

METODE *FUN TEACHING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA BENDA DI SEKITARKU DI KELAS III SDN 01 PUNGGUK LAMA

Titin Indrasari¹, Elizar², Berta Apriza³

¹ titinindrasari26@gmail.com, ² elizarmobile3@gmail.com,

³ berta.apriza@umko.ac.id

^{1, 2, 3}Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Abstract: *Less innovative learning methods that occur at State Elementary School 01 Pungguk Lama cause low student learning outcomes. This study aims to improve thematic learning outcomes on the theme of objects around me using the Fun Teaching method for students at State Elementary School 01 Pungguk Lama. This research included classroom action research consisting of two cycles. Each cycle consists of four activities, namely planning, implementation, observation and reflection stages. The subjects used in this study were third grade students of State Elementary School 01 Pungguk Lama consisting of 30 students. The results of cycle I showed that student learning outcomes were still below the predetermined completeness criteria, while cycle II showed that student learning outcomes had reached the predetermined success criteria with the percentage of students who obtained more than the completeness criteria in cycle I by 43% and cycle II by 93%. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the use of the Fun Teaching method can improve the learning outcomes of third grade students at Negeri 1 Pungguk Lama Elementary School in 2024/2025.*

Keywords: *fun teaching, learning outcomes, students, thematic learning*

Abstrak: Metode pembelajaran yang kurang inovatif yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran tematik tema benda di sekitarku menggunakan metode *Fun Teaching* siswa di Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat aktivitas yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu siswa-siswi kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama yang terdiri atas 30 siswa. Hasil siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan, sedangkan siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dengan persentase siswa yang memperoleh lebih dari kriteria ketuntasan pada siklus I sebesar 43% dan siklus II sebesar 93%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Fun Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 1 Pungguk Lama pada tahun 2024/2025

Kata Kunci: *fun teaching, hasil belajar, siswa, pembelajaran tematik*

I. PENDAHULUAN

Proses kehidupan manusia bagi perkembangan individu guna menjalani kehidupan. Artinya, membentuk individu yang berpendidikan sangat lah penting. Seseorang yang dididik diharapkan bisa berguna bagi negara, tanah air, dan bangsa.

Guru di sekolah dasar ialah pendidik pada ingkat pertama yang bisa mengarahkan perkembangan potensi pada siswa. Di sekolah dasar perlu dikembangkan karakter disiplin siswa secara optimal yang diharapkan mampu membuat siswa memiliki bekal perilaku disiplin yang kuat, mengembangkan sikap dan potensi serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang bisa digunakan dalam kehidupan bermasyarakat dan mempersiapkan siswa menuju pendidikan selanjutnya.

Mengajar bukanlah suatu pekerjaan yang mudah bagi seorang pendidik. Dalam mengajar, guru akan berinteraksi secara langsung dengan siswa yang merupakan sekelompok makhluk hidup yang membutuhkan bimbingan dan pelatihan guna menuju kehidupan selanjutnya. Siswa akan menjalani suatu proses pendidikan yang diharapkan mampu menjadikan mereka dewasa, sadar akan tanggung jawab terhadap diri sendiri, berkepribadian, dan bermoral Mukmin (2018).

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menyatukan tema untuk

beberapa mata pelajaran sehingga guru dapat membagikan pengalaman yang signifikan kepada siswa. Pembelajaran terintegrasi dijelaskan sebagai pembelajaran yang menghubungkan ide, konsep, keterampilan, sikap dan nilai-nilai, baik antara materi atau satu materi. Menurut Permendikbud No.57 Tahun 2014 dalam Kadarwati & Malawi (2017) Pembelajaran tematik memfokuskan tema yang spesifik terhadap materi, dengan mengajarkan beberapa konsep yang menggabungkan berbagai informasi.

Strategi pembelajaran ialah cara-cara yang akan dipilih guru dan akan digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar. Sementara metode pengajaran adalah upaya interaksi guru dengan siswa dalam aktivitas mengajar dan belajar. Maka yang harus dihitung strategi yang akurat dalam pengajaran dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan, jenis, sifat materi, dan kapasitas guru di dalam memahami dan menempatkan dalam pekerjaan metode ini. Guna meningkatkan intelektual dan kematangan sosial yang mampu memengaruhi kognitif, emosional, dan psikomotor siswa untuk beralih ke arah yang lebih positif. Perlu adanya ada metode pembelajaran yang inovatif. Tujuannya ialah guna mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan belajar siswa. Semearik apapun suatu metode jika tidak ada

dukungan dari siswa dan suasana yang mengasyikkan yaitu akan menimbulkan rasa malas bagi siswa saat diajak belajar.

