

PENGARUH METODE *FUN LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR MENULIS CERPEN KELAS IV DI SDN SUMBERSARI 03 JEMBER

Andini Cahyaningrum¹, Agus Milu Susetyo², Dina Merdeka Citraningrum³

Universitas Muhammadiyah Jember

Email korespondensi: andinicahya15@gmail.com¹, agusmilus@unmuhjember.ac.id², dina.merdeka@unmuhjember.ac.id³

Received: 03 Nov 2023

Reviewed: 10 Nov 2023

Accepted: 27 Nov 2023

Published: 01 Jan 2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pendekatan pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan populasi sampel sebanyak 25 siswa kelas IVa di SDN Sumbersari 03 Jember. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes. Data yang diperoleh dianalisis melalui penggunaan teknik deskripsi data. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak terhadap prestasi akademik siswa dalam domain menyusun narasi ringkas. Dalam memberikan tugas kepada siswa menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan sebagai sarana untuk merangsang motivasi siswa dalam belajar. Temuan penilaian awal menunjukkan bahwa rata-rata skor yang dicapai pada hasil belajar siswa sebesar 43% sehingga memberikan dukungan terhadap penelitian ini. Rata-rata nilai *posttest* hasil belajar siswa adalah sebesar 63,32%. Ketika menggunakan pendekatan pendidikan yang menyenangkan, hipotesis nol (H_0) terbantahkan, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) ditegaskan. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh perubahan prestasi akademik siswa. Uji-t digunakan untuk menghitung t_{count} , yang menghasilkan nilai 1,07. Frekuensi yang dilambangkan dengan dk ditentukan sebesar 24, diperoleh dengan mengurangkan 1 dari 25. Tingkat signifikansi ditetapkan sebesar 0,05%. Selain itu, diperoleh t_{tabel} sebesar 2064. Penerapan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa terhadap proses pembelajaran.

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

Abstract

The aim of this research is to explain an effective learning approach that can increase student enthusiasm for the learning process. The research methodology used in this research is experimental research, with a sample population of 25 class IVa students at SDN Sumbersari 03 Jember. The data collection procedures used in this research include observation and tests. The data obtained was analyzed through the use of data description techniques. Based on research findings, it can be concluded that game-based learning has an impact on students' academic achievement in the domain of compiling concise narratives. In giving assignments to students, a game-based learning approach is used as a means to stimulate student motivation in learning. Initial assessment findings show that the average score achieved on student learning outcomes is 43%, thus providing support for this research. The average *posttest* score for student learning outcomes was 63.32%. When using a fun educational approach, the null hypothesis (H_0) is refuted, while the alternative hypothesis (H_a) is confirmed. This shows the influence of changes in student academic achievement. The *t*-test was used to calculate t_{count} , which yielded a value of 1.07. The frequency denoted by dk was determined to be 24, obtained by subtracting 1 from 25. The significance level was set at 0.05%. Apart from that, the t_{table} obtained is 2064. This application is expected to increase students' intrinsic motivation towards the learning process.

