

**PENERAPAN METODE *FUN LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PKn UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VI SDN 20 KUMANIS KABUPATEN SIJUNJUNG**

**Zartika Darna Sulita<sup>1</sup>, Nurharmi<sup>2</sup>, Hendrizal<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: dsulita85@gmail.co.id

**Abstract**

Target of this research is to mendeskripsikan of is make-up of result and enthusiasm learn student with method of fun learning in class of VI SDN VI SDN 20 Beloved, District Of Holy Sumpur, Sub-Province of Sijunjung. this Type Research is Research Of Action Class ( PTK). This Research is done/conducted in two cycle, each cycle consist of thrice meeting ( including once meeting for the restating of). Subjek of this research is class student of VI SDN 20 Beloved, District Of Holy Sumpur, Sub-Province of Sijunjung, amounting to 13 people. Research instrument which is used in this research is student enthusiasm observation sheet, teacher activity sheet, and student etiquette sheet and also tes result of learning student. Pursuant to result of research which have been executed can know that percentage of complete tired student learn at cycle of I is 69,23% and percentage of complete tired student learn at cycle of II is 84,62%. From result of student enthusiasm observation sheet analysis, obtained by percentage mean of observer at cycle of I is 58,97%, while at cycle of II obtained percentage mean of observer is 84,62%. Matter this means study of PKN by using method of fun learning can improve result and enthusiasm learn class student of VI SDN 20 Beloved District Of Holy Sumpur of Sub-Province of Sijunjung. Pursuant to result of this research of researcher suggest that teacher can use method of fun learning in learning to increase result and enthusiasm learn student.

Keyword: Enthusiasm, Result Of Learning, MAV, PKN

**PENDAHULUAN**

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Pengaruh perubahan itu adalah pendidikan di Indonesia semakin mengalami banyak kemajuan.

Sejalan dengan kemajuan tersebut, maka dewasa ini pendidikan di sekolah-

sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Paradigma itu terjadi karena terdorong adanya pembaharuan tersebut, sehingga di dalam pembelajaran guru dituntut untuk menemukan metode dan peralatan baru yang dapat meningkatkan minat belajar bagi semua siswa.

Pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan

guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dalam mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran.

Seperti dijelaskan oleh Sanjaya (2008:104) bahwa “pembelajaran (*instruction*) merupakan usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru”. Proses pembelajaran bukan proses pentransferan ilmu dari guru kepada siswa, tetapi suatu proses dimana guru membantu siswa agar mereka dapat belajar. Melalui proses pembelajaran siswa dapat belajar sehingga terjadilah perubahan perilaku pada diri mereka. Perubahan perilaku tersebut mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan, serta minat dan bakat.

Pembelajaran PKn sangat penting untuk menumbuhkan sikap kewarganegaraan generasi penerus bangsa. Pembelajaran ini sangat mendukung untuk membentuk mental dan kepribadian siswa menjadi mental yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.

Dalam pembelajaran PKn di tempat peneliti mengajar, yaitu di kelas VI (enam) SD Negeri 20 Kumanis, Kecamatan Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung, pembelajaran masih cenderung didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan masih menggunakan model pembelajaran

bersifat konvensional atau model pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru kurang berorientasi pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Guru cenderung lebih berorientasi pada target penyelesaian belajar. Kegiatan belajar siswa dapat dikatakan hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Walaupun dibantu oleh media lain, proses pembelajarannya kurang menarik dan kurang bervariasi sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan.

Berdasarkan pengalaman peneliti di lapangan, khususnya pembelajaran PKn, ada siswa yang kurang memperhatikan guru dalam menerangkan pelajaran dan rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran PKn.

Siswa juga sering lupa atas konsep yang dipelajari sebelumnya, siswa kurang percaya diri sehingga tidak mau mengajukan pertanyaan pada guru, jika diberi pertanyaan maka siswa tidak mampu menjawabnya, jika diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat siswa cenderung tidak mau berbicara dan seringkali hasil belajar yang diperoleh siswa tidak mencapai target yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan pendekatan pembelajaran yang membuat pembelajaran bisa menyenangkan bagi siswa.

Selain itu, peneliti melihat kurang maksimalnya hasil Ulangan Harian (UH) III siswa pada pembelajaran PKn di kelas VI SD Negeri 20 Kumanis, Kecamatan Sumpur Kudus pada semester I tahun ajaran 2013/2014. Di sekolah ini, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi peserta didik, khususnya untuk mata pelajaran PKn adalah 70.

Permasalahan di atas tentu tidak boleh dibiarkan berlanjut, dan karena itu perlu dicarikan solusinya. Sesuai dengan tahap perkembangan siswa, cara siswa belajar, dan konsep pembelajaran menarik, maka proses pembelajaran yang cocok bagi siswa sebaiknya dilakukan melalui metode *fun learning*. Metode *fun learning* merupakan cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar.

Metode ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan minat untuk belajar. Metode ini menciptakan hubungan yang baik antara guru dan siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa akan mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Peningkatan minat belajar siswa dalam bertanya melalui metode *fun learning*

di Kelas VI SDN 20 Kumanis Kabupaten Sijunjung.