Banyak strategi dan metode pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi metode pembelajaran sangat jarang diterapkan oleh guru saat pembelajaran. Biasanya guru hanya menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Metode konvensional ini tidak berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir bagi siswa, khususnya untuk menyelesaikan masalah.

Dari hasil observasi terlihat pembelajaran yang ada di dalam kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama terlihat dampak dari metode konvensional yang kurang menyenangkan bagi siswa, mengakibatkan siswa bosan dalam mengikuti pelajaran berlangsung, cepat lelah, mengantuk selama pembelajaran, yang membuat siswa malas untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan kurangnya minat siswa dalam mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru yaitu, seorang guru harus memilih metode yang tepat guna mengukur keberhasilan pembelajaran tematik untuk mencapai tujuan atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Standar Kompetensi kelulusan.

Menurut data nilai akhir semester kelas III tahun pelajaran 2024 daya tangkap siswa pada mata pelajaran tematik

masih di bawah KKM, yaitu 80. Berikut data nilai ujian akhir semester mata pelajaran tematik di kelas III di Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama tahun pelajaran 2024.

Tabel 1.1
Data Nilai Ulangan Akhir Semester
Kelas III
Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk
Lama.

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata kelas	KKM \leq	KKM $>$	Jumlah
III	30	66,5	15	15	30
Jumlah persentase %					100 %

Dari hasil wawancara dengan wali kelas III Ibu Rosita S.Pd. SD pada tanggal 18 Oktober 2024 terdapat beberapa siswa kurang paham materi pelajaran yang dijelaskan guru, hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa saat mendapatkan nilai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan di sekolah.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memiliki kapasitas untuk membuat suasana pengajaran dan pembelajaran yang efektif sehingga siswa mudah menerima pelajaran dengan menggunakan metode pengajaran. Kita tahu bahwa metode pengajaran ialah alat interaksi guru dengan siswa dalam aktivitas

pengajaran dan pembelajaran.

Dari permasalahan yang sudah diuraikan di atas, yaitu hasil diskusi dengan guru wali kelas III disepakati bahwa untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik perlu dilakukan tindakan, yaitu mengubah strategi pembelajaran dari yang bersifat monoton kepada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan beralih pada metode pembelajaran, yaitu dengan metode *fun teaching*.

Peneliti memilih menggunakan metode *fun teaching*, yang dianggap sangat cocok dalam meningkatkan hasil belajar tematik kelas III di Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama tahun 2024/2025, *fun* memiliki makna menyenangkan. Sedangkan *teaching* yaitu pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa *fun teaching* merupakan suatu metode pembelajaran, dengan kondisi belajar yang gembira dan menyenangkan. Bukan berarti menciptakan suasana glamour dan hura-hura.

Penelitian yang relevan ialah hasil peneliti terdahulu terkait hal yang akan dikaji. Hasil dari Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu menggunakan metode *fun teaching* seperti penelitian:

Oktavia, H.(2017) Penggunaan Metode *Fun Teaching* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS. Menyebutkan bahwa hasil

penelitian tentang penggunaan metode *Fun Teaching* dengan teknik tebak kata dan teknik tebak gambar terhadap hasil belajar menunjukkan respon yang positif, selain itu pada aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II dan suasana belajar pun menyenangkan, belajar IPS lebih mudah dipahami, menarik minat siswa, dan memotivasi siswa untuk belajar IPS. Sehingga siswa tidak bosan, jenuh dan merasa tertekan dalam belajar IPS

Muhaemin (2018) *Pengaruh penggunaan metode fun teaching* terhadap hasil belajar matematika, dari hasil analisis data tentang pengaruh penggunaan metode *fun teaching* terhadap hasil belajar matematika, dengan penggunaan metode *fun teaching* memiliki peningkatan daripada siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Diketahui bahwa metode pengajaran yang menyenangkan ini mampu menaikkan intelektual, kedewasaan, dan emosional yang berpengaruh terhadap psikomotorik, kognitif, dan emosional siswa guna kearah yang lebih positif yaitu, pendidik harus dapat membuat kesan bahwa belajar ialah sesuatu yang menarik karena belajar dengan cara yang menarik siswa akan memahami subjek lebih cepat. Kesenangan adalah prinsip pembelajaran yang lucu, guru dengan mengundang siswa untuk belajar.

