

METODE FUN LEARNING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PERKENALAN DIRI SISWA KELAS 1 SDN SAWENTAR 02 KABUPATEN BLITAR**Eny Rosidah**

Guru SDN Sawentar 02 Kabupaten Blitar

Email: enyros234@gmail.com

Abstract: Learning in the lower class is carried out based on the lesson plans that have been developed by the teacher. The learning process must be designed by the teacher so that students' abilities, teaching materials, learning processes, and assessment systems are in accordance with the stages of student development. Another thing that must be understood is that the learning process must be developed interactively and fun. At SDN Sawentar 02 Kanigoro District, Blitar Regency, learning in grade 1 in terms of online self-introduction, it can be seen that it has not yet reached completeness. Of the 20 students who achieved completeness only 6 students or 30%, of this there needs to be an improvement in learning. For this reason, researchers conducted classroom action research quantitatively and qualitatively, to solve these problems. Researchers use the Fun Learning learning method, which is a strategy used to create an effective learning environment, implement curriculum, deliver material, facilitate the learning process which results in improved student learning achievement.

Abstrak: Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus dirancang guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif dan menyenangkan. Di SDN Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, pembelajaran di kelas 1 dalam hal pengenalan diri secara online, dapat diketahui masih belum mencapai ketuntasan. Dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 6 siswa atau sebesar 30%, dari hal tersebut perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas secara kuantitatif dan kualitatif, untuk memecahkan permasalahan tersebut. Peneliti menggunakan metode pembelajaran Fun Learning, yaitu strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan.

Keywords: Pembelajaran online; peningkatan konsep, pengenalan diri; metode Fun Learning

Copyright (c) 2021 Eny Rosidah

Received 16 Juni 2021, Accepted 21 Juli 2021, Published 03 Agustus 2021

PENDAHULUAN

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas-kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam¹. Di Indonesia, rentang usia siswa SD, yaitu antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas rendah, yaitu 6 atau 7 sampai 8 atau 9 tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Berkaitan dengan hal tersebut, ada beberapa tugas perkembangan siswa sekolah diantaranya: (a) mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari, (b) mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai, (c) mencapai kebebasan pribadi, (d) mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.²

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus dirancang guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari Kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian karena konsentrasinya masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

Pada tahap usia TK/RA dan SD/MI perkembangan kognitif anak berada pada tahap pra-operasional dan operasional konkrit, sehingga program baca-tulis pada dasarnya dapat dilaksanakan selama metode yang digunakan sesuai dengan perkembangan dan gaya belajar anak. Pada tahapan pra-operasional, kemampuan anak dalam berbahasa sudah mulai berkembang. Anak mampu membedakan antara obyek-obyek sebagai suatu bagian dari individu atau kelasnya. Sedangkan pada fase operasional konkret pikiran anak terbatas pada obyek-obyek yang dijumpai dari pengalaman langsung³. Oleh karena kemampuan anak masih terbatas pada hal-hal konkret, maka proses berpikir pada anak akan terjadi pada aktivitas-aktivitas langsung yang dilakukan oleh anak. Anak akan menemui kesulitan untuk memecahkan masalah dengan hanya mengandalkan daya otaknya tanpa mencoba melakukan kegiatan yang bersifat langsung. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat

¹ Supandi. *Teori Belajar Motorik*. Bandung FPOK.1992

² Makmun. *Perkembangan Anak*. Bandung Remaja Rosdakarya. 1995

³ Ghufron, & Risnawati. *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz. 2016

memenuhi kebutuhan tersebut adalah pembelajaran aktif yang dapat diimplementasikan dalam beberapa metode, salah satunya dengan pembelajaran berbasis komputer.

