

ABSTRAK

Cahyaningrum, Andini. 2023. Pengaruh metode *fun learning* terhadap minat belajar menulis cerpen kelas IV di SDN Summersari 03 Jember. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Agus Milu Susetyo, M.Pd. (2) Dina Merdeka Citraningrum, M.Pd.

Kata kunci: *Fun Learning*, penelitian eksperimen, minat belajar siswa

Fun learning merupakan sebuah strategi dalam mengajar yang dilakukan oleh guru sehingga membuat suasana pada saat mengajar terasa nyaman dan siswa dapat berkonsentrasi penuh pada pembelajaran (Aditya 2018, hal. 16). Sedangkan minat belajar merupakan suatu ketertarikan atau kesenangan pada suatu pelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suatu upaya dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan dirinya yaitu guru sebagai tenaga pendidik harus mampu dalam meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan dengan metode yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa, maka diperlukan metode-metode terkini yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Metode *fun learning* yang dilakukan oleh peneliti ini memadukan teknologi pendidikan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan metode pembelajaran menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi penelitian adalah siswa kelas IV SDN Summersari 03 Jember yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik deskripsi data. Dari penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran di kelas berpengaruh terhadap hasil belajar menulis cerita pendek siswa. Dalam pengaplikasian metode pembelajaran *fun learning*, peneliti meminta siswa untuk membacakan cerita pendek di depan kelas. Dalam pemberian tugas kepada siswa, peneliti menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan permainan untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata skor yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebesar 43% mendukung penelitian ini. Selain itu, rata-rata nilai *posttest* mengenai hasil belajar siswa sebesar 63,32%, nilai ini menunjukkan bahwa nilai sebelum dan sesudah menggunakan metode *fun learning* menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Sehingga, apabila menggunakan metode *fun learning* maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan dampak perubahan nilai yang diperoleh siswa. Dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} 1,07, frekuensi (dk) $25-1 = 24$, taraf signifikansi 0,05%, dan

$t_{\text{tabel}} = 2064$. Penerapan metode *fun learning* ini akan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, simpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *fun learning* pada pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas memiliki dampak pada hasil belajar menulis cerpen yang dilakukan oleh siswa. Peneliti mengaplikasikan metode *fun learning* kepada siswa dengan menyesuaikan minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa. Hal tersebut cukup diminati oleh siswa sehingga terdapat peningkatan nilai minat belajar serta nilai dari menulis cerpen yang dimiliki oleh siswa antara sebelum dan sesudah penerapan metode *fun learning* tersebut.