Keywords: *Fun Learning, experimental research, student interest in learning*

PENDAHULUAN

Menurut Efendi (2018, p. 28), pendidikan adalah suatu upaya yang disengaja yang bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan siswa secara holistik, mencakup kesejahteraan fisik dan mental mereka, dengan tujuan akhir untuk membimbing mereka menjauh dari kecenderungan bawaan mereka dan menuju ke arah yang lebih baik. masyarakat yang welas asih dan maju. Misalnya, rekomendasi atau instruksi dapat diberikan untuk mendorong anak-anak menerapkan postur duduk yang lebih baik, menahan diri untuk tidak berteriak agar tidak mengganggu orang lain, menjaga kebersihan diri, berpakaian dengan tertib, menunjukkan rasa hormat terhadap orang yang lebih tua, menunjukkan kasih sayang kepada orang yang lebih muda, dan menumbuhkan rasa saling peduli dan mendukung. Ini berfungsi sebagai contoh ilustratif dari prosedur tersebut. Topik pembahasannya adalah pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut, Dewantara (1967) telah mengemukakan beberapa unsur penting yang harus dimasukkan dalam ranah pendidikan, yaitu meliputi konsep pemahaman, realisasi, dan penerapan. Sentimen tersebut di atas memiliki kemiripan dengan pandangan budaya masyarakat Sunda yang berada di Jawa Barat, dimana pendidikan diyakini memerlukan keselarasan yang harmonis antara tekad dan komunikasi verbal, termasuk niat, perkataan, dan perbuatan. Pendidikan merupakan suatu usaha yang berkesinambungan dan berkesinambungan yang bertujuan untuk menghasilkan keunggulan yang abadi, yang melambangkan wujud manusia yang prospektif dan tertanam dalam nilai-nilai budaya dan Pancasila suatu bangsa. Tujuan utama pendidikan adalah untuk meringankan berbagai bentuk penderitaan yang timbul akibat ketidaktahuan dan keterbelakangan. Dalam konteks pendidikan Indonesia, tujuan mendasarnya adalah untuk mendorong pertumbuhan kemampuan individu dan menumbuhkan identitas nasional yang bercirikan kecerdasan intelektual dan kemajuan budaya. Menurut Sujana (2019, hal. 30). Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membina dan menumbuhkan nilai-nilai filosofis dan budaya suatu bangsa secara menyeluruh dan holistik. Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Dalam bidang pendidikan, terdapat kecenderungan untuk memperlakukan siswa hanya sebagai penerima yang pasif, mengabaikan pengembangan daya cipta individu dan membiarkan mereka menerapkan keahlian unik mereka. Serupa dengan itu, tantangan dalam memahami arah penetapan tujuan pendidikan di kalangan siswa yang kurang memiliki pengetahuan awal memerlukan pertimbangan atas konteks sosial yang rumit, sebuah faktor kompleks yang menimbulkan tantangan signifikan terhadap kontemplasi. Aspirasi pendidikan, pada tingkat tertentu, berasal dari asumsi yang terbentuk sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sumpersari 03 Jember. Diketahui bahwa di SDN Sumpersari 03 Jember pernah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *fun learning* namun hanya sebatas 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 mana menulis cerpen dapat bermanfaat untuk mengasah kemampuan siswa dalam hal mengungkapkan pendapat. Selain itu dalam hal menulis cerpen juga berguna untuk mengasah pola komunikasi

siswa walau hanya melalui tulisan. Dimana untuk siswa di SDN Sumpersari 03 Jember masih terdapat siswa yang sulit untuk mengungkapkan pendapatnya. Dengan menulis cerpen diharapkan siswa dapat lebih percaya diri bukan dalam hal mengungkapkan pendapat saja melainkan dalam penguasaan kosa kata, peningkatan minat belajar juga keaktifan pada saat pembelajaran berlangsung.

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. Harapannya dari terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Menurut Elihami (2021, p. 191), konsep perubahan erat kaitannya dengan adaptasi terhadap keadaan dan kondisi yang berkembang. Dalam bidang pendidikan, berbagai jalur dapat diidentifikasi, termasuk pendidikan formal yang berlangsung di sekolah, pendidikan non-formal yang berlangsung di luar ruang kelas tradisional seperti di dalam komunitas, dan pendidikan informal yang berlangsung dalam konteks keluarga. Menurut Ki Hadjar Dewantara, ketiga jalur tersebut disebut sebagai tiga pusat pendidikan karena kontribusinya yang signifikan terhadap perkembangan individu secara holistik sehingga mampu mencapai keunggulan dalam berbagai dimensi.

Dalam proses memperoleh ilmu pengetahuan, siswa tentu memerlukan berbagai faktor untuk memudahkan pencapaiannya, di antaranya adalah unsur penting yaitu perhatian yang terfokus pada pembelajaran. Dalam konteks kegiatan pembelajaran di kelas, penanaman perhatian belajar yang efektif sangatlah penting karena memungkinkan siswa untuk secara efektif memahami dan menginternalisasikan pengetahuan dan instruksi yang diberikan oleh guru. Indikator konsentrasi belajar dapat ditingkatkan dengan memodifikasi indikator-indikator yang ada saat ini, yang meliputi: (1) kesiapan memperoleh pengetahuan yang diperlukan, (2) kemahiran dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh, (3) kemampuan menganalisis pengetahuan yang diperoleh, (4) perhatian dan penerimaan terhadap materi pelajaran, (5) daya tanggap terhadap isi yang diajarkan, (6) kemampuan mengartikulasikan pendapat atau gagasan yang diperoleh, (7) minat yang tulus terhadap mata pelajaran yang dipelajari, (8) tidak adanya rasa bosan selama proses pembelajaran, dan (9) kepatuhan terhadap instruksi guru melalui gerakan tubuh yang tepat. Menurut Amalia (2022, hal. 1262).

