

## ANALISIS PENERAPAN METODE BELAJAR *FUN LEARNING* DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DI SD ALAM SANGATTA

Azizah Adellia Rahma<sup>1</sup>, Ramdanil Mubarak<sup>2</sup>, Jumriah<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Kalimantan Timur

E-mail: [\\*adelliaarahma9@gmail.com](mailto:adelliaarahma9@gmail.com)<sup>1</sup>, [daniel.education@gmail.com](mailto:daniel.education@gmail.com)<sup>2</sup>, [jumriah9090@gmail.com](mailto:jumriah9090@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK** Motivasi Belajar merupakan hal yang sangat penting untuk dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah, namun sayangnya pada saat ini masih terdapat banyak kendala dalam mewujudkan motivasi belajar yang baik, maka dari itu setiap-setiap sekolah mulai mencari solusi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar setiap siswanya, contohnya di SD Alam Sangatta mencetuskan penggunaan metode belajar *fun learning* yang berbasis pada alam sebagai salah satu solusi, maka dari itu adanya penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah benar metode belajar *fun learning* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, harapannya jika memang metode ini mampu meningkatkan motivasi maka dapat di terapkan juga pada sekolah lain yang memiliki permasalahan serupa.

**Kata kunci** Motivasi, *Fun Learning*, Sekolah Alam

**ABSTRACT** *Learning Motivation is very important to be able to support the success of learning at school, but unfortunately at this time there are still many obstacles in realizing good learning motivation, therefore each school begins to look for solutions to be able to increase the learning motivation of each student, for example at SD Alam Sangatta triggered the use of fun learning methods based on nature as one of the solutions, Therefore, the existence of this study is to analyze whether it is true that this fun learning method can increase student learning motivation, it is hoped that if indeed this method is able to increase motivation, it can also be applied to other schools that have similar problems.*

**Keywords** Motivation, Fun Learning, Nature School

### 1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, di era belajar merupakan sebuah keharusan bagi setiap individu tentunya muncul pula banyak masalah diantaranya adalah rendahnya pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran, kemudian keinginan belajar yang masih kurang, materi ajar yang kurang sesuai dengan pemahaman peserta didik, dan lain sebagainya, dari masalah-masalah ini lah kemudian timbul masalah-masalah lain yang semakin banyak dan semakin sulit untuk diatasi sehingga permasalahan ini tentunya harus segera diatasi agar tidak semakin menumpuk guna peningkatan kualitas Pendidikan di Indonesia.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, pendidik banyak mendapatkan siswa dengan berbagai watak dan gaya belajar yang berbeda. Ada siswa yang dapat menerima pembelajaran yang di berikan tanpa ada kendala sedikitpun, tetapi ada juga diantaranya yang susah menerima pelajaran yang di berikan dikarenakan tidak ada keinginan atau dorongan serta ketertarikan dalam belajar. Rendahnya motivasi belajar bisa dilihat dari siswa sulit memahami materi pada saat belajar, yang menyebabkan hasil belajar berada dibawah ketuntasan

Kegiatan belajar mengajar (KBM) akan maksimal apabila materi ajar yang akan disampaikan dapat dipahami oleh anak. Hal tersebut dapat terjadi ketika tingkat kesukaran materi sesuai dengan taraf kemampuan berfikir anak. Namun faktanya, hasil dari suatu penelitian membuktikan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara materi yang terdapat di buku siswa (K13) dengan taraf kemampuan berfikir anak di SD/MI, sehingga apabila dalam KBM, materi yang disampaikan terlalu tinggi konsekuensi logisnya, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal, maka tidak jarang pada masa ini guru yang harus memodifikasi kembali pembelajaran agar sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik

Adanya Metode dan Media serta peran aktif guru tentunya sangat membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan yang ada, dimana pada saat ini ada metode yang mengasyikkan yang dapat meningkatkan rasa senang dalam diri peserta didik untuk terus belajar, yaitu adalah penggunaan metode *fun learning*, metode ini sendiri dalam beberapa penelitian cukup ampuh apabila di terapkan pada jenjang sekolah SD, SMP, atau bahkan jenjang SMA karna metode ini mengajarkan kepada siswa bahwa pembelajaran itu tidak hanya ada di dalam kelas dan sekolah melainkan pembelajaran itu ada dimana-mana di lingkungan rumah, di tempat wisata dan tempat-tempat lain yang mereka kunjungi.