Dengan demikian, para peneliti dapat menyimpulkan bahwa seorang guru adalah

fasilitator yang berperan aktif dalam belajar menggunakan kerangka kerja. Guru harus memotivasi siswa agar siswa kreatif sebagai strategi untuk memiliki efek bahagia, berharap untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak bosan dengan siswa, untuk dapat meningkatkan keterampilan refleksi siswa, serta usaha guru dan orang tua yang berpartisipasi aktif dalam mendapatkan prestasi tinggi dalam hasil pembelajaran mereka.

Belajar bukanlah tekanan jiwa, pembelajaran yang menyenangkan membuat masing-masing siswa tulus melaksanakan proses pembelajaran, selain membuat siswa lebih nyaman menunjukkan bakat mereka. Berdasarkan hasil pengamatan penelitian di bidang metode pengajaran yang menyenangkan, itu sebenarnya diterapkan di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama. Untuk menilai dengan antusias belajar dan cara guru memberikan materi, ada siswa yang terlihat tertidur, lemah untuk memperhatikan guru dalam mengajar dan hasil belajar siswa, terdapat beberapa siswa meraih nilai di bawah KKM, selain itu masih ada siswa yang lambat memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Sebagaimana penjelasan di atas, peneliti tertarik meneliti “Metode Fun Teaching dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas III SDN 01 Pungguk Lama”.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan program guru di dalam sekolah. Prosedur yang dipakai dalam penelitian ini berbentuk siklus yang akan berlangsung lebih dari satu siklus, berdasarkan tingkat keberhasilan dari target yang akan dicapai.

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama, Lampung Utara pada tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini hanya dibatasi penggunaan metode fun teaching siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama dengan subjek penelitian siswa-siswi kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Pungguk Lama yang terdiri atas 30 siswa sebagai subjek penelitian yaitu, 15 perempuan dan 15 laki-laki.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ialah hasil belajar siswa dengan metode fun teaching dalam hal ini akan ditunjukkan apakah hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan metode *fun teaching*. Instrumen yang dipakai dalam tinjauan ini adalah lembar observasi, tes, dan arsip foto saat pelaksanaan berlangsung.

Teknik yang dipakai dalam penelitian ini, yakni teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang dipakai dalam tinjauan ini adalah lembar observasi, tes, dan arsip foto saat pelaksanaan

berlangsung. Penelitian ini menggunakan indikator keberhasilan, yaitu hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas (PTK) telah diadakan di siswa di SD Negeri 1 Pungguk Lama. Pada Mata pembelajaran Tematik (Bahasa Indonesia, IPA, SBDP). Pelaksanaan penelitian dimulai dengan melakukan siklus I, pelaksanaan siklus I pada tanggal 12 November 2024. Pada kegiatan siklus I digunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran tematik. Guru memberikan peluang pada siswa agar melakukan tanya-jawab mengenai materi pembelajaran tematik yang sebelumnya telah dijelaskan.

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada tanggal 14 November 2024. Pada siklus II digunakan Metode Fun Teaching untuk menyampaikan materi pembelajaran tematik pada peserta didik. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melakukan tanya-jawab mengenai materi pembelajaran tematik yang sebelumnya telah dijelaskan.

Setelah dirasa cukup memberikan materi pembelajaran tematik dengan

menggunakan metode ceramah dan metode Fun Teaching guru melakukan sejenis pretes dengan tema yang ditentukan. Adapun pelaksanaan siklus dijabarkan sebagai berikut.