Menurut Fatimah (2022, p. 30), konsep minat belajar mengacu pada kenikmatan atau kesenangan yang diperoleh dari suatu pelajaran, yang selanjutnya memfasilitasi modifikasi abadi dalam perilaku siswa, yang mengarah pada peningkatan perhatian dan retensi berkelanjutan. Proses ini disertai dengan rasa puas atas tercapainya tujuan pembelajaran. Penanaman hasrat akan ilmu pengetahuan merupakan pola pikir konstruktif yang mungkin terwujud dalam diri siswa. Sangat penting untuk meminimalkan prevalensi kondisi ini, sehingga diperlukan upaya siswa untuk menumbuhkan lingkungan yang kondusif bagi pengalaman belajar yang nyaman, tenang, dan menyenangkan. Untuk menumbuhkan tingkat keterlibatan yang tinggi di kalangan siswa, penting untuk menumbuhkan minat yang kuat dalam pelaksanaan upaya belajar mengajar. Untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat dipahami bagi siswa, sangat penting untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran kontemporer yang cocok untuk diterapkan pada siswa. Pendekatan ini melibatkan pengintegrasian teknologi pendidikan ke dalam metode pengajaran menarik yang digunakan

selama proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan mencakup integrasi banyak teknologi, seperti pembelajaran, pengembangan, administrasi, dan lain-lain, dengan tujuan untuk mengatasi tantangan pendidikan.

Menurut Noviani (2019, p. 19), teknologi pendidikan adalah suatu bidang dalam ranah kajian pendidikan yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Revolusi pembelajaran merupakan konsep pedagogi yang diperkenalkan oleh dua orang sarjana, Gordon Dryden dan Jeannette Vos. Ide pembelajaran merupakan suatu pendekatan pedagogi yang bercirikan sifatnya yang menyenangkan, menstimulasi, efisien, dan akurat. Dryden dan Vos mengemukakan bahwa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan memudahkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan. Selain itu, tingkat semangat dan motivasi mereka dalam memperoleh ilmu pengetahuan akan mengalami peningkatan yang signifikan. Revolusi pembelajaran memberi setiap siswa otonomi untuk mengartikulasikan pendapat mereka dan menyelidiki konsep dan kemampuan teman-temannya. Menurut Wahyudi (2016, hal. 3).

Konsep pembelajaran menyenangkan mengacu pada pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan, memungkinkan siswa memusatkan perhatian dan terlibat dalam proses pembelajaran dengan lebih efektif (Asmani, J.M. 2014). Tujuan memasukkan kesenangan ke dalam proses pembelajaran bukanlah untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan namun kurang dalam struktur atau disiplin. Namun demikian, penggabungan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan menumbuhkan lingkungan pendidikan yang dipupuk dengan desain pengajaran yang disengaja. Dalam proses belajar, individu menunjukkan tingkat minat dan motivasi yang tinggi. Lebih jauh lagi, ketika integrasi teknologi pendidikan digunakan, lingkungan pengajaran dapat dioptimalkan untuk meningkatkan pengalaman belajar, mendorong peningkatan keterlibatan, kreativitas, kemandirian, dan kenikmatan dalam proses pendidikan. Mengingat informasi yang diberikan, penerapan pendekatan pedagogi yang melibatkan siswa diharapkan dapat mengurangi sikap apatis dan disengagement siswa terhadap proses pembelajaran. Akibatnya, hal ini kemungkinan besar akan menghasilkan peningkatan pemahaman dan rasa nyaman di kalangan siswa dalam lingkungan pendidikan.

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)." Nur merupakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatra. 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)." Ani merupakan mahasiswa Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. 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).” Aditya merupakan mahasiswa STKIP PGRI Bangkalan. 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.

METODE

Fun learning merupakan dua kata berbeda arti yang dipadukan. *Fun* berarti kegembiraan, kesenangan, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. *Fun learning* adalah metode yang menyenangkan dan dapat menjadikan suasana kelas yang hangat serta efektif dalam pelaksanaan pembelajaran. *Fun learning* juga memudahkan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan minat belajar. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan kualitasnya dalam mendidik siswa. Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar dan juga menyenangkan serta memicu seorang guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk menyampaikan materi pelajaran. Seperti pada saat pembelajaran menulis cerpen yang mana pada materi menulis cerpen siswa diwajibkan mengetahui serta memahami apa yang dimaksud dengan cerpen, struktur cerpen, ciri-ciri cerpen dan semua hal yang berkaitan dengan menulis cerpen, sehingga guru diharuskan dapat memberikan pembelajaran kepada siswa dengan metode yang tidak mudah membosankan untuk siswa. Pada saat saat siswa merasa senang pada saat pembelajaran berlangsung maka siswa akan lebih mudah untuk memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Dalam hal ini perlu adanya saling percaya antara siswa dengan guru karena jika siswa masih belum percaya dan nyaman pada saat guru menyampaikan materi maka siswa sulit untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan sempurna. Adapun langkah-langkah penerapan *fun learning* pada materi menulis cerpen sendiri yaitu, pertama guru harus mengetahui kekurangan dan kelebihan dari siswa itu sendiri, kedua guru perlu melakukan pendekatan batin kepada siswa dengan tujuan agar siswa lebih percaya diri pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, ketiga, guru harus konsisten dalam memberikan pengetahuan dengan berbagai metode yang mudah dan disenangi oleh siswa agar siswa tidak akan mudah merasa bosan pada saat pembelajaran.