Sekolah Dasar Alam Sangatta salah satunya yang telah menerapkan metode belajar *fun learning* berbasis alam yang mana menurut pengamatan peneliti SD Alam memiliki banyak kegiatan belajar yang menyenangkan dan sedikit berbeda dengan sekolah kebanyakan, mereka memiliki pembelajaran belajar pada alam dan pembelajaran *outdoor*, diantaranya adalah guru-guru sering mengajak peserta didik melakukan eksperimen dalam pembelajaran yang relevan. Kemudian, melalui pengamatan peneliti, pada satu waktu anak-anak diajak untuk membuat kantin, dimana siswa sebagai penjual sekaligus pemproduksi yang kemudian hal ini tentunya dapat menambah kemampuan dan wawasan baru terhadap siswa mengenai hal yang tidak biasanya diajarkan di sekolah lain mengenai bagaimana mengelola usaha, melakukan pemasaran dan hal-hal semacamnya, hal-hal inilah yang kemudian dapat menarik minat peneliti untuk semakin ingin mengetahui dan mendalami apakah metode belajar yang menyenangkan atau *fun learning* yang diangkat oleh SD Alam ini juga benar-benar efektif untuk dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa siswinya.

Harapan peneliti dan guru dengan adanya metode belajar *fun learning* ini tentunya agar siswa dapat memiliki motivasi belajar yang baik dan dapat mengalami perkembangan belajar serta minat belajar yang semakin meningkat sehingga hasil belajar peserta didik juga semakin baik dan meningkat dari satu semester ke semester selanjutnya serta diharapkan pula metode *fun learning* ini memang benar-benar efektif dan kemudian dapat di terapkan kepada sekolah sekolah lain yang mungkin masih mengalami kesulitan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian tersebut digunakan untuk mengungkap data secara detail melalui fenomena yang terjadi secara natural atau disebut sebagai *naturalistic inquiry* dimana memerlukan manusia sebagai instrumen sehingga tujuan penelitian dapat dicapai, dalam sumber lain kualitatif adalah penelitian yang menggunakan cara, langkah, dan prosedur yang lebih melibatkan

data dan informasi yang diperoleh melalui responden sebagai subjek yang dapat mencurahkan jawaban dan perasaannya sendiri untuk mendapatkan gambaran umum yang holistik mengenai suatu hal yang diteliti.

Menurut Lexy J Moleong pendekatan kualitatif sendiri memiliki tujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya dapat berupa perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk sebuah kata-kata atau narasi dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah pula. Pendapat lain juga diutarakan oleh Sugiono ia mengungkapkan definisi penelitian berbasis pendekatan kualitatif didasarkan pada filosofi post-positivis yang digunakan oleh peneliti untuk mempelajari keadaan objek-objek alam utama (bukan eksperimen). Kemudian sarana yang ditawarkan meliputi pengambilan sampel data yang ditargetkan dari sumber data dan metode survei yang digunakan adalah metode triangulasi (kombinasi), serta analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan temuan kualitatif berarti bukan generalisasi.