Siklus 1

Siklus I dilakukan selama satu kali pertemuan, dua kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk uji siklus. Pertemuan pertama berlangsung selama 120 menit dan diadakan di hari Senin, 12 November 2024 mulai pukul 07.15 WIB sampai dengan 09.15 WIB dihadiri oleh 30 siswa. Pertemuan pertama di siklus satu ini dibahas kompetensi dasar, yaitu mengenal benda-benda di kehidupan sehari-hari dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Materi secara lengkap bisa ditinjau pada rencana pelaksanaan pembelajaran, sedangkan tahap pelaksanaan penelitian yang diadakan di siklus I adalah yakni sebagai berikut.

Perencanaan Tindakan (skenario pembelajaran)

Guru dan reviewer membuat desain akhir selama tahap perencanaan. Latihan yang diadakan pada tahap ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Pengkaji menyiapkan tema dan subtema yang ingin digunakan, yaitu tema benda

disekitar ku. RPP mencantumkan metode pembelajaran fun teaching yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah pengkaji menyelesaikan RPP akan dikonsultasikan kepada guru dan apabila ada kekurangan, pengkaji akan memperbaiki RPP tersebut.

Menyusun dan mempersiapkan bahan ajar. Beberapa kegiatan yang ingin dilakukan antara lain.

- 1). Mempersiapkan buku tema guru dan siswa
- 2). Mempersiapkan materi pembelajaran
- 3). Menyiapkan model pembelajaran di antaranya yakni

Pengkaji menyiapkan materi dengan metode pembelajaran fun teaching yang ingin diaplikasikan saat proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan Tindakan (Deskripsi Proses Pembelajaran)

Tindakan harus selaras pada perencanaan yang sudah ditetapkan, perencanaan tersebut berupa pedoman dalam pelaksanaan tindakan yang ingin dilaksanakan. Tindakan ini dilakukan dua kali pertemuan pada pertemuan pertama dan kedua tindakan tersebut memiliki tahapan pada aktivitas pengajaran. Pertemuan pertama berupa pemberian soal tes yang diawali dengan siklus 1 agar dapat mengukur keberhasilan belajar siswa

selaras pada tema dan subtema yang sudah ditetapkan.

Kegiatan pembelajaran tematik berbasis metode fun teaching diuraikan dan dicermati pada bagian berikut ini.

Pertemuan I

Pertemuan pertama diadakan di hari Senin 12 November 2024 mulai pukul 07.15—09.15 WIB. dihadiri oleh 30 siswa dan berlangsung ± 120 menit. Standar kompetensi pada riset ini adalah mengenal benda-benda dikehidupan sehari-hari, perubahan wujud benda dikehidupan sehari-hari, sedangkan kompetensi dasarnya adalah mengidentifikasi perubahan dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan awal

Kegiatan diawali dengan pendahuluan yang berlangsung selama ±10 menit dengan kegiatan berikut:

Berlangsung ± 10 menit dengan kegiatan, guru mengabsensi siswa, kemudian mengingatkan siswa kembali pada materi sebelumnya dan mendorong siswa agar lebih giat secara konsentrasi penuh pembelajaran pada siswa dapat menguasai materi ini dengan baik maka akan membantu siswa menguasai materi selanjutnya dengan kegiatan berikut:

Guru : Sebelum ibu masuk dalam materi baru, ibu ingin bertanya kepada kalian?Kemarin kita telah mempelajari

materi mengenai jenis-jenis perubahan wujud benda, ada yang masih ingat ?.

Siswa : Iya bu. Mengembun, membeku, menguap bu.

Guru : Iya lalu apalagi ?

Siswa : Menele bu contohnya lilin jika terus dipanaskan mencair kemudian air dimasak menjadi menguap dan lain-lain

Guru : Iya betul, jadi benda yang ada disekeliling kita mengalami perubahan wujud seperti mencair, membeku, menguap baiklah untuk materi kemarin ibu rasa kalian sudah paham kita akan lanjut untuk materi pembelajaran baru yaitu tentang benda-benda yang mengalami perubahan wujud benda.