2. Peningkatan minat belajar siswa dalam menjawab pertanyaan melalui metode *fun learning* di Kelas VI SDN 20 Kumanis Kabupaten Sijunjung.
3. Peningkatan minat belajar siswa dalam mengemukakan pendapat melalui metode *fun learning* di Kelas VI SDN 20 Kumanis Kabupaten Sijunjung.
4. Peningkatan hasil belajar siswa pada kognitif yaitu pemahaman (C2) agar sesuai dengan KKM melalui metode *fun learning* di Kelas VI SDN 20 Kumanis Kabupaten Sijunjung.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat reflektif, partisipatif, dan kolaboratif. Bertujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, dan kompetensi atau situasi pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN 20 Kumanis, Kecamatan Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung tahun ajaran 2013/2014. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD N 20 Kumanis yang mana jumlah siswanya 13 orang, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013-2014, terhitung dari waktu perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian.

PTK memiliki beberapa model di antaranya yang didesain oleh Arikunto, dkk. (2010:16) yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*actuating*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Indikator keberhasilan dalam proses belajar mengajar diukur menggunakan KKM. KKM pada mata pelajaran PKn adalah 70. Target siswa mencapai KKM 75%. Indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran PKn diukur dengan menggunakan indikator keberhasilan minat dan hasil belajar siswa.

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari proses pembelajaran yang dilakukan guru, sedangkan data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil belajar siswa. Sumber data adalah siswa kelas VI yang menjadi responden penelitian. Data tersebut adalah tentang yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan hasil pembelajaran yang berupa informasi.

Data dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer merupakan hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan dan hasil pembelajaran yang berupa informasi tentang minat siswa bertanya, minat siswa menjawab pertanyaan, dan minat siswa mengemukakan pendapat.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Teknik observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang minat belajar siswa yang mencakup minat siswa bertanya, minat siswa menjawab pertanyaan, dan minat siswa mengemukakan pendapat.

#### 2. Pencatatan Lapangan

Teknik pencatatan lapangan ini digunakan untuk mencatat segala kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran PKn berlangsung dengan menggunakan metode *fun learning*.

#### 3. Lembar Angket Minat Siswa

Angket digunakan untuk mengetahui minat yang ada pada diri siswa terhadap pelajaran PKn.

#### 4. Tes

Teknik tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *fun learning*.

#### 5. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data visual mengenai aktivitas guru dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn yang menggunakan metode *fun learning*.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan model analisis data kuantitatif dan kualitatif yakni analisis data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul.

Data pengelolaan pembelajaran olah guru adalah data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran aspek guru yang digunakan untuk melihat proses dan perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Kemudian data tersebut dianalisis dengan teknik persentase.

Analisis lembar observasi minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn digunakan untuk melihat minat siswa dalam proses pembelajaran dan mendukung data tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning*.

Minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning* dapat dikatakan baik apabila minat siswa dengan masing-masing indikator di atas berada pada rentang nilai dengan persentase 70% - 79%; dikatakan sangat baik apabila minat siswa dengan masing-masing indikator di atas berada pada rentang nilai dengan persentase 80% - 100%.

## HASIL PENELITIAN DAN

### Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

| Jumlah Siswa yang Ikut Tes | Siswa yang Mendapat Nilai $\geq 70$ |        | Siswa yang Mendapat Nilai $< 70$ |        | Rata-rata Nilai |
|----------------------------|-------------------------------------|--------|----------------------------------|--------|-----------------|
| Siklus I                   |                                     |        |                                  |        |                 |
| 13                         | 9                                   | 69,23% | 4                                | 30,77% | 68,85           |
| Siklus II                  |                                     |        |                                  |        |                 |
| 13                         | 11                                  | 84,62% | 2                                | 15,38% | 80,38           |

## PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan metode *fun learning*. Pembelajaran dengan menggunakan metode *fun learning* merupakan hal yang baru bagi siswa, sehingga dalam pelaksanaannya siswa mengalami banyak perubahan dalam cara belajar. Pembahasan ini berdasarkan hasil observasi yang dilanjutkan dengan refleksi.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I serta lembar observasi minat siswa didapatkan persentase rata-rata minat siswa dalam pembelajaran masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Pada siklus I masih dijumpai indikator yang masuk kategori K, hal ini dikarenakan peneliti belum mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, pada siklus II

peneliti memberikan motivasi dan semangat kepada siswa.

Selain itu pada siklus I, siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya sedikit, metode *fun learning* siklus I hanya melibatkan beberapa orang siswa. Untuk mengatasi masalah ini, pada siklus II guru memberikan permainan yang lebih banyak melibatkan banyak siswa dan membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran.

Dari faktor peneliti pada siklus I, walaupun peneliti sudah melaksanakan pembelajaran cukup baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran tetapi peneliti belum begitu mampu menguasai kelas. Interaksi antara guru dengan siswa belum tercapai seperti yang diharapkan, apalagi interaksi antara siswa dengan siswa.