Pembelajaran tema 1 tentang Diri Sendiri dengan pembelajaran online di kelas 1 SDN Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, dapat diketahui bahwa siswa masih belum memiliki rasa percaya diri dalam perkenalannya. Disisi lain siswa banyak yang belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, sehingga masih banyak nilai yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal tersebut disebabkan adanya pembelajaran online yang terkait adanya pandemi Covid-19 yang melanda dunia, sehingga terhambatnya proses tatap muka antara guru dan siswa. Pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan bantuan orang tua di rumah, melalui media *head phone (HP)* dengan jaringan internet. Terkait dengan hal tersebut banyak kendala-kendala yang dialami guru dalam melaksanakan pembelajaran terutama di kelas rendah, dimana siswa masih banyak yang belum lancar dalam membaca dan menulis. Selain itu dalam perkenalan masih banyak siswa yangb belum percaya diri dan malu-malu, meskipun dalam penyampaianya secara online. Dapat diketahui dalam pembelajaran pra observasi hasil nilai siswa dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan hanya 6 siswa atau sebesar 30%, nilai tersebut masih sangat jauh dari ketuntasan sehingga guru akan melakukan penelitian dengan suatu metode yang sesuai untuk siswa kelas rendah.

Seorang guru dikatakan profesional salah satu cirinya adalah kalau ia pandai di dalam mengelola kelas atau pandai mengajar, pandai menyampaikan materi dan pandai menutup pelajaran, anak-anaknya suka belajar bersama. Selanjutnya guru yang menguasai dan terampil menggunakan berbagai pendekatan dan strategi pengelolaan kelas akan dengan mudah dapat menciptakan dan mempertahankan iklim belajar yang baik dan menyenangkan. Iklim yang demikian itu memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan potensi-potensi dirinya secara optimal. Cuma masalahnya adalah tidak banyak seorang guru yang mau bersusah payah mencari inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran yang penuh dengan kreatifitas.

Agar guru dapat menciptakan suasana *Fun Learning*, dibutuhkan penggunaan metode belajar yang tepat. Oleh sebab itu, seorang guru harus bisa memilih metode yang sesuai dengan kondisi anak dan disesuaikan pula dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Pada anak-anak Sekolah Dasar khususnya kelas 1 diharuskan menggunakan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik, karena anak-anak pada usia ini berada pada rentangan usia dini yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan sehingga pembelajarannya masih bergantung pada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialami.

Metode *Fun Learning* adalah metode pembelajaran dimana seorang guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran karena dengan suasana yang hangat dan

menyenangkan apapun yang kita ajarkan akan mudah diterima dengan senang hati dan ketika sesuatu itu mudah diterima maka anak akan mudah melakukan suatu perubahan. Belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran, karena sangat membantu peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar. Karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar.⁴

Dalam metode *Fun Learning*, sebelum memulai pelajaran anak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar. Anak dibiarkan menemukan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak merasa tidak terbebani dengan berbagai pelajaran. Diantara penerapan pelajaran yang menyenangkan adalah dengan pujian, selingan humor, dan menghadirkan bentuk-bentuk permainan sesuai dengan materi pelajaran. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengajaran *Fun Learning* adalah: (1) setiap tatap muka, guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, (2) guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari, (3) memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode *Fun Learning* pada pokok bahasan, (4) sebelum mengakhiri proses pembelajaran, siswa diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode *Fun Learning* untuk dikerjakan di rumah.

Berdasarkan pemaparan di atas guru kelas 1 yang juga berperan sebagai peneliti, melakukan penelitian tindakan kelas di kelas 1 SDN Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar yang dilaksanakan dengan pembelajaran online. Adapun judul penelitian tindakan kelas yang diambil adalah Metode *Fun Learning* sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Perkenalan Diri Siswa Kelas 1 SDN Sawentar 02 Kabupaten Blitar.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu tindakan reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Batasan tentang penelitian tindakan kelas yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional⁵. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas yang langsung peneliti terlibat di dalamnya atau kelas yang diajar, bertujuan bukan hanya sebagai solusi untuk mengatasi masalah, tetapi juga melibatkan pengajar sendiri secara aktif dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran.