Kegiatan inti

Kegiatan inti berlangsung selama ± 120 menit, guru menjelaskan materi mengenai benda-benda dan perubahan wujud benda di kehidupan sehari-hari

Dalam aktivitas pengajaran, guru memakai metode pembelajaran fun teaching. Guru menjelaskan metode pembelajaran fun teaching. Setelah guru selesai memaparkan materi dan memberikan beberapa contoh soal membuktikan benda disekitarku dan bertanya kepada siswa tentang benda dan perubahan wujud benda disekitarku. Dalam hal ini guru memakai metode fun teaching dan siswa belajar secara menarik. Setelah siswa memperhatikan penjelasan guru dengan

penuh perhatian. Guru memeriksa pemahaman siswa dengan memberikan tugas pada siswa lalu guru memerintahkan bagi setiap siswa mengerjakan soal.

Kegiatan akhir

Kegiatan akhir sebagai penutup berlangsung ± 15 menit. Kegiatan yang diadakan, yaitu guru memberikan kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari. Kemudian mengapresiasi pembelajaran pada hari ini dan akhirnya pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam.

Pelaksanaan Observasi (Sajian Hasil Analisis Data)

Observasi dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung. Observasi pada pelaksanaan riset ini dibantu oleh guru kelas III di SD Negeri 1 Pungguk Lama. Dengan memakai metode Fun teaching siswa dapat saling memberikan dukungan peserta didik mengenai kesulitan pada pengajaran. Mereka dapat bekerja sama dengan baik, timbul kemandirian pada siswa dan bisa menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

Mengingat observasi yang diadakan secara keseluruhan disiklus I capaian kemampuan tematik pada peserta didik belum maksimal hingga diharapkan di siklus II diperoleh pencapaian yang diinginkan.

Refleksi (Kajian Terhadap Indikator Kinerja Terhadap Hasil dan Proses Pembelajaran dan Analisis Kritis Hasil Setiap Siklus)

Pada siklus I ini diperoleh keterangan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa tahap antara lain saat menyajikan gambar siswa belum aktif dan banyak siswa yang belum paham yang kurang interaksi sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan efektif dan efisien.

Persentase Nilai Siswa Pada Uji Siklus I

No Siswa	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Persentase Siswa	Jumlah	Keterangan
1	≥ 70	13	43%		Tuntas
2	< 70	17	57%		Tidak Tuntas
	Total	30	100%		

Dari data di atas hasil belajar belum mencukupi indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Nilai perolehan siswa rata-rata 62,9. (Lampiran 8) dan siswa yang mencapai KKM 13 orang (43%). Hal ini diakibatkan siswa belum terbiasa dengan penerapan metode fun teaching. Dengan demikian, siswa sulit untuk memahami metode pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan yang ingin diaplikasikan di siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II terdiri dari Satu kali pertemuan, yaitu dua kali pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk uji siklus II. Pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 14 November 2024. Pada pelaksanaan siklus II kegiatan ini diadakan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan Tindakan (Skenario Pembelajaran)

Dalam tahap perencanaan, guru dan pengkaji menata menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang ingin diadakan. Beberapa kegiatan yang ingin dilakukan dalam perencanaan tersebut yakni sebagai berikut.

Penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada tahap ini beberapa kegiatan yang ingin dilaksanakan yaitu menemukan tema dan subtema yang ingin diambil. tema dan subtema yang ingin digunakan pada aktivitas pengajaran yaitu tema benda disekitarku. Selanjutnya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dicantumkan pada metode pembelajaran yang ingin digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran fun teaching.

Usai menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selesai, pengkaji kemudian konsultasi pada guru kelas mengenai rencana pelaksanaan

pembelajaran (RPP). Kekurangan yang terdapat di siklus I akan diperbaiki agar rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tersebut lebih baik dan sesuai.

Guru menyiapkan bahan ajar yang ingin diaplikasikan. Dalam tahap ini memiliki beberapa kegiatan yang ingin dilaksanakan, yaitu sebagai berikut.

Mempersiapkan buku tema guru dan siswa selaras pada tema yang ingin diajarkan. Selanjutnya, guru juga mempersiapkan materi yang selaras pada materi untuk melanjutkan aktivitas pengajaran. Menyiapkan metode pembelajaran. guru mempersiapkan materi yang selaras pada metode pembelajaran yang ingin diaplikasikan.