Dengan demikian perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar terlihat minat siswa dalam pembelajaran dan juga akan memperbaiki interaksi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa. Dengan meningkatnya minat siswa bertanya dari siklus I sebesar 61,54% menjadi 76,92% pada siklus II, minat siswa menjawab pertanyaan guru dari siklus I sebesar 69,23% menjadi 84,62% pada siklus II, dan minat siswa mengemukakan pendapat 46,15% pada siklus I menjadi 92,31% pada siklus II dalam pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa juga meningkat. Dari hasil

observasi dan refleksi siklus II, ditunjukkan bahwa terjadinya peningkatan minat siswa pada setiap indikator dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan lembar kegiatan guru dalam proses pembelajaran pada siklus I, rata-rata persentase yang didapatkan guru hanya 73,33%, sedangkan target yang ingin dicapai yaitu 80%. Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan pada siklus II agar tercapainya target yang diinginkan. Pada siklus II kegiatan guru dalam proses pembelajaran terjadi peningkatan rata-rata persentase mencapai 83,33%, sehingga kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran juga meningkat dan sudah dikatakan baik. Interaksi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa sudah terlihat jelas.

Berdasarkan data angket siklus I, dapat dilihat tiap indikator dari nomor satu hingga tiga belas lebih dari 9 orang siswa melakukan semua indikator kegiatannya, kecuali kegiatan nomor 6 (Saya bertanya apabila saya tidak mengerti) hanya 8 orang yang mengatakan “ya”, sekitar 4 orang yang tidak mau bertanya, hal ini terjadi karena siswa masih bermain-main dalam belajar dan masih malu dalam bertanya, hal ini terjadi juga pada kegiatan nomor 11 (Saya selalu mengulang pelajaran di rumah) hanya delapan orang yang mengulang pelajaran di rumah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat siswa dalam pelajaran pada siklus I masih belum optimal dan belum seluruhnya mencapai indikator keberhasilan. Sedangkan pada siklus II dilihat bahwa tiap indikator lebih dari 10 orang siswa melakukan semua indikator kegiatannya, kegiatan nomor 11 (saya selalu mengulang pelajaran di rumah) mengalami peningkatan, siklus I hanya delapan orang yang mengulang pelajaran di rumah, sedangkan pada siklus II telah terjadi peningkatan menjadi 11 orang yang mengulang pelajaran di rumah, hal ini terlihat dari proses tanya jawab, siswa mampu menjawab semua pertanyaan dari guru. Hal ini membuktikan bahwa minat siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Dari hasil analisis hasil belajar siswa terlihat hasil ulangan akhir siklus pada siklus I masih rendah, sedangkan pada siklus II rata-rata nilai ulangan akhir siklus sudah meningkat. Pada penelitian siklus II sudah mencapai ketuntasan 84,62% dan nilai rata-rata kelas 80,38%. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang diperoleh, maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *fun learning* bagi siswa kelas VI SDN 20 Kumanis,

Kecamatan Sumpur Kudus, Kabupaten Sijunjung.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat dari nilai-nilai tinggi, namun minat siswa juga memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan nilai tinggi tersebut. Hal ini karena dengan adanya minat, siswa akan melakukan sesuatu sendiri secara tekun, teliti dan kedisiplinan yang tinggi sesuai dengan keyakinannya di mana saja dan kapan saja. Dengan meningkatnya minat siswa dalam pembelajaran PKn, diharapkan hasil belajar atau nilai PK siswa juga meningkat.

Berdasarkan pembicaraan peneliti dengan guru setelah selesai siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa guru merasa terbantu dengan menggunakan metode *fun learning*. Hal ini dikarenakan metode *fun learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Peningkatan juga dapat dilakukan dengan menerapkan strategi-strategi permainan yang lebih bervariasi lagi yang dapat memacu siswa lebih menyenangkan pembelajaran, jangan lupa juga permainan yang menyenangkan dapat menyemangati siswa dalam belajar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran

PKn telah terlaksana dengan baik melalui metode *fun learning*.

Selain itu terdapat peningkatan minat belajar siswa untuk setiap indikator minat dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat terlihat sebagai berikut:

1. Minat siswa bertanya meningkat dari siklus I sebesar 61,54% menjadi 76,92% pada siklus II.
2. Minat siswa menjawab pertanyaan guru meningkat dari siklus I sebesar 69,23% menjadi 84,62 pada siklus II.
3. Minat siswa mengemukakan pendapat meningkat dari siklus I sebesar 46,15% menjadi 92,31% siklus II.
4. Hasil belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 69,23% menjadi 84,62% pada siklus II.

### **Saran**

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *fun learning* sebagai berikut:

1. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui metode *fun learning* dapat dijadikan salah satu metode dalam pelaksanaan pembelajaran PKn.
2. Bagi siswa, diharapkan berminat dalam mengikuti pembelajaran, karena minat dapat menjadi sebab dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti yang lainnya, hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan untuk menggunakan metode *fun learning* dalam pembelajaran PKn sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar PKn.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tujuh Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: Diva Press.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto, 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Toyibin, Azis. dkk, 1997. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahab, Abdul Aziz. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardhani, I.G.A.K, dkk. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka