas $\geq \alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji homogenitas informasi dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic				d	d	S
			f1	f2	ig.	
asil	H Based on Mean	.78	1	34		.381
		8				
	Based on Median	.65	1	34		.424
		4				
with	Based on Median and	.65	1	33.9		.424
	adjusted df	4		79		
mean	Based on trimmed	.76	1	34		.389
	mean	0				

Berdasarkan nilai signifikansi 0,381 ditemukan berdasarkan hasil pengujian homogenitas dengan SPSS, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi \geq dari 0,05 atau $\text{sig } 0,381 \geq \alpha = 0,05$, yang menunjukkan data tersebut homogen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berdistribusi homogen.

Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis sebagai uji terakhir menggunakan Uji T guna mendapatkan kesimpulan hipotesis. Tetapi, sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti merumuskan hipotesis terlebih dahulu menggunakan rumus:

$$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2 \quad H_a = \mu_1 \geq \mu_2$$

Dengan keterangan, μ_1 = rata-rata siswa yang menggunakan Metode Fun learning, μ_2 = rata-rata siswa yang menggunakan Metode Ceramah. Peneliti menetapkan ketentuan di mana jika nilai t-hitung \geq dari nilai t-tabel, maka H_0 tidak diterima, dan H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai t-hitung \leq atau sama dengan nilai t-tabel, H_0 akan diterima dan H_a tidak diterima.

$$df = (n_1 + n_2 - 2) = (18 + 18 - 2) = 34$$

Terdapat tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ sehingga didapat t-tabel= 1, 691.

Setelah melakukan langkah diatas peneliti melakukan Uji Hipotesis Independent sample

T- Test dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji T-Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		Sig.		f		Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
F						One sided p	Two sided p			Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	702	408	2.349	4	012	025	-5.556	.365	-10.361	.750
	Equal variances not assumed			2.344	1.434	013	025	-5.556	.365	-10.376	.735

Berdasarkan Tabel 4. diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar $2,349 \geq t\text{-tabel}$ yang bernilai 1,691 ($2,349 \geq 1,691$). Karena t-hitung lebih besar atau sama dengan t-tabel, maka H_a dapat diterima dan H_o tidak diterima. Kesimpulannya adalah bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada nilai siswa di tes akhir yang diajar pembelajaran menggunakan metode fun learning dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan metode konvensional. Hal ini terbukti dari nilai signifikansi 2-tailed sebesar $0,025 \leq 0,050$, yang melihtakan bahwa hipotesis dapat diterima.

Dari hasil penelitian, terlihat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada setiap tes yang dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya perubahan dalam pengetahuan siswa antara pretest dan posttest di kedua kelas tersebut. Hasil belajar siswa juga mengonfirmasi perbedaan ini, dimana siswa secara umum memperoleh pengetahuan lebih banyak setelah materi pembelajaran diberikan.

Dengan melihat hasil pretest dan posttest dari kedua kelas tersebut, terdapat bukti bahwa penggunaan teknik pembelajaran fun learning memberikan perbedaan yang sangat besar. Dalam penelitian ini, diterapkan metode analisis statistik berupa uji T untuk membandingkan hasil antara kelompok yang berbeda untuk memutuskan seberapa besar dampak dari penggunaan strategi pembelajaran fun learning terhadap pengalaman belajar.

Dalam pengujian hipotesis dengan uji-T, Data yang dianalisis mencakup hasil posttest dari siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mereka mengikuti jenis pembelajaran yang berbeda. Berdasarkan data hasil analisis ini menggunakan SPSS, nilai t- hitung yang diperoleh adalah 2,349. Dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05, nilai t- tabel yang didapatkan adalah 1,691. Karena nilai t-hitung sebesar 2,349 lebih besar daripada t-tabel 1,691, maka H_0 tidak diterima dan H_a diterima. Hal ini, menunjukkan bahwa penerapan metode dalam penelitian ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 1 Sumber.

SIMPULAN / CONCLUSION

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penerapan metode fun learning adanya pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 1 Sumber. Terdapat data uji hipotesis dengan uji T memperlihatkan bahwa pada taraf signifikansi 0,05, nilai t-hitung sebesar 2,349 lebih besar dari t-tabel 1,691. Demikian, dapat disimpulkan bahwa metode fun learning berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa Bahasa Indonesia di SDN 1 Sumber.