Pelaksanaan Tindakan (Deskripsi Proses Pembelajaran)

Tindakan yang diadakan mesti selaras pada perencanaan yang sudah ditentukan, dikarenakan perencanaan merupakan pedoman pelaksanaan tindakan penelitian yang diadakan dua kali pertemuan berupa tindakan. Pada setiap pertemuan memiliki tahapan proses pembelajaran dalam satu kali pertemuan memberikan soal tes diakhir siklus II. Hal ini diadakan agar mengukur hasil belajar siswa dengan tema benda disekitar ku. Metode fun teaching digunakan untuk melaksanakan dan mengamati aktivitas pengajaran tematik, yang diuraikan di bawah ini.

Pertemuan I

Pertemuan pertama diadakan di hari Kamis 14 November 2024 mulai pukul 07.15—09.15 WIB. Pembelajaran dihadiri oleh 30 siswa dan berlangsung ± 120 menit. Standar kompetensi pada riset ini adalah menganal benda-benda dan perubahan wujud benda di kehidupan sehari-hari. Kompetensi dasarnya adalah mengidentifikasi benda dan perubahan pada benda di kehidupan sehari-hari.

Kegiatan awal

Berlangsung ± 10 menit dengan kegiatan, guru mengabsensi siswa. Mengingat siswa kembali pada materi sebelumnya dan mendorong siswa agar lebih giat secara konsentrasi penuh pembelajaran pada peserta didik pada memahami materi ini dengan baik maka akan membantu siswa menguasai materi selanjutnya.

Kegiatan inti

Aktivitas inti berlangsung selama ± 120 menit. Guru menjelaskan materi tentang memahami benda-benda dan perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Dalam aktivitas pengajaran, guru memakai metode pembelajaran fun teaching. Guru menjelaskan metode pembelajaran fun teaching. Selanjutnya, guru membuat pembelajaran yang efektif sehingga suasana belajar tidak membosankan.

Usai guru tuntas memaparkan materi dan memberikan berbagai contoh soal, guru membuat siswa akan lebih aktif dalam belajar dengan menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian siswa. Dalam hal ini guru memakai metode fun teaching dan siswa akan menciptakan suasana belajar secara efektif.

Guru membagikan lembar kerja kepada setiap siswa, setelah semua siswa telah

mendapatkan lembar kerjanya guru menjelaskan cara pengerjaan lembar kerja yang telah dibagikan kepada siswa

Kegiatan akhir

Kegiatan akhir sebagai penutup berlangsung ± 15 menit. Kegiatan yang diadakan yaitu guru memberikan simpulan dari materi yang baru saja dipelajari. Kemudian guru menanyakan pendapat siswa mengenai pembelajaran hari ini.

Kemudian guru mengapresiasi pembelajaran pada hari ini dan akhirnya pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam.

Observasi (Sajian Hasil Analisa Data)

Observasi diadakan selama pembelajaran berlangsung pada siswa kelas III di SD Negeri 1 Pungguk Lama. Dengan memakai Metode Fun teaching siswa bisa saling memberikan dukungan antar- peserta

didik mengenai kesulitan pada pengajaran. Mereka dapat bekerja sama dengan baik, timbul kemandirian pada siswa dan bisa membuat kondisi belajar yang menyenangkan.

Mengingat observasi yang diadakan secara keseluruhan disiklus I capaian kemampuan tematik pada peserta didik belum maksimal hingganya diharapkan di siklus II peroleh capaian akan maksimal.

Refleksi (Kajian Terhadap Indikator Kinerja Terhadap Hasil dan Proses Pembelajaran dan Analisis Kritis Hasil Setiap Siklus)

Setelah diaplikasikan metode fun teaching pada pembelajaran tematik, pada siklus II hasil yang didapat secara keseluruhan terjadi peningkatan hasil belajar di siklus akhir, peningkatan siswa menggapai 70% yang mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari dampak positif setelah memakai metode fun teaching. Dengan digunakan metode fun teaching tersebut hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini membuktikan jika pembelajaran tematik melalui metode fun teaching bisa menambah nilai belajar siswa.

