

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini menjelaskan tentang: (1) latar belakang, (2) masalah penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) definisi istilah, (5) manfaat penelitian, (6) ruang lingkup penelitian. Pokok-pokok pembahasan tersebut akan di bahas secara berurutan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut (Efendi, 2018, hal 28) pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusiawi dan lebih baik. Sebagai contoh dapat dikemukakan anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berteriak-teriak agar tidak mengganggu orang lain, bersih badan, rapi pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli dan lain sebagainya merupakan salah satu contoh proses pendidikan. Sehubungan dengan itu, ((Dewantara (1967) dalam Efendi 2018, hal 28)) pernah mengungkapkan beberapa hal yang harus digunakan dalam pendidikan, yakni *ngerti ngroso ngelakoni* (menyadari, menginsyafi, dan melakukan). Hal tersebut serupa dengan ungkapan orang sunda di Jawa Barat, bahwa pendidikan harus merujuk pada adanya keselarasan antara *tekad-ucap-lampah* (niat, ucapan, dan perbuatan). Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta pancasila.

Pendidikan harus menumbuh kembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh. Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia telah diatur di dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikannasional. Di dalam undang-undang tersebut memuat segala hal yang bersangkutan dengan pelaksanaan pendidikan nasional di Indonesia yang meliputi dari pengertianpendidikan, fungsi dan tujuan pendidikan, jenis-jenis pendidikan, jenjang pendidikan, standar pendidikan dan lain sebagainya. Dengan demikian arah pendidikan di Indonesia sudah ditentukan dengan sedemikian rupa. Mengacu pada undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional fungsi pendidikan yaitu Pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Penerapan pendidikan sebagai mana yang dibahasakan di atas, sangatlah cenderung hanya menjadikan peserta didik (siswa) sebagai objek, tanpa membekali anak didik sebuah kreativitas tersendiri untuk berkarya sesuai dengan skil yang dimilikinya. Sama halnya dengan pendidikan yang diterima oleh anak didik yang belum mengetahui apa-apa, maka kita akan sulit mengetahui ke mana arah proses memikirkan sasaran-sasaran pendidikan tanpa memperhitungkan konteks sosialnya adalah sesuatu yang sangat sulit untuk dipikirkan. Sampai taraf tertentu sasaran-sasaran pendidikan tumbuh dari

harapan-harapan masyarakat atas sekolah-sekolahnya. Ada pula konteks sejarah dalam hal ini, harapan berubah atau berganti seiring perkembangan zaman serta situasi (Elihami, 2021, hal 191). Dalam dunia pendidikan dikenal adanya jalur pendidikan formal (sekolah), nonformal (masyarakat/luar sekolah), dan informal (keluarga). Ketiga jalur ini oleh Ki Hadjar Dewantara disebut dengan tri pusat pendidikan, karena ketiganya memberikan andil yang besar bagi proses pengembangan manusia untuk mencapai kesempurnaan dalam berbagai dimensi.

Sekolah yang merupakan jalur formal dalam sistem pendidikan mempunyai andil yang sangat besar untuk memberikan kontribusi demi tercapainya tujuan pendidikan nasional, karena kurikulum-kurikulum yang digunakan didesain sedemikian rupa dengan berbagai percobaan-percobaan atau penelitian-penelitian khusus untuk merumuskannya, akan tetapi dalam proses pendidikan yang diterapkan di luar sekolah (non formal) juga memiliki pengaruh yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang mana program yang dicanangkan tidak terlepas dari pengembangan bakat dan minat setiap individu. Di sini biasanya kreativitas anak didik dapat terlihat sekolah (*schooling*) secara *universal*, di kutip oleh (Elihami, 2021, hal 194).

Salah satu upaya dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan dirinya adalah guru sebagai tenaga pendidik harus bersinergi dengan siswa untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran tergantung dari kesadaran dan tinggi rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran. Minat merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam

keberhasilan belajar siswa, karena dapat menumbuhkan sikap yang positif terhadap apa yang dipelajari sehingga dapat terjadi perubahan tingkah laku akibat pengalaman belajar yang dialaminya.

Menurut (Waddi, 2022, hal 30) minat belajar adalah 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. Minat belajar merupakan sikap positif yang kadang dapat terjadi pada siswa. Kondisi ini harus ditekankan semaksimal mungkin, artinya siswa harus diupayakan agar mengalami suatu kondisi yang nyaman, tenang dan menyenangkan dalam belajar. Supaya siswa memiliki minat yang besar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa, maka haruslah memiliki metode terbaru yang mana tepat guna untuk diterapkan kepada siswa, metode tersebut yaitu menggabungkan teknologi pendidikan menjadi metode *fun learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan capaian pembelajaran siswa dan minat belajar siswa. (Anglin dalam Noviani 2019, hal 19) berpendapat bahwa teknologi pendidikan adalah kombinasi dan pembelajaran, belajar, pengembangan, pengelolaan, dan teknologi lain yang diterapkan untuk memecahkan persoalan pendidikan. Teknologi pendidikan merupakan salah satu cabang dari disiplin ilmu pendidikan yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Sejak dimasukkannya unsur teknologi ke dalam kajian dan praktik pendidikan, sejak itulah disiplin ilmu teknologi pendidikan lahir.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran.

