

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 1
RIMO ACEH SINGKIL**

SKRIPSI

**Diajukan Oleh :
SASTRIA HARTINA CIBRO
NIM. 210209166**



**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025M/1447H**

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS IV SDN 1 RIMO ACEH SINGKIL**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasah Skripsi
sebagai salah satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Ilmu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Sastria Hartina Cibro
NIM.210209166**

**Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)**

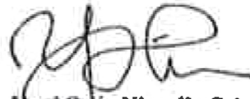
Disetujui oleh:

Pembimbing



**Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002**

Ketua Program Studi PGMI



**Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002**

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 1 RIMO ACEH SINGKIL**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Jum'at, 04 Juli 2025
08 Muharam 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 97906172003122002

Sekretaris,



Nida Jarnita, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198402232011012009

Penguji I,



Dr. Khadijah, M.Pd.
NIP. 1970083019941220001

Penguji II,



Rafidhah Hanum, M.Pd.
NIP. 198907032023212038



Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Prof. Safrul Machuk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sastria Hartina Cibro
Nim : 210209166
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Sripsi : Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 April 2025

(ang menyatakan



Sastria Hartina Cibro
NIM.210209166

ABSTRAK

Nama : Sastria Hartina Cibro
Nim : 210209166
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Sripsi : Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil
Dosen Pembimbing : Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag
Kata Kunci : Metode *Fun Learning*, Hasil Belajar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar seringkali dianggap kurang menarik oleh peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Banyak siswa merasa bosan, mudah mengantuk, dan kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran ini. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode *Fun Learning*, yaitu metode pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui berbagai aktivitas menarik seperti *ice breaking*, game, dan bernyanyi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Fun Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *True Experimental Design*, khususnya *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil, dengan kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *independent sample t-test* sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Fun Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Rimo Aceh Singkil.

KATA PENGANTAR

Puji beserta syukur kepada Allah SWT berkat rahmat, hidayah serta karunianya yang senantiasa menyertai kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil”**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mujaburrahman, M.Ag. Selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk bisa menuntut ilmu di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk., S.Ag., M.A., M.E.d., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih. S.Ag., M.Ag. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Sekaligus pembimbing yang telah membantu, mengarahkan, memberikan

semangat serta meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Seluruh dosen PGMI selaku orang tua yang luar biasa yang telah membantu dan mendorong penulis untuk menyelesaikan studi.
6. Pustakawan dan pustakawati yang telah mengizinkan penulis mencari referensi di beberapa buku sehingga terselesaikan skripsi penulis dengan baik.
7. Seluruh pihak SDN 1 Rimo Aceh Singkil.
8. Persembahan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua hebat dan istimewa, Bapak Aminuddin Cibro dan Ibu Nelliani Siregar. Tiada kata yang mampu mewakili betapa besar cinta dan pengorbanan yang telah kalian curahkan sepanjang hidup penulis. Di setiap lelah dan putus asa, selalu ada semangat, pelukan, dan doa kalian yang menguatkan, mengajarkan arti ketulusan, kesabaran, dan kasih tanpa syarat. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi, memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan untuk setiap langkah hidup kalian. Segala yang penulis capai, tak lain adalah berkat cinta dan ridha dari kalian berdua.
9. Kepada adik tercinta, Naila Salsabila dan Bima Khafara, terima kasih telah hadir sebagai saudara yang selalu memberikan arti dalam hidup penulis. Dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, kalian tetap menerima, memahami, dan menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah dan menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih karena telah menjadi tempat berbagi cerita, menjadi sumber

semangat, pendukung utama, dan motivator terbaik yang selalu menguatkan di setiap langkah perjalanan ini.

10. Kepada Afniar Hakim, satu-satunya sosok yang selalu menjadi inspirasi dalam hidup penulis. Seorang wanita hebat yang tanpa banyak kata telah mengajarkan arti keteguhan, kesabaran, dan keanggunan melalui sikap dan kepribadian yang begitu tulus. Terima kasih telah menjadi cahaya yang menuntun penulis untuk terus berproses dan bermimpi. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan perlindungan, kesehatan, dan kebahagiaan untukmu.
11. Kepada sahabat tercinta Apriliana Syahpitri, Muinnah Gurinci, Tria Elvionita, S. Pi, Annisa Futri, S. Pi, Safana Zahira, S. Stat, Resfi Septi Marlina dan Dille Shabilla, terimakasih karna sudah memberikan suport, nasehat dan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Banda Aceh, 10 April 2025
Penulis,

Sastria Hartina Cibro

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Teks Lagu	10
------------	-----------------	----

DARTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	25
Tabel 3.1	Desain Penelitian	32
Tabel 3.2	Sampel Penelitian	56
Tabel 3.3	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	33
Tabel 4.1	Sarana dan Prasarana SDN 1 Rimo, Aceh Singkil	37
Tabel 4.2	Jumlah Keseluruhan Peserta Didik SDN 1 Rimo, Aceh Singkil.....	38
Tabel 4.3	Jumlah Keseluruhan Tenaga Pendidik	38
Tabel 4.4	Data Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol dan Eksperimen	39
Tabel 4.5	Data Kemampuan Awal Peserta Didik	40
Tabel 4.6	Data Post Test Peserta Didik.....	40
Tabel 4.7	Data Hasil Uji Normalitas Pre Test Menggunakan SPSSv25	41
Tabel 4.8	Data Hasil Uji Normalitas Post Test Menggunakan SPSSv25	47
Tabel 4.9	Data Hasil Uji Homogenitas Pre Test Menggunakan SPSS	45
Tabel 4.10	Data Hasil Uji Homogenitas Post Test Menggunakan SPSS.....	65
Tabel 4.11	Data Hasil Grub Statistik Menggunakan SPSS.....	46
Tabel 4.12	Data Hasil Uji Independent Sampel Test Menggunakan SPSS	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Penelitian	65
Lampiran 2	: Surat Izin Melakukan Penelitian	66
Lampiran 3	: Surat Telah Melaksanakan Penelitian	67
Lampiran 4	: Surat Keterangan Bebas Plagiarisme	68
Lampiran 5	: Modul Ajar	69
Lampiran 6	: Bahan Bacaan	73
Lampiran 7	: LKPD	76
Lampiran 8	: Soal Evaluasi	83
Lampiran 9	: Dokumentasi	85

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH SKRIPSI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II PEMBAHASAN	13
A. Pengertian Metode Pembelajaran.....	13
B. Pengertian Fun Learning	15
C. Ciri-ciri Metode Fun Learning	18
D. Macam-macam Kegiatan Fun Learning.....	21
E. Langkah-langkah Metode Fun Learning	24
F. Pengaruh Metode Fun Learning	25
G. Hasil Belajar	26
H. Pembelajaran Bahasa Indonesia	29
I. Penelitian Relevan	31
J. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Populasi dan sampel Penelitian.....	38

C. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Instrumen Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Deskripsi Hasil Penelitian	48
C. Uji Normalitas	50
D. Uji Homogenitas	52
E. Uji Hipotesis Independent Sampel t-test.....	58
F. Pembahasan	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
RIWAYAT HIDUP PENULIS	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar.¹ Kegiatan pembelajaran tersebut umumnya dilaksanakan pada setiap tingkatan pendidikan. Menurut Sardiman, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar.² Namun, pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sering dianggap membosankan oleh peserta didik. Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian daulay dkk yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI cenderung membuat siswa merasa jenuh, mengantuk, dan kurang antusias karena penyampaian materi yang bersifat monoton dan kurang melibatkan aktivitas yang menyenangkan.³

Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar, terutama bagi siswa kelas IV SD yang sudah berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget (dalam Santrock, 2011), di mana siswa membutuhkan kegiatan belajar yang menarik, konkret, dan menyenangkan agar

¹ Fadiyah Windi Anisa dkk, "Proses Pembelajaran pada Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 02, No. 01, Maret 2020, h. 159

² Sardiman, "*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*" Jakarta: Rajawali Pers, 2009

³ Agus Satria Daulay dkk, "*Analisis Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*". *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 02, No. 03, 20023, h. 464-469.

dapat memahami materi dengan baik.⁴ Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pendidikan di Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.⁵ Belajar dan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Belajar dan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami konsep belajar dan pembelajaran, serta mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang menggunakan metode belajar dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran dalam proses belajar adalah suatu cara atau teknik yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang efektif dan efisien dapat membantu siswa untuk belajar dengan baik dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang relevan, metode pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang

⁴ Santrock, John W. *Educational Psychology*. Jakarta: Salemba Humanika, 2017

⁵ Desi Pristiwanti dkk, "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan konseling*, Vol. 04, No. 06, 2022

tepat, serta evaluasi yang akurat dan objektif. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan peran siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik.

Keberhasilan proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. hal ini dapat dilihat melalui hasil belajar. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar, oleh karena itu pengaruh sebuah pembelajaran ditentukan oleh ketercapaian hasil belajar.⁶

Dalam pemilihan metode seorang guru harus menentukan suatu metode yang relevan serta sesuai dengan kebutuhan siswa guna mendukung setiap proses pembelajaran agar dapat menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.⁷ Penggunaan metode sangat jarang di gunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan penelitian awal di SDN 1 Rimo. Hal tersebut menjadi acuan bagi peneliti untuk mengkolaborasikan metode dengan mata pelajaran bahasa indonesia, sebab terlihat bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa cenderung mengantuk dan memperlihatkan sikap yang kurang bersemangat yang kemudian akan mempengaruhi hasil belajar. Padahal mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran integral pada kurikulum pendidikan. Selain itu mata pelajaran bahasa Indonesia

⁶ Suryastuti, “*Keberhasilan Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*”, Jurnal Ilmiah pendidikan, Vol. 10, No. 02, 2022

⁷ Nasir, A., & Asri, Belajar dan Pembelajaran (Yogyakarta: KBM Indonesia, 2023), h. 116

merupakan salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai bahasa yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan. Misalnya keterampilan berkomunikasi secara tertulis sangat memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Pengetahuan apapun tidak terlepas dari menulis dan membaca, selain itu mata pelajaran Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu mata pelajaran yang bermuatan wajib materi standar isi satuan tingkat pendidikan Sekolah Dasar.⁸

Metode yang dipilih oleh guru hendaknya jenis metode yang dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima pembelajaran serta dapat membangun multi interaksi selama proses pembelajaran berlangsung, terjalinnya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa selama proses pembelajaran akan mendorong siswa untuk memperoleh nilai yang maksimal, salah satu metode yang dapat membangkitkan interaksi dalam pembelajaran adalah metode *Fun Learning*. Pembelajaran yang menyenangkan, suasana pembelajaran yang penuh keceriaan, dan tidak membosankan merupakan aspek utama dari metode tersebut.⁹

Metode pembelajaran jika diterapkan dengan baik maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Salah satunya adalah metode *Fun Learning*. Sebab berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rachelia Melina, menunjukkan bahwa adanya perbedaan perolehan nilai terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol

⁸ Eggah Linggasari, Endi Rochaendi, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup", *Jurnal Literasi*, Vol. 13, No. 01, 2022, h. 41

⁹ Eny Rosidah, "Metode Fun Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Perkenalan Diri Siswa Kelas 1 SDN Sawentar 02 Kabupaten Blitar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 02, No. 02, 2021, h. 226

yang dilakukan pada kelas V SD Pertiwi Teladan Metro di peroleh rata-rata nilai pre test pada kelas kontrol dengan nilai sebesar 69,72 sedangkan untuk kelas eksperimen sebesar 69,2, kemudian setelah di berikan perlakuan pada kelas eksperimen maka di peroleh untuk kelas kontrol dengan rata-rata nilai sebesar 74,4 sedangkan pada kelas yang di beri perlakuan atau kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,2. Hal ini di tunjukkan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t yaitu dengan taraf signifikan 0,05 maka di peroleh nilai $t_{hitung} = 2,668$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,677$, sehingga dapat di simpulkan bahwa metode *Fun Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian terletak pada pemilihan mata pelajaran yang di gunakan adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹⁰ Selain itu penelitian oleh Rachelia Melina ini hanya menggunakan dua kegiatan dalam pembelajaran yaitu kegiatan bernyanyi dan bermain kartu.

Penelitian lainnya oleh Nurma Afrilia dengan judul “Implementasi Metode *Fun Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung”, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh hasil belajar setelah diterapkannya metode tersebut. Perbedaan penelitiannya terletak pada mata pelajaran yaang di teliti, dimana pada penelitian Nurma Afrilia

¹⁰ Rachelia Melina, “ Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar di SD Pertiwi Teladan Metro”, Skripsi: (Lampung : Institut Agama Islam Negri Metro, 2022), h. 67

merupakan penelitian pada mata pelajaran SKI, Sementara peneliti menerapkan Fun Learning pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.¹¹

Selanjutnya oleh Revi Najma Fairus, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh peningkatan nilai pada siswa sebesar 41,20% terhadap pembelajaran dengan metode fun learning, hal ini di buktikan dengan hasil 0,642 lebih besar dari r tabel, baik pada taraf signifikan 5% dengan perolehan nilai r tabel = 0,361, maupun pada taraf 1% dengan perolehan nilai r tabel = 0,463, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh dari metode *Fun Learning* terhadap proses pembelajaran. Perbedaan terletak pada variabel Y, dimana penelitian terdahulu membahas pengaruh fun learning terhadap motivasi belajar siswa.¹²

Penelitian di atas menunjukkan bahwa metode *Fun Learning* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan kekhasan *Fun Learning* peneliti ingin menguji coba kembali di SDN 1 Rimo. Apakah dapat memberikan pengaruh atau tidak. Sebab metode *Fun Learning* adalah metode yang penyampaian materinya dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan banyak sekali kegiatan yang bisa lakukan.