Sumber data adalah subjek dari mana asal data penelitian itu diperoleh, sumber data juga merupakan segala informasi atau materi yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan, analisis, ataupun pemahaman dalam sebuah penelitian, dalam penelitian ini sendiri sumber data dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dalam penelitian ini Kepala Sekolah merupakan sumber data primer karena kepala sekolah sebagai pemimpin yang mengelola jalannya keseluruhan kegiatan yang ada di sekolah, kemudian Guru Kelas sebagai pendidik yang langsung terjun dalam pembelajaran di kelas dan berinteraksi dengan siswa. Serta siswa-siswa kelas IV-VI sebagai informan dan pelaku kegiatan pembelajaran di sekolah, kemudian ada sumber data sekunder yaitu Data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada dan sering juga dikatakan sebagai data penunjang. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan sekolah dan pembelajaran yaitu berupa dokumen seperti modul ajar, data guru data siswa dan lainnya yang relevan dengan kegiatan pembelajaran

Teknik pengumpulan data adalah metode atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Teknik ini bertujuan untuk mendapatkan data yang valid, reliabel, dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian, dalam penelitian ini sendiri ada 3 teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya adalah, observasi sebuah proses melakukan pemilihan, perubahan, pencatatan, dan pengkodean serangkaian perilaku dan suasana, kemudian wawancara dan studi dokumentasi yang diperoleh dari sumber sekolah.

Dalam pengujian keabsahan data peneliti menggunakan Teknik triangulasi yang dibagi menjadi 3 yaitu Triangulasi Sumber Menurut Sugiyono sendiri triangulasi sumber dapat mempertajam daya dapat dipercaya data jika dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh selama perisetan melalui beberapa sumber atau partisipan, kemudian Triangulasi Teknik Sugiyono mengatakan bahwasannya berbeda dengan triangulasi sumber, triangulasi teknik digunakan untuk menguji daya dapat dipercaya sebuah data yang dilakukan dengan cara mencari tahu dan mencari kebenaran data terhadap sumber yang sama melalui teknik yang berbeda, dan yang terakhir adalah Triangulasi Waktu Sugiyono kemudian mengatakan lagi bahwa makna dari triangulasi waktu ini ialah seringkali waktu turut mempengaruhi daya dapat dipercaya data.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan interaktif model dari Huberman, dan Saldana (2014), yang menerapkan empat langkah dalam

menganalisis data yaitu Pengumpulan Data, Kondensasi Data, Penyajian Data dan Verifikasi Data/Kesimpulan

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Fokus dalam penelitian ini ada 3 yang pertama adalah mengenai Bagaimana motivasi belajar siswa SD Alam Sangatta sebelum diterapkannya metode pembelajaran *fun learning*, kemudian yang kedua adalah Bagaimana penerapan metode belajar *fun learning* untuk dapat meningkatkan motivasi belajar, dan yang terakhir adalah, Apa saja faktor penghambat serta pendukung dalam penerapan metode *fun learning* ini.

#### **3.1 Motivasi Belajar Anak**

Motivasi belajar siswa tentunya hal yang sangat penting untuk diketahui seorang guru kelas pada tahap awal mengajar siswa, agar guru dapat memberikan tindakan yang tepat ketika siswanya dirasa memiliki motivasi belajar yang rendah dan apa yang harus dilakukan guru ketika siswanya sudah memiliki motivasi belajar yang baik. Meningkatkan motivasi belajar sendiri tentunya memiliki cara yang berbeda dimana motivasi diberikan berupa perkataan yang mendukung agar siswanya memiliki keinginan belajar yang besar, hal ini diamini oleh responden SD Alam sangatta mulai dari guru hingga siswanya.

Seluruh stekholder sekolah tentunya sangat faham bahwasanya motivasi belajar siswa merupakan suatu hal yang harus diusahakan dan tidak didapatkan secara instan melainkan harus melalui proses yang cukup panjang dimana harus ada pendidik yang kompeten tentunya, kemudian tes analisis siswa, gaya belajar, sarana dan prasarana yang baik, serta kemampuan seluruh stekholder sekolah untuk dapat memberikan kenyamanan pada diri siswa.