⁴ Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010

⁵ Sudarsono, Fx. *Aplikasi Tindakan Kelas*. Jakarta: DIKTI. 200

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Teknik tes, (2) Teknik observasi, dan (4) Teknik dokumentasi. Langkah-langkah analisis data yang digunakan dengan membagi proses penelitian tindakan menjadi tahap-tahap: (1) studi dan perencanaan; (2) pengambilan tindakan; (3) pengumpulan dan analisis kejadian; (4) refleksi.⁶ Data yang dipergunakan sebagai penelitian adalah siswa kelas 1 SDN Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, pada semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. Jumlah siswa kelas 1 sebanyak 19 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 9 siswa dan siswa perempuan sebanyak 10 siswa. Guru kelas yang bertindak sebagai peneliti adalah ibu Eny Rosidah, S.Pd. yang merupakan guru kelas 1.

Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tinjauan para ahli yang berupa saran dan masukan, serta hasil wawancara pada penelitian awal (*need assessment*) terhadap guru sekolah subjek penelitian, sedangkan data kuantitatif yang diperoleh dari data uji coba permulaan (kelompok kecil) dan uji lapangan (kelompok besar) melalui kuisisioner yang diisi oleh siswa subjek uji coba setelah pembelajaran dilaksanakan meliputi aspek kemenarikan, efisiensi, dan efektifitas terhadap media yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berupa kuisisioner. Kuisisioner ini digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari berbagai aspek seperti kemenarikan, efektifitas, dan efisiensi media pembelajaran interaktif.

Sedangkan dalam pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data dari hasil wawancara pada penelitian awal (*need assessment*) dan evaluasi ahli berupa saran dan masukan terhadap rancangan produk. Teknik analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini dan evaluasi para ahli untuk uji produk adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang berupa persentase dengan rincian sebagai berikut: 1) Data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk. 2) Data kuantitatif berupa persentase kemenarikan, efektifitas, dan efisiensi dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Data tersebut digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data pada penelitian awal (analisis kebutuhan), data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar.

Acuan nilai ketuntasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM dari mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70, sehingga siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM dinyatakan tidak tuntas, serta apabila nilai rata-rata kelas di bawah KKM juga perlu pembelajaran perbaikan dengan melanjutkan ke siklus berikutnya hingga mencapai ketuntasan. Apabila siswa memenuhi KKM yang ditentukan maka siswa tersebut dikatakan

⁶ Riel, M. *Understanding Action Research, Center For Collaborative Action Research. Available at <http://cadres.pepperdine.edu/ccar/define.html>*. 2007

tuntas tetapi tetap mengikuti pembelajaran siklus berikutnya sampai siswa yang lain tuntas, agar dapat memperoleh ketuntasan secara klasikal.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan Penelitian dilakukan di Kelas I UPT SDN Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar Kabupaten Blitar. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas I dengan jumlah 20 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 10 siswa dan siswa perempuan 10 siswa. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada semester 1 tepatnya pada bulan Juli 2021. Pembelajaran yang dilaksanakan secara online dengan materi Perkenalan Diri. 3.9 Merinci kosakata dan ungkapan perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara lisan dan tulis yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah. 4.9 Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat untuk perkenalan diri, keluarga, dan orang-orang di tempat tinggalnya secara sederhana dalam bentuk lisan dan tulisan

Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus dirancang guru sehingga kemampuan siswa, bahan ajar, proses belajar, dan sistem penilaian sesuai dengan tahapan perkembangan siswa. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar harus dikembangkan secara interaktif. Dalam hal ini, guru memegang peranan penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian karena focks konsentrasinya masih kurang, perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar juga masih kurang. Hal ini memerlukan kegigihan guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif

Dalam kamus bahasa Inggris, fun diartikan sebagai ""kesenangan"" atau ,,"kegembiraan"" sedangkan *Learning* diartikan sebagai ,,"pembelajaran"" jadi *Fun Learning* adalah pengetahuan yang didapatkan dengan cara belajar menyenangkan dan mengasyikan. "Menyenangkan atau membuat suasana rebut dan hura-hura. Ini tidaklah ada hubungannya dengan kesenangan yang semberona dan kemerian yang dangkal. "Kegembiraan" disini berarti bangkitnya, minat, adanya keterlibatan penuh, terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari) dan nilai yang membahagiakan pada diri si pemelajar. Itu semua adalah kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru. Dan penciptaan kegembiraan ini jauh lebih penting ketimbang segala teknik atau metode atau medium yang mungkin dipilih untuk digunakan. Fun lerning atau pembelajaran yang menyenangkan melalui berbagai strategi yang diawali dari perencanaan. Pelaksanaa dan evaluasi proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan siswa yang rian penuh tanggung jawab dalam mencapai tujuan belajar.⁷