¹¹ Ghina Aidah Nabilah dkk, “ Pengaruh Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas Iv Di Sd Islam Nurul Jihad”, Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol. 02, No. 02, 2021, h. 157

¹² Revi Najma Fairus, “Pengaruh Metode Fun Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, Educare: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 02, No. 02, 2023, h. 6

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk menguji kembali pengaruh metode *Fun Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 1 Rimo, yang selama ini menunjukkan hasil belajar kurang memuaskan. Pada penelitian ini, *Fun Learning* diterapkan melalui tiga kegiatan utama, yaitu *ice breaking*, permainan edukatif, dan bernyanyi, untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dalam hal ini penulis tertarik untuk mengangkat tema yang berkaitan dengan metode *Fun Learning* yang berjudul: **“Pengaruh Metode *Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah apakah terdapat pengaruh metode *fun learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari metode *fun learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Rimo Aceh Singkil.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam Ilmu Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, yaitu dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penilitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan pemahaman belajar siswa serta bahan kajian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat Bagi Siswa
 - 1) Untuk mengetahui seberapa besar tercapainya hasil belajar siswa dalam menggunakan metode *fun learning*
 - 2) Sebagai motivasi untuk dapat mengetahui pengaruh hasil belajar siswa sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik
 - 3) Mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Rimo, Aceh Singkil pada penerapan metode *fun learning*.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memotivasi guru dalam melakukan pembelajaran yang sejenis untuk materi pelajaran lainnya.
- 2) Memberikan wawasan, gambaran dan referensi untuk menambah variasi mengajar dalam meningkatkan kualitas belajar.
- 3) Dapat memberikan kreativitas dan hasil yang baik bagi peserta didik.

c. Bagi sekolah

- 1) memberikan masukan bagi sekolah sebagai acuan untuk mengambil keputusan/kebijakan disekolah tersebut agar dapat menggunakan metode *fun learning* sebagai salah satu menunjang kualitas pembelajaran yang lebih baik sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan lebih berkualitas dan berdaya saing tinggi.
- 2) Menyediakan sarana dan prasarana untuk keberlangsungan dalam proses pembelajaran yang aman dan menyenangkan

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat menambahkan pengetahuan peneliti mengenai metode *fun learning* pada lingkup pendidikan
- 2) Menjadi tambahan pengalaman bagi peneliti pada ranah pendidikan.
- 3) Dapat menjadi sarana bagi peneliti dalam proses mengajar yang akan datang serta memberikan gambaran yang jelas tentang hubungan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain dengan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan pernyataan yang mendefinisikan kata dalam judul yang diteliti, diukur atau diamati. Dalam penelitian ini, definisi operasional adalah:

1. Metode *Fun Learning*

Fun Learning adalah cara guru mengajar dengan menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan, sehingga siswa antusias, tidak bosan, serta tidak merasa tertekan oleh materi pelajaran yang diberikan.¹³ Metode ini dirancang agar pembelajaran berlangsung lebih efisien, menarik, dan selaras dengan target pendidikan demi meraih hasil belajar terbaik.¹⁴ Dalam penelitian ini, *Fun Learning* meliputi tiga aktivitas utama: bernyanyi, bermain game, dan melakukan *ice breaking*. Jenis *ice breaking* yang akan di gunakan adalah tepuk lima yang dilakukan di awal pembelajaran, kemudian kegiatan game yang di gunakan adalah game menyusun *fuzzle* materi, serta untuk kegiatan bernyanyi menggunakan lirik lagu yang berkaitan dengan materi ide pokok dan ide pendukung dengan irama pelangi-pelagi. Adapun lirik lagunya sebagai berikut.

¹³ Anita Oktavia dkk, "Penerapan Metode Fun Learning Untuk Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Roudlotut Tholibin Kota Metro", *Al-Maghazi: Arabic Language In Higher Education*, Vol. 01, No. 01, 2023, h. 03

¹⁴ Nanang Gusti Ramdani Dkk, "Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran", *Jrnal Ilmiah Potensia*, Vol. 02, No. 02, 2023, h. 28



Gambar 1.1 Teks Lagu

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan pengetahuan yang dialami seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran, yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan pencapaian tujuan pendidikan.¹⁵ Penelitian ini berfokus pada kemampuan siswa dalam memahami teks ide pokok dan ide pendukung, di mana ranah pemahaman tersebut masuk pada aspek kognitif siswa. Aspek pemahaman ini dapat diukur melalui tes tertulis berupa pilihan ganda yang sudah ditentukan.

3. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran integral pada kurikulum pendidikan. Selain itu mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai bahasa yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari, baik secara lisan

¹⁵ Suparlan, "Implementasi Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD/MI", Awwaliyah:Jurnal PGMI, Vol. 06, No. 02, 2023, h. 94

maupun tulisan. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi.¹⁶ Pada penelitian ini peneliti memfokuskan materi pada fase b kelas IV, bab empat dengan tema “Meliuk dan Menerjang” dengan fokus materi “Ide Pokok dan Ide Pendukung”.

¹⁶ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar", jurnal PAUD, Vol. 03, No. 01, 2020, h. 35