Motivasi belajar anak di SD Alam sendiri tentunya pada awalnya sangat kurang ketika awal pembelajaran namun ketika sudah memasuki pembelajaran dan masuk ke materi diarahkan akan ada peningkatan dalam motivasi belajarnya yang tentu nantinya dapat dilihat dari hasil belajarnya yang meningkat kreativitas dalam menyelesaikan masalah, kemampuan komunikasi dengan teman sebaya yang makin baik serta antusiasme dalam belajar yang dapat dinilai melalui keaktifan siswa untuk dapat berpartisipasi di dalamnya, peningkatan yang ada kelak tentunya juga merupakan hasil kerja keras seorang guru untuk selalu memberikan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menumbuhkan motivasi serta meningkatkan perkembangan belajar tersebut.

#### **3.2 Penerapan Metode Belajar *Fun Learning***

*Fun Learning* sendiri tentunya memiliki sangat banyak jenis namun tujuan utamanya tentu untuk menciptakan kedekatan dan menghangatkan suasana, peserta didik pastinya tidak hanya akan belajar di luar saja selama satu tahun penuh karna tentu sekolah juga memiliki kegiatan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar di dalam kelas, maka dari itu penting juga bagi guru untuk dapat menguasai pengelolaan kelas, mengemas pembelajaran di kelas semenarik mungkin sehingga siswa tidak hanya bersemangat ketika belajar namun juga bersemangat ketika di dalam kelas.

Menciptakan suasana yang menyenangkan tentunya juga termasuk ke dalam metode *fun learning*, kemudian suasana yang menyenangkan sendiri bisa diciptakan di dalam maupun di luar kelas, dan seperti yang kita semua ketahui bahwasanya metode pengajaran bukan hanya tugas seorang guru kelas, melainkan tugas seluruh stekholder sekolah karna dengan metode yang baik maka tujuan tercapainya capaian penilaian

akan lebih mudah diraih, Maka dari itu metode, strategi dan segala sesuatu yang ada dalam pembelajaran di dalam kelas selalu harus di lakukan evaluasi apa yang kurang sehingga dapat diperbaiki bersama untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan peningkatan pada peserta didik.

Seperti yang sudah disebutkan diatas bahwasannya Sekolah Alam memiliki kurikulum tersendiri selain kurikulum Nasional yang telah di tetapkan oleh pemerintah, *Entrepreneurship* adalah kurikulum awal di SD Alam Sangatta yang di dalamnya termuat mengenai *Bussines Corner* dan *Farming*, *bussines corner* sendiri merupakan kegiatan berjualan di sekolah karena SD Alam belum memiliki kantin dan membatasi penggunaan plastik maka *bussines corner* merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan, kemudian *farming* merupakan kegiatan berkebun oleh seluruh siswa berdasarkan kelasnya dan yang sering ditanam adalah sayuran seperti kacang panjang, selada, kangkung dan cabai, pada kelas 6 ada juga kegiatan pembenihan sesuai dengan materi ajarnya, pada kegiatan ini siswa diminta menggunakan pakaian ayahnya tujuannya adalah agar anak mengetahui seberapa sulit sang ayah yang bekerja untuk mereka ketika siang hari.