Penerapan *fun learning* dengan menggunakan materi cerpen pada siswa ditujukan agar siswa lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapat yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Pembelajaran menulis cerpen sendiri dapat dilakukan dengan cara memberikan contoh cerpen untuk dibaca oleh masing-masing siswa, selain itu guru dapat memberikan sebuah penjelasan singkat mengenai menulis cerpen namun dapat mudah dimengerti oleh siswa yang sesekali diaplikasikan dengan metode *fun learning* seperti *games*, lagu atau yel-yel, ataupun hal-hal lain yang disenangi oleh siswa, sehingga siswa akan lebih antusias dan akan lebih fokus pada pembelajaran yang sedang dilakukan.

Penelitian eksperimental merupakan suatu metodologi penelitian yang bertujuan untuk menetapkan korelasi sebab akibat antar variabel. Tujuannya adalah untuk secara sistematis mengisolasi dan memanipulasi semua variabel terkait yang terkait dengan fenomena spesifik yang sedang diselidiki. Selama pelaksanaan penelitian, para sarjana menemukan efek atau pengaruh yang terlihat ketika kondisi tertentu diubah dengan sengaja. Modifikasi atau perubahan dilakukan terhadap variabel bebas, dan selanjutnya diamati dampaknya terhadap

variabel terikat.

Eksperimen dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama: eksperimen murni, juga dikenal sebagai eksperimen sebenarnya, dan eksperimen semu, terkadang disebut sebagai eksperimen semu. Eksperimen murni memiliki desain acak, sedangkan eksperimen semu menggunakan desain non-acak (Laily, 2022).

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen tergolong pendekatan penelitian kuantitatif. Teknik eksperimental digunakan dengan tujuan menyelidiki hubungan sebab-akibat dengan memanipulasi satu atau beberapa variabel dalam suatu kelompok eksperimen. Selanjutnya hasil manipulasi tersebut dibandingkan dengan hasil kelompok kontrol, yaitu kelompok yang tidak menjalani perlakuan atau modifikasi apapun. Tujuan dari proses eksperimen adalah untuk menyelidiki dampak, korelasi, atau modifikasi suatu variabel tertentu terhadap variabel lain. Menurut Ulfa (2022, hal. 32),

Uji-T, sering juga disebut Uji-T, adalah metode pengujian statistik parametrik. Uji-t, yaitu uji statistik, dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 ($\alpha=5\%$). Penentuan diterima atau ditolaknya uji hipotesis ini dilakukan berdasarkan kriteria sebagai berikut: jika p-value di atas 0,05 maka hipotesis nol (H_0) diterima, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Hal ini menyiratkan bahwa, sampai batas tertentu, variabel independen tidak memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap variabel dependen. Jika nilai p kurang dari 0,05, hipotesis nol (H_0) ditolak dan digantikan oleh hipotesis alternatif (H_1). Artinya variabel independen mempunyai pengaruh yang besar terhadap variabel dependen. Menurut Magdalena (2019, hal. 37).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan mengungkapkan berbagai kelebihan dan kekurangan terkait penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan dalam pengajaran menulis cerita pendek pada siswa kelas IV di SDN Summersari 03 Jember. Salah satu manfaat penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan adalah meningkatkan kesejahteraan siswa secara keseluruhan dan menumbuhkan rasa antusiasme yang tinggi, sehingga menghasilkan lebih banyak keterlibatan dan partisipasi selama diskusi kelas. Salah satu kelemahan yang terkait dengan penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan adalah bahwa siswa mungkin merasa tidak terbiasa dengan pendekatan pembelajaran yang baru-baru ini mereka gunakan. Selain kelebihan dan kekurangan yang disebutkan di atas, peneliti melanjutkan dengan menyajikan temuan penelitian melalui pemanfaatan analisis statistik deskriptif dan pengujian hipotesis.