⁷ <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/604/1/SKRIPSI%20NURFITRIANA.pdf>

Hal ini ditunjang oleh kemampuan seorang guru dalam penyajian materi pelajaran dan pengelolaan kelas agar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan, Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama yang mempengaruhi belajar akademis. Suasana atau keadaan kelas menunjukkan arena belajar yang dipengaruhi emosi. Suasana kelas dapat dibuat biasa saja, atau merupakan suatu penemuan yang luar biasa. Aspek untuk membangun suasana yang menyenangkan adalah adanya niat, jalinan rasa simpati dan saling pengertian. Keriang dan ketakjuban, pengambilan resiko, saling memiliki dan ketauladanan. Menciptakan suasana gembira dalam proses belajar mengajar, akan berdampak bagi siswa lebih siap dan lebih mudah belajar, bahkan dapat mengubah sikap yang negatif. Menghilangkan suasana membosankan memperkenalkan ketakjuban dan kegembiraan belajar merupakan hal yang harus dilakukan dengan cara penguatan atau penegasan prestasi siswa, mengakuinya dan kemudian merayakannya. Membangun rasa saling memiliki akan mempercepat proses pengajaran dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa.

Pada pembelajaran pra tindakan yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Juli 2021 dapat diketahui pembelajaran secara online yang dilakukan guru kurang dapat dipahami siswa. Pembelajaran difokuskan pada menyimak gambar dan menulis kegiatan pekenalan diri. Metode yang digunakan guru secara online adalah metode Konvensional, dimana kegiatan yang dilakukan guru hanya ceramah melalui rekaman suara di grup *Whatsapp* (WA). Kegiatan siswa hanya focus dengan memperhatikan penjelasan guru saja, dan membaca bacaan yang diberikan oleh guru dan menulis kembali di buku tulis. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran pra tindakan ini masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Dapat diketahui dari 19 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 6 siswa atau sebesar 32%, hasil tersebut masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, sehingga diperlukan pembelajaran perbaikan pada siklus 1.

Kegiatan penelitian terhadap perbaikan pembelajaran di kelas 1 ini menggunakan langkah-langkah analisis data yang digunakan sesuai dengan pendapat Riel (2007) yang membagi proses penelitian tindakan menjadi tahap-tahap: (1) studi dan perencanaan; (2) pengambilan tindakan; (3) pengumpulan dan analisis kejadian; (3) refleksi. Pada pembelajaran perbaikan siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 Juli 2021, pembelajaran mengacu pada hasil refleksi pada pra tindakan. Pada *Tahap Studi dan Penelitian*, tahap ini meliputi membaca permasalahan pada pra tindakan, yaitu dengan 1) memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukkan unsur metode pembelajaran *Fun Learning*, 2) melaksanakan pembelajaran secara daring/*online*, 3) mempersiapkan media penunjang sebagai penggali kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, 4) mempersiapkan soal-soal untuk kegiatan evaluasi.