*Leadership*, juga merupakan salah satu kurikulum sekolah alam yang di dalamnya ada, *SALAM Camp*, *OTFA*, *Ekspedisi*, *CBA*, dan *Outbond*, *SALAM Camp* merupakan kegiatan camping untuk siswa kelas bawah yaitu kelas 1-3, kemudian *Out Trackking Fun Adventure (OTFA)* yang merupakan kegiatan camping untuk kelas 4-6 dimana camping ini juga diikuti dengan jelajah alam dalam camping ini juga siswa akan diajarkan banyak hal diantaranya kemandirian, sebagai contoh siswa akan membangun tenda dan memasak sarapan serta makan malam bersama kelompok, hal ini juga melatih *leadership* dan kekompakan siswa, selanjutnya ada *Ekspedisi* yang khusus untuk kelas 6 yang mana mereka diminta untuk melakukan perjalanan dan mampir ke berbagai tempat wisata selama 3 hari 2 malam dan melakukan wawancara, memasak, menghitung pemasukan dan pengeluaran serta banyak pembelajaran lain, kemudian ada *Camping Bersama Ayah (CBA)* camping ini bertujuan untuk membangun *cemistry* antara ayah dan anak dimana di dalamnya ada banyak kegiatan yang dilakukan bersama dinataranya memasak, games, dan jelajah alam, dan yang terakhir adalah *outbond* yang juga masuk ke dalam ekstrakurikuler siswa.

Lingkungan dan Konservasi yang di dalamnya termuat mengenai *Greenlab* dan *Waste Mamagement*, *greenlab* merupakan kegiatan penanaman, dan *waste management* adalah usaha seluruh penduduk di sekolah untuk dapat memilah sampah serta upaya meminimalisir sampah 60 plastik sehingga siswa dilarang membawa bungkus plastik dalam bentuk apapun ke sekolah.

*Qur'an Learning Center*, yaitu penanaman akhlaq terhadap diri siswa, yang di dalamnya termuat mengenai Tahsin, Tahfidz dan Siroh, dalam hal ini SD Alam Sangatta setiap pagi sebelum memulai pembelajaran selalu memulai dengan murojaah siswa bersama guru kelas masing-masing kemudian dilanjutkan dengan sholat dhuha, dan setelah 1 mata pelajaran dilakukan pembelajaran tahfidz untuk setiap siswa berdasarkan levelnya.

Sekolah Alam dalam hal ini tentunya membuktikan bahwasanya mereka tidak hanya berserah dari kurikulum yang telah diberikan melainkan juga memberikan inovasi baru dengan mengadakan kurikulum Belajar Bersama Alam yang tentunya juga dapat lebih meningkatkan kegiatan alam, eksplorasi serta eksperimen yang sesuai juga

dengan branding Sekolah Alam bahwasannya sekolah ini melakukan pembelajaran dengan berbasis pada alam juga

### **3.3 Faktor Penghambat dan Pendukung Penerapan *Fun Learning***

Faktor yang menghambat dan mendukung seorang guru dan sekolah dalam penerapan metode belajar fun learning di SD Alam Sangatta ini juga cukup banyak dan bervariasi diantaranya adalah, Kurangnya literatur tentang metode belajar fun learning kemudian, Guru harus membuat lebih banyak aturan apabila ada kegiatan luar ruangan, Guru juga dituntut untuk membuat pengajaran yang berbeda dan kreatif setiap harinya dan adanya guru kelas yang bukan lulusan PGSD/MI sehingga beberapa penerapan pembelajaran yang seharusnya ada menjadi terlewatkan.

Faktor pendukung dalam metode fun learning sendiri juga cukup banyak dan cukup menguntungkan di pihak sekolah, guru, orang tua bahkan siswa, faktor pendukungnya diantaranya adalah, Guru menjadi lebih mudah menjelaskan kepada siswa karna melakukann pengamatan secara langsung, Siswa lebih mudah memahami karena terjun langsung ke lapangan, Siswa tidak mudah bosan karena selalu ada selingan ice breaking dalam pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih terarah dan terstruktur

Berdasarkan data informasi yang telah berhasil dikumpulkan, maka untuk langkah selanjutnya peneliti akan melakukan analisis terhadap data-data yang ada tersebut guna memperoleh jawaban dari setiap pertanyaan dan permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini. Analisis yang dilakukan adalah analisis interaktif dimana peneliti akan mendeskripsikan data-data yang terkumpul kemudian disusun secara sistematis dan kemudian disimpulkan.