1. Deskripsi *Pretest* Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Summersari 03 Jember

Tahap awal penyelidikan eksperimental ini melibatkan melakukan pretest. Penelitian ini menggunakan pemanfaatan cerita pendek tertulis yang mencakup topik pembelajaran. Hasil pretest dianalisis dan selanjutnya digunakan sebagai kerangka untuk menginformasikan tahap penelitian selanjutnya. Peneliti di SDN Summersari 03 Jember melakukan penelitian untuk mengumpulkan data kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan instrumen tes, berdasarkan temuan penelitian yang ada. tolong tulis ulang tanggapan Anda dengan cara yang lebih akademis? Nilai rata-rata hasil belajar siswa diperoleh sebesar 43. Skor maksimum yang tercatat adalah 77, sedangkan skor minimum yang diamati adalah 25. Tabel selanjutnya memberikan analisis deskriptif kemampuan berbicara siswa kelas VI di SDN Summersari 03 Jember. Analisis ini didasarkan pada hasil ujian yang diberikan kepada siswa sebelum

dimulainya studi.

Tabel 1.
Statistik Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan

No.	Statistik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Ukuran sampel	25	25
2	Skor ideal	100	100
3	Nilai tertinggi (maximum)	77	87
4	Nilai terendah (minimum)	25	25
5	Rentang nilai (range)	52	62
6	Nilai rata-rata (mean)	43	63,32

Jika hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam skala lima kategori yang diterapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 2.
Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan (Pretest)

No.	Interval	Kategori	Nilai pretest	
			Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat tinggi	-	-
2	80-89	Tinggi	-	-
3	65-78	Sedang	3	12%
4	55-64	Rendah	3	12%
5	0-54	Sangat rendah	19	76%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.2 terlihat bahwa siswa kelas 4 yang memperoleh kriteria sangat rendah memperoleh nilai sebesar 76%. Begitu pula siswa yang memenuhi kriteria rendah memperoleh skor sebesar 12%, sedangkan siswa yang memenuhi kriteria sedang juga memperoleh skor 12%. Sedangkan siswa yang memenuhi kriteria tinggi dan kriteria sangat tinggi tidak memperoleh nilai apapun, sehingga masing-masing persentasenya dicatat sebesar 0%.

Tabel 3.
Deskriptif Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan (Pretest)

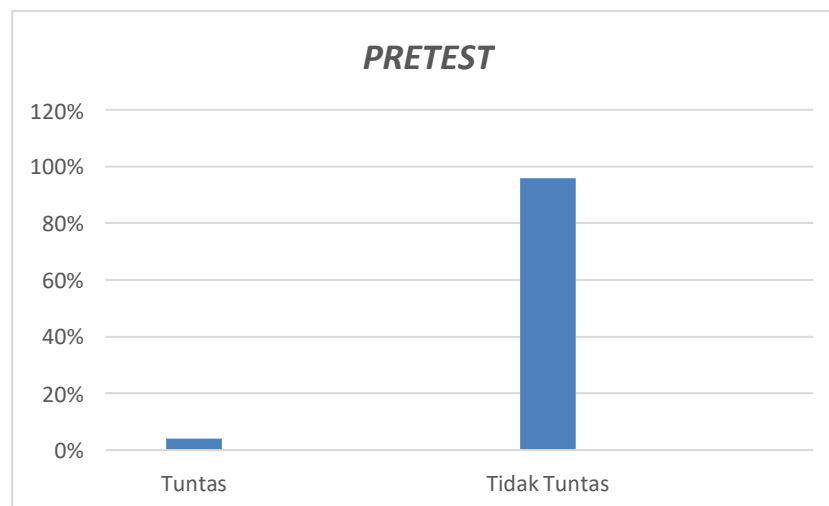
Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 < x \leq 70$	Tidak tuntas	24	96%
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	1	4%
Jumlah		25	100%

Kriteria ketuntasan siswa dapat dianggap terpenuhi bila memperoleh nilai minimal 70 dari nilai sempurna 100, sebagaimana ditetapkan dalam Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah. Selain itu, penyelesaian klasikal dicapai ketika setidaknya 70% siswa di kelas mencapai skor yang ditentukan. Kuantifikasi derajat keterpenuhan tujuan pembelajaran klasikal dapat dicapai melalui pemanfaatan rumus matematika :

$$\frac{\text{Banyaknya siswa dengan skor } \geq 70}{\text{Banyaknya siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 3, dari 25 siswa yang mengikuti penelitian, 96% diantaranya menyelesaikan tugas sebagian, sedangkan sisanya 4% menyelesaikan seluruhnya. Hal ini menunjukkan tingkat prestasi akademik yang dicapai siswa kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember ditinjau dari ketuntasan klasikal.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember belum/telah mencapai ketuntasan klasikal, yaitu tercapainya nilai yang telah ditentukan oleh minimal 70% siswa pada kelas tersebut. Gambar yang disajikan menggambarkan penilaian pretest hasil belajar siswa yang dilakukan sebelum penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya berfokus pada keterampilan menulis cerpen. Evaluasi ini dilakukan di SDN Sumbersari 03 Jember.