Peningkatan ini disebabkan oleh penggunaan metode "fun learning" yang meningkatkan antusiasme dan semangat siswa selama proses pembelajaran. Metode ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar, tetapi juga mempererat hubungan antar siswa, meningkatkan kolaborasi dalam belajar. Hal ini secara efektif meningkatkan efisiensi pembelajaran dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode fun learning berdampak positif terhadap minat belajar di SDN 1 Sumber.

DAFTAR PUSTAKA / REFERENCE

- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. Macmillan Publishers.
- Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Crow, D. L., & Crow, L. D. (2018). *Psikologi Pendidikan (Edisi 8)*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Eli, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Fun learning Dalam Pembelajaran Tematik. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1, 51.
- Elliott, E. C., & Smith, M. C. (1996). *Learning in the social context*. New York: Macmillan.
- Gie, The Liang (2014), *Cara belajar yang efektif*, Cet. I; Yogyakarta PUBIB.G
- Given. K. Barbara. 2014. *Brain-Based Teaching*. Merancang kegiatan belajar mengajar yang melibatkan Otak, Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestetik, dan Reflektif. Kaifa.

Bandung.

Herdiyanto, Rahmad, Skripsi “Hubungan Minat Belajar Dengan Preatasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS SD Negeri 2 Badransari”, Metro; IAIN, 2019.

Hidayat, N. Q. (Januari 6, 2023). " Upaya Orang Tua Dalam Menanamkan Sikap Kepedulian Sosial Di Masyarakat Anak Sekolah Dasar ". Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 7, no. 1, 109.

Ibid. Hlm. 75.

Irham, M., dan Novan Ardy Wiyani. (2014) Psikologi Pendidikan dan Aplikasinya dalam Proses Pembelajaran. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Lefrancois, G. R. (1988). Psychology: The basics. Belmont, CA: Wadsworth.

MS Anam, W. D. (2019). Jurnal pendidikan olahraga, program pasca sarjana Universitas Negeri Malang. Teori belajar behavioristik dan implikasinya dalam pembelajaran.

Muhaimin, Pengaruh Penggunaan Metode Fun learning Terhadap Hasil Belajar Matematika (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2013), 23.

Mukminan. 1997. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: P3G IKIP.

Neni, L. (2022). Pengaruh Metode Fun learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP N 1 Ponorogo. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Nugroho, Puspo. 2015. Pandangan Kognitifisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol. 3 | No. 2 | Juli-Desember.

Nurfitriana. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Fun learning Terhadap Minat Belajar IPA bagi Kelas V Di MI BAHRUL ULUM PALLANGGA Kabupaten Gowa. Universitas Alauddin Makassar .

Prof. Dr. Sugiyono. 2018. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” Yogyakarta : Alfabeta cv

Sanjaya Ilham, Pengaruh Metode Fun learning Pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD 2 Sulusuban Lampung Tengah (Lampung : UNILA, 2019), 22.

Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, 180-181.

Sugiyono, (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV

Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung. 2012. Cet. 22. Hlm. 72.

Suherli, Maman Suryaman, dkk, bahasa indonesia: buku guru, Edisi revisi, Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017, 2-5. Sujanto, Agus (2013), Psikologi Umum, Cet. VII; Jakarta: Aksara Baru.

Sukardi. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bumi Aksara. Jakarta. 2013. Hlm. 178-179

- Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan dengan media pembelajaran. malang: ahlimedia press.
- Tiya Safitri, (2021). Efektivitas Pembelajaran Praktikum Online Berbasis Guided Inquiry Terhadap Keterampilan Dan Berpikir Kreatif Siswa Smk Negeri 5 Telkom Banda Aceh. FAKULTAS Tarbiyah Dan Keguruan (Ftk) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh 2021 M/1442 H. Hal 33 - 36
- Trygu. (2021). Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika. The First On-Publisher in Indonesia: Guepedia
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada bab 1 tentang ketentuan umum pasal 1 ayat (1)
- Weti, Y. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia. STKIP Kusumanegar, 81-91.
- Yulita, R. M. (2023). Universitas Islam Negeri Sumatra Utara. karakteristik mata pelajaran bahasa Indonesia.