Persentase Nilai Siswa pada Uji Siklus II

No Siswa	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	≥ 70	27	93%	Tuntas
2	<70	3	7%	Tidak Tuntas
Total		30	100%	

Dari data di atas hasil belajar siswa sudah mencukupi indikator kesuksesan yang sudah ditentukan, Nilai perolehan siswa rata-rata 73,5. (Lampiran 9) dan siswa memperoleh KKM 27 orang (93%) penerapan metode fun teaching disiklus II sudah lebih baik di siklus I. Hal ini diakibatkan siswa sudah mulai terbiasa dengan penerapan metode pembelajaran fun teaching sehingga siswa sudah bisa mempelajari materi pembelajaran dengan efektif. Hasil belajar pada setiap siklusnya meningkat dari siklus I sampai siklus II membuktikan kemampuan ke arah yang lebih baik. Selama pembelajaran berlangsung tidak ada kendala. Oleh karena itu, agar siswa lebih giat dan bersemangat dalam belajar tematik, perlu terus diusahakan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Rangkuman Observasi Hasil Belajar Siswa Nilai Hasil Belajar Siswa.

Hasil uji siklus, diketahui bahwa persentase siswa yang memperoleh nilai lebih dari 70 mengalami peningkatan, berikut tabel hasil belajar uji setiap siklusnya.

DATA NILAI RATA-RATA DAN PERSENTASE SISWA TUNTAS

Keterangan	SIKLUS I	SIKLUS II
Nilai Rata-Rata	62,9	73,5
Nilai Persentase		
Tuntas/ Tidak tuntas	43%	93%
Jumlah Siswa Tuntas	17	27

Pada tabel di atas dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hasil ini dapat dilihat pada jumlah siswa tuntas pada siklus I berjumlah 17 siswa dan pada siklus ke II meningkat menjadi 27 siswa. Begitupun dengan persentase siswa tuntas pada siklus I sebesar 43% dan pada siklus II meningkat menjadi 93% peningkatannya sebesar 50%.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan guru untuk menerapkan metode fun teaching pada saat pembelajaran berlangsung dimana guru sudah menyetujui metode pembelajaran untuk mencoba meningkatkan hasil belajar siswa yang sebelumnya nilai siswa masih minim. metode pembelajaran fun teaching menarik perhatian siswa dalam teori benda disekitarku metode ini menggunakan sebuah pembelajaran yang berlangsung secara efektif. Metode ini menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam pembelajaran.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dikarenakan siswa sudah mulai

memahami pembelajaran dengan menggunakan metode fun teaching. Selain itu, adanya peningkatan pengelolaan dan bimbingan yang dilakukan oleh guru juga mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada siklus I, persentase hasil belajar siswa masih di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu dengan nilai rata-rata 66,2. Keadaan tersebut disebabkan beberapa hal di antaranya karena siswa perlu beradaptasi dengan metode fun teaching, pada awalnya mereka hanya menggunakan metode ceramah yang biasa hanya mendengarkan guru, mencatat dan kurang mengasah berkemampuan dalam menyelesaikan masalah.

Pada siklus II, persentase hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Sebagian besar siswa telah terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode fun teaching. Pada siklus II telah berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal. Pembelajaran ini dapat mengubah siswa menjadi lebih aktif dan kreatif.

Hasil penelitian di atas, sampai dengan tindakan pada siklus II telah memiliki hasil yang memuaskan, yaitu dengan terpenuhinya kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa dengan

menggunakan metode fun teaching terbukti efektif dalam pembelajaran tematik. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dengan metode fun teaching dapat membuat siswa aktif dan kreatif.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III SD Negeri 1 Pungguk Lama diperoleh informasi sebagai berikut.

Pembelajaran menggunakan Metode Fun teaching dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persentase siswa yang memperoleh lebih dari kriteria ketuntasan pada siklus I sebesar 43% dan siklus II sebesar 93%.

Dengan demikian, persentase siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 50%. Berdasarkan hasil penelitian di atas penelitian tindakan kelas (PTK) berhenti di siklus II karena siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

Penelitian tentang peningkatan hasil belajar tematik melalui metode fun teaching siswa kelas III SD Negeri 1 Pungguk Lama, memiliki relevansi dengan tiga penelitian. Penelitian tersebut pernah dilakukan oleh Lestari (2022) menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan seperti lagu edukatif dan permainan bahasa mampu meningkatkan minat belajar siswa, dengan terjadi peningkatan signifikan minat dan partisipasi siswa, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dari 68 menjadi 83. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa suasana pembelajaran yang positif dapat memicu

ketertarikan dan keterlibatan aktif peserta didik.