Gambar 1.
Diagram tes hasil belajar siswa *Pretest* sebelum diterapkan metode pembelajaran *Fun Learning*

Berdasarkan data yang tersaji pada Gambar 1, hasil pretest menunjukkan bahwa dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran, terdapat satu siswa yang masuk dalam kategori tuntas sedangkan 24 siswa sisanya masuk dalam kategori belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa sebelum penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan relatif di bawah standar.

2. Deskripsi Hasil Belajar *Posttest* Bahasa Indonesia (Menulis Cerpen) Siswa Kelas 4 SDN Sumpersari 03 Jember

Setelah pemberian terapi, terdapat perubahan yang terlihat pada hasil tes siswa seperti yang diamati selama penyelidikan. Perubahan tersebut terlihat pada data hasil *posttest* siswa kelas IV SDN Sumpersari 03 Jember. Perubahan-perubahan tersebut di atas diwujudkan dalam hasil pembelajaran yang dinilai melalui pengumpulan data setelah pelaksanaan *posttest*. Penelitian ini menyajikan analisis deskriptif kinerja akademik siswa kelas IV SDN Sumpersari 03 Jember. Fokusnya adalah pada hasil yang diperoleh siswa baik pada penilaian *pretest* maupun *posttest*. Temuannya disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.
Statistik Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa (Menulis Cerpen) Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No.	Statistik	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Ukuran sampel	25	25
2	Skor ideal	100	100
3	Nilai tertinggi (maximum)	77	87
4	Nilai terendah (minimum)	25	25
5	Rentang nilai (<i>range</i>)	52	62
6	Nilai rata-rata (<i>mean</i>)	43	63,32

Jika hasil tes siswa dikelompokkan ke dalam skala lima kategori yang diterapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut :

Tabel 5.
Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Menulis Cerpen) Siswa Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No.	Interval	Kategori	Nilai <i>posttest</i>	
			Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat tinggi	-	-
2	80-89	Tinggi	2	0,08%
3	65-78	Sedang	12	0,48%
4	55-64	Rendah	5	0,2%
5	0-54	Sangat rendah	6	0,24%
Jumlah			25	100%

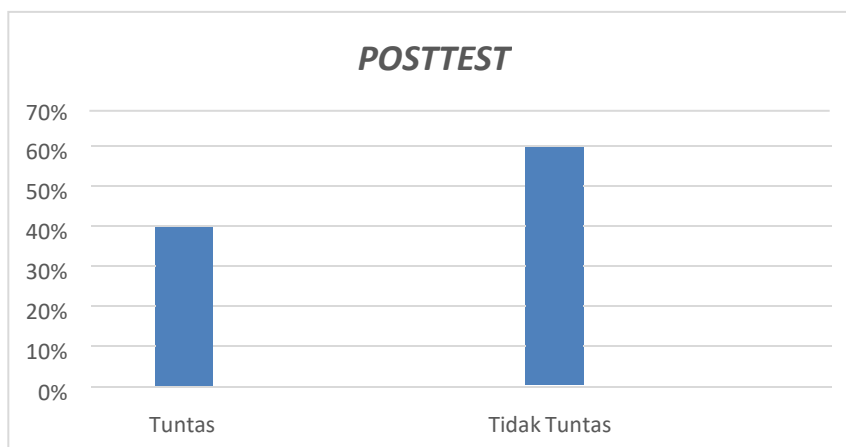
Tabel 5 menyajikan hasil *posttest* siswa kelas IV SDN Sumpersari 03 Jember dalam konteks pemerolehan bahasa Indonesia, khususnya pada ranah menulis cerpen. Hasil penelitian menunjukkan persentase siswa yang mencapai kriteria sangat rendah sebesar 0,24%, kriteria rendah sebesar 0,2%, kriteria sedang sebesar 48%, kriteria tinggi sebesar 0,08%, dan kriteria sangat tinggi sebesar 0%. Hal ini menunjukkan bahwa kemahiran menulis narasi ringkas pada

anak kelas empat telah mengalami transformasi setelah mendapat intervensi.

Tabel 6.
Deskriptif Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Menulis Cerpen) Setelah Diberikan Perlakuan (posttest)

Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 < x \leq 70$	Tidak tuntas	15	60%
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	40%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.7 dapat dilihat bahwa dari 25 peserta mahasiswa kohort, 40% berhasil menyelesaikan studi penelitian, sedangkan 60% sisanya tidak menyelesaikan studi secara individu. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember telah mencapai tingkat ketuntasan klasikal sebesar 40%.



Gambar 2.
Diagram tes hasil belajar siswa Posttest setelah diterapkan metode Fun Learning

3. Pengaruh Metode Pembelajaran *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Bahasa Indonesia Kelas IV Sdn Sumbersari 03 Jember

Berdasarkan temuan utama penelitian ini, prestasi pendidikan siswa kelas IV Indonesia di SDN Sumbersari 03 Jember dipengaruhi oleh penerapan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Uji-t adalah alat statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam statistik diferensial.

Uji t

Saat menggunakan statistik inferensial, peneliti biasanya menggunakan prosedur statistik t, kadang-kadang dikenal sebagai uji-t. Untuk menentukan nilai t_{tabel} , peneliti mengacu pada tabel distribusi t dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (d.b) sebesar $N-1 = 24$. Nilai yang dihasilkan adalah $t_{0,05} = 2,064$, seperti yang ditunjukkan pada lampiran uji T.

Setelah diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,07 dan t_{tabel} sebesar 2,064, dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , atau sebagai alternatif, 1,07 lebih dari 2,064. Berdasarkan bukti-bukti yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) didukung. Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran menyenangkan berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik penguasaan bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Sumbersari 03 Jember.

PEMBAHASAN

Data penelitian yang tersedia menunjukkan adanya perubahan nyata pada karakteristik dan perilaku siswa. Berdasarkan pengamatan tingkat ketuntasan penguasaan bahasa Indonesia, ditetapkan 10 siswa berhasil menyelesaikan mata kuliah tersebut, sedangkan 15 siswa masih dalam kategori belum tuntas. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 41,92%, dengan ambang batas minimal sebesar 76%, ambang batas rendah sebesar 12%, ambang batas sedang sebesar 12%, dan tidak ada kasus yang memenuhi ambang batas tinggi maupun sangat tinggi. Oleh karena itu, berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan, prestasi akademik siswa berada di bawah tolok ukur pencapaian 70%.

Selain itu, rata-rata skor posttest sebesar 63,32% menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran menyenangkan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pada tahap pra pelaksanaan. Selain itu, terdapat peningkatan dalam proporsi siswa yang memperoleh kemahiran berbahasa Indonesia sebagai bahasa kedua. Secara spesifik persentase siswa dengan standar sangat rendah, standar rendah, standar sedang, standar tinggi, dan standar sangat tinggi masing-masing sebesar 0,24%, 0,2%, 0,48%, 0,08%, dan 0%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar 1,07% dengan derajat kebebasan (df) sebesar 24, pada taraf signifikansi 0,05%. Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran menyenangkan mempunyai pengaruh yang signifikan.

Metode pembelajaran menyenangkan merupakan pendekatan baru yang kini digunakan oleh beberapa pendidik untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, sehingga meningkatkan pengalaman belajar. Penerapan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melibatkan penggabungan konten pendidikan ke dalam berbagai elemen yang sesuai dengan minat siswa, dengan tetap memastikan keutuhan materi tetap utuh. Pembelajaran menyenangkan merupakan pendekatan pendidikan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dengan menekankan metode yang berpusat pada siswa. Menurut Syahid (2019, hal. 3), siswa usia sekolah dasar didorong untuk terlibat dalam lingkungan pendidikan yang selaras dengan tahap perkembangannya di masa muda. Pembelajaran edukatif yang diberikan kepada siswa mencakup materi pembelajaran bahasa Indonesia yang saat ini diterapkan di ruang kelas. Pada minggu awal, peneliti memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Pada minggu berikutnya, peneliti bertujuan untuk menjelaskan materi yang telah disiapkan sebelumnya dengan memasukkan permainan interaktif, sambil memastikan bahwa isi inti materi tetap utuh. Pendekatan ini diadopsi untuk menumbuhkan lingkungan kelas yang lebih santai. Pada pertemuan berikutnya, terlihat bahwa siswa menunjukkan tingkat kesenangan dan pemahaman yang lebih besar ketika materi disampaikan dalam lingkungan baru. Selama minggu ketiga dan keempat penelitian, para peneliti melakukan upaya untuk