Tahap kegiatan pengambilan tindakan, meliputi kegiatan pelaksanaan dari RPP tersebut yang melalui kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal secara online, guru memberikan salam, berdoa, presensi kehadiran secara online, dan pemberian apersepsi. Apersepsi yang dilakukan guru adalah dengan melakukan tanya jawab melalui pesan suara tentang perkenalan diri. Dilanjutkan kegiatan inti yang meliputi: 1) Guru menunjukkan gambar perkenalan diri dan teks yang berisikan perkenalan diri, 2) Guru memberikan contoh cara perkenalan diri dengan membuat rekaman dari guru, 3) Siswa menyimak contoh yang diberikan guru, 4) Siswa membuat rekaman cara memperkenalkan diri seperti yang dicontohkan oleh guru melalui rekaman suara, 5) siswa diberi soal evaluasi untuk mengukur pemahaman konsep siswa sebanyak 10 soal. Kegiatan penutup, meliputi guru memberikan kesimpulan dan memberikan penguatan terhadap hasil kegiatan yang dilakukan hari ini. Setelah itu siswa diajak berdoa bersama dan guru memberikan motivasi agar tetap rajin belajar, dan pemberian salam penutup.

Tahap pengumpulan dan analisis kejadian dalam pembelajaran siklus 1 dapat diketahui bahwa siswa mulai tertarik dengan pembelajaran yang diberikan guru dalam bentuk pengamatan gambar dan siswa mengikuti dengan menirukan cara perkenalan diri sesuai teks yang diberikan guru. Siswa nampak senang ketika memperkenalkan diri dengan menggunakan rekaman suara, siswa menirukan gaya memperkenalkan diri dari yang dicontohkan guru. Dalam grup WA dapat didengarkan rekaman dari 19 siswa untuk memperkenalkan dirinya, sehingga dalam awal pembelajaran kelas 1 siswa dapat menunjukkan suaranya dan didengarkan oleh teman sekelasnya. *Tahap Refleksi* dalam pembelajaran siklus 1 ini dapat diketahui bahwa: 1) RPP dapat dilaksanakan dengan baik, tetapi diketahui pelaksanaan pembelajaran harus lebih ditambah agar lebih menyenangkan lagi, dan pelaksanaan *Fun Learning* dapat lebih meningkat; 2) Pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan video siswa dalam memperkenalkan diri, dan 3) Hasil dalam mengerjakan soal evaluasi masih belum mencapai ketuntasan sehingga diperlukan pembelajaran perbaikan selanjutnya.

Pembelajaran perbaikan siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Juli 2021 kegiatan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1. *Tahap Studi dan Penelitian*, tahap ini meliputi melaksanakan perbaikan sesuai kekurangan pada siklus 1, yaitu dengan 1) memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukkan unsur metode pembelajaran *Fun Learning*, 2) melaksanakan pembelajaran secara daring/*online*, 3) mempersiapkan media penunjang sebagai penggal kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan membuat video pembelajaran, 4) mempersiapkan soal-soal untuk kegiatan evaluasi.

Tahap kegiatan pengambilan tindakan, meliputi kegiatan pelaksanaan dari RPP tersebut yang melalui kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal secara *online*, guru memberikan salam, berdoa, presensi kehadiran secara online, dan pemberian apersepsi. Apersepsi yang dilakukan guru adalah dengan melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran hari sebelumnya yaitu pada siklus 1 tentang perkenalan diri dengan menggunakan rekaman suara. Dilanjutkan kegiatan inti yang meliputi: 1) Guru menjelaskan cara melakukan perkenalan diri dengan menggunakan video pembelajaran, perkenalan sesuai dengan urutan dan tata cara yang benar, 2) Guru memberikan contoh cara perkenalan diri dengan menunjukkan video pembelajaran 3) Siswa menyimak contoh yang diberikan guru, 4) Siswa membuat video memperkenalkan diri seperti yang dicontohkan oleh guru dengan menambahkan memperkenalkan beberapa anggota keluarga di rumah siswa, 5) siswa diberi soal evaluasi untuk mengukur pemahaman konsep siswa sebanyak 10 soal. Kegiatan penutup, meliputi guru memberikan kesimpulan dan memberikan penguatan terhadap hasil kegiatan yang dilakukan hari ini. Setelah itu siswa diajak berdoa bersama dan guru memberikan motivasi agar tetap rajin belajar, dan pemberian salam penutup.