Selanjutnya, Ramadhan (2021) dalam penelitiannya di bidang matematika mengungkapkan bahwa metode fun teaching tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep. Sehingga siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata 85 yang lebih tinggi dibandingkan nilai perolehan kelas kontrol yaitu 74. Siswa yang sebelumnya kesulitan memahami materi abstrak matematika menjadi lebih mudah menangkap konsep melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan.

Sementara itu, Dewi (2023) memperkuat temuan sebelumnya dengan menyatakan bahwa fun teaching melalui permainan edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari sikap

siswa terhadap pelajaran, di mana mereka menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Dengan perolehan nilai awal 70 menjadi 84.

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan konsistensi bahwa penggunaan metode fun teaching dapat memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran, baik dari segi minat, pemahaman konsep, maupun hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan sangat relevan untuk diterapkan, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar yang menekankan pentingnya keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam proses belajar.

Dengan demikian, metode fun teaching dapat dijadikan salah satu strategi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikm Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Y. (2023). Penerapan Metode Fun Teaching melalui Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(3), 112–120.
- Fitrianti, F. (2021). *Pengaruh Penerapan Metode Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas Iv Di Sd Negeri 66 Kota Bengkulu (Doctoral Dissertation, Uin Fas Bengkulu)*.

- Handayani, P., & Sari, L. S. (2021). Pemanfaatan Metode Fun Teaching Untuk Peserta Didik SD/MI Dalam Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 300-308.
- Hidayatullah, A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Manajemen Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1451-1459.
- Ifrianti, S. (2015). Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 150-169
- Jasa Unggul Muliawan. 2017. 45 Model Pembelajaran Spektakuler (Buku Pegangan Teknis Pembelajaran Di Sekolah). Yogyakarta: AR- RUZZ MEDIA
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). Pembelajaran Tematik:(Konsep Dan Aplikasi). Cv. Ae Media Grafika.
- Kismoro, Marsudi Wahyudi. (2016). Revolusi Mengajar. Jakarta: Asik Generation.
- Lestari, S. (2022). Penerapan Metode Fun Teaching untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–52
- Linggarsari, E. (2021). Meta Analisis Pembelajaran Berbasis Media Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 122-128.
- Mayah, M. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Fun Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia Di Kelas Va Sd Negeri 210 Palembang. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(1), 92-104.
- Miftahul Huda. 2017. Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Mulia, D. S., & Suwarno, S. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan penulisan artikel ilmiah di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan*, 9(2).
- Ningtiyas, P. W., & Surjanti, J. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Pembelajaran Daring Dimasa Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1660-1668
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD. *Indonesian Journal Of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64-72.

- Novera, E., Daharnis, D., Erita, Y., & Fauzan, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349-6356.
- Oktavia, H. (2017). Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sumberejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi, Tidak Diterbitkan. Metro: IAIN Metro.
- Safitri, I. (2022). Pengaruh Metode Fun Teaching Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MIN 1 Indragiri Hilir (Doctoral Dissertation, STAI Auliaurasyidin Tembilahan).
- Sanjaya, D. H. W. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Prenada Media.
- Subakti, H., Haruna, N. H., Maghfira, S. A., Nirbita, B. N., Chamidah, D., Kato, I., ... & Purba, S. (2022). Pedoman Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Secara Teoretis Dan Praktis. Yayasan Kita Menulis.
- Sudana, I. (2020). Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Siklus Belajar Hipotetik-Deduktif. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 1(1), 112-121.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Ramadhan, A. (2021). Efektivitas Metode Fun Teaching dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edukasi Matematika*, 6(2), 89-97.
- Tsuroyya, A. (2022). Analisis Penggunaan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Studi Literatur) (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Utami, N. N. (2020). Analisis Pemahaman Ekonomi Terhadap Keputusan Pembelian Impulsive. *Adbis: Jurnal Administrasi Dan Bisnis*, 14(2), 88-99.
- Wahyuni, S., Wardani, A. L., & Choiri, M. M. (2022). Pengaruh Persepsi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Kelas Iv Di Sdit Badrussalam Kawedanan Magetan. *Adaptivia: Prosiding Tahunan Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah Dan Sederajat*, 31-44
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2).
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1)