memasok

Berdasarkan data empiris, terlihat adanya pergeseran pemahaman siswa, sebagaimana dibuktikan oleh analisis komparatif skor mereka sebelum dan sesudah intervensi setelah penerapan pendekatan pedagogi yang menarik. Pada pertemuan awal, peneliti berusaha menyebarkan informasi hanya dengan penjelasan verbal di hadapan kelompok yang berkumpul. Berdasarkan distribusi materi ini, dalam satu kelas yang terdiri dari 25 siswa, sejumlah kecil siswa menunjukkan perhatian yang tulus sepanjang penjelasan materi, sementara hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan pemahaman komprehensif terhadap konten yang diberikan. Selain itu, patut dicatat bahwa sepanjang segmen tanya jawab, hanya lima anak yang menunjukkan kemahiran dalam memberikan jawaban yang akurat. Selain itu, pada sesi kedua hingga kelima, peneliti menerapkan pendekatan pedagogi yang dikenal dengan istilah pembelajaran menyenangkan. Pendekatan ini melibatkan pemanfaatan berbagai metode interaktif seperti sistem permainan, sistem tanya jawab, dan tugas. Penerapan pembelajaran yang menyenangkan mempunyai pengaruh nyata terhadap prestasi akademik siswa, yang tercermin pada nilai mereka. Penelitian telah menunjukkan bahwa memasukkan unsur kesenangan ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan wacana, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran menyenangkan dalam konteks pembelajaran di kelas memberikan pengaruh terhadap prestasi akademik siswa pada ranah komposisi cerita pendek. Dalam penerapan pendekatan pembelajaran interaktif, peneliti menginstruksikan siswa untuk terlibat dalam membaca lisan narasi singkat di dalam kelas. Setelah itu, peneliti mengarahkan siswa untuk menghasilkan cerita pendek mereka sendiri, mengambil inspirasi dari frasa individu yang diberikan oleh setiap siswa, yang semuanya berpusat pada topik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti. Tujuan dari program ini adalah untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan umum dan meningkatkan kemahiran mereka dalam komposisi narasi, sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

Dalam pemberian tugas kepada siswa, peneliti menggunakan pendekatan pedagogi yang melibatkan pemanfaatan permainan, dengan tujuan untuk menumbuhkan peningkatan semangat siswa selama proses pembelajaran.

Hasil awal menunjukkan bahwa rata-rata skor yang dicapai pada hasil belajar siswa sebesar 43% sehingga memberikan dukungan terhadap penelitian ini. Rerata skor posttest hasil belajar siswa sebesar 63,32%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar telah menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari lebih tingginya nilai yang diraih siswa dibandingkan dengan kinerjanya sebelum penerapan metode pembelajaran menyenangkan. Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima bila menggunakan pendekatan pembelajaran menyenangkan, karena pendekatan ini menunjukkan dampak fluktuasi nilai pada siswa. Uji t diperoleh nilai t sebesar 1,07 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 24, pada tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, nilai t kritis ditetapkan sebesar 2064. Penerapan pendekatan pedagogi yang menarik ini berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik siswa terhadap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- “Amalia, A. (2022). Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Educatio*, 1262.”
- “Efendi, M. (2018). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Program Gerakan Kepanduan HizbulWathan Pada Sekolah Dasar Muhammadiyah Vi Palembang. *Conciencia*, 28-29.”
- “Elihami, H. D. (2021). Dimensi Perkembangan Pendidikan Formal Dan Non Formal.”
- “Magdalena, R. (2019). Analisis Penyebab Dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik Dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di Pt. Merck, Tbk. *Jurnal Tekno*, 37.”
- “Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jogjakarta: Penerbit Samudra Biru.”
- “Noviani, A. A. (2019). Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Universitas Pgri Palembang* , 19.”
- “Sujana, I. W. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 30.”
- “Ulfa Aulia, S. B. (Juni 2022). Pelatihan Metodologi Penelitian Eksperimen Bagi Mahasiswa Tingkat Akhir. *Genitri*, 32.”
- “Waddi Fatimah, P. B. (Januari 2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 30.”
- “Wahyudi, D. (2016). Strategi Pembelajaran Menyenangkan. *Attarbiyah Iain Salatiga*, 3.”
- “<https://katadata.co.id/iftitah/ekonopedia/6295749c7fdd7/pengertian-penelitiankuantitatif-karakteristik-dan-jenisnya>”
- “https://jdih.kemdikbud.go.id/Sjdih/Siperpu/Dokumen/Salinan/Uu_Tahun2003_Nomor020.Pdf”