Tahap pengumpulan dan analisis kejadian dalam pembelajaran siklus 2 dapat diketahui bahwa siswa sangat senang dalam melaksanakan pembelajaran online. Siswa dapat membuat videonya sendiri dalam memperkenalkan diri dan anggota keluarganya. Siswa berusaha membuat videonya sebagus mungkin agar dapat berkompetisi dengan temannya yang lain. *Tahap Refleksi* dalam pembelajaran siklus 2 ini dapat diketahui bahwa: 1) RPP dapat dilaksanakan dengan baik, tetapi diketahui pelaksanaan pembelajaran harus lebih ditambah agar lebih menyenangkan lagi, dan pelaksanaan *Fun Learning* dapat lebih meningkat; 2) Pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan *video call* dalam memperkenalkan diri, 3) Memberi pengumuman untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *video call* dan 3) Hasil dalam mengerjakan soal evaluasi masih belum mencapai ketuntasan sehingga diperlukan pembelajaran perbaikan selanjutnya pada siklus 3.

Kegiatan pembelajaran siklus 3 yang dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 15 Juli 2021 meliputi *Tahap kegiatan pengambilan Tindakan*, yang meliputi persiapan berdasarkan hasil refleksi siklus 2. Pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *video call* secara bergantian 5 siswa dalam sekali *video call*. Kegiatan pembelajaran pada siklus 3 menggunakan *video call* sebagai berikut: meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal secara guru memberikan salam, berdoa, dan pemberian apersepsi. Apersepsi yang dilakukan guru adalah dengan melakukan tanya jawab tentang apa saja urutan dalam memperkenalkan diri. Dilanjutkan kegiatan inti yang meliputi: 1) Guru memberikan contoh secara langsung dalam memperkenalkan diri yang benar, 2) Siswa menyimak contoh yang diberikan guru, 3) Siswa secara bergantian menunjuk

temannya untuk berkenalan dengan guru dan temannya; 4) Guru memberikan semangat dan penguatan atas kegiatan yang dilakukan siswa, 5) siswa diberi soal evaluasi untuk mengukur pemahaman konsep siswa sebanyak 10 soal yang dikerjakan setelah kegiatan *video call*. Kegiatan penutup, meliputi guru memberikan kesimpulan dan memberikan penguatan terhadap hasil kegiatan yang dilakukan hari ini. Setelah itu siswa diajak berdoa bersama dan guru memberikan motivasi agar tetap rajin belajar, dan pemberian salam penutup.

Tahap pengumpulan dan analisis kejadian dalam pembelajaran siklus 3 dapat diketahui bahwa sangat antusias dengan pembelajaran secara *video call*. Siswa saling menunjukkan kemampuan dan keberaniannya dalam memperkenalkan diri, kemudian menunjuk kepada siswa yang lainnya. *Tahap Refleksi* dalam pembelajaran siklus 3 ini dapat diketahui bahwa: 1) RPP dapat dilaksanakan dengan baik terdapat pelaksanaan *Fun Learning*; 2) pembelajaran menggunakan *video call* terlihat menyenangkan dan siswa berusaha menunjukkan terbaik diantara yang lainnya dan 3) Hasil dalam mengerjakan soal evaluasi masih sudah mencaai ketuntasan dan tidak diperlukan pembelajaran perbaikan selanjutnya.

PEMBAHASAN

Strategi pembelajaran menyenangkan (*Fun Learning*) adalah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan. Bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup bila proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung.⁸

Dalam pembelajaran menggunakan metode *Fun Learning* yang dilaksanakan oleh guru kelas 1 SDN Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar pada semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022 ini sudah mengalami peningkatan dari tiap-tiap siklusnya. Pada awal pra Tindakan dapat diketahui dari 19 siswa yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 6 siswa atau sebesar 30%. Dengan perbaikan-perbaikan pengalihan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran tiap siklus Nampak siswa kelas 1 senang dan antusias sekali mengikuti pembelajaran online.

⁸ Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010.