Hasil dari data yang ada di lapangan serta perbandingan dengan dua sumber data yang lain tentunya menunjukkan bahwasannya benar adanya peningkatan motivasi pembelajaran dilakukan melalui pengelolaan kelas yang di dalamnya termuat mengenai pembangunan suasana akrab terhadap peserta didik, kemudian partisipasi siswa dalam kelas serta juga pemberian ice breaking, hal-hal tersebut diatas merupakan hal yang dapat diupayakan untuk peningkatan motivasi yang diharapkan. Dilanjutkan dalam penelitian Yunarto beliau mengatakan bahwa apabila ada instrumen penilaian yang jelas terkait motivasi yang mana hal tersebut dikatakan dapat meningkatkan kognitif siswa, instrumen yang dimaksudkan disini contohnya adalah kuisioner untuk mengukur sebuah motivasi belajar siswa.

Menurut data yang ada setelah dilakukannya wawancara mengenai pemberian stimulus yang tentunya harus diperhatikan dan diberikan oleh setiap guru, di SD Alam Sangatta sendiri setiap guru memiliki cara pemberian stimulus yang berbeda-beda diantaranya yang pertama adalah pemberian semangat berupa kata-kata secara langsung kepada siswa, membangun kedekatan berupa interaksi sederhana, ice breaking singkat yang dikombinasikan dengan pembelajaran.

Data tersebut menunjukkan adanya kesiapan seorang guru untuk menangani siswa yang kiranya memiliki motivasi belajar yang rendah dan berusaha untuk memberikan stimulus melalui beberapa cara yaitu, Pemberian semangat secara langsung yang bertujuan untuk siswa mengetahui bahwasanya mereka didukung di lingkungan sekolah, kemudian membangun kedekatan berupa interaksi sederhana agar siswa lebih senang ketika memulai belajar dan tidak memiliki rasa terbebani, dan yang terakhir adalah ice breaking singkat mengenai pembelajaran yang akan ataupun telah dilakukan sebelumnya sebagai salah satu tes apakah siswa masi mengingat pembelajaran sebelumnya dan apakah siswa sudah mempelajari materi yang akan dipelajari.

Fun Learning merupakan suatu metode belajar yang cukup menarik untuk dikulik lebih dalam mengenai penerapan dan hasilnya terhadap siswa, karna metode ini banyak di jelaskan di dalam penelitian terdahulu bahwasannya metode ini cukup ampuh untuk menarik perhatian peserta didik serta memberikan pemahaman jangka panjang terhadap siswa.

Seperti yang di ungkapkan juga oleh Abdurrahman bahwasannya metode fun learning adalah metode belajar sambil bermain dan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan sehingga tidak memberikan beban kepada siswa untuk belajar.

Metode fun learning sendiri banyak sekali jenisnya dan tentunya tugas guru untuk memilih dan memilah cara seperti apa yang paling tepat untuk diterapkan di dalam kelasnya, tak hanya guru, tentunya sekolah juga memiliki peranan penting dalam mendukung berjalannya suatu metode pembelajaran dan mendukung guru dengan cara turut menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan.

Sekolah Dasar Alam sendiri sudah menerapkan metode fun learning sejak awal di dirikan karena sekolah alam juga memiliki kurikulum mandiri yang sangat mendukung untuk diterapkannya metode ini, yang mana di sekolah dasar alam, siswa memiliki banyak kegiatan di luar ruangan untuk belajar yang kemudian juga di sambungkan dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum nasional.