Fun learning merupakan strategi dalam mengajar yang suasana dalam mengajar nyaman sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh pada pembelajaran (Asmani dalam Aditya 2018, hal. 16). Konsep *fun learning* bukan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tak terkontrol. Namun *fun learning* mengarah pada suasana pembelajaran yang diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana. Adapun karakteristiknya yakni, dalam proses pembelajaran akan muncul minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Selain itu dalam penerapannya yang digabungkan dengan teknologi pendidikan suasana mengajar akan dibuat se nyaman mungkin untuk pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Sehingga dengan menggunakan strategi *fun learning* diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa yang kurang, dampaknya siswa dapat lebih paham dalam belajar serta nyaman di sekolah maupun di kelas.

Penelitian ini bukanlah penelitian satu-satunya yang pernah dilakukan, sebelumnya terdapat penelitian yang mengkaji tentang *fun learning*, dan minat belajar. Penelitian ini diadaptasi dari penelitian-penelitian yang membahas mengenai *fun learning*. Peneliti mengambil penelitian terdahulu yang relevan dari jurnal penelitian dari Nur Nilam Sary P yang berjudul “Implementasi Program *Fun Learning* dengan Metode Gerakan Tiga Bahasa dalam Pembelajaran Al-qur’an di Betong Junior Khalifah *School* Thailand (2023).” Dalam jurnal tersebut berisikan penerapan metode *Fun Learning* sebagai sistem pembelajaran yang menyenangkan, yang mana bahasa yang digunakan adalah bahasa Arab, dan

bahasa Thailand, dan bahasa Indonesia. Kedua, jurnal penelitian dari Ani Ferlina Seko yang berjudul “Penerapan Metode *Fun Learning* Untuk Meningkatkan Teknik Ingatan dan Hasil Belajar pada Peserta Didik di SD Negeri Nenas (2022).” Dalam jurnal tersebut berisikan penerapan metode *Fun Learning* dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas sehingga Ani sebagai peneliti dapat menemukan hasil pengaruh penerapan metode *Fun Learning* bagi peserta didik di SD Negeri Nenas. Ketiga, jurnal penelitian dari Maulana Yusuf Aditya yang berjudul “Penerapan *Google Classroom* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Lembaga Kursus Bahasa Inggris (*E-Home* dan *Fun Learning*) Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan (2018).” Dalam jurnal tersebut berisikan Model pembelajaran *E-Learning* yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan fleksibilitas dan efektifitas pembelajaran dengan menggunakan metode pelatihan dalam penerapan *google classroom* pada pembelajaran Bahasa Inggris di lembaga kursus Bahasa Inggris *E-Home* dan *Fun Learning* di Bangkalan. Keempat, jurnal penelitian dari Ahmad Azmi Alwahidi yang berjudul “Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode *Fun Learning* Pada Era New Normal Di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur.” Dalam jurnal penelitian tersebut membahas tentang penerapan metode *Fun Learning* yang dilakukan melalui bimbingan belajar (bimbel) dengan sasaran pada 4 mata pelajaran yakni Matematika, IPA, Bahasa Inggris Dasar, dan Pengetahuan Agama dengan memanfaatkan taman baca sebagai tempat pembelajaran. Kelima, jurnal penelitian dari Ni Made Sulastri yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode *Fun Teaching*” dalam jurnal tersebut berisikan pembelajaran dengan menggunakan metode *fun teaching* yang mana metode tersebut dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sumpalsari 03 Jember pada tanggal 23 Agustus 2023. Diketahui bahwa di SDN Sumpalsari 03 Jember pernah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* namun hanya sebentar pada pembelajaran apapun termasuk pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti yang didampingi oleh guru kelas pelajaran bahasa Indonesia bisa membantu peserta didik selama pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis cerpen dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang belum pernah diajarkan dan memodifikasi proses pembelajaran menulis cerpen sebagai alternatif pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning* yang akan digunakan oleh peneliti. Peneliti yang didampingi oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia juga ingin mengetahui sejauh mana siswa memahami cerita fabel dengan mempraktikkan di depan kelas dengan tujuan mengetahui keterampilan berbicara siswa ketika di depan kelas serta memaksimalkan kriteria kesuksesan penilaian keterampilan berbicara siswa yang sebelumnya belum pernah diajarkan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan perbedaan dari hasil penelitian yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian kembali tentang minat belajar pada siswa yang mana akan dikembangkan kembali dengan menggunakan metode *Fun Learning* sehingga judul penelitian yang digunakan yaitu “Penerapan Metode *Fun Learning* Terhadap Minat Belajar Menulis Cerpen Kelas IV di SDN Sumpalsari 03 Jember.” Dalam hal ini perlu di ketahui

bagaimana metode *fun learning* terhadap minat belajar pada siswa dan bagaimana pengaruhnya terhadap pendidikan siswa, sehingga dapat diketahui bagaimana metode yang diminati oleh siswa yang dapat meningkatkan minat belajar pada siswa di sekolah. Peneliti mengetahui bahwa pada kelas IV SDN Sumbersari 03 terdapat siswa yang memiliki keterampilan lain seperti berpantomim, berpuisi ataupun keahlian dalam berhitung, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan materi cerpen dengan mengaplikasikan antara materi cerpen dengan keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Hal ini bertujuan agar siswa lebih percaya diri dan tidak mudah jenuh pada saat pembelajaran. Keterampilan yang dimiliki siswa diasah kembali pada saat pembelajaran dengan menggunakan game berlangsung yang mana untuk siswa yang tidak mampu menyelesaikan game maka akan mendapatkan hukuman yang mana hukuman ini bersifat hiburan dimana siswa diminta untuk menampilkan bakat atau keterampilan yang dimilikinya sehingga siswa yang mendapat hukuman tersebut tidak berkecil hati jika tidak mampu menjawab atau menyelesaikan game yang ada. Bagi siswa yang mampu menjawab ataupun menyelesaikan permainan dengan baik maka akan mendapatkan nilai, dan bagi siswa yang mendapatkan nilai terbanyak akan mendapatkan hadiah. Hal tersebut bertujuan agar siswa mau meningkatkan minat dari pada sebelumnya karna dari minat belajar dapat mempengaruhi pengetahuan dan nilai yang didapat oleh siswa pada saat pembelajaran. perlu diketahui bagaimana metode *fun learning* terhadap minat belajar pada siswa dan bagaimana pengaruhnya terhadap pendidikan siswa, sehingga dapat diketahui bagaimana metode yang diminati oleh siswa yang dapat meningkatkan minat belajar pada siswa di sekolah.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut. Adapun masalah penelitian dapat diuraikan menjadi tiga pokok antara lain :

- 1) Bagaimana minat belajar siswa kelas IV melalui *pretest* di SDN Sumpersari 03 Jember?
- 2) Bagaimana hasil proses penerapan metode *fun learning* melalui *posttest* pada kelas IV di SDN Sumpersari 03 Jember?
- 3) Apa pengaruh metode *fun learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Sumpersari 03 Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil yang didapat dari penerapan *fun learning* terhadap minat belajar pada siswa di SDN Sumpersari 03 Jember.

1.4 Definisi Istilah

Definisi istilah pada bagian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengertian tentang sebuah istilah. Definisi istilah juga bertujuan agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu:

- 1) Metode *Fun Learning*

Metode *fun learning* merupakan cara belajar yang menyenangkan, berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode *fun learning* mengarah pada

suasana pembelajaran yang diciptakan melalui desain pembelajaran yang terencana, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

2) Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar dalam mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman. Menurut *bloom*, minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subjectrelated affect*, yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran.

3) Siswa

Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagai seorang siswa wajib mendukung kegiatan pembelajaran, misalnya patuh kepada instruksi yang diberikan oleh guru, tidak gaduh sepanjang pelajaran, masuk kelas dengan tertib, dan lain-lain. Siswa memiliki hak utama yaitu mendapatkan ilmu pengetahuan baru sesuai dengan tingkatan kelasnya. Mereka memiliki hak untuk diajar atau dibimbing oleh para pengajar yang berkompeten di bidangnya agar menjadi pintar dan berprestasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh secara praktik dari penelitian ini. Penjelasan mengenai manfaat teoritis dan praktis

yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat teoritis

- a) Menambah wawasan ilmu dalam peningkatan minat belajar siswa di SDN Summersari 03 Jember.
- b) Siswa dapat lebih cepat memahami suatu materi pembelajaran yang telah disampaikan dengan mudah dan menyenangkan.

2) Manfaat praktis :

- a) Manfaat bagi siswa yaitu keberanian siswa berbicara meningkat seiring dengan pemilihan metode yang sesuai. Selain itu, keaktifan siswa di kelas meningkat bukan hanya satu mata pelajaran tetapi juga dalam pelajaran lainnya serta siswa merasa tidak canggung berbicara di kelas.
- b) Manfaat bagi guru menambah wawasan guru dalam menyampaikan materi pada proses KBM. Guru dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup dengan penggunaan metode yang tepat.
- c) Manfaat bagi peneliti dengan adanya sebuah penelitian, diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para peneliti sendiri maupun bagi yang lainnya.
- d) Manfaat bagi peneliti selanjutnya manfaat penelitian bagi peneliti yang selanjutnya adalah menambah wawasan serta pengetahuan baru terkait hal yang diteliti.
- e) Manfaat bagi masyarakat umum manfaat penelitian bagi masyarakat umum diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca dan menjadi referensi sebagai pembelajaran di sekolah, rumah, maupun di masyarakat nantinya.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan batasan dari sebuah variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *fun learning*.
- 2) Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil nilai *pretest* dan *posttest* pelajaran bahasa Indonesia.
- 3) Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember.