Hasil pembelajaran siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 Juli 2021, dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) Dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sudah baik yaitu berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 dimana didalamnya diberi metode *Fun Learning*, 2) Dalam pembelajaran melakukan perkenalan diri dengan menggunakan pesan suara seperti yang dicontohkan guru sudah nampak bagus, tetapi masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria penilaian dalam memperkenalkan diri, 3) Siswa mengikuti pembelajaran sangat senang dan antusias dengan bantuan orang tua, 4) Hasil belajar siswa dalam melaksanakan evaluasi sudah mengalami peningkatan namun masih belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Adapun hasil pembelajaran pada siklus 1 dalam mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 soal, dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 11 siswa atau sebesar 55%. Artinya ketuntasan siswa belum bisa mencapai ketuntasan diperlukan pembelajaran berikutnya pada siklus 2.

Kegiatan perbaikan pembelajaran siklus 2 yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Juli 2021, hasilnya sebagai berikut: 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sudah baik dengan melaksanakan perbaikan pada siklus 2 didalamnya diberi metode *Fun Learning*, 2) Kegiatan memperkenalkan diri dengan cara membuat video sebaga mungkin dengan meniru beberapa contoh yang telah diberikan guru, 3) Siswa membuat video hasilnya sangat bagus-bagus bahkan ada yang sekalian memperkenalkan anggota keluarga siswa, dan 4) Hasil belajar siswa dalam melaksanakan evaluasi sudah meningkat daripada siklus 1. Hasil pembelajaran pada siklus 2 dalam mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 soal, dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 13 siswa atau sebesar 65%. Artinya ketuntasan siswa belum bisa mencapai ketuntasan diperlukan pembelajaran berikutnya pada siklus 3, karena nilai ketuntasan yang ditentukan pada pembelajaran ini adalah nilai 70.

Pembelajaran siklus 3 dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 16 Juli 2021, dengan kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui video call hasilnya sebagai berikut: 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sudah baik dengan melaksanakan perbaikan pada siklus 2 didalamnya diberi metode *Fun Learning*, 2) Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka melalui *video call* dengan jumlah siswa sebanyak 5 siswa dan 1 guru dalam sekali *video call*. 3) Kegiatan memperkenalkan diri secara langsung dengan teman-temannya dalam sekali *video call* kegiatan ini sangat menyenangkan, dan 4) Hasil belajar siswa dalam melaksanakan evaluasi sudah meningkat daripada siklus 2. Hasil pembelajaran pada siklus 3 dalam mengerjakan soal evaluasi sebanyak 10 soal, dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 17 siswa atau sebesar 85%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran perbaikan pada siklus 3 ini hasil yang didapatkan telah mencapai ketuntasan, yaitu diatas nilai 70, untuk itu pembelajaran pada siklus 3 ini sudah dinyatakan selesai dan tidak diperlukan pembelajaran perbaikan selanjutnya.

PENUTUP

Kegiatan penelitian terhadap pembelajaran di kelas 1 UPT SDN Sawentar 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar, pada materi perkenalan diri mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *Fun Learning*. Metode belajar ini dapat menarik antusias siswa dalam belajar secara online, serta dapat meningkatkan keberanian siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicaranya. Guru dapat meningkatkan kemampuannya untuk mengelola kelas online agar lebih menyenangkan.

Hasil belajar dengan menggunakan metode *Fun Learning* ini dapat diketahui semakin meningkat dalam penelitian tiap siklusnya. Berikut hasil yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran menggunakan metode Fun Learning, yaitu pada siklus 1 dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa atau sebesar 55%, siklus 2 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 20 siswa atau sebesar 65%, dan pada siklus 3 sebanyak 17 siswa tau sebesar 85%. Artinya dengan pembelajaran Fun Learning dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, dan meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.2010

Ghufron, & Risnawati. *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz. 2016

<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/604/1/SKRIPSI%20NURFITRIANA.pdf>

Makmun. *Perkembangan Anak*. Bandung Remaja Rosdakarya.1995

Riel, M. *Understanding Action Research, Center For Collaborative Action Research*. Available at <http://cadres.pepperdine.edu/ccar/define.html>. 2007

Sudarsono, Fx. *Aplikasi Tindakan Kelas*. Jakarta: DIKTI. 2001

Supandi. *Teori Belajar Motorik*. Bandung FPOK.1992