Model pembelajaran yang digunakan di SD Alam juga sebenarnya turut mendukung dalam mencapai keinginan belajar yang menyenangkan, karna model pembelajaran di SD Alam Sangatta ialah spider web. Model ini sendiri diartikan sebagai model yang mengintegrasikan berbagai ilmu dalam satu tema. Model spider web ini diharapkan dapat memberikan peluang kepada guru untuk bertindak sebagai fasilitator dan mengarahkan peserta didik untuk lebih banyak bereksperimen. Hal ini tentu juga sesuai dengan konsep SD Alam Sangatta yang berupa bersumber dari alam, dilakukan di alam, dan melakukannya dengan alam.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, data yang ada di lapangan serta perbandingan dari jurnal dan buku yang ada, dari beberapa pembahasan diatas dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Motivasi dan Perkembangan Belajar siswa sebelum di terapkan metode fun learning sebenarnya sudah cukup baik namun ada beberapa hal yang memang tetap harus diperbaiki dan ditingkatkan lagi.
- b. Penerapan metode fun learning di sekolah alam dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dilakukan dengan banyak cara diantaranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran spider web, menciptakan kurikulum berbasis pada alam, melatih kemampuan komunikasi serta sosial emosinya, kemudian menggunakan media yang interaktif dan variatif untuk siswa, dan menyajikan ice breaking dalam setiap pembelajaran, melibatkan orang tua siswa dalam setiap kegiatan, membangun kedekatan yang baik antara guru dan siswa namun dengan batasan-batasan yang jelas, serta menanamkan akhlaq dan mencontohkannya kepada siswa, dan hal tersebut terbukti mampu dan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Faktor penghambat dan pendukung dalam penerapan metode fun learning, pendukungnya sendiri adalah penjelasan lebih mudah dilakukan oleh guru,

kemudian pemahaman siswa meningkat dikarenakan penyediaan kegiatan yang berbasis langsung ke lapangan, peserta didik tidak mudah bosan sehingga guru menjadi lebih leluasa dalam menjelaskan materi, yang terakhir adalah pelajaran lebih terarah dan terstruktur. Sedangkan faktor penghambatnya antara lain adalah literatur yang terbatas, kemudian guru harus membuat lebih banyak aturan ketika harus belajar di luar kelas, guru dituntut untuk membuat pengajaran yang selalu berbeda dan kreatif setiap harinya dan yang terakhir adalah adanya guru yang bukan lulusan PGSD/MI, namun hambatan-hambatan yang ada ini sedikit demi sedikit selalu berusaha diatasi oleh pihak sekolah.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, Ralph. "PENELITIAN KUALITATIF," 2016, 1–23.
- Alwahidi, Ahmad Azmi, M. Irwan Sani, Aluh Mustika Dewi, Sofihara Seli Darmawangsa, Titi Nur Alawiyah Alawiyah, Siti Rohimah, Zahratul Imtihan, Widia Hasmiati, Hidayatul Mustapida, and Kurniasih Sukenti. "Optimalisasi Minat Belajar Dengan Metode Fun Learning Pada Era New Normal Di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur." *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 2 (2021): 0–3. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.682>.
- Bujuri, Dian Andesta. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9, no. 1 (2018): 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Fauziah, Muna, and Chuswatun Chasanah. "Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021 Model Dan Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar Alam Lukulo Kebumen" 1, no. 1 (2021): 282–301.
- Ginting, RB. "Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Gifted Pada Komunitas Parents Support Group for Gifted Children Jogja." *NASPA Journal* 42, no. 4 (2016): 1.
- Habsy, Bakhrudin All, Selomita Dianing Armania, Alifia Putri Maharani, and Siti Fatimah. "Teori Perkembangan Sosial Emosi Erikson Dan Tahap Perkembangan Moral Kohlberg: Penerapan Di Sekolah." *Tsaqofah* 4, no. 2 (2023): 674–86. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2345>.
- Khoerunisa, Tiyara, and Amirudin Amirudin. "Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon." *EduBase: Journal of Basic Education* 1, no. 1 (2020): 84. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.47>.
- Krismony, Ni Putu Aprilia, Desak Putu Parmiti, and I Gusti Ngurah Japa. "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 2 (2020): 249. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>.
- Lestari, Neni, and Risma Dwi Arisona. "Pengaruh Metode Fun Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu." *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 3, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i1